

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)

Specjalność: dźwięk w grach

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć				I rok						II rok						
			Razem	W	I	Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	PROGRAMOWANIE DŹWIĘKU	Z	30		30	4		30	4										
2	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6		45	6										
3	TECHNIKA NAGRANIOWA	Z	30		30	5		30	5										
4	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	Z	45		45	5		45	5										
5	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	Z	30	15	15	3	15	15	3										
6	DŹWIĘK W FORMACH AUDIOWIZUALNYCH	Z	30		30	4					30	4							
7	IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 1	Z	30		30	4					30	4							
8	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6					45	6							
9	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	Z	45		45	5					45	5							
10	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	Z	30	15	15	3					15	15	3						
11	IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 2	Z	30		30	5								30	5				
12	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	75		75	9								75	9				
13	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6								45	6				
14	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	Z	45		45	5								45	5				
15	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	105		105	8												105	8
16	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6												45	6
17	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	Z	45		45	3												45	3
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:			750	30	720	87	15	165	23	15	165	22	0	195	25	0	195	17	

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć				I rok						II rok						
			Razem	W	I	Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	SEMINARIUM NAUKOWE 1	Z	15		15	4		15	4										
2	SEMINARIUM NAUKOWE 2	Z	15		15	3					15	3							
3	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	Z	15		15	2								15	2				
4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	Z	15		15	3												15	3

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok											
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4					
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:						60	0	60	12	0	15	4	0	15	3	0	15	2	0	15	3

BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok												
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4						
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E				
1	JĘZYK OBCY	Z	30		30	2				30	2											
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	Z	360		360	7														360	7	
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:						390	0	390	9	0	0	0	0	30	2	0	0	0	0	0	360	7

ZAJĘCIA FAKULTATYWNE

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok											
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4					
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 1	Z	45		45	3		45	3												
2	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 2	Z	45		45	3				45	3										
3	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 1	Z	45		45	3							45	3							
4	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 2	Z	45		45	3													45	3	
RAZEM ZAJĘCIA FAKULTATYWNE:						180	0	180	12	0	45	3	0	45	3	0	45	3	0	45	3
RAZEM SEMESTRY:						1380	30	1350	120	240	30	270	30	255	30	615	30				
OGÓŁEM						1380															

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności dźwięk w grach.

* Grupy modułów

PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH

Opis:													
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.													
Moduły:													
PRACOWNIA DYPLMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1										E/Z	W	I	ECTS
										Z		75	9
PRACOWNIA DYPLMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.1										E/Z	W	I	ECTS
										Z		75	9

PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH

Opis:													
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.													
Moduły:													
PRACOWNIA DYPLMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2										E/Z	W	I	ECTS
										Z		105	8
PRACOWNIA DYPLMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.2										E/Z	W	I	ECTS
										Z		105	17

SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
KOMPOZYCJA CZ. 1	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 1	E		45	6

SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
KOMPOZYCJA CZ.2	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 2	E		45	6

SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
KOMPOZYCJA CZ. 3	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 3	E		45	6

SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
KOMPOZYCJA CZ. 4	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 4	E		45	6

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu 28.06.2017 r.

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Wydział Artystyczny
3. Dziekanat

.....
(pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

.....
(pieczęć i podpis Dziekana)

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)

Specjalność: grafika komputerowa gier

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć				I rok			II rok										
			Razem	W	I	Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	ANIMACJA CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
2	DIGITAL ART CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
3	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
4	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1	Z	45		45	2		45	2											
5	PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	30		30	3		30	3											
6	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3		45	3											
7	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
8	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	Z	45		45	5		45	5											
9	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	Z	30	15	15	3	15	15	3											
10	ANIMACJA CZ.2	Z	45		45	3					45	3								
11	DIGITAL ART CZ.2	Z	45		45	3					45	3								
12	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.2	Z	45		45	3					45	3								
13	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2	Z	45		45	2					45	2								
14	PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	30		30	2					30	2								
15	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	2					45	2								
16	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2	Z	45		45	3					45	3								
17	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	Z	45		45	5					45	5								
18	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	Z	30	15	15	3					15	15	3							
19	ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	4									45	4				
20	DIGITAL ART CZ.3	Z	45		45	3									45	3				
21	ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	4									45	4				
22	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.3	Z	45		45	3									45	3				
23	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	90		90	9									90	9				
24	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	Z	45		45	5									45	5				
25	ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3													45	3
26	DIGITAL ART CZ.4	Z	45		45	3													45	3
27	ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3													45	3

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok											
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4					
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
28	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	105		105	8												105	8		
29	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	Z	45		45	3												45	3		
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:						1350	30	1320	102	15	360	28	15	360	26	0	315	28	0	285	20

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok											
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4					
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	E	30	15	15	2	15	15	2												
2	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	E	30	15	15	2				15	15	2									
3	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	Z	15		15	2									15	2					
4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	Z	15		15	3												15	3		
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:						90	30	60	9	15	15	2	15	15	2	0	15	2	0	15	3

BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok											
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4					
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	JĘZYK OBCY	Z	30		30	2				30	2										
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	Z	360		360	7													360	7	
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:						390	0	390	9	0	0	0	0	30	2	0	0	0	0	360	7
RAZEM SEMESTRY:						1830	60	1770	120	405	30	435	30	330	30	330	30	660	30		

OGÓLEM
1830

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności grafika komputerowa gier.

*** Grupy modułów**
ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:														
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.														
Moduły:											E/Z	W	I	ECTS
ANIMACJA (WYBÓR) CZ.3											Z		45	3
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3											Z		45	3

ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:														
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.														
Moduły:											E/Z	W	I	ECTS
ANIMACJA (WYBÓR) CZ.4											Z		45	3
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4											Z		45	3

ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1	Z		45	4
ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.1	Z		45	4

ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2	Z		45	3
ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.2	Z		45	3

PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		90	9
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		90	9

PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		105	8
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		105	8

PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		30	3
PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.1	Z		30	3

PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		30	2
PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.2	Z		30	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:				
--------------	--	--	--	--

Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1	Z		45	3
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1	Z		45	3

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
Moduły:	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	Z		45	2

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu 28.06.2017 r.

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Wydział Artystyczny
3. Dziekanat

.....
(pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

.....
(pieczęć i podpis Dziekana)