

Wydział Informatyki i Nauki o Materiałach
Kierunek Informatyka
Specjalność: Programista gier komputerowych

studia I stopnia inżynierskie
studia stacjonarne
od roku akademickiego 2016/2017

08- IGO1S-13

A GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH											I rok			II rok			III rok			IV rok												
Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	w tym					Razem ECTS	semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.			semestr 7 15 tyg.			
					wykłady	ćwicz.	laborat.	konver.	semin.		wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	
1	1P01	Logika dla informatyków	Z	50	20	30				5	20	30	5																			
2	1P02	Analiza matematyczna	E	50	20	30				4	20	30	4																			
3	3P03	Rachunek prawdop. i statystyka matemat.	E	50	20	30				4						20	30	4														
4	2P04	Metody numeryczne	Z	50	20		30			4				20	30	4																
5	2P05	Algebra	E	50	20	30				4				20	30	4																
6	4P06	Matematyka dyskretna	E	50	20	30				4									20	30	4											
7	2P07	Podstawy techniki cyfrowej	E	60	30		30			5				30	30	5																
8	1P08	Fizyka	E	50	20		30			4	20	30	4																			
RAZEM A:				410	170	150	90	0	0	34	60	90	13	70	90	13	20	30	4	20	30	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

B GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH											I rok			II rok			III rok			IV rok																					
Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	w tym					Razem ECTS	semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.			semestr 7 15 tyg.												
					wykłady	ćwicz.	laborat.	konver.	semin.		wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS										
Treści kierunkowe																																									
1	2K01	Grafika komputerowa	Z	60	30		30			5				30	30	5																									
2	3K02	Architektura komputerów	E	60	30		30			4						30	30	4																							
3	4K03	Sieci komp. i teletransmisja danych	E	60	30		30			5									30	30	5																				
4	1K04	Wprowadzenie do informatyki	E	60	30		30			5	30	30	5																												
5	1K05	Podstawy programowania	Z	45	15		30			5	15	30	5																												
6	1K06	Języki programowania	E	60	30		30			5	30	30	5																												
7	2K07	Języki progr. obiektowego	E	60	30		30			5				30	30	5																									
8	3K08	Algorytmy i struktury danych	E	60	30		30			4						30	30	4																							
9	3K09	Systemy operacyjne	E	60	30		30			4						30	30	4																							
10	2K10	Bazy danych	E	60	30		30			5				30	30	5																									
11	4K11	Systemy wbudowane	E	60	30		30			4									30	30	4																				
12	3K12	Rynek pracy IT *	Z	30	15	15				2						15	15	2																							

Treści specjalności											I rok			II rok			III rok			IV rok															
Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	w tym					Razem ECTS	semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.			semestr 7 15 tyg.						
					wykłady	ćwicz.	laborat.	konver.	semin.		wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS				
1	3S01	Wprowadzenie do programowania gier	Z	45	15		30			5						15	30	5																	
2	3S02	Programowanie w językach skryptowych	Z	30	0		15	15		4							30	4																	
3	4S03	Projektowanie poziomów	E	45	15		30			4									15	30	4														
4	4204	Wzorce projektowe	Z	30	0		30			3										30	3														
5	4S05	Programowanie warstwy wizualnej gry	E	45	15		30			4									15	30	4														
6	4S06	Podstawy fizyki w grach komputerowych	Z	45	15		30			4									15	30	4														
7	5S07	Programowanie animacji	Z	45	15		30			4												15	30	4											
8	5S08	Kreowanie wirtualnego świata gry	E	45	15		30			4												15	30	4											
9	5S09	Podstawy sztucznej inteligencji i systemów ekspertowych	E	45	30		15			4												30	15	4											
10	5S10	Podstawy programowania silnika 3D	Z	60	30		30			4												30	30	4											
11	5S11	Systemy inteligencji stadnej	Z	30	15		15			2												15	15	2											
12	5S12	Wprowadzenie do teorii gier	Z	30	15		15			2												15	15	2											

