

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

studia I stopnia inżynierskie
studia stacjonarne
od roku akademickiego 2015/2016

08- IGO1S-13

A GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	w tym					Razem ECTS	I rok			II rok			III rok			IV rok																
					wykłady	ćwicz.	laborat.	konw.	semin.		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.							
											wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	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	0	0	0	

B GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	w tym					Razem ECTS	I rok			II rok			III rok			IV rok																	
					wykłady	ćwicz.	laborat.	konw.	semin.		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.								
											wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	ćwicz.	ECTS	wykt.	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

1	3S01	Wprowadzenie do programowania gier	Z	45	15		30				5				15	30	5																				
2	3S02	Programowanie w językach skryptowych	Z	30	15		15				4				15	15	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														
13	5S13	Wprowadzenie do shaderów	E	45	15		30				4										15	30	4														
14	6S14	Projektowanie i zarządzanie grą	Z	45	30		15				4														30	15	4										
15	6215	Symulacja procesów fizycznych	Z	45	15		30				4														15	30	4										
16	6S16	Wprowadzenie do technologii HDR	E	45	15		30				4														15	30	4										
17	6S17	Programowanie w bibliotece DirectX	E	45	15		30				4														15	30	4										
18	6S18	Modelowanie 3D	Z	30	0		30				4																30	4									
19	6S19	Projekt zespołowy	Z	30	0		30				4																30	4									
20	7S20	Projektowanie interakcji w silniku 3D	Z	45	15		30				3																		15	30	3						
21	7S21	Tworzenie gier w środowiskach sieciowych	Z	45	15		30				3																		15	30	3						
RAZEM B:				1545	645	15	885	0	0	131	75	90	15	90	90	15	135	150	23	105	180	24	135	165	24	75	165	24	30	60	6						

C INNE WYMAGANIA

_____ = _____ w tym _____

I rok		II rok		III rok		IV rok
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.

Lp	kod	Nazwa modułu	E/Z	Razem	wykłady	ćwicz.	laborat.	konwer.	semin.	Razem ECTS	1			2			3			4			5								
											wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS	wykl.	ćwicz.	ECTS						
1	1101	Przepisy BHP i ergonomia	Z	5	5					0	5																				
2	1102	Język angielski I	Z	30				30		2		30	2																		
3	2103	Język angielski II	Z	30				30		2			30	2																	
4	3104	Język angielski III	Z	30				30		2				30	2																
5	4105	Język angielski IV	E	30				30		2					30	2															
6	3106	Wychowanie fizyczne	Z	30		30				1					30	1															
7	5107	Seminarium dyplomowe I	Z	15					15	3								15	3												
8	6108	Seminarium dyplomowe II	Z	15					15	3									15	3											
9	7109	Seminarium dyplomowe III przygotowanie pracy dyplomowej	Z	30					30	16													30	16							
10	6110	Pracownia dyplomowa I	Z	30					30	3									30	3											
11	7111	Pracownia dyplomowa II	Z	30					30	4													30	4							
12	5112	Moduł ogólnouczelniany humanistyczny	Z	30	30					3								30	3												
13	7113	Praktyka po 4 semestrze w wymiarze min 12	Z	0						4															4						
RAZEM C:				305	35	30	0	120	120	45	5	30	2	0	30	2	0	60	3	0	30	2	30	15	6	0	45	6	0	60	24
RAZEM SEMESTRY (A+B+C)				2 260	850	195	975	120	120	210	350	30	370	30	395	30	365	30	345	30	285	30	150	30	150	30	150	30	150	30	
RAZEM ROCZNIE												720			760			630			150										
OGÓŁEM												2 260																			

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego inżyniera na kierunku

Informatyka w zakresie informatyki

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu **18 czerwca 2015r.**

*) W tabeli B wskazany moduł społeczny

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Instytut
3. Dziekanat

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

.....
(pieczęć i podpis Dziekana)