

ROK/Kierunek studiów	Plan studiów obowiązujący studentów semestru piątego w roku ak. 2018/2019 INFORMATYKA I stopień – III rok <u>Programista gier komputerowych</u>
----------------------	--

KOLEJNOŚĆ WPISU DO INDEKSU

Pełny tytuł imię i nazwisko prowadzącego	Przedmiot	W.	Ćw.	Lab.	Rygor	ECTS
dr Grzegorz Machnik	Kreowanie wirtualnego świata gry	15	-	-	Egz	
mgr Michał Gawron	Kreowanie wirtualnego świata gry	-	-	30	zal	
dr Grzegorz Machnik	Kreowanie wirtualnego świata gry OKM	15	-	30		4
dr Grzegorz Machnik	Podstawy programowania silnika 3D	30	-	-	zal	
dr Grzegorz Machnik	Podstawy programowania silnika 3D	-	-	30	zal	
dr Grzegorz Machnik	Podstawy programowania silnika 3D OKM	30	-	30		4
dr Agnieszka Nowak-Brzezińska	Podstawy sztucznej inteligencji i systemów ekspertowych	30	-	-	Egz	
dr Agnieszka Nowak-Brzezińska	Podstawy sztucznej inteligencji i systemów ekspertowych	-	-	15	zal	
dr Agnieszka Nowak-Brzezińska	Podstawy sztucznej inteligencji i systemów ekspertowych OKM	30	-	15		4
dr hab. Krzysztof Gdawiec	Programowanie animacji	15	-	-	zal	
dr hab. Krzysztof Gdawiec	Programowanie animacji	-	-	30	zal	
dr hab. Krzysztof Gdawiec	Programowanie animacji OKM	15	-	30		4
dr hab. Urszula Boryczka	Systemy inteligencji stadnej	15	-	-	zal	
mgr Michał Bałchanowski	Systemy inteligencji stadnej	-	-	15	zal	
dr hab. Urszula Boryczka	Systemy inteligencji stadnej OKM	15	-	15		2
dr hab. Krzysztof Gdawiec	Wprowadzenie do shaderów	15	-	-	Egz	
mgr Michał Gawron	Wprowadzenie do shaderów	-	-	30	zal	
dr hab. Krzysztof Gdawiec	Wprowadzenie do shaderów OKM	15	-	30		4
dr hab. Wojciech Wieczorek	Wprowadzenie do teorii gier	15	-	-	zal	
mgr Arkadiusz Nowakowski	Wprowadzenie do teorii gier	-	-	15	zal	
dr hab. Wojciech Wieczorek	Wprowadzenie do teorii gier OKM	15	-	15		2
dr Magdalena Tkacz	Moduł społeczny OKM	15	-	-	zal	3
dr hab. Urszula Boryczka dr hab. Krzysztof Gdawiec	Seminarium dyplomowe OKM	-	15	-	zal	3
SUMA ECTS						30