

Kierunek studiów: INFORMATYKA  
studia stacjonarne I stopnia

Specjalność: Grafika komputerowa i projektowanie gier

od roku: 2011/2012

semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu					ECTS
		KOD	ilość godzin			Forma zaliczenia	
			wykładów	konwers./sem	lab. komp.		
I	Algebra z teorią liczb	<u>ATOLMI</u>	30	30		E	6
	Podstawy logiki i teorii zbiorów	<u>LZOLMI</u>		30		Z	3
	Środowisko pracy informatyka	<u>SPO LII</u>			60	Z	4
	Wstęp do informatyki	<u>WIO OII</u>	30	30		E	6
	Wstęp do programowania (I)	<u>WP0 LII</u>	30		30	Z	6
	Aspekty prawne informatyki	<u>AP0 OII</u>	15			Z	1
	Historia informatyki	<u>HIO MIA</u>	30			Z	3
<b>razem w sem I :</b>			<b>315 godz</b>				<b>29 p. ECTS</b>
II	Analiza matematyczna dla informatyków 1	<u>AM1 LMI</u>	30	30		E	5
	Programowanie podstawowe	<u>PP0 LII</u>			30	Z	3
	Programowanie strukturalne	<u>PS0 LII</u>	30		30	E	6
	Systemy operacyjne	<u>SO0 OII</u>	30		30	E	6
	Architektura systemów komputerowych	<u>AS0 LII</u>	30			Z	3
	Sukces na rynku pracy	<u>SR0 LOO</u>	30			Z	2
	Projektowanie grafiki użytkowej	<u>GU0 OII</u>			60	E	6
<b>razem w sem II :</b>			<b>330 godz.</b>				<b>31 p. ECTS</b>
III	Lektorat 1 z jęz. angielskiego	<u>LA1 OOO</u>		30		Z	1
	Algorytmy i złożoność	<u>AZ0 OII</u>	30		30	Z	5
	Matematyka dyskretna	<u>MD0 OMI</u>	30	30		E	6
	Programowanie obiektowe	<u>PR0 OII</u>	30		30	Z	5
	Podstawy baz danych	<u>PB0 OII</u>	30		30	E	6
	Analiza matematyczna dla informatyków 2	<u>AM2 LMI</u>	30	30		E	5
	Grafika w serwisach internetowych	<u>GS00II</u>			30	Z	3
<b>razem w sem III :</b>			<b>360 godz.</b>				<b>31 p. ECTS</b>
IV	Lektorat 2 z jęz. angielskiego	<u>LA2 OOO</u>		30		Z	1
	Inżynieria oprogramowania	<u>IO0 OII</u>	30		30	E	5
	Technologie sieciowe	<u>TS0 LII</u>	30		30	E	5
	Zaawansowane algorytmy	<u>ZA0 OII</u>	30		30	E	6
	Metody probabilistyki i statystyki	<u>PS0 LMI</u>	30	30		Z	5
	Geometria w grafice komputerowej	<u>GG0LMI</u>	30	60		E	7
	<b>razem w sem IV :</b>			<b>360 godz.</b>			
V	Lektorat 3 z jęz. angielskiego	<u>LA3 OOO</u>		30		Z	1
	Wychowanie fizyczne 1	<u>WF1 OOO</u>		30		Z	0
	Projekt zespołowy	<u>PZ0 OII</u>			60	Z	5
	Elementy sztucznej inteligencji	<u>SIO LII</u>	30			Z	3
	Systemy czasu rzeczywistego	<u>SC0 OII</u>			30	Z	3
	Grafika komputerowa	<u>GK0 OII</u>	30		30	E	6
	Modelowanie i animacja komputerowa	<u>MA0 OII</u>			60	Z	6
	Przedmioty do wyboru*			90			9
<b>razem w sem V :</b>			<b>390 godz.</b>				<b>33 p. ECTS</b>
VI	Lektorat 4 z jęz. angielskiego	<u>LA4 OOO</u>		30		E	2
	Wychowanie fizyczne 2	<u>WF2 OOO</u>		30		Z	0
	Projekt dyplomowy z przygotowaniem do EL	<u>EL0LII</u>			30	Z	12
	Praktyki zawodowe**					Z	4
	Programowanie gier	<u>WG0 LII</u>			60	Z	6
	Przedmioty do wyboru*			90			9
<b>razem w sem VI :</b>			<b>240 godz.</b>				<b>33 p. ECTS</b>
<b>RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW:</b>			<b>1995 godzin</b>				<b>186 p. ECTS</b>

\* Przedmioty do wyboru (co najmniej 180 godzin w ciągu III roku za 18 punktów ECTS) należy wybrać z oferty przedstawianej w danym roku akademickim na WMiI.

\*\* Należy odbyć co najmniej 120 godz. praktyk w ciągu 4 tygodni (zasady i formę odbywania praktyk ustalają odrębne przepisy)

Aby uzyskać tytuł licencjata informatyki, specjalność *Grafika komputerowa i projektowanie gier* należy:

- ▶ zaliczyć 6 semestrów studiów zgodnie z powyższym rozkładem zajęć
- ▶ zdać egzamin licencjacki
- ▶ odbyć obowiązkowe szkolenia (biblioteczne i BHP)