

WZORY WPISÓW DO INDEKSU - STUDIA STACJONARNE II-GO STOPNIA
Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
sem. zimowy, rok akad. 2019/2020

I ROK

Wykładowca	Przedmiot	Forma zaliczenia	Pkt. ECTS	Ilość godzin w sem.	
				w.	ćw.
Inż. Adam Cichy	Silniki gier W6-PGAN-S2-SG1 W6-PGGK-S2-SG1	Z	5		45
Mgr Nina Gara	Digital art W6-PGAN-S2-DA1 W6-PGGK-S2-DA1	Z	3		45
Mgr Konrad Czernik	Pracownia konceptowania W6-PGAN-S2-PKO1 W6-PGGK-S2-PKO1	Z	4		45
Dr hab. Kaja Renkas	Pracownia kreatywna W6-PGAN-S2-PK1 W6-PGGK-S2-PK1	Z	3		45
Mgr Robert Lipka	Zaawansowana kreacja 2D W6-PGAN-S2-ZK2D1 W6-PGGK-S2-ZK2D1	Z	2		45
Dr Paweł Synowiec	Zaawansowana kreacja 3 D W6-PGAN-S2-ZK3D1 W6-PGGK-S2-ZK3D1	Z	2		45
*	Moduły dla specjalności	Z	3		30
Dr Jarosław Korczak	Twórcze działania na płaszczyźnie W6-PGAN-S2-TDP1 W6-PGGK-S1-TDP1	Z	3		45
Mgr Robert Lipka	Twórcze działania w przestrzeni W6-PGAN-S2-TDPR1 W6-PGGK-S1-TDPR1				
Mgr Dariusz Łęczycki	Zagadnienia specjalnościowe W6-PGAN-S2-ZS1 W6-PGGK-S2-ZS1	Z	3		30
Dr hab. Ryszard Solik	Wybrane zagadnienia kultury i sztuki W6-PGAN-S2-WZKS1 W6-PGGK-S2-WZKS1	E	2	15	
		Z			15
		OKM		15	15
RAZEM			30		

Z - zaliczenie z oceną

E – egzamin

OKM - ocena końcowa modułu (wystawiana przez koordynatora modułu)

***Moduły do wyboru dla specjalności Grafika komputerowa gier**

Mgr Dariusz Łęczycki	Projektowanie elementów GUI W6-PGGK-S2-PEG1	Z	3		30
Mgr Marcin Goldyszewicz	Implementacja graficzna poziomów gry W6-PGGK-S2-IGPG1	Z	3		30

***Moduły do wyboru dla specjalności Animacja**

Mgr inż. Piotr Tondos	Animacja GUI W6-PGAN-S2-AG1	Z	3		30
Lic. Marcin Sordyl	Symulacje i oddziaływanie następstw W6-PGAN-S2-SON1	Z	3		30