UNIWERSYTET WSB MERITO POZNAŃ

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE

9	200	12
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów

- Wprowadzenie do silnika Unreal Engine – 20h
- Podstawy projektowania gier komputerowych – 16h
- Wprowadzenie do narracji i storytellingu w grach – 16h
- Wprowadzenie do Grafiki 3D i Blendera – 12h
- Wprowadzenie do grafiki 2D i elementów UI w grach – 8h
- Wprowadzenie do produkcji gier komputerowych – 20h
- Seminarium Dyplomowe – 16h
- Zaawansowane zagadnienia w silniku Unreal Engine – 18h
- Wprowadzenie do animacji w silniku Unreal Engine 5 – 8h
- Projektowanie doświadczeń użytkownika w grach – 8h
- Projektowanie poziomów i środowisk w grach – 12h
- Rozwój kariery i umiejętności zawodowych w branży gier – 8h
- Zarządzanie marką i społecznością w przemyśle gier – 4h
- Zarządzanie produktem gry video na cyfrowych platformach dystrybucji – 8h
- Seminarium Dyplomowe – 26h

Harmonogram

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Poznaniu, studentem zawierana jest w formie pisemnej.