

Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE



Program studiów

200

2

12

9

Liczba godzin zajęć Liczba semestrów Liczba zjazdów Liczba miesięcy nauki

- 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