

# Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE



## Program studiów

**9**

**200**

**12**

**2**

Liczba miesięcy nauki   Liczba godzin zajęć   Liczba zjazdów   Liczba semestrów

- Wprowadzenie do silnika Unreal Engine (20 godz.)
- Podstawy projektowania gier komputerowych (16 godz.)
- Wprowadzenie do narracji i storytellingu w grach (16 godz.)
- Wprowadzenie do grafiki 3D oraz programu Blender (12 godz.)
- Wprowadzenie do grafiki 2D oraz elementów interfejsu użytkownika (UI) w grach (8 godz.)
- Wprowadzenie do produkcji gier komputerowych (20 godz.)
- Seminarium dyplomowe (16 godz.)
- Zaawansowane zagadnienia w silniku Unreal Engine (18 godz.)
- Wprowadzenie do animacji w silniku Unreal Engine 5 (8 godz.)
- Projektowanie doświadczeń użytkownika (UX) w grach (8 godz.)
- Projektowanie poziomów i środowisk w grach (12 godz.)
- Rozwój kariery i umiejętności zawodowych w branży gier komputerowych (8 godz.)
- Zarządzanie marką oraz społecznością w przemyśle gier (4 godz.)
- Zarządzanie produktem gry wideo na cyfrowych platformach dystrybucji (8 godz.)
- Seminarium dyplomowe (26 godz.)