UNIWERSYTET WSB MERITO WARSZAWA

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

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.)

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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.