

kierunek studiów: **INFORMATYKA**
 profil studiów: ogólnoakademicki
 stopień: II
 forma studiów: stacjonarne
 specjalność: **Interaktywne media**
 od roku: 2019/2020

rok	semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu						
			KOD	Liczba godzin				Forma zaliczenia	ECTS
				wykładów	konwers. /sem	lab. kom.	Razem		
	1	Analysis of Scientific Texts	AX0U0I		28		28	E	5
	1	Sztuczna inteligencja	SI0QII	28		28	56	E	6
	1	Techniki algorytmiczne	AT0UII	28		28	56	E	5
	1	Analiza matematyczna z równaniami różniczkowymi	AR0UMI		42		42	Z	4
	1	Teoria i praktyka programowania gier komputerowych	TG0UUI	28		56	84	Z	7
	1	Przetwarzanie obrazów	PO0UUI	28		28	56	E	5
razem w 1. semestrze :				godzin:		322	p. ECTS:		32
I	2	Badania operacyjne	BO0UUI	28	28		56	E	5
	2	Teoria grafów i sieci	GF0UUI	28		28	56	E	5
	2	Geometria z topologią	GT0UMI		42		42	Z	4
	2	Teoria gier i kombinatoryka	TK0UUI			28	28	Z	3
	2	Zaawansowane przetwarzanie obrazu	ZO0UUI	28		28	56	E	6
	2	Przedmioty do wyboru		min 42			42	Z/E	6
razem w 2. semestrze :				min godzin:		280	p. ECTS:		29
	3	Seminarium magisterskie 1 (z przygotowaniem do egz. dyp.)	SS1UUI			28	28	Z	7
	3	Zarządzanie projektem informatycznym	ZP0QUI	28		28	56	E	6
	3	Fizyka w grach komputerowych	FG0UUI	28		28	56	E	6
	3	Zaawansowane programowanie gier komputerowych	ZG0UUI			56	56	E	6
	3	Przedmioty do wyboru		min 35			35	Z/E	5
razem w 3. semestrze :				min godzin:		231	p. ECTS:		30
II	4	Seminarium magisterskie 2 (z przygotowaniem do egz. dyp.)	SS2UUI			28	28	Z	15
	4	Edycja tekstów naukowych	EX0U0O	8		28	36	Z	2
	4	Przedmioty z grupy HS		min 35			35	Z	5
	4	Interaktywne technologie sieciowe	IT0QUI	28		28	56	E	5
	4	Przedmioty do wyboru		min 42			42	Z/E	6
razem w 4. semestrze :				min godzin:		197	p. ECTS:		33
RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW :				min godzin:		1030	p. ECTS:		124

Plan studiów (załącznik do programu studiów) zatwierdzony przez Radę Wydziału Matematyki i Informatyki w dniu 15.05.2019 r.

Obowiązkowe zajęcia nieujęte w planie studiów:

- Szkolenie z zakresu BHP na platformie e-learningowej;
- Szkolenie z zakresu prawa autorskiego na platformie e-learningowej;