

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia			
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.		
Metody uczenia się i studiowania	Inf-inż.	1	15									1			
Ochrona własności intelektualnej	Inf-inż.	1			15							1			
Bezpieczeństwo pracy i ergonomia	Inf-inż.	1		10								1			
Podstawy ekonomii	Inf-inż.	1	15									1			
				15									1		
Matematyka dyskretna	Inf-inż.	1	30									2		x	
				30									3		
Programowanie w Pythonie	Inf-inż.	1	45									2		x	
				15									1		
						30								3	
Środowisko pracy informatyka	Inf-inż.	1	15									1			
						30								2	
Wprowadzenie do informatyki	Inf-inż.	1	15									1			
				15										1	
Podstawy elektroniki	Inf-inż.	1	15									1			
						15								1	
Grafika komputerowa i multimedia	Inf-inż.	1	30									2		x	
						30								3	
Komputerowy skład w LaTeX-u	Inf-inż.	1	15									1			
						15								1	
Razem semestr I			195	85	15	120	0	0	0	0	0	30		3	
Język obcy	Inf-inż.	2		30								2			
Projektowanie serwisów internetowych	Inf-inż.	2	30									2			
						30								2	
Elementy matematyki wyższej	Inf-inż.	2	30									2		x	
				30										3	
Programowanie w C	Inf-inż.	2	30									2		x	
				15									1		
						30									2
Inżynieria oprogramowania	Inf-inż.	2	15									1			
						15								1	
Bazy danych	Inf-inż.	2	30									2		x	
				10									1		
						20									2
Podstawy modelowania w języku UML	Inf-inż.	2	15									1		x	
						30									2
Podstawy techniki cyfrowej	Inf-inż.	2	15									1			
						15									1
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	2	30									2			
Razem semestr II			195	85	0	140	0	0	0	0	0	30		4	

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia		
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka		zal.	egz.	
			Język obcy	Inf-inż.	3		30							
Podstawy modelowania w języku UML	Inf-inż.	3	15									1		
						30							2	
Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Podstawy programowania w Javie	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Systemy operacyjne	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	3	30									2		
Testowanie oprogramowania	Inf-inż. IO	3				15						3		
Zaawansowane bazy danych	Inf-inż. IO	3	15									1		
						30							4	
Razem semestr III			150	30	0	165	0	0	0	0	0	30	0	3
Język obcy	Inf-inż.	4		30								2		
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	4		30								0		
Algorytmy i struktury danych	Inf-inż.	4	30									2		x
						30							4	
Komunikacja człowiek-komputer	Inf-inż.	4	15									1		
						15							1	
Projektowanie serwisów internetowych	Inf-inż.	4	30									2		
						30							3	
Języki, automaty i gramatyki	Inf-inż.	4	20									2		x
						25							3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	4	15									1		
Zaawansowane programowanie w Javie	Inf-inż. IO	4	30									2		
						15							2	
Programowanie w C i C++	Inf-inż. IO	4	30									2		
						30							3	
Razem semestr IV			170	60	0	145	0	0	0	0	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia		
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka		zal.	egz.	
			Język obcy	Inf-inż.	3		30							
Podstawy modelowania w języku UML	Inf-inż.	3	15									1		
						30							2	
Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Podstawy programowania w Javie	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Systemy operacyjne	Inf-inż.	3	30									2		x
						30							3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	3	30									2		
Grafika wektorowa i rastrowa	Inf-inż. GK	3				45						5		
Grafika 3D	Inf-inż. GK	3				30						3		
Razem semestr III			135	30	0	195	0	0	0	0	0	30	0	3
Język obcy	Inf-inż.	4		30								2		
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	4		30								0		
Algorytmy i struktury danych	Inf-inż.	4	30									2		x
						30							4	
Komunikacja człowiek-komputer	Inf-inż.	4	15									1		
						15							1	
Projektowanie serwisów internetowych	Inf-inż.	4	30									2		
						30							3	
Języki, automaty i gramatyki	Inf-inż.	4	20									2		x
						25							3	
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf-inż.	4	15									1		
Animacja komputerowa 1	Inf-inż. GK	4				30						3		
Systemy DTP - skład i łamanie publikacji	Inf-inż. GK	4				30						3		
Fotografia cyfrowa	Inf-inż. GK	4				30						3		
Razem semestr IV			110	60	0	190	0	0	0	0	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze									ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka	zal.		egz.	
			Język angielski	Inf-inż.	5		30							
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	5		30								0		
Algorytmy grafowe	Inf-inż.	5	15									1		x
						15							1	
Podstawy sztucznej inteligencji	Inf-inż.	5	30									2		x
						30							4	
Programowanie gier komputerowych	Inf-inż.	5	15									1		
						30							3	
Metody przetwarzania obrazów cyfrowych	Inf-inż.	5	30									2		
						30							4	
Animacja komputerowa 2	Inf-inż GK	5				30						3		
Postprodukcja nagrań wideo	Inf-inż GK	5	15									1		
						45							4	
Razem semestr V			105	60	0	180	0	0	0	0	0	30	0	3
Bezpieczeństwo systemów informatycznych	Inf-inż.	6	30									2		
						30							3	
Projekt zespołowy	Inf-inż.	6				30						5		
Projektowanie wirtualnej rzeczywistości	Inf-inż GK	6				45						5		
Praktyka zawodowa 1	Inf-inż.	6									360	15		
Razem semestr VI			30	0	0	105	0	0	0	0	360	30	0	0

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia		
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	war- szta- ty	projek- ty	sem.	prak- tyka		zal.	egz.	
			Język angielski	Inf-inż.	5		30							
Wychowanie fizyczne	Inf-inż.	5		30								0		
Algorytmy grafowe	Inf-inż.	5	15									1		x
						15							1	
Podstawy sztucznej inteligencji	Inf-inż.	5	30									2		x
						30							4	
Programowanie gier komputerowych	Inf-inż.	5	15									1		
						30							3	
Metody przetwarzania obrazów cyfrowych	Inf-inż.	5	30									2		
						30							4	
Wzorce projektowe	Inf-inż IO	5				30						3		
Programowanie współbieżne i rozproszone	Inf-inż IO	5	30									2		x
						30							3	
Razem semestr V			120	60	0	165	0	0	0	0	0	30	0	4
Bezpieczeństwo systemów informatycznych	Inf-inż.	6	30									2		
						30							3	
Projekt zespołowy	Inf-inż.	6				30						5		
Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne	Inf-inż IO	6	15									1		
						30							4	
Praktyka zawodowa 1	Inf-inż	6									360	15		
Razem semestr VI			45	0	0	90	0	0	0	0	360	30	0	0

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze									ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka	zal.		egz.	
			Projekt inżynierski	Inf-inż.	7				30					
Pracownia dyplomowa	Inf-inż.	7				15					11			
Praktyka zawodowa 2	Inf-inż.	7								360	15			
Razem semestr VII			0	0	0	45	0	0	0	360	30	0	0	

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia		
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka		zal.	egz.	
Język angielski dla informatyka	Inf.	1		30								2		
Przedmiot swobodnego wyboru	Inf.	1	30									2		
PSW (z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych)	Inf.	1	30									2		
Ochrona własności intelektualnej	Inf.	1		15								1		
Podstawy mikroprzedsiębiorczości	Inf.	1	15									1		
				15									1	
Zaawansowane algorytmy i struktury danych	Inf.	1	30									2		x
						30							3	
Teoria obliczeń i złożoność obliczeniowa	Inf.	1	30									2		x
				30									3	
Zaawansowane programowanie w Pythonie	Inf.	1	30									2		
						30							2	
Zarządzanie projektami	Inf.	1				30						2		
Sztuczne sieci neuronowe i głębokie uczenie	Inf.	1	30									2		x
						30							3	
Razem semestr I			195	90	0	120	0	0	0	0	0	30	0	3
Język angielski dla informatyka	Inf.	2		15								1		
Projekt zespołowy	Inf.	2				30						2		
Przedmiot obieralny w języku angielskim 1	Inf.	2							15			1		
Przedmiot obieralny w języku angielskim 2	Inf.	2							15			1		
Projektowanie interfejsów gier	Inf. TGK	2				30						2		
Dźwięk w grach komputerowych	Inf. TGK	2	15									1		x
						30							3	
Fizyka w grach komputerowych	Inf. TGK	2				30						2		
Programowanie wirtualnej rzeczywistości	Inf. TGK	2				30						2		
Zaawansowane programowanie gier komputerowych	Inf. TGK	2			15							1		
						30							2	
Projektowanie rozszerzonej rzeczywistości	Inf. TGK	2				30						2		
Sztuczna inteligencja w grach komputerowych	Inf. TGK	2	30									2		x
						30							4	
Grafika na potrzeby gier	Inf. TGK	2				30						2		
Programowanie gier na urządzenia mobilne	Inf. TGK	2				30						2		
Razem semestr II			45	15	15	300	0	0	30	0	0	30	0	2

Przedmiot	Kierunek	Semestr	Przydział godzin w semestrze								ECTS	Forma zaliczenia	
			w.	ćw.	konw.	lab./ ćw. ter.	warsztaty	projekty	sem.	praktyka		zal.	egz.
Projekt indywidualny	Inf.	3				15					5		
Pracownia magisterska	Inf.	3				15					10		
Praktyka zawodowa	Inf.	3								360	15		
Razem semestr I			0	0	0	30	0	0	0	360	30	0	0