

Diplomski studij

RAZVOJ RAČUNALNIH IGARA

CILJ PROGRAMA

Cilj je programa stvoriti stručne specijaliste inženjere računarstva koji su samostalni, kreativni i sposobni programeri računalnih igara. Naši inženjeri računarstva trebali bi:

- Poznavati procese rada razvoja računalnih igara unutar različitih temeljnih i specijaliziranih područja
- Razumjeti kako programske tehnologije funkcioniraju u industriji razvoja računalnih igara
- Imati sposobnost dizajnirati i implementirati računalne igre
- Moći raditi samostalno i u grupama te moći procijeniti i ocijeniti vlastiti rad

SADAŠNJI PROGRAM

Prva godina

Semestar 1	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Fizikalni koncepti u igrama	6	45	15	30	Obvezni
Kreativnost i kritičko mišljenje	3	45	30	15	Obvezni
Planiranje računalnih igara	6	60	15	45	Obvezni
Razvoj računalnih igara	6	60	15	45	Obvezni
Upravljanje informacijskim uslugama	3	45	30	15	Obvezni
Monetizacija računalnih igara	6	60	15	45	Izborni
Upravljanje inovacijom	6	60	30	30	Izborni
Upravljanje kvalitetom u IT projektima	6	60	30	30	Izborni

Semestar 2	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Kreiranje scenarija računalne igre	4	60	15	45	Obvezni
Napredni razvoj računalnih igara	5	60	15	45	Obvezni
Poduzetništvo	5	60	30	30	Obvezni
Razvoj 3D igara	5	60	15	45	Obvezni
Razvoj igara za više igrača	5	60	15	45	Obvezni
Elektroničko poslovanje	6	60	30	30	Izborni
Internet stvari	6	60	30	30	Izborni
Marketing računalnih igara	6	60	15	45	Izborni

Druga godina

Semestar 3	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
3D modeliranje i teksturiranje u igrama	4	45	15	30	Obvezni
Efekti u računalnim igrama	5	45	15	30	Obvezni
Praktikum: razvoj računalne igre	6	60	15	45	Obvezni
Pregovaranje i rješavanje konflikata	4	45	30	15	Obvezni
Primjena virtualne i proširene stvarnosti	5	60	15	45	Obvezni
Ergonomija i oblikovanje programskih rješenja	6	60	30	30	Izborni
Skladišta podataka i poslovna inteligencija	6	60	30	30	Izborni
Struktura računalnih igara	6	60	15	45	Izborni

Semestar 4	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Diplomski rad	30	0	0	0	Obvezni

NOVI PROGRAM

Prva godina

Semestar 1	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Inovativni projekt 1 - Ideja i planiranje proizvoda / usluga	8	15	15	0	Obvezni
Kreativnost i kritičko mišljenje	3	45	30	15	Obvezni
Planiranje računalnih igara	4	55	9	45	Obvezni
Razvoj računalnih igara	5	55	9	45	Obvezni
Opće tehnike programiranja	5	45	15	30	Izborni
Matematičke osnove razvoja igara	5	45	15	30	Izborni
Uvod u 3D modeliranje za računalne igre	5	45	15	30	Izborni
Konceptualna i primijenjena 2D umjetnost za računalne igre	5	45	15	30	Izborni

Semestar 2	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Inovativni projekt 2 - Razvoj proizvoda ili usluga	6	15	6	9	Obvezni
Primijenjeni DevOps	5	45	15	30	Obvezni
Racionalni dizajn igara i nivoa	4	45	15	30	Obvezni
Razvoj 3D igara	5	45	15	30	Obvezni
Napredni razvoj računalnih igara	5	45	15	30	Izborni
Razvoj igara za više igrača	5	45	15	30	Izborni
Napredno 3D modeliranje za računalne igre	5	45	15	30	Izborni
Narativni dizajn	5	45	15	30	Izborni

Druga godina

Semestar 3	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Inovativni projekt 3 - go to market strategije	6	15	6	9	Obvezni
Mobilne i hiperkazualne igre	5	45	15	30	Obvezni
Monetizacija i marketing računalnih igara	4	45	15	30	Obvezni
Primjena virtualne i proširene stvarnosti	5	45	15	30	Izborni
Skriptiranje računalnih igara	5	45	15	30	Izborni
Programiranje s 3D modelima	5	45	15	30	Izborni
3D animacija u računalnim igrama	5	45	15	30	Izborni
Vizualni efekti u računalnim igrama	5	45	15	30	Izborni
Razvoj scenarija računalnih igara	5	45	15	30	Izborni

Semestar 4	ECTS	SATI	PD*	VJ**	TIP
Diplomski rad	30	900	0	0	Obvezni

■ kolegiji koji se više ne izvode

■ promjena u odnosu na postojeće stanje