

УЧЕБЕН ПЛАН
 Магистърска програма
„КОМПЮТЪРНИ ИГРИ”
 СПЕЦИАЛНОСТ „ДИЗАЙН ЗА ДЕТСКАТА СРЕДА”

№	Наименование на дисциплините	Всичко часове	Разпределение по курсове и семестри							
			I курс				II курс			
			I семестър		II семестър		III семестър		IV семестър	
			Бр. часа	Кредити	Бр. часа	Кредити	Бр. часа	Кредити	Бр. часа	Кредити
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I. ЗАДЪЛЖИТЕЛНИ УЧЕБНИ ДИСЦИПЛИНИ										
1.	Триизмерно Моделиране	360	120	5	90	3	150	7		
2.	Технологична платформа	180			60	4	120	6		
3.	Текстуриране	180	60	3	60	3	60	4		
4.	Създаване на околна среда	180	60	3	60	3	60	4		
5.	Моделиране на персонаж	135	45	3	45	3	45	3		
6.	Кинематика на персонаж	90	30	2	30	2	30	2		
7.	Артмениджмънт	60	30	2	30	2				
8.	История на изкуството	60	30	2	30	2				
9.	Психология на творчеството	60	30	2	30	2				
10.	Разработване на компютърни игри	60	30	2	30	2				
11.	Документиране на проект	30	30	2						
12.	Концептуален проект	60	30	2	30	2				
13.	Цвят и осветление	60			30	2	30	2		
14.	Дигитална фотография	30	30	2						
15.	История на компютърната игра	30					30	2		
ВСИЧКО за I М курс		1050	525	30	525	30				
16.	Проектиране и изпълнение на дипломна работа	525							525	15
17.	Защита на дипломна работа									15
ВСИЧКО за II М курс		1050					525	30	525	30
ОБЩО:		2100	525	30	525	30	525	30	525	30