

ΩΡΟΛΟΓΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΗΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΤΕΧΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ (VIDEO GAMES)

Α/Α	ΜΑΘΗΜΑΤΑ	Α' ΕΞΑΜΗΝΟ			Β' ΕΞΑΜΗΝΟ			Γ' ΕΞΑΜΗΝΟ			Δ' ΕΞΑΜΗΝΟ		
		Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ	Θ	Ε	Σ
1.	Αγγλικά Ι	3		3									
2.	Εισαγωγή στην πληροφορική	2	4	6									
3.	Αλγοριθμική & Δομές Δεδομένων Ι - Γλώσσα προγραμματισμού Ι (PASCAL)	2	2	6									
4.	Λειτουργικά συστήματα	2	2	4									
5.	Επικοινωνίες δεδομένων και Τεχνολογία Internet	2	2	4									
6.	Αγγλικά ΙΙ				3		3						
7.	Αλγοριθμική & Δομές Δεδομένων ΙΙ				2	2	4						
8.	Βάσεις δεδομένων				2	2	4						
9.	Γλώσσα προγραμματισμού ΙΙ (C)				2	4	6						
10.	Δίκτυα Υπολογιστών				2	2	4						
11.	Τεχνική επικοινωνίας - Επιχειρηματικότητα				1		1						
12.	Αγγλικά ΙΙΙ							2		2			
13.	Τεχνολογία Πολυμέσων για εφαρμογές ψηφιακής εικόνας/ήχου με αλληλεπίδραση								3	3			
14.	Γλώσσα προγραμματισμού ΙΙΙ Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός (C++)								3	3			
15.	Γλώσσα Προγραμματισμού ΙV (OpenGL)								4	4			
16.	Πολυμεσικά Εργαλεία Κατασκευής Παιχνιδιών Ι (Flash)								3	3			
17.	Επεξεργασία Εικόνας (PhotoShop)								2	2			
18.	Εργαλεία κατασκευής παιχνιδιών Ι (UnReal Editor, Half Life, Doom Editor)								3	3			
19.	Εργαλεία Δημιουργίας Τρισδιάστατων Γραφικών Ι (3DS Max)								3	3			
20.	Ανάπτυξη Διαδραστικών Παιχνιδιών σε περιβάλλον Μικροσυσκευών και Η/Υ (Java, XML)											3	3
21.	Τεχνολογία Πολυμέσων για εφαρμογές ψηφιακής εικόνας/ήχου με αλληλεπίδραση											3	3
22.	Γλώσσα προγραμματισμού V (C++)											3	3
23.	Γλώσσα Προγραμματισμού VI (OpenGL)											3	3
24.	Πολυμεσικά Εργαλεία Κατασκευής Παιχνιδιών ΙΙ (Flash)											2	2
25.	Εργαλεία κατασκευής παιχνιδιών ΙΙ (UnReal Editor, Half Life Editor, Doom Editor)											3	3
26.	Εργαλεία Επεξεργασίας Video											2	2
27.	Εργαλεία Δημιουργίας Τρισδιάστατων Γραφικών ΙΙ (3DS Max)											2	2
28.	Διαθεματική εργασία								2	2		3	3
	Σύνολο	11	12	23	12	10	22	2	23	25		24	24