

pieczęćka Wydziału/Instytutu

UNIwersytet KAZIMIERZA WIELKIEGO

PLAN STUDIÓW NR

Wydział: Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów
 kierunek studiów: Humanistyka drugiej generacji
 dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach
 profil kształcenia: praktyczny*
 poziom kształcenia: studia I stopnia
 forma studiów: stacjonarne

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2020/2021

Lp.	Nazwa modułu	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia wykładu (w)			Forma zaliczenia ćw., konw., lab., proj., sem. (i)			Razem godzin	Godziny zajęć				Rozkład godzin zajęć dydaktycznych								
			EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZAL. ICZENIE po sem.	EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZAL. ICZENIE po sem.		w	inne				I ROK		II ROK					
											ćw.	kon.	lab.p roj	sem.	I	II	III	IV				
			15	15	15	15	15	15		15					15							
OGÓLEM:		180							2085	810	540	0	675	60	14	9	11	10	13	16	10	16
MODUŁY ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																						
1.	Literatura interaktywna (e)	4		I					45	45					3							
2.	Projektowanie gier planszowych	8		I			I		90	45		45			3	3						
3.	Introduction to Game Design ENG	6	I				I		75	45	30				3	2						
4.	Introduction to Game Studies ENG	6	I					I	75	45	30				3	2						
5.	Wprowadzenie do testowania gier	3		I					30	30					2							
6.	Project Management ENG	4		II					30	30							2					
7.	Logika i probablistyka	3		II					30	30							2					
8.	Wprowadzenie do silników gier	4			II		II		45	15		30					1	2				
9.	Wprowadzenie do matematyki stosowanej	6	II				II		60	30	30						2	2				
10.	Warstwa artystyczna w grach	6	II				II		60	30	30						2	2				
11.	Wprowadzenie do projektowania fabuł	6		II			II		60	30	30						2	2				
12.	Prawo własności intelektualnej	2		III					15	15										1		
13.	Ekonomia rynku gier (e)	2		III					30	30										2		
14.	Produkcja gier	2		III					30	30										2		
15.	Nowe media	2			III				30	30										2		
16.	Grywalizacja w edukacji i zarządzaniu	2		III					30	30										2		

17.	Game Monetization ENG	5	III			III		60	30	30								2	2						
18.	Role-Playing Games ENG	5		III		III		75	30			45						2	3						
19.	Virtual and Augmented Reality ENG	2			IV			30	30											2					
20.	Prawo rynku gier	2		IV				30	30											2					
21.	Ludologia	5	IV			IV		60	30	30										2	2				
23.	Warsztat tekstów naukowych	3			IV	IV		45	30	15										2	1				
24.	Język obcy	8				IV	I,II,III	120		120				2		2				2	2				
25.	Wychowanie fizyczne	0					III,IV	60		60										2	2				
Razem:		96						1215	690	405	0	120	0	14	9	11	10	13	9	8	7				
MODUŁY ZAJĘĆ DO WYBORU																									
1.	Unity ENG / Game Writing ENG	4				III		30		30										2					
2.	Programowanie C# / Projektowanie dialogów i questów	7			IV	IV		60	30	30										2	2				
3.	Unreal Engine ENG / Worldbuilding ENG	6			V	V		60	30	30															
4.	Level Design/ Projektowanie larpów	6	V			V		75	30	45															
5.	Gry miejskie/ Dziennikarstwo growe	3		V				30	30																
6.	Projekt (cyfrowy) / Projekt (analogowy)	6				III,IV, V		45				45								1	1				
7.	Projekt badawczy/ Projekt wdrożeniowy	3				IV		30				30									2				
8.	Seminarium dyplomowe	22				V, VI		60					60												
Razem:		57						390	120	135	0	75	60	0	0	0	0	0	0	3	2	5			
MODUŁY ZAJĘĆ Z OBSZARÓW NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB SPOŁECZNYCH																									
Razem:		0						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
PRAKTYKI																									
1.	Praktyka zawodowa [zewnętrzna]	15					V,VI	240				240													
2.	Współpraca z interesariuszami	12				III,IV, V, VI		240				240								4	4				
Razem:		27						480	0	0	0	480	0	0	3	0	2	0	4	0	4				
														Liczba egzaminów w semestrze:								2	2	1	2

Szkolenie BHP w wymiarze 4 godz. na początku I semestru: nie dotyczy/realizowane w ramach modułu -

(podać liczbę porządkową modułu w planie studiów lub j

Szkolenie biblioteczne na początku I semestru

Planowanie kariery zawodowej w wymiarze 5 godzin

Zajęcia realizowane w e-learningu - (e) 6 pkt ECTS

Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:

- na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów: 159 pkt ECTS

- w ramach zajęć podstawowych dla kierunku studiów: 96 pkt ECTS

- za zajęcia z obszarów nauk humanistycznych: 12 pkt ECTS

- w ramach praktyki: 27 pkt ECTS
- w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym 129 pkt ECTS (dla profilu praktycznego)
- w ramach modułów zajęć związanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki/sztuki związanej z kierunkiem studiów nd. pkt ECTS (dla profilu ogólnoakademickiego)

Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej dyscypliny (dotyczy kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny) :

dyscyplina nauki o komunikacji społecznej i mediach - 70% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina informatyka - 10% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina nauki prawne – 5% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina ekonomia i finanse – 5% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina literaturoznawstwo – 5% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina nauki o kulturze i religii – 5% ogólnej liczby punktów ECTS

Plan studiów uchwalony przez Senat w dniu.....

.....
Samorząd Studencki

.....
Zastępca ds. Kształcenia

.....
Dyrektor

* niepotrzebne skreślić

0	0	0	0

2	2		
2	3		
2			
	1		
	2		2
6	8	0	2

0	0	0	0

	4		12
	4		4

0 8 0 16

1	0
---	---

ego nazwę)

.....
ektor Kolegium