

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 2022/2023

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.	ZALICZENIE po sem.	EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZALICZENIE po sem.		w	inne				I ROK		II ROK				III ROK							
											ćw.	kon.	lab.pr oj	sem.	I	II	III	IV	V	VI								
			15	15	15	15	15	15		15					15	15	15	15	15	15	15							
	OGÓLEM:	182						2400	750	360	0	1230	60	14	8	15	13	11	19	6	22	4	26	0	22			
MODUŁY ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																												
1.	Wprowadzenie do projektowania gier planszowych i karcianych	6		I			I		75	45			30		3	2												
2.	Introduction to Game Design ENG	5	I				I		75	45	30				3	2												
3.	Introduction to Game Studies ENG	5	I					I	60	45	15				3	1												
4.	Logika i probabilistyka	3		I					30	30					2													
5.	Wprowadzenie do projektowania fabuł	5		I			I		60	45	15				3	1												
6.	Projektowanie gier planszowych i karcianych	6		II			II		75	45			30			3	2											
7.	Wprowadzenie do silników gier	3			II		II		45	30			15			2	1											
8.	Wprowadzenie do matematyki stosowanej	3	II						30	30						2												
9.	Produkcja gier (e)	3		II					30	30						2												
10.	Wprowadzenie do prawa i ekonomii rynku gier (e)	3	III						30	30								2										
11.	Warsztat tekstów naukowych	3		IV			IV		45	30	15									2	1							
12.	Projekt badawczy	2					IV		15				15									1						
13.	Wychowanie fizyczne	0						IV, V	60		60										2		2					
14.	Seminarium dyplomowe	22					V, VI		60				60									2		2				
	Razem:	69							690	405	135	0	90	60	14	6	9	3	2	0	2	4	0	4	0	2		
MODUŁY ZAJĘĆ DO WYBORU																												
1.	Game Artistic Analysis ENG / Virtual and Augmented Reality ENG	5		II			II		45	30	15					2	1											
2.	New Media ENG / Project Management ENG	4			II				30	30						2												
3.	Role-Playing Games ENG / Serious Games ENG	5		II			II		75	30			45			2	3											
4.	Worldbuilding ENG / Live Games ENG	4		III			III		30	15			15					1	1									
5.	Unity ENG / E-Sport ENG	5			III		III		45	30			15					2	1									
6.	Projektowanie dialogów i questów / PR i marketing	4			III		III		45	30	15							2	1									
7.	Wprowadzenie do grafiki i dźwięku / Polskie groźnawstwo	5			III		III		60	30	30							2	2									
8.	Game Writing ENG / Game Monetization ENG	5			IV		IV		45	30	15							2	1									
9.	Unreal Engine ENG / Game Adaptations ENG	5			IV		IV		60	30			30								2	2						
10.	Level Design / Programowanie C#	4			IV		IV		60	30			30								2	2						

11.	Gaming Law ENG / Gamedev Industry ENG	4	V			V		45	30	15											2	1										
12.	Advanced Game Design ENG / Advanced Game Studies ENG	4	V			V		45	30	15											2	1										
13.	Projekt (cyfrowy) / Projekt (analogowy)	6				III,IV,V		45			45						1		1		1											
Razem:		60						630	345	105	0	180	0	0	0	6	4	9	7	4	5	4	3	0	0							
MODUŁY ZAJĘĆ Z OBSZARÓW NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB SPOŁECZNYCH																																
13.	Język obcy	8				IV	I,II,III	120		120							2		2		2											
Razem:		8						120	0	120	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0	0							
PRAKTYKI																																
1.	Warsztat testowania gier	12				II,III,IV,V		240			240					4		4		4		4										
2.	Warsztat produkcji i promocji gier	5				III,IV,V		120		120							2		3		3											
3.	Warsztat dziennikarstwa growego	4				V,VI		120		120											4		4		4							
4.	Praktyka zawodowa [zewnątrzna]	12				V,VI		240		240											4		4		12							
5.	Współpraca z interesariuszami	12				III,IV,V,VI		240		240							4		4		4		4		4							
Razem:		45						960	0	0	0	960	0	0	0	0	4	0	10	0	11	0	19	0	20							
																	Liczba egzaminów w semestrze:										2	1	1	1	2	0