

pieczętka Wydziału/Instytutu

UNIwersYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO
PLAN STUDIÓW NR SP - H_2.0-22/23

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.	ZAL. ICZENIE po sem.	EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZAL. ICZENIE 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			III		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 groźnictwo	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				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	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		2							
Razem:		8							120	0	120	0	0	0	0	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	0	0		
PRAKTYKI																													
1.	Warsztat testowania gier	12					II,III,IV,V		240				240						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.	Praktyka zawodowa [zewnętrzna]	12						V,VI	240				240											4		12			
5.	Współpraca z interesariuszami	12					III,IV,V,VI		240				240								4		4		4		4		
Razem:		45							960	0	0	0	960	0	0	0	0	0	4	0	10	0	11	0	19	0	20		
																	Liczba egzaminów w semestrze:							2	1	1	1	2	0

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

(podać liczbę porządkową modułu w planie studiów lub jego nazwę)

Szkolenie biblioteczne na początku I semestru

Szkolenie antydyskryminacyjne w wymiarze 1 godzin

Szkolenie z praw i obowiązków studenta w wymiarze 2 godzin

Organizacja uczelni i etykieta akademicka w wymiarze 2 godzin

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: 91 pkt ECTS
- w ramach zajęć podstawowych dla kierunku studiów: 69 pkt ECTS
- za zajęcia z obszarów nauk humanistycznych: 8 pkt ECTS
- w ramach praktyki: 45 pkt ECTS
- w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym 144 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 - 65% 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 – 10% ogólnej liczby punktów ECTS

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

.....
Samorząd Studencki

.....
Zastępca ds. Kształcenia

.....
Dyrektor Kolegium

* niepotrzebne skreślić

|