

pieczęta Wydziału/Instytutu

UNIwersytet KAZIMIERZA WIELKIEGO
PLAN STUDIÓW NR SP-H_2.0-23/24

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

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2023/2024

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.proj	sem.	I	II	III		IV		V		VI				
														15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
														Liczba godzin zajęć dydaktycznych: w tygodniu (sem.letni i sem.zimowy po 15 tygodni)/ w semestrze*												
w	i	w	i	w	i	w	i	w	i	w	i	w	i	w	i											
Lp.	OGÓLEM:	182					2400	750	360	0	1230	60	14	8	15	13	11	19	6	22	4	26	0	22		
MODUŁY ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																										
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				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					60		60												2		2			
14.	Seminarium dyplomowe	22				V, VI	60				60											2		2		2
	Razem:	69					690	405	135	0	90	60	14	6	9	3	2	0	2	4	0	4	0	4	0	2

MODULY 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 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		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
MODULY ZAJĘĆ Z DZIEDZINY 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	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	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	4			12	
5.	Współpraca z interesariuszami	12				III,IV,V,VI		240			240						4		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

* przedmioty które mogą być prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

zajęcia wprowadzające - w wymiarze 15 godzin realizowane na I semestrze obejmujące:

zajęcia wprowadzające - szkolenie bhp w wymiarze 4 godzin

zajęcia wprowadzające - szkolenie biblioteczne w wymiarze 1 godziny

zajęcia wprowadzające - planowanie kariery zawodowej w wymiarze 5 godzin

zajęcia wprowadzające - szkolenie z praw studenta w wymiarze 2 godzin

zajęcia wprowadzające - szkolenie antydyskryminacyjne w wymiarze 1 godziny

zajęcia wprowadzające - organizacja uczelni i etykieta akademicka w wymiarze 2 godzin

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

przedmioty które mogą być prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość 12 ECST

Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:

- na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów: 91 pkt ECTS
- w ramach zajęć do wyboru: 60 pkt ECTS
- za zajęcia z obszarów nauk humanistycznych lub społecznych: 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 - 100% ogólnej liczby punktów ECTS

Plan studiów zgodny z uchwałą Senatu Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego z dnia 27 czerwca 2023 US 107/2022/2023

.....
Samorząd Studencki

.....
Zastępca ds. Kształcenia

.....
Dyrektor Kolegium

* niepotrzebne skreślić

