

pieczętka Instytutu/Wydziału

**UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO**  
**PLAN STUDIÓW NR SP - BPG - 24/25**

Wydział Nauk o Kulturze

kierunek studiów: Badanie i projektowanie gier

dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii

profil kształcenia: ogólnoakademicki/praktyczny\*

poziom kształcenia: I stopnia

forma studiów: stacjonarne

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2024/2025

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								
		Liczba godzin zajęć dydaktycznych: w tygodniu (sem.letni i sem.zimowy po 15 tygodni)/ w semestrze												15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
		w	i	w	i	w	i		w	i	w	i	w	i													
<b>Lp</b>	<b>OGÓLEM:</b>	<b>180</b>							<b>2400</b>	<b>735</b>	<b>375</b>	<b>0</b>	<b>1230</b>	<b>60</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>21</b>	<b>4</b>	<b>23</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	
<b>MODUŁY ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH</b>																											
1	Wprowadzenie do projektowania gier planszowych i karcianych	5		1			1		75	45			30		3	2											
2	Introduction to Game Design ENG	5	1				1		75	45	30				3	2											
3	Język obcy	8				4	1,2,3		120		120					2		2		2		2					
4	Logika i probablistyka	3		1					30	30					2												
5	Wprowadzenie do projektowania fabuł	6		1			1		60	45	15				3	1											
6	Projektowanie gier planszowych i karcianych	5		2			2		75	45			30				3	2									
7	Wprowadzenie do silników gier*	3			2		2		45	30			15				2	1									
8	Wprowadzenie do matematyki stosowanej	3	2						30	30							2										
9	Produkcja gier ( e )	3		2					30	30							2										
10	Wprowadzenie do prawa i ekonomii rynku gier ( e )	3	3						30	30									2								
11	Warsztat tekstów naukowych	3					4		15		15											1					
12	Wychowanie fizyczne	0						4,5	60		60											2		2			
13	Seminarium dyplomowe	22						5,6	60				60											2		2	
	<b>Razem:</b>	<b>69</b>							<b>705</b>	<b>330</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>75</b>	<b>60</b>	<b>11</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
		TS	Forma zaliczenia			Forma zaliczenia ćw.,				Godziny zajęć					Rozkład godzin zajęć dydaktycznych												

Nazwa modułu	Liczba punktów EC	wykładu (w)			konw.,lab.,proj., sem.,(i)			Razem godzin	Godziny zajęć					I ROK		II ROK		III ROK								
		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	II	III	IV	V	VI							
										ćw.	kon.	lab.,proj	sem.	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													
<b>MODUŁY ZAJĘĆ DO WYBORU</b>																										
14	Game Artistic Analysis ENG / Virtual and Augmented Reality ENG	4		2			2		45	30	15					2	1									
15	Nowe media / Zarządzanie projektami	3			2				30	30						2										
16	Role-Playing Games ENG / Serious Games ENG	4		2			2		75	30			45			2	3									
17	Worldbuilding ENG / Live Games ENG	5		3			3		60	30			30			2	2									
18	Silniki dla projektantów* / E-Sport	4			3		3		45	30			15			2	1									
19	Projektowanie dialogów i questów / PR i marketing	5			3		3		60	30	30					2	2									
20	Wprowadzenie do grafiki i dźwięku / Polskie groźnawstwo	5		3			3		60	30	30					2	2									
21	Game Writing ENG / Game Monetization ENG	5			3		3		45	30	15					2	1									
22	Advanced Game Engine Skills ENG* / Game Adaptations ENG	5			4		4		60	30			30					2	2							
23	Level Design* / Programowanie dla projektantów*	5			4		4		60	30			30					2	2							
24	Prawo rynku gier / Branża gier	4	5				5		45	30	15								2	1						
25	Advanced Game Design ENG / Advanced Game Studies ENG	4	5				5		45	30	15								2	1						
26	Projekt (cyfrowy) / Projekt (analogowy)	6					3,4,5		45				45				1		1							
<b>Razem:</b>		<b>59</b>							<b>675</b>	<b>360</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>195</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>MODUŁY ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUK SPOŁECZNYCH</b>																										
27	Introduction to Game Studies ENG	6	1				1		60	45	15				3	1										
<b>Razem:</b>		<b>6</b>							<b>60</b>	<b>45</b>	<b>15</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>PRAKTYKI</b>																										
28	Warsztat projektowania i produkcji gier	30					2,3,4,5,6		600				600				7		10		11		8		4	
29	Warsztat dziennikarstwa growego	4					5,6		120				120										4		4	
30	Praktyka zawodowa [zewnętrzna]	12					5,6		240				240										4		12	
<b>Razem:</b>		<b>46</b>							<b>960</b>				<b>960</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>7</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>20</b>
Liczba egzaminów w semestrze:												2	1	1	1	2	0									

**PLAN STUDIÓW NR .....**

**Wydział** Nauk o Kulturze

**kierunek studiów:** Badanie i projektowanie gier

**dyscyplina wiodąca:** nauki o kulturze i religii

**profil kształcenia:** ogólnoakademicki/praktyczny\*

**poziom kształcenia:** I stopnia

**forma studiów:** stacjonarne

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2024/2025

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

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

zajęcia realizowane w e-learningu - ( e )

Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:

na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów: 93 pkt ECTS

w ramach zajęć do wyboru: 59 ECTS

w ramach zajęć realizowanych za pomocą technik i metod na odległość: 6 pkt ECTS

za zajęcia z dziedziny nauk społecznych: 6 pkt ECTS

w ramach praktyki: 46 ECTS

w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym 96 ECTS (dla profilu praktycznego)

w ramach modułów zajęć związanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki/sztuki związanej z kierunkiem studiów (nie dotyczy) pkt ECTS (dla profilu ogólnoakademickiego)

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

dyscyplina nauki o kulturze i religii – 100% ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina ..... -.....ogólnej liczby punktów ECTS

dyscyplina ..... -..... ogólniej liczby punktów ECTS

Plan studiów, zgodny z Uchwałą Senatu Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego z dnia 28 maja 2024r. US 42/2023/2024

.....  
Samorząd Studencki

.....  
Zastępca ds. Kształcenia

.....  
Dyrektor Kolegium

\* niepotrzebne skreślić