

pieczętka Wydziału

UNIwersytet KAZIMIERZA WIELKIEGO

PLAN STUDIÓW NR SD - BPG - 24/25

Wydział: Wydział Nauk o Kulturze

kierunek studiów: Badanie i projektowanie gier

dyscyplina wiodąca: nauki o kulturze i religii

profil kształcenia: ogólnoakademicki

poziom kształcenia: II stopnia

forma studiów: stacjonarne

plan studiów obowiązuje od roku akademickiego 2024/2025

Nazwa modułu	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia						Razem godzin	Godziny zajęć					Rozkład godzin zajęć dydaktycznych											
		Forma zaliczenia wykładu (w)			Forma zaliczenia ćw., konw., lab., proj. (z)				w	ćw.	ko n.	lab.,proj	se m.	I ROK				II ROK							
		EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZALICZENIE po sem.	EGZAMIN po sem.	ZAL. Z OCENĄ po sem.	ZALICZENIE po sem.							inne				I		II		III		IV	
																		15	15	15	15	15	15	15	15
Lp.	OGÓLEM:	120						1200	600	330	0	210	60	9	14	11	12	10	10	7	7				
MODUŁY ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																									
1	Warstwa artystyczna w grach	5			I		I	60	45	15					2	2									
2	Warsztat projektowania gier	6			I		I	75	30		45			2	3										
3	Warsztat narracji i fabuły	6			I		I	75	30		45			2	3										
4	Warsztat publicznych prezentacji	3					I	30			30				2										
5	Prawo w branży gier	6	I				I	75	45	30				3	2										
6	Język obcy	2					I	30			30				2										
7	Język obcy (angielski) specjalistyczny	2					II	30			30					2									
8	Proseminarium magisterskie	4					II	30			30					2									
9	Advanced Game Studies ENG	6	II				II	75	45	30					3	2									
10	Projekt badawczy magisterski	4					II	30		30						2									
11	kulturoznawstwa	3	III					30	30										2						
12	E-sport i e-sportowcy	5			III		III	60	30	30									2	2					
13	Gry polskie i polska tematyka w grach	6	III				III	75	45	30									2	3					
14	Seminarium magisterskie	20					III, IV	60				60									2	2			

Razem:		78						735	300	165	0	210	60	9	14	3	8	6	7	0	2					
MODUŁY ZAJĘĆ DO WYBORU																										
15	Game History ENG / The Game Industry ENG	7	II				II					75	45	30						3	2					
16	Kultura popularna / Konteksty kulturowe w grach	3					II					30	30							2						
17	Kultury gier i graczy / Gry w dziedzictwie i kulturze	7	III									75	45	30							2	3				
18	Stereotypy i kody kulturowe w mediach / Antropologia i kultury Live Games	3					III					30	30								2					
19	Komiks na pograniczu mediów / Nowe media w perspektywie kulturoznawczej	4					IV					45	30	15								2	1			
20	Sztuczna inteligencja w produkcji gier / Polska prasa i media gamingowe	5					IV					60	30	30								2	2			
21	Worldbuilding & Transmedia Studies ENG / Controversial Games ENG	7					IV					75	45	30								3	2			
Razem:		36										390	255	135	0	0	0	0	0	5	2	4	3	7	5	
MODUŁY ZAJĘĆ Z OBSZARÓW NAUK SPOŁECZNYCH																										
22	Psychology of games and gamers ENG	6	II				II					75	45	30							3	2				
		6										75	45	30	0	0	0	0	0	3	2	0	0	0		
PRAKTYKI																										
Praktyka zawodowa [zewnętrzna]		0																								
Razem:		0										0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
														Liczba egzaminów w semestrze:									2	4	3	0

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)

Łączna liczba punktów ECTS uzyskanych:

na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów: 60 pkt ECTS

w ramach zajęć do wyboru: 36 ECTS

w ramach zajęć realizowanych za pomocą technik i metod na odległość: 0 pkt ECTS

za zajęcia z dziedziny nauk społecznych: 6 pkt ECTS

w ramach praktyki: 0 ECTS

w ramach modułów zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym 0 ECTS (dla profilu praktycznego - nie dotyczy)

w ramach modułów związanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem studiów oscyluje w granicach 72 - 90 pkt ECTS,

w zależności od modułu wybranego przez studentów (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

Plan studiów, zgodny z Uchwałą Senatu Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego z dnia 28 maja 2024 r. US 43/2023/2024

.....
Samorząd Studencki

.....
Zastępca ds. Kształcenia

.....
Dyrektor Kolegium

* niepotrzebne skreślić