

Specjalność: Kultura cyfrowa

Symbol 1.1.D2.KUL T.KC.	Moduł	Liczba godzin, forma zajęć, punkty ECTS					I						II					
							1 semestr			2 semestr			3 semestr			4 semestr		
		Forma zaliczenia	Razem godz.	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS
1 - 2	Teorie mediów cyfrowych	Zo, E(1)	45	15	30	5	15	30	5									
3 - 4	Sztuka nowych mediów	Zo, E (2)	45	15	30	4				15	30	4						
5	Cyfrowy performans	Zo	30		30	4					30	4						
6	Teatr a media cyfrowe	Zo	30		30	3		30	3									
7	Kino najnowsze	Zo	30		30	3		30	3									
8	Telewizja 2.0	Zo	30		30	3								30	3			
9 - 10	Literatura elektroniczna	Zo	45	15	30	4				15	30	4						
11	Badania gier komputerowych	E (3)	30		30	3								30	3			
12	Media społecznościowe - warsztaty*	Zo	30		30	3		30	3									
13	Prawo autorskie w kulturze cyfrowej	Zo	30		30	2											30	2
14	Cyfrowy design - warsztaty	Zo	15		15	2									15	2		
15	Tworzenie narracji interaktywnych - warsztaty	Zo	15		15	2									15	2		
16	Współczesne metody kuratorskie warsztaty	Zo	15		15	1		15	1									
17	Scenografia multimedialna - warsztaty	Zo	15		15	1		15	1									
18	Praktyka **	Z/o				5										5		
E-egzamin							15	150	16	30	90	12	0	90	15	0	30	2
Z- zaliczenie bez oceny							165		16	120		12	90		15	30		2
Zo - zaliczenie z oceną		RAZEM	405	45	360	45	165		16	120		12	90		15	30		2

* Zawiera treści z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnej

** Realizowana w 3. semestrze w wymiarze 2 tygodni (po 6 godzin dziennie).

Wiedza 31 ECTS - wszystkie przedmioty z wyłączeniem warsztatów i praktyki