

**Kierunek studiów:** Digital Cultures  
**Poziom kształcenia:** studia II stopnia  
**Forma studiów:** stacjonarne  
**Profil kształcenia:** ogólnoakademicki  
**Od:** 2023/24

Symbol 1.S2.DC	Moduł	Liczba godzin, forma zajęć, punkty ECTS					I						II					
							1 semestr			2 semestr			3 semestr			4 semestr		
		Forma zaliczenia	Razem godz.	ĆW.	K	ECTS	ĆW.	K	ECTS	ĆW.	K	ECTS	ĆW.	K	ECTS	ĆW.	K	ECTS
<b>A. PRZEDMIOTY PODSTAWOWE</b>			<b>90</b>	<b>30</b>	<b>60</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>3</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
1	Historia Projektowania Gier	Zo	30		30	3		30	3									
2	Komunikacja w mediach społecznościowych	Zo	30		30	4								30	4			
3	Grafika cyfrowa i multimedia	Zo	30	30		2				30		2						
<b>B. PRZEDMIOTY KIERUNKOWE</b>			<b>570</b>	<b>60</b>	<b>510</b>	<b>62</b>	<b>60</b>	<b>150</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
4-5	Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym	Zo	60		60	6		30	3		30	3						
6	Projektowanie graficzne	Zo	30	30		5	30		5									
7	Socjolekty środowisk fanowskich	Zo	30		30	4		30	4									
8	Projektowanie modeli 3D	Zo	30	30		4	30		4									
9-10	Projektowanie gier 2.0*	Zo	60		60	4		30	2		30	2						
11	Narracje gier wideo*	Zo	30		30	4					30	4						
12	Recenzowanie gier - warsztaty*	Zo	30		30	3								30	3			
13	Angielski język biznesu	Zo	30		30	4					30	4						
14	Język nowych mediów	Zo	30		30	4		30	4									
15	Komunikacja kulturowa	Zo	30		30	4					30	4						
16	PR i komunikacja w przestrzeni cyfrowej	Zo	30		30	3								30	3			
17	Marka i własność intelektualna na rynku gier*	Zo	30		30	2								30	2			
18	Translatorium gier 2.0	Zo	30		30	2								30	2			
19	Ikonosfera gier	Zo	30		30	3								30	3			
20	Gatunki medialne	Zo	30		30	3					30	3						
21	Badania naukowe**	Zo	30		30	3								30	3			
22	Opowieści transmedialne*	Zo	30		30	4		30	4									
<b>C. PRZEDMIOTY DO WYBORU</b>			<b>300</b>	<b>0</b>	<b>300</b>	<b>46</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>120</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>120</b>	<b>30</b>
23	Przedmiot kierunkowy do wyboru (1-6)***	Zo	180		180	12					60	4		60	4		60	4
24	Teorie kultury popularnej / Analiza tekstu kulturowego	Zo	30		30	2											30	2
25	Psychologiczne aspekty mediów / Sztuka i media	Zo	30		30	2								30	2			

26	Kurs zmienny ogólnouczelniany	Zo			6						2			2			2	
27	Proseminarium magisterskie**	Zo	30		30	2							30	2				
28	Seminarium magisterskie	Zo	30		30	2										30	2	
29	Praca dyplomowa	Zo				20											20	
<b>D. INNE PRZEDMIOTY OBOWIĄZKOWE</b>			<b>45</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
30	Lektorat języka obcego****	E	30		30	2					30	2						
31	Kurs w języku obcym nowożytnym	Zo	15		15	1		15	1									
<b>E-egzamin</b>							<b>60</b>	<b>195</b>			<b>30</b>	<b>270</b>		<b>0</b>	<b>330</b>		<b>0</b>	<b>120</b>
<b>Z- zaliczenie bez oceny</b>		<b>RAZEM</b>	<b>1005</b>	<b>90</b>	<b>915</b>	<b>120</b>	<b>255</b>		<b>30</b>	<b>300</b>		<b>30</b>	<b>330</b>		<b>30</b>	<b>120</b>		<b>30</b>
<b>Zo - zaliczenie z oceną</b>																		

Ponadto studenci zaliczają:

- 1) Jednorazowe szkolenie BHP (4 godz. w I sem.)
- 2) Jednorazowe szkolenie biblioteczne (2 godz. w I sem.)

\* - zajęcia prowadzone 100% w trybie zdalnym

\*\* - Zajęcia z badań naukowych są realizowane przez następujące przedmioty: Badania naukowe i Proseminarium magisterskie (w łącznym wymiarze 60h i 5 ECTS).

\*\*\*- Przedmioty kierunkowe do wyboru obejmują 6 kursów, realizowanych po 2 od II semestru (każdy kurs to 30h i 2 ECTS).

\*\*\*\*- Lektorat na poziomie B2+ realizowany na II semestrze - kontynuacja wyboru języka z I st.