Kierunek studiów: **Game Studies**
Poziom kształcenia: **studia I stopnia**
Profil kształcenia: **praktyczny**
Forma studiów**: stacjonarne**
Od 2024/2025

Kod Przedmiotu: **1.S3.GS.PP.**	Przedmiot	Liczba godzin, forma zajęć, ECTS					I						II						III					
							semestr 01			semestr 02			semestr 03			semestr 04			semestr 05			semestr 06		
		Forma zaliczenia	Razem godz.	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS	War.	K	ECTS
A. PRZEDMIOTY PODSTAWOWE			420			**34**			**8**			**8**			**4**			**0**			**7**			**7**
1-2	Ludologia 1-2	Zo	60	60		4	30		2	30		2												
3	Historia i mitosfera w medium gier	Zo	30		30	3		30	3															
4	Socjologia kultury	Zo	30		30	3		30	3															
5	Warsztaty pisania scenariuszy gier*	Zo	30	30		3																30		3
6	Interfejsy gier	Zo	30	30		2				30		2												
7-8	Projektowanie graficzne 1-2	Zo	60	60		4				30		2	30		2									
9-10	Wstęp do projektowania mechaniki gier 1-2	Zo	60	60		4				30		2	30		2									
11-12	Podstawy programowania 1-2	Zo	60	60		6													30		2	30		4
13	Projektowanie poziomów gier*	Zo	30	30		3													30		3			
14	Cyfrowa humanistyka	Zo	30		30	2														30	2			
B. PRZEDMIOTY KIERUNKOWE			900			**65**			**14**			**12**			**16**			**1**			**13**			**9**
15-17	Edytory obrazu cyfrowego 1-3	Zo	90	90		6	30		2	30		2	30		2									
18	Historia gier	Zo	30		30	3		30	3															
19-20	Antropologia kultury 1-2	Zo	60		60	4		30	2		30	2												
21	Kultura uczestnictwa	Zo	30		30	2		30	2															
22	Analiza i interpretacja tekstów gier*	Zo	30	30		2	30		2															
23	Rysunek i ilustracja	Zo	30	30		2				30		2												
24-25	Multimedia 1-2	Zo	60	60		5													30		2	30		3
26	Translatorium gier*	Zo	30	30		2				30		2												
27	Narratologia	Zo	30	30		2							30		2									
28	Mechaniki gier bez prądu	Zo	30	30		2							30		2									
29	Gry fabularne	Zo	45	45		3													45		3			
30	Rynek gier z elementami prawa autorskiego*	Zo	30	30		2							30		2									
31	Teoria kultury	Zo	30		30	2														30	2			
32	Społeczne oddziaływanie gier	Zo	30		30	2														30	2			
33	Zarządzanie projektami*	Zo	30	30		3																30		3
34	Architeksty w medium gier	Zo	30		30	2								30	2									
35	Kultura fanowska	Zo	30		30	2								30	2									
36	Antropologia mediów	Zo	30		30	2					30	2												
37	Podstawy marketingu i reklamy	Zo	30	30		2				30		2												
38	Gatunki kultury i literatury popularnej	Zo	30		30	2								30	2									
39	Historia Science-Fiction	Zo	30		30	2														30	2			
40	Warsztaty dziennikarstwa growego*	Zo	30	30		2							30		2									
41	Film popularny	Zo	30		30	2														30	2			
42	Kultura amerykańska	Zo	30		30	3																	30	3

43	Kultura pulp i komiksu	Zo	30		30	3		30	3																
44	Blogo- i vlogosfera*	Zo	15		15	1											15	1							
C. PRZEDMIOTY KIERUNKOWE DO WYBORU			210			**62**			**6**			**8**			**8**			**24**			**4**			**12**
45	Proseminarium	Zo	30		30	2														30	2				
46	Seminarium	Zo	30		30	4																		30	4
47	Praca dyplomowa	Zo				6																			6
48-50	Praktyka 1-3	Zo				18			6			6			6										
51	Praktyka 4	Zo				22												22							
	Przedmiot kierunkowy do wyboru 1,2,4,5	Zo	120		120	8					30	2		30	2					30	2		30	2	
	Przedmiot kierunkowy do wyboru 3*	Zo	30		30	2											30	2							
D. INNE PRZEDMIOTY OBOWIAZKOWE			210			**19**			**2**			**2**			**2**			**5**			**6**			**2**
52	Technologia informacyjna	Zo	30	30		2	30		2																
	Kurs zmienny ogólnouczelniany*	Zo				10						2			2			2			2			2	
	Wychowanie fizyczne	Z	60		60						30			30											
	Lektorat języka obcego	Zo, E (5)	120		120	7												60	3		60	4			
E-egzamin		RAZEM	1740	825	915	180	120	180	30	240	120	30	210	150	30	0	105	30	135	270	30	120	90	30	
Z- zaliczenie bez oceny							300		30	360		30	360		30	105		30	405		30	210		30	
Zo - zaliczenie z oceną																									
War. - warsztaty																									
K - konwersaoria																									

Dodatkowo:
1) Jednorazowe szkolenie BHP (4 godz. w sem. 01)
2) Jednorazowe szkolenie biblioteczne (2 godz. w sem. 01)
3) Jednorazowe szkolenie z zakresu ochrony własności intelektualnej (2 godz. w sem. 05)
WF zgodnie z zasadami SWFiS. Realizacja w sem. 02 (30 h) i 03 (30 h) - bez punktów ECTS.
Język obcy zgodnie z zasadami SJO. Realizacja w sem. 02-05. Punkty przyznawane: w sem. 04. (3 punkty ECTS) i 05. (4 punkty ECTS). Egzamin na poziomie B2.