



Digital Cultures

Profil ogólnoakademicki

studia II stopnia, stacjonarne

rok akademicki 2026/2027

Podstawowe informacje o kierunku studiów

a. Nazwa kierunku studiów	Digital Cultures
b. Poziom kształcenia	Studia II stopnia
c. Profil kształcenia	ogólnoakademicki
d. Forma studiów	stacjonarne
e. Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego)	120
f. Liczba semestrów	4
g. Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	Magister
h. Przyporządkowanie do dyscyplin (procentowo*)	Językoznawstwo51% Nauki o kulturze i religii 39% Nauki o Sztuce10%
i. Dyscyplina wiodąca (<i>w przypadku przyporządkowania kierunku do więcej niż 1 dyscypliny</i>)	Językoznawstwo
j. Język, w jakim odbywa się kształcenie	Polski i angielski
k. Klasyfikacja ISCED	0232 0314
l. Grupa studiów <ul style="list-style-type: none">• filologia obca• nauczycielskie	-

**nie dotyczy wniosku o wyrażenie zgody na rozpoczęcie prac nad nowym programem studiów*

**OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
DLA DIGITAL CULTURES, STUDIA DRUGIEGO STOPNIA PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
Cykl dydaktyczny od 2026/2027**

Objaśnienie oznaczeń:

k (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

P7S – Charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 7 (studia II stopnia)

WG – kategoria wiedzy, zakres i głębia – kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK – kategoria wiedzy, kontekst – uwarunkowania, skutki

UW – kategoria umiejętności, wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK – kategoria umiejętności, komunikowanie się – odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO – kategoria umiejętności, organizacja pracy – planowanie i praca zespołowa

UU – kategoria umiejętności, uczenie się – planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KK – kategoria kompetencje, oceny – krytyczne podejście

KO – kategoria kompetencje, odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

KR – kategoria kompetencje, rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
k_W01	główne tendencje rozwojowe językoznawstwa oraz jego rolę w środowisku cyfrowym, miejsce tegoż wśród nauk humanistycznych, jak również stosowane w nim narzędzia analityczne i metodologiczne	P7S_WG
k_W02	w pogłębionym stopniu teorie oraz zaawansowaną metodologię i terminologię z zakresu dyscypliny wiodącej - językoznawstwo	P7S_WG
k_W03	w pogłębionym stopniu rolę języka angielskiego jako środka poznawczego oraz narzędzia używanego podczas studiowania	P7S_WG
k_W04	w pogłębionym stopniu pragmatyczne i stylistyczne reguły mówionych i pisanych	P7S_WG

	gatunków wypowiedzi, typowych dla środowisk cyfrowych, w tym mediów społecznościowych	
k_W05	w zaawansowanym stopniu terminologię stosowaną we współczesnych mediach, rozumie jej źródła i zastosowania	P7S_WG
k_W06	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji – komunikację jako przestrzeń życia gospodarczego, społecznego i kulturalnego oraz zachodzące między nimi związki	P7S_WK
k_W07	najważniejsze pojęcia i zasady odnoszące się do prawa, etyki i życia społecznego w sieci	P7S_WK
k_W08	historię nowych mediów, w tym środowiska i branży gier jako rosnącej przestrzeni społeczno-gospodarczej	P7S_WK
k_W09	procesy komunikowania interpersonalnego, społecznego i gospodarczego w sieci	P7S_WK
k_W10	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości - narzędzia i techniki tworzenia treści cyfrowej, tekstowej i graficznej w sieci oraz przestrzeni nowych mediów	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
k_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę filologiczną – formułować i rozwiązywać złożone oraz nietypowe problemy, a także innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji	P7S_UW

k_U02	samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i wykorzystywać informacje ze źródeł pisanych i elektronicznych i rozwijać umiejętności profesjonalne związane z nowymi mediami, w sferze działalności kulturalnej, medialnej i promocyjno-reklamowej	P7S_UW
k_U03	przewodzić debatę - odwoływać się do argumentów i formułować logiczne wnioski na podstawie badań innych autorów	P7S_UW
k_U04	w sposób spójny i precyzyjny wypowiadać się w mowie i piśmie w języku ojczystym oraz posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego w zakresie specjalistycznej terminologii z dyscypliny językoznawstwo	P7S_UK
k_U05	wykorzystać strategie komunikacyjne w pracy w środowisku nowych mediów, w tym przede wszystkim mediów społecznościowych	P7S_UK
k_U06	wykorzystywać narzędzia informatyczne w działaniach zawodowych	P7S_UO
k_U07	podejmować działania indywidualne oraz grupowe mające na celu rozwijanie sprawności językowych i technik studiowania zapewniających powodzenie w nauce	P7S_UO
k_U08	wykorzystywać zdobytą wiedzę i umiejętności do pogłębiania zainteresowań akademickich w wymiarze intra- oraz interdyscyplinarnym	P7S_UU
k_U09	dostrzec różnice w postrzeganiu życia przez przedstawicieli innych nacji i kultur	P7S_UU
k_U10	tworzyć tekst i treści graficzne, w środowisku cyfrowym	P7S_UK

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: STUDENT JEST GOTÓW DO		
k_K01	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych; dbałości o dorobek i tradycje zawodu	P7S_KR
k_K02	krytycznej oceny i rozwiązywania problemów wynikających z realizacji zadań zawodowych takich jak tłumaczenie tekstów, tworzenie tekstów czy wspomaganie językowe w przestrzeni cyfrowej	P7S_KK
k_K03	uczestnictwa w różnych formach życia kulturalnego	P7S_KR
k_K04	pracy w zespole, pełniąc w nim różne role, umie przyjmować i wyznaczać zadania, ma umiejętności organizacyjne z projektowaniem i podejmowaniem działań profesjonalnych	P7S_KO
k_K05	ustalania priorytetów podczas realizacji różnych zadań związanych ze studiowaniem i pracą zawodową	P7S_KR

Sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów:

a) Łączna liczba godzin zajęć	1050
b) Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy (dot. wniosku o pozwolenie na uruchomienie studiów)	-
c) Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	Językoznawstwo 51% Nauki o kulturze i religii 39% Nauki o Sztuce 10%
d) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	61 Wyliczenie obejmuje wszystkie punkty ECTS wskazane w kartach przedmiotów jako zdobywane w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem. Przedmioty do wyboru 2.0 oraz Kurs w języku obcym nowożytnym zostały policzone jako odpowiednio 3x1 oraz 0,5 pkt ECTS.
e) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów (w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS) (dla profilu ogólnoakademickiego)	66
f) Łączna liczba punktów ECTS uwzględniająca udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności (dla profilu ogólnoakademickiego)	5 Są to kursy: Udział w badaniach naukowych, Proseminarium magisterskie
g) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (nie mniej niż 50% dla profilu praktycznego)	Nie dotyczy
h) Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin	8 Są to kursy: Komunikacja w mediach

<p>innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne (co najmniej 5 ECTS)</p>	<p>społecznościowych, Socjolekty środowisk fanowskich</p>
<p>i) Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru (w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)</p>	<p>46 Są to kursy: Przedmioty kierunkowe do wyboru (x6), Przedmioty kierunkowe do wyboru 2.0 (x3); Teorie kultury popularnej lub Analiza tekstu kulturowego, Psychologiczne aspekty mediów lub Sztuka i media, Proseminarium magisterskie, Seminarium magisterskie, Praca dyplomowa;</p>
<p>j) Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)</p>	<p>-</p>
<p>k) Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich</p>	<p>-</p>
<p>l) Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość*</p>	<p>28 Są to kursy: Marka i własność intelektualna na rynku gier, Opowieści transmedialne, Narracje gier wideo, Projektowanie gier 2.0 (1-2), Translatorium gier 2.0, Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym 1-2; Przedmiot kierunkowy do wyboru 2.0 (x3)</p>

m) Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć lub grupy zajęć umożliwiające uzyskanie kompetencji inżynierskich, zawartych w charakterystykach drugiego stopnia określonych w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (w przypadku wnioskowania o pozwolenie na utworzenie studiów kończących się uzyskaniem tytułu zawodowego inżyniera/magistra inżyniera)	-
--	---

Proponowane tabele dla charakterystyki zajęć lub grupy zajęć:

- dotyczy profilu ogólnoakademickiego

Zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniające udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności			
Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym	Konwersatorium	60	6
Komunikacja w mediach społecznościowych	Konwersatorium	30	4
Socjolekty środowisk fanowskich	Konwersatorium	30	4
Narracje gier wideo	Konwersatorium	30	4
Angielski język biznesu	Konwersatorium	30	4
Język nowych mediów	Konwersatorium	30	4
Translatorium gier 2.0	Konwersatorium	30	2
Badania naukowe	Konwersatorium	30	3
Opowieści transmedialne	Konwersatorium	30	4
Proseminarium	Konwersatorium	30	2
Seminarium magisterskie	Konwersatorium	30	2
Praca dyplomowa	-	-	20
Komunikacja kulturowa	Konwersatorium	30	4
PR i komunikacja w przestrzeni cyfrowej	Konwersatorium	30	3
	Razem:	420	66

- dotyczy wszystkich programów studiów

Zajęcia lub grupy zajęć do wyboru			
Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba	Liczba punktów
Przedmioty kierunkowe do wyboru (x6)	Konwersatorium	180	12
Przedmioty kierunkowe do wyboru 2.0 (x3)	Konwersatorium	45	6
Teorie kultury popularnej lub Analiza tekstu kulturowego	Konwersatorium	30	2
Psychologiczne aspekty mediów lub Sztuka i media	Konwersatorium	30	2
Proseminarium	konwersatorium	30	2
Seminarium magisterskie	Konwersatorium	30	2
Praca dyplomowa	-	-	20
	Razem:	345	46

Digital Cultures, studia II stopnia (profil ogólnoakademicki), od 2026/2027**1. Zajęcia lub grupy zajęć przypisane do danego etapu studiów**

Semestr/rok studiów: semestr pierwszy/rok pierwszy

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KON	SEM	Ćw	L	War	P	Inne*			
Historia Projektowania Gier		X							30	3	(K_W01); (K_U02); (K_U01); (K_K02).
Treści programowe	Gry – zarówno elektroniczne jak i analogowe, posiadają już długą historię. Przynajmniej pół wieku rozwoju pozwoliło na wykrystalizowanie szeregu najistotniejszych nazwisk twórców w tym przede wszystkim projektantów. Ich poznanie wraz z charakterystyką najważniejszych dzieł stanowi istotną część kształcenia w obrębie groznawstwa										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i pracy multimedialnej (50%).										
Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym (1.S2.DC.4)		X							30	3	(K_W02, K_W05); (K_U01, K_U10); (K_U04); (K_K02).
Treści programowe	Swoisty język znaków i komunikatów wykorzystywany w tekstach cyfrowych skomplikował się już w stopniu wystarczającym by objąć go refleksją językoznawczą. Łączy się to bezpośrednio z wyzwaniem projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika programu, aplikacji lub gry (tzw. UI oraz UX). Uczestnicy kursu nie tylko poznaj wyzwania związane z tworzeniem takiej warstwy komunikacyjnej ale będą mieli okazję przećwiczyć to w praktyce.										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</p>										
Projektowanie graficzne				X					30	5	(K_W10); (K_U06, K_U10); (K_U05); (K_K01); (K_K02, K_K03)
Treści programowe	<p>Celem kursu jest przypomnienie najważniejszych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, poszerzenie świadomości estetycznej oraz praktyka w obszarze posługiwania się językiem projektowania: praca z kompozycją, typografią, ilustracją, operowanie autorskimi środkami formalnymi. Student pozna także podstawowe użytkowe zadnienia dotyczące narzędzi i zasobów związanych z branżą projektowania graficznego.</p>										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,5); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</p>										
Socjolekty środowisk fanowskich		X							30	4	(K_W02); (K_W07). (K_U01);(K_U05, K_U09) (K_K02)
Treści programowe	<p>Przestrzeń cyfrowa pełna jest współcześnie grup fanów konkretnych tekstów kultury i/lub innych przejawów kreatywności cyfrowej. Wytwarzane przez nich metody i elementy komunikacyjne refigurują już wystarczająco długo aby można było mówić o przekształcaniu się ich w złożone systemy znaków a nawet języki. Uczestnicy kursu będą mieli okazję zapoznać się z przykładami takowych, a także poddać je analizie.</p>										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2,3); Zadania cząstkowe (efekty 1,2,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</p>										
Projektowanie modeli 3D				X					30	4	(K_W10); (K_U10, K_U06); (K_K02).
Treści programowe	<p>Współczesne gry wideo najczęściej wykorzystują modele trójwymiarowe, których projektowanie stanowi jedną z najistotniejszych kompetencji dla twórców gier. Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z najważniejszymi pojęciami i metodami pracy projektanta grafik 3d jak również darmowych programów dostępnych na rynku.</p>										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca na zajęciach (efekty 1,3); Projekt (efekt 2). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).										
Projektowanie gier 2.0 (1.S2.DC.9)		X							30	2	(K_W10); (K_U02); (K_U04); (K_U06). (K_K04); (K_K05).
Treści programowe	Program zajęć obejmuje: omówienie kluczowych elementów gry video jako audiowizualnego dzieła ergodycznego, wskazanie głównych wyzwań projektowych zależnych od gatunku gry video, przeanalizowanie i przeciwiczenie procesu projektowania funkcjonalności, analizę zastanej dokumentacji projektowej, metody projektowanie progameplay'owego oraz pronarracyjnego, zróżnicowanie metod projektowania w zależności od danych demograficznych zakładanej grupy odbiorców. Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 4, 5, 6); Zadania cząstkowe (efekty 1, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).										
Język nowych mediów		X							30	4	(K_W02); (K_U04); (K_U02); (K_K02)
Treści programowe	Treści przedmiotu mają na celu pogłębioną analizę i zrozumienie funkcjonowania nowych mediów, a w szczególności języka, który jest dla nich charakterystyczny. Studenci poznają na nim także wybrane strategie komunikacyjne stosowane w tekstach medialnych oraz zgłębią temat relacji: nowe media-kultura.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Opowieści transmedialne		X							30	4	(k_W02, k_W04);(k_W06, k_W07) (k_U02, k_U03);(k_U05); (k_K02)
Treści programowe	Spadek popularności tradycyjnych mediów połączony z lawinowym zapotrzebowaniem na cyfrowym rynku kreatywnym sprawiają, że współcześni twórcy kultury coraz chętniej sięgają po treści w istniejących już tradycyjnych tekstach, próbując przeszczepić je lub kontynuować na nowych płaszczyznach medialnych. Zapoznanie się i zrozumienie kategorii transmedialności stanowi kluczowy element dla poruszania się po współczesnym rynku kultury cyfrowej.										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2,4); Zadania cząstkowe (efekty 1,3,5).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny</p> <p>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</p>										
Kurs w języku obcym nowożytnym		X							15	1	(k_W09);(k_U05); (k_U09); (k_K04).
Treści programowe	<p>Communication Skills for Diverse Teams</p> <p>This is a highly practical, 15-hour course focused on analyzing interpersonal and intercultural communication through games, simulations, and hands-on exercises. We will unpack how intercultural communication operates in face-to-face and digital environments, discuss visible “scripts” (norms, rituals, styles) and the hidden ones (assumptions, power dynamics, values), and reflect on what practitioners can take into real projects and teamwork. Sessions blend short inputs with facilitated discussions, debriefs after activities, and case analysis from online contexts (social media, remote teamwork, platform cultures). Final assessment: a prototype of an educational game addressing an intercultural challenge.</p>										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się)</p> <p>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</p> <p>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny</p> <p>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (punkty) (60%) i pracy zaliczeniowej (40%).</p>										
Szkolenie BHP									4		
Treści programowe	<p>Szkolenie obejmuje podstawy bezpieczeństwa i higieny pracy z uwzględnieniem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przepisów resortowych dot. bhp w szkołach wyższych, w tym obowiązki pracowników i studentów uczelni. 2. Odpowiedzialności za naruszenie przepisów i zasad bezpieczeństwa i higieny pracy. 3. Zasad przydziału i stosowania odzieży i obuwia roboczego oraz środków ochrony indywidualnej. 4. Oceny zagrożeń i ryzyka zawodowego czynnikami szkodliwymi i uciążliwymi dla zdrowia występującymi w środowisku pracy. 5. Zasad postępowania z substancjami i materiałami niebezpiecznymi w praktyce laboratoriów i pracowni. 6. Zagrożeń wypadkowych i chorób zawodowych. 										

	<p>7. Profilaktycznej opieki lekarskiej.</p> <p>8. Podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy związanych z obsługą monitorów ekranowych.</p> <p>9. Podstawowych zasad ochrony przeciwpożarowej oraz postępowania w razie pożaru.</p> <p>10. Postępowania w razie wypadku przy pracy.</p> <p>Zasad udzielania pierwszej pomocy przedmedycznej oraz praktycznych ćwiczeń w zakresie resuscytacji krążeniowo-oddechowej na fantomach</p>											
Szkolenie Biblioteczne	<table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td> </tr> </table>									2		
								2				
Treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z usługami świadczonymi przez Bibliotekę Uniwersytetu Opolskiego, strona domowa Biblioteki WWW.bg.uni.opole.pl– jako pomoc w dotarciu do poszukiwanej informacji, - prezentacja wybranych zasobów elektronicznych w tym naukowych baz danych w zależności od kierunków studiów - prezentacja sposobów wyszukiwania informacji w bazach danych oraz narzędziach, które służą do wyszukiwania oraz przeglądania czasopism i książek elektronicznych dostępnych w ramach różnych serwisów on-line dostępnych w sieci UO, a także wybranych kolekcji e-źródeł udostępnianych na licencjach Open Access. - omówienie zasad korzystania z Wypożyczalni międzybibliotecznej. 											
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Forma zaliczenia; Zaliczenie bez oceny; Udział z zajęciach. Aktywacja elektronicznego konta bibliotecznego. Zamówienie i wypożyczenie przynajmniej jednej publikacji przy użyciu systemu biblioteczno-informacyjnego UO.</p>											

***formy do uzupełnienia zgodnie z harmonogramem studiów**

Semestr/rok studiów: semestr drugi/rok pierwszy

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KO N	SEM	Ćw	L	War	P	Inne *			
Grafika cyfrowa i multimedia				X					30	2	(k_W03); (k_W10); (k_U10); (k_K04); (k_K05)
Treści programowe	Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia ilustracji rastrowej w programie Adobe Photoshop - Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia ilustracji rastrowej w programie Adobe Illustrator - Omówienie i wprowadzenie zaawansowanych narzędzi do tworzenia animacji cyfrowej w programie Adobe After Effects - Omówienie i wprowadzenie podstawowych narzędzi do montażu animacji w programie Adobe Premierę Pro - Omówienie i wprowadzenie technik tworzenia ilustracji cyfrowej - Omówienie i wprowadzenie technik animacji cyfrowych oraz analogowych (stop motion, poklatkowa, rotoskopowa)										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2,3,4); Zadania cząstkowe (efekty 1,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Projektowanie komunikacji z użytkownikiem końcowym (1.S2.DC.5)		X							30	3	(k_W02, k_W05). (k_U01, k_U10). (K_U04). (K_K02).
Treści programowe	Swoisty język znaków i komunikatów wykorzystywany w tekstach cyfrowych skomplikował się już w stopniu wystarczającym by objąć go refleksją językoznawczą. Łączy się to bezpośrednio z wyzwaniami projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika programu, aplikacji lub gry (tzw. UI oraz UX). Uczestnicy kursu nie tylko poznaj wyzwania związane z tworzeniem takiej warstwy komunikacyjnej ale będą mieli okazję przećwiczyć to w praktyce.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).										
Projektowanie gier 2.0 (1.S2.DC.10)		X							30	2	(k_W10); (k_U02); (k_U04); (k_U06); (k_K04); (k_K05).

Treści programowe	<p>Program zajęć obejmuje: omówienie kluczowych elementów gry video jako audiowizualnego dzieła ergodycznego, wskazanie głównych wyzwań projektowych zależnych od gatunku gry video, przeanalizowanie i przećwiczenie procesu projektowania funkcjonalności, analizę zastanej dokumentacji projektowej, metody projektowanie progameplay'owego oraz pronarracyjnego, zróżnicowanie metod projektowania w zależności od danych demograficznych zakładanej grupy odbiorców.</p> <p>Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych</p>										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 4, 5, 6); Zadania cząstkowe (efekty 1, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).</p>										
Narracje gier wideo		X							30	4	(k_W04, k_W06); (k_W07, k_W08); (k_U02, k_U07); (k_U10); (k_K03)
Treści programowe	<p>Zajęcia mają na celu omówienie elementów, z których składa się struktura narracyjna gier wideo. Zarówno warstwę fabularną jak i opowieści, a także metody focalizowania ekspozycji.</p> <p>Zakres tematów: Narracyjność gier; Poziomy narracji; Rola przestrzeni i czasu w narracji gier; Narrator w grach wideo; Dźwięk w narracjach gier; Narracja środowiskowa; Światoopowieść; Gracz jako współtwórca narracji; Interfejs, a narracja gry wideo; Zabiegi narracyjne w grach wideo.</p>										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2,4); Zadania cząstkowe (efekty 1,3,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</p>										
Angielski język biznesu		X							30	4	(k_W03); (k_W09); (k_U04); (k_U05); (k_K03); (k_K01).
Treści programowe	<p>Celem kursu jest opanowanie specjalistycznego języka angielskiego w zakresie podstaw ekonomii i biznesu. Ponadto studenci zdobędą wiedzę dotyczącą społeczno-kulturowych mechanizmów życia gospodarczego.</p> <p>Zakres tematów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy języka biznesu 2. Socjokulturowa specyfika języka biznesu 3. Źródła i następstwa globalizacji 4. Społeczne mechanizmy globalizacji 5. Etykieta w biznesie 6. Informacje handlowe 7. Negocjacje biznesowe 8. Prowadzenie interesów z osobą z innego kręgu kulturowego 9. Standardy jakości, strategia komunikacyjne w biznesie 										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1, 2, 3, 6) Zadania cząstkowe (efekty: 4, 5) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)										
Komunikacja kulturowa		X							30	4	(k_W09); (k_U05); (k_U03, k_U09); (k_K03); (k_K04)
Treści programowe	Podczas zajęć student otrzyma wiedzę z zakresu komunikacji interpersonalnej i medialnej, zapozna się z ewolucyjnymi podstawami ludzkiej komunikacji oraz ze specyfiką komunikacyjną wybranych kultur.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).										
Gatunki medialne		X							30	3	(k_W01,k_W04); (k_U02, k_U03); (k_U01, k_U07); (k_K04).
Treści programowe	Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów wiedzy w zakresie genologii medialnej oraz poszczególnych gatunków: zarówno tych, które powstały w mediach, jak i takich, które funkcjonują także offline. Studenci poznają zarówno starsze względem powstania gatunki medialne np. serial, jak i te najnowsze, obecnie cieszące się wysoką popularnością, jak podcast.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Aktywność (efekty 1,3,4); Zadania cząstkowe (efekty 2,3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z prezentacji (40%) i aktywności w czasie zajęć (60%).										
Przedmiot kierunkowy do wyboru x 2		X							30 X 2	2 X 2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru”
Przedmiot kierunkowy do wyboru 2.0		X							15	2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru 2.0”
Lektorat języka obcego									30	2	(P7S_WK); (P7S_WK); (P7S_UW); (P7S_WK); (P7S_KO).

Treści programowe	Język akademicki oraz język specjalistyczny (tematyka wynikająca ze specyfiki danego kierunku oraz języka obcego)
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Egzamin pisemny w formie testu</i></p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny 51%-60% - ocena 3.0 61%-70% - ocena 3.5 71%-80% - ocena 4.0 81%-90% - ocena 4.5 91%-100% - ocena 5.0</p>

Semestr/rok studiów: semestr trzeci/rok drugi

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KO N	SEM	Ćw	L	War	P	Inne *			
Komunikacja w mediach społecznościowych		X							30	4	(k_W09) (k_U05); (k_U02) (k_K02)
Treści programowe	Celem przedmiotu jest zaprezentowanie specyfiki procesu komunikacji offline i online, ze szczególnym uwzględnieniem porozumiewania się w mediach społecznościowych. Na zajęciach studenci zdobywają i poszerzają swoją wiedzę na temat różnych sposobów komunikowania się w Sieci: pismo, obraz, dźwięk, film, a także zjawisk towarzyszących przemianom w procesie komunikacji.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										

Recenzowanie gier - warsztaty		X							30	3	(k_W04); (k_W05); (k_U02); (k_U10); (k_K01).
Treści programowe	Celem zajęć jest praktycznie przygotowanie studentów do tworzenia różnorodnych recenzji elektronicznej rozrywki. Omówione zostaną różne metody oceny gier video, historyczne zażyłości obecne w obecnych systemach oceniania, wpływ recenzji na funkcjonowanie firm gamingowych, a także najistotniejsze agregaty ocen w przestrzeni cyfrowej. Studenci przećwiczą przygotowanie tekstów na potrzeby wewnętrzne - recenzji nieskończonego projektu gamingowego i specyfiki tychże poznając przy tym zagadnienia związane z analizą designerską gry. Zmierzą się też z recenzją zewnętrzną dedykowaną masowemu konsumentowi elektronicznej rozrywki. Zajęcia rozwinięte będą o dyskusje nad specyfiką i kondycją współczesnych mediów branżowych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3, 4); Zadania cząstkowe (efekty 1, 5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
PR i komunikacja w przestrzeni cyfrowej		X							30	3	(k_W04); (k_W05); (k_W07); (k_U05); (k_K01); (k_K03).
Treści programowe	Celem konwersatorium jest wyjaśnienie specyfiki Public Relations w przestrzeni cyfrowej z szczególnym uwzględnieniem unikalnych metody i strategii dominujących w gamedevie. Program zajęć obejmuje więc zarówno omówienie perspektywy historycznej PR w Internecie czy rozwój metod komunikacji z odbiorcami przez branżę gier jak też analizę największych kryzysów PR-owych w celu objaśnienia ogólnych przyczyn występowania takich zjawisk. Studenci poznają praktyczne informacje na temat informowania o stanie produktów, głównie gier, oraz o metodach i platformach najczęściej wykorzystywanych do komunikacji. Poruszona będzie tematyka zarządzania oczekiwaniami, a także kreowania wizerunku twórców jako części kampanii PR produktu. Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat najistotniejszych branżowych działaniach PR w celu zwiększenia u studentów świadomości mechanizmów komunikacyjnych wykorzystywanych w branżach kreatywnych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3, 4); Zadania cząstkowe (efekty 1, 5, 6). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (35%) i pracy zaliczeniowej (65%).										
Marka i własność intelektualna na rynku gier		X							30	2	(k_W01, k_W05); (k_W06); (k_W08); (k_U02); (k_U04); (k_U06); (k_U08); (k_K01); (k_K02); (k_K04); (k_K05)
Treści programowe	W toku zajęć, studenci zostaną wprowadzeni w zagadnienia praktyczne związane z prawną ochroną marki (znaków towarowych) oraz pozostałych praw własności intelektualnej w zakresie uwzględniającym specyfikę współczesnego rynku gier – zarówno na przedpolu ich potencjalnego naruszenia (postanowienia kontraktowe, zabezpieczające) jak również sposobu ochrony tych praw po										

	stwierdzeniu naruszenia (postępowania cywilne i karne). W ramach ćwiczeń praktycznych (case study) studenci przedstawią, na wybranych przykładach rzeczywistych, współczesne spory na tle prawa do własności intelektualnej na rynkach gier (polskim oraz międzynarodowych). Podczas zajęć poruszona zostanie również specyfika pozasądowych metod rozwiązywania sporów (arbitraż, mediacja, koncyliacja).										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę; (efekty 1,2,4,7, 9, 11) Oceny cząstkowe (punkty) w ramach ćwiczeń praktycznych podczas konwersatorium. (efekty 3, 5, 6, 8, 10). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny: Czynny udział w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych podczas konwersatorium (50%); Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę (50%).										
Translatorium gier 2.0		X							30	2	(K_W02); (K_U01, K_U10, K_U07); (K_U04); (K_K02).
Treści programowe	Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z najważniejszymi pojęciami, metodami pracy i trudnościami związanymi z lokalizacją gier i pracą z językiem m. in. w zawodzie tłumacza, korektora i testera lingwistycznego. W jego trakcie studenci uczestniczyć będą przede wszystkim w ćwiczeniach tłumaczenia, korekty i testowania lingwistycznego gier i ich elementów.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).										
Udział w badaniach naukowych		X							30	3	(k_W01); (k_W02); (k_U02); (k_U08) (k_K04); (k_K05).
Treści programowe	Zapoznanie studentów z metodologią prowadzenia badań naukowych, w szczególności badań jakościowych oraz upowszechniania wyników prowadzonych badań naukowych w celu rozwoju wiedzy i praktyki zawodowej.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,6); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Psychologiczne aspekty mediów (do wyboru)		X							30	2	(k_W09); (k_U03); (k_U02); (k_K02).
Treści programowe	Przedmiot ma na celu pogłębienie wiedzy o psychologicznych mechanizmach wpływu mediów na odbiorcę oraz współczesnych zjawiskach i problemach związanych z użytkowaniem i odbiorem mediów w kontekście psychologicznym. Celem przedmiotu jest wykształcenie większej świadomości oraz krytycznej oceny treści, a także sposobów prezentacji komunikatów medialnych.										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Sztuka i media (do wyboru)		X							30	2	(k_W01); (k_U05); (k_U10); (k_K03, k_K05).
Treści programowe	Wskazanie zmian, jakie zaszły w sztuce i ich wpływu na sztukę współczesną, podjęcie próby redefinicji niektórych terminów. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności. Celem przedmiotu jest także wyznaczenie oraz analiza różnic gatunkowych występujących w obrębie różnych tendencji związanych z wkroczeniem nowych mediów.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Ikonosfera gier		X							30	3	(k_W06); (k_W08); (k_U04); (k_K01);(k_K03).
Treści programowe	Przedmiot skupi się na przedstawieniu funkcjonującej ikonosfery gier, omówienie jej najważniejszych elementów, ich kulturowej genezy oraz praktycznych zastosowań wiedzy na jej temat. Omówione zostaną zarówno teoretyczne aspekty funkcji obrazu jako zjawiska kulturowego jak też informacje praktyczne m.in. na temat różnorodności stylów graficznych wykształconych w ramach medium elektronicznej rozrywki, niewykorzystanie wizualiów ze starych mediów, a także przekazywania informacji za pomocą różnych typów User Interface. Poruszona będzie kwestia ikon w komunikacji gra-gracz wraz z objaśnieniem ich genezy. Zajęcia rozwinięte będą o dyskusje i analizę warstwy wizualnej gier video w celu trenowania analizy, syntezy i interpretacji treści kulturowych we wspomnianym medium.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3); Zadania cząstkowe (efekty 1, 4, 5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (45%) i pracy zaliczeniowej (55%).										
Proseminarium magisterskie		X							30	2	(k_W01, kW_05); (k_U01, kU_02, k_U04); (k_K02, k_U05).
Treści programowe	Kurs ma przygotować studentów do stworzenia pracy dyplomowej w zakresie komunikacji cyfrowej (Językoznawstwo) lub kultury cyfrowej (Nauki o Kulturze i Religii).										

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Fragment pracy (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (50%) i fragmentu pracy (50%).										
Przedmiot kierunkowy do wyboru x 2		X							30 X 2	2 X 2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru”
Przedmiot kierunkowy do wyboru 2.0		X							15	2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru 2.0”

Semestr/rok studiów: semestr czwarty/rok drugi

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KO N	SEM	Ćw	L	War	P	Inne *			
Teorie kultury popularnej (do wyboru)		X							30	2	(k_W02). (k_U03); (k_U08); (k_K03); (k_K05).
Treści programowe	Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami teoretycznej refleksji o kulturze popularnej. Jego celem jest wprowadzenie punktu widzenia, uzasadniającego rozumienie kultury popularnej jako istotnego składnika kultury współczesnej ze względu na społecznie doniosłe konteksty, mechanizmy i konsekwencje jej funkcjonowania. Kurs ma wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego naukowego poznania zjawisk kulturowych										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 1,2,3,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										

Analiza tekstu kulturowego (do wyboru)		X							30	2	(k_W01); (k_U01); k_U04); (k_K04); (k_K05).
Treści programowe	Przedmiot koncentruje się na rozmaitych sposobach analizy zjawisk społecznych i kulturowych w kontekście ich tekstowej reprezentacji. Celem kursu jest przybliżenie studiującym wybranego zestawu koncepcji tekstu kulturowego oraz różnych modeli jego analizy i interpretacji w oparciu o szeroką formułę interdyscyplinarnych badań kulturoznawczych. Istotną częścią zajęć są praktyczne ćwiczenia analizy wybranych materiałów.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5); Zadania cząstkowe (efekty 1-5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Seminarium magisterskie		X							30	2	(k_W01, k_W05); (k_U01, k_U02, k_U04); (k_K02, k_U05).
Treści programowe	Kurs ma przygotować studentów do stworzenia pracy dyplomowej w zakresie komunikacji cyfrowej (Językoznawstwo) lub kultury cyfrowej (Nauki o Kulturze i Religii).										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Projekt (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (10%) i pracy (90%).										
Praca dyplomowa										20	(k_W01, k_W05); (k_U01, k_U02, k_U04); (k_K02, k_U05).
Treści programowe	Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianej komunikacji lub kultury w przestrzeni cyfrowej, w tym szczególnie w tekstach gier lub pokrewnych, przez co wykorzystuje elementy językoznawstwa, groznawstwa i badań kulturowych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Przygotowanie i prezentacja kolejnych etapów pracy dyplomowej (efekty 1, 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie przygotowanej i złożonej w terminie pracy dyplomowej (100%).										
Przedmiot kierunkowy do wyboru x 2		X							30 X 2	2 X 2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru”

Przedmiot kierunkowy do wyboru 2.0		X							15	2	Informacje zamieszczone w tabeli „Wykaz proponowanych przedmiotów do wyboru 2.0”
---	--	---	--	--	--	--	--	--	----	---	--

Przedmioty do wyboru - W semestrach 02, 03, 04, studenci wybierają po dwa spośród poniżej wymienionych kursów realizując tym samym w każdym z tych semestrów 2 X 30 godzin i uzyskując 4 ECTS. Warunkiem wyboru kursu w kolejnych semestrach jest to, że nie został on zrealizowany w żadnym z wcześniejszych semestrów studiów.

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KO N	SEM	Ćw	L	War	P	Inne *			
Hermeneutyka gier wideo		X							30	2	(k_W01). (k_U01, k_U02); (k_U03, k_U04); (k_K02, k_K03).
Treści programowe	Interpretacja jest nieodzownym elementem komunikacji oraz odbioru tekstów – także gier wideo. Hermeneutyka to obszar refleksji świadomych tego badaczy, którzy od dawna tworzyli teorie służące zrozumieniu procesu interpretacji i reguły mające na celu jego lepsze opanowanie. Współcześnie zaobserwować można także wzrost zainteresowania hermeneutyką wśród badaczy gier wideo; kurs ma na celu przedstawienie studentom wiedzy z tego zakresu i przekazanie umiejętności przydatnych dla odbioru i badania gier.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A.Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1, 2, 3);										

	Zadania cząstkowe (efekty 1, 4). B.Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Baśnie w nowych mediach		X							30	2	(k_W01); (k_U04); (k_U09); (k_K03)
Treści programowe	Celem przedmiotu jest prezentacja procesu transformacji tekstów baśniowych w środowisku medialnym oraz cyfrowym, w aspektach: treści, wartości, odbioru, popularności oraz siły oddziaływania.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Jedzenie w nowych mediach		X							30	2	(k_W06); (k_W09); (k_U01); (k_U02); (k_K03).
Treści programowe	Celem przedmiotu jest uwrażliwienie studentów na znaczenia kulturowe jedzenia i wpływu mediów na kształtowanie tych znaczeń.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).										
Kontestatorzy, subwersje, kultury oporu		X							30	2	(k_W01); (k_U01); (k_U04); (k_K04); (k_K05).
Treści programowe	Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami refleksji o kulturze jako przestrzeni mobilizacji społecznego oporu wobec dominacji i opresji. Jego celem jest uzasadnienie rozumienia wyrażanego w ramach różnych obiegów i rejestrów kultury sprzeciwu jako istotnego składnika kultury współczesnej, głównie ze względu na jego społecznie doniosłe konteksty, mechanizmy i konsekwencje.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5); Zadania cząstkowe (efekty 1-5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										

Kreatywność w mediach		X							30	2	(K_W04); (k_U05); (k_U07); (k_K04).
Treści programowe	Treści przedmiotu mają za zadanie wieloaspektowe zaprezentowanie kreatywności w mediach oraz nabycie praktycznych umiejętności wśród studentów związanych z tworzeniem nowych treści. W ramach przedmiotu omawiane będą nie tylko techniki promocji tekstów medialnych, ale i sposoby autoprezentacji, ukazania swojej twórczości w świecie medialnym.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Kulturowe konteksty katastrof		X							30	2	(k_W09); (k_U02); (k_U03); (k_K03); (k_K05).
Treści programowe	Zajęcia poświęcone będą analizie kulturowych kontekstów tragicznych wydarzeń. Studenci poznają największe i najbardziej znane w historii ludzkości katastrofy (naturalne, antropogeniczne), tradycyjne mechanizmy wyjaśniające ich genezę (odwoływanie się do wierzeń); powstawanie teorii spiskowych i funkcjonowanie legend miejskich; sposoby prezentowania katastrof w przekazie medialnym; zjawisko turystyki katastroficznej oraz praktyki memoratywne w przestrzeni publicznej.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa w formie prezentacji (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych – aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji (60%).										
Medycyna alternatywna w nowych mediach		X							30	2	(k_W06); (k_W09) (k_U01); (k_U02). (k_K03).
Treści programowe	Celem przedmiotu jest uwrażliwienie studentów na znaczenia kulturowe i społeczne oddziaływanie medycyny alternatywnej i wpływu mediów na kształtowanie tych znaczeń.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).										
Monstra i potworność w kulturze		X							30	2	(k_W01); (k_U01); (k_U04); (k_K04); (k_K05).

Treści programowe	Przedmiot koncentruje się na rozmaitych zjawiskach społecznych i kulturowych w perspektywie, jaką otwiera kategoria "potworności". Celem kursu jest przybliżenie studiującym wybranego zestawu empirycznych zjawisk i stanowisk teoretycznych, które poprzez eksplorowanie tego, co normalne i anormalne, patologiczne i transgresywne pozwalają postrzegać kulturę jako sferę wielorakich reprezentacji porządku jako normy i chaosu jako jej zaprzeczenia.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,5); Zadania cząstkowe (efekty 1-5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Performatyka		X							30	2	(k_W01); (k_U05); (k_U10); (k_K03, k_K05).
Treści programowe	1. Wprowadzenie w problematykę wiedzy o teatrze i zjawisk pokrewnych - Performance, 2. Zapoznanie studentów z podstawowymi terminami i definicjami z performatyki 3. Wskazanie podstawowych nurtów teatralnych i zmian, jakie zaszły w teatrze oraz ich wpływu na teatr współczesny, 4. Zapoznanie z sylwetkami i twórczością największych twórców, 5. Zdobywanie podstawowych umiejętności analizy performansów i przedstawienia teatralnego.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Przestrzeń kulturowa miasta		X							30	2	(K_W05); K_W13); (K_U02); (K_U03); (K_K03); (K_K05).
Treści programowe	Zajęcia poświęcone będą wybranym zagadnieniom dotyczącym praktyk i przestrzeni kulturowych miasta w odniesieniu do antropologii miasta i socjologii miasta. Studenci poznają m.in. sposoby definiowania miast i ich przestrzeni; jak analizować tożsamość miasta; miasto jako przestrzeń funkcjonowania różnych grup społecznych, sztukę miasta, turystykę miejską, praktyki upamiętniania w mieście i o mieście. Celem konwersatoriów jest wyrobienie umiejętności analizy i opisu wybranych praktyk i przestrzeni kulturowych miasta.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa w formie prezentacji (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych – aktywności (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji (60%).										
Socjolingwistyka		X							30	2	(k_W03);(k_W09);(k_U05); (k_U04); (k_K03); (k_K01).

Treści programowe	Celem kursu jest zaznajomienie słuchaczy z teoretycznymi i metodologicznymi podstawami socjolingwistyki; - przedstawienie głównych historycznych etapów lingwistycznej refleksji socjologicznej; - zapoznanie studentów z odmianami społecznymi języka polskiego; - wykształcenie umiejętności socjolingwistycznej interpretacji tekstu językowego.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1-6) Zadania cząstkowe (efekty: 1-6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)										
Socjologia ciała		X							30	2	(k_W03); (k_W09); (k_U04); (k_U05); (k_K03); (k_K01).
Treści programowe	Celem kursu jest zapoznanie studentów z problematyką ciała w perspektywie biokulturowej, zwrócenie uwagi na proces socjalizacji ciała. Wykształcenie analitycznej umiejętności opisu dokonywanych zmian w dawnej i współczesnej kulturze dotyczących ciała – płci, intymności, wstydu i starzenia się.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1-6) Zadania cząstkowe (efekty: 1-6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)										
Teatralizacja w grach		X							30	2	(k_W01);(k_U05); (k_U10); (k_K03, k_K05).
Treści programowe	Wskazanie zmian, jakie zaszły w sztuce i ich wpływu na popkulturę, podjęcie próby redefinicji niektórych terminów. Kształtowanie kompetencji odbiorczych w zakresie kultury masowej, popularnej i audiowizualności. Celem przedmiotu jest także wyznaczenie oraz analiza różnic gatunkowych występujących w obrębie różnych tendencji związanych pojęciem teatru, teatralizacji.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Semiotyka tekstów narracyjnych		X							30	2	(k_W01); (k_U01, k_U02); (k_U08); (k_K02, k_K03).
Treści programowe	Teorie semiotyczne – czyli dotyczące systemów znakowych i znaczeniowych – to istotny dla współczesnej humanistyki pomost pozwalający na połączenie różnych obszarów badań. Kurs ma na celu przedstawienie tych teorii studentom, z naciskiem na ich przydatność dla analizy znaczeniowej tekstów narracyjnych (powieści, komiksów, filmów, gier).										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1, 2);										

	Zadania cząstkowe (efekty 1, 3, 4). B.Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Netliteratura. Twórcy, gatunki		X							30	2	(K_W06; K_U01)
Treści programowe	Definicje i klasyfikacje: Czym jest literatura elektroniczna, e-literatura, cyberpoezja, NetArt 2.0. Hipertekst i literatura cybernetyczna: Powieść hipertekstowa, poezja cyfrowa, rola interaktywności. Obieg tradycyjnej literatury w sieci: Biblioteki cyfrowe, serwisy literackie, czasopisma internetowe, pierwodruk w epoce cyfrowej. Twórczość fanowska i literatura sieciowa: Fanfiction, blogi literackie, interaktywne opowieści. Literatura w mediach społecznościowych: Facebook/Instagram/TikTok jako medium twórcze										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A.Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa – prezentacja (opracowanie i przedstawienie)(efekty 1, 2); Udział w dyskusji (efekty 1, 2). B.Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie udziału w dyskusji (40%) i pracy zaliczeniowej - prezentacji (60%).										
Literatura w sieci. Najnowsze tendencje		X							30	2	(K_W06; K_U01)
Treści programowe	1.Wpływ mediów na rozwój i odbiór literatury. 2. Literatura audialna (słuchowiska, reportaże, / powieści radiowe). Audiobooki. 3. Literatura a nowe media. Życie literackie w sieci (archiwizacja literatury w Internecie, sieciowe czasopisma literackie, blogi, e-booki). 4. Hipertekst jako nowa forma literacka. 5. Nowe gatunki literatury cybernetycznej i problem jej odbioru. 6. W kręgu literatury. 7. Popularyzacja literatury w mediach. Blogosfera literacka (blog Spacer wśród słów). 8. Współczesna kultura literacka w przestrzeni wirtualnej nowych mediów										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A.Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa – prezentacja (opracowanie i przedstawienie)(efekty 1, 2); Udział w dyskusji (efekty 1, 2).										

	B.Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie udziału w dyskusji (40%) i pracy zaliczeniowej - prezentacji (60%).										
Kultura obrazu i kompetencje wizualne		X							30	2	(k_W06); (k_U02, k_U03); (k_U03, k_U09); (k_K01); (k_K04)
Treści programowe	Celem zajęć jest zapoznanie studentów i studentek ze znaczeniem obrazów i kompetencji wizualnych w kształtowaniu współczesnej kultury i multisensorycznego doświadczania świata. W trakcie zajęć studenci i studentki zapoznają się z wybranymi teoriami i koncepcjami kultury wizualnej, które pozwalają analizować znaczenie obrazów w praktykach społecznych, komunikacji i procesach kulturowych. W ramach kursu studenci i studentki poznają wybrane metody i techniki badań wizualnych oraz przećwiczą ich stosowanie wykonując zadania zespołowe. Analizie poddane zostaną zjawiska kultury obrazu i estetyzacji rzeczywistości w różnych obszarach życia społecznego, takich jak konsumpcja, popkultura, edukacja, polityka, rozrywka, sztuka oraz życie codzienne. Szczególny nacisk położony jest na rozwijanie umiejętności krytycznej analizy obrazów oraz refleksji nad ich rolą w procesach komunikacji, budowania wizerunku i praktykach autoprezentacji.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Aktywność na zajęciach w oparciu o literaturę przedmiotu (efekty 1,2,5); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Nowe media i partycypacja cyfrowa		X							30	2	(k_W06); (k_U02, k_U03); (k_U03, k_U09); (k_K01); (k_K04)
Treści programowe	Celem zajęć jest pogłębienie wiedzy z zakresu przemian komunikacyjnych i społecznych związanych z rozwojem mediów cyfrowych oraz społeczeństwa sieciowego. W trakcie kursu uczestnicy rozwiją umiejętność analizy roli nowych mediów w kształtowaniu współczesnych form partycypacji społecznej, kulturowej i politycznej. Omówione zostaną różne formy aktywności społecznej w środowisku cyfrowym, w tym praktyki związane z mediami społecznościowymi, aktywizmem internetowym oraz partycypacją polityczną online. Studenci i studentki rozwiją także umiejętność krytycznej analizy sposobów oraz konsekwencji wykorzystywania mediów cyfrowych – zarówno jako narzędzi mobilizacji społecznej i budowania wspólnot, jak i przestrzeni rozprzestrzeniania dezinformacji, manipulacji oraz reprodukcji nierówności cyfrowych i społecznych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Aktywność na zajęciach w oparciu o literaturę przedmiotu (efekty 1, 2);										

	Zadania cząstkowe (efekty 2, 3,4,5).										
	B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych z zadań (60%) oraz aktywności na zajęciach (40%).										
Doświadczenie wielokulturowej Europy w kinie		X							30	2	(k_W01); (k_W03); (k_U05); (k_U10); (k_K03); (k_K05).
Treści programowe	Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy o wielokulturowości w kontekście europejskim poprzez medium filmu. W ramach zajęć omówione zostaną podstawowe pojęcia, teorie i perspektywy związane z reprezentacją różnorodności kulturowej. Analiza wybranych dzieł filmowych pozwoli na zrozumienie problematyki związanej z migracją, asymilacją, konfliktem kulturowym oraz budowaniem tożsamości w różnorodnych kontekstach społecznych. Studenci będą mieli możliwość rozwijania swoich umiejętności interpretacyjnych i prezentacyjnych, a także lepszego rozumienia dynamiki współczesnej Europy wielokulturowej.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2, 6); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Globalny film i telewizja		X							30	2	(k_W01);(k_U05); (k_U10); (k_K03); (k_K05).
Treści programowe	Celem zajęć jest zapoznanie studentów z kluczowymi zjawiskami w obszarze globalnego filmu i telewizji, w tym globalizacją produkcji, dystrybucji i odbioru mediów audiowizualnych. Analizowane będą kwestie reprezentacji kulturowych, różnorodności językowej oraz wpływ międzynarodowych platform streamingowych na rynek filmowy i telewizyjny. Studenci nauczą się również, jak przeprowadzać analizy porównawcze produkcji z różnych regionów świata.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										

Adaptacje w mediach wizualnych		X							30	2	(k_W06); (k_W10); (k_U01); (k_U03, k_U08); (k_K02, k_K03).
Treści programowe	Adaptacje mediów wizualnych nie są czymś nowym. Od wieków ludzie tworzyli przekłady zarówno literackie, plastyczne i wizualne, co jest mimo wszystko bardziej widoczne w XXI wieku. Nie wszystkie przekłady produktów odnoszą sukces, lub są dobrze wykonane, dlatego warto spróbować zrozumieć, od czego jest to zależne. Zajęcia te mają więc na celu przedstawienie różnic i zabiegów, które napotykamy w adaptowanych produkcjach do mediów wizualnych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).										
Audiosfera w grach		X							30	2	(k_W05); (k_W08, k_W10);(k_U01); (k_U02, k_U08); (k_K02, k_K03)
Treści programowe	Audiosfera w grach jest integralną częścią rozrywki, jak i samego produktu, w którym się znajduje. Jest to jeden ze sposobów przedstawienia historii, ale też i komunikacji z odbiorcą. Zrozumienie funkcjonowania dźwięku względem kodów kulturowych, symboliki i gatunku jest przydatne w momencie, gdy chcemy zrozumieć gry holistycznie.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).										
Wizerunek megakorporacji w kulturze popularnej		X							30	2	k_W09 ; k_W10; k_U05; k_U10; k_K01; k_K05
Treści programowe	Omówienie przykładów logo i elementów wizerunkowych megakorporacji na podstawie dzieł filmowych, m.in. Obcy, Łowca androidów, Park Jurajski, Terminator, Johny Mnemonic oraz gier komputerowych, w tym: Cyberpunk 2077, Fallout, Portal. Zajęcia obejmują: projektowanie znaków firmowych lub towarowych, projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej. Projektowanie plakatu ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych. Projektowanie strojów, oznakowania pojazdów oraz elementów oznakowania budynków (szyldy, system oznakowania kierunkowego).										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa, (2, 4, 6) Zadania cząstkowe (1, 3, 5)										

	B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).										
Identyfikacja wizualna		X							30	2	k_W09 ; k_W10; k_U05; k_U10; k_K01; k_K05
Treści programowe	<p>Omówienie przykładów logo i towarzyszących im elementów wizerunkowych klucza wizualnego oraz zaprojektowanie nowego wizerunku firmy lub instytucji wybranej postaci z popkultury (filmu, książki, gry, komiksu).</p> <p>Zajęcia obejmują: projektowanie znaków firmowych lub towarowych (lub systemu znaków), projekty piktogramów, emblematów i znaków graficznych rozumianych jako podstawowe elementy identyfikacji wizualnej oraz komunikacji wizualnej w przestrzeni publicznej. Projektowanie klucza wizualnego i składających się na niego elementów graficznych, a następnie na jego bazie projektowanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - projekt druków akcydensowych (wizytówka, papier firmowy), - plakatu, menu, cennika lub innego druku ze szczególnym uwzględnieniem układów typograficznych. - oznakowania pojazdów oraz elementów oznakowania budynków (szyldy, system oznakowania kierunkowego), - projektowanie opakowań - elementów komunikacji wizualnego w mediach społecznościowych, - projekt księgi znaku. 										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa, (2, 4, 6) Zadania cząstkowe (1, 3, 5)</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</p>										
Media gamingowe i ich wpływ kulturowy		X							30	2	(k_W04); (k_W05); (k_W06); (k_W08); (k_W10); (k_U02); (k_U03);(k_U05): (k_U07); (k_U09); (k_K02);(k_K03); (k_K04)
Treści programowe	Przedmiot koncentruje się na mediach gamingowych jako istotnej części branży gamingowej. Studenci będą analizować, jak tradycyjne media (telewizja, prasa, radio) wpłynęły na popularność i odbiór gier. Porównają je także do nowych platform, takich jak YouTube, Twitch, czy Discord oraz do nowych formatów, takich jak Let's Play, streamy live i podcasty gamingowe.										

	Zakres tematyczny zajęć to: ewolucja mediów gamingowych, różne formy mediów, najważniejsze redakcje oraz dziennikarze, przykłady gier, które nie odniosłyby sukcesu bez wsparcia mediów, strategie medialne stosowane przy promocji gier, rola streamingu, wpływ mediów na społeczność gamingową, rola dziennikarstwa gamingowego, przyszłość mediów gamingowych.
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1-5); Zadania cząstkowe (efekty 6-13).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</p>

Przedmioty do wyboru 2.0 - W semestrach 02, 03, 04, studenci wybierają po jednym spośród poniżej wymienionych kursów realizując tym samym w każdym z tych semestrów 15 godzin i uzyskując 2 ECTS. Warunkiem wyboru kursu w kolejnych semestrach jest to, że nie został on zrealizowany w żadnym z wcześniejszych semestrów studiów

Nazwa przedmiotu	Forma zajęć – liczba godzin								Razem: liczba godzin zajęć	Razem: punkty ECTS	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole)
	W	KO N	SEM	Ćw	L	War	P	Inne *			
Gry w środowisku zawodowym		X							15	2	(K_W06, K_W08); (K_U02, K_U08); (K_K02).
Treści programowe	Kurs poświęcony jest wykorzystaniu gier wideo i mechanik grywalizacyjnych w środowisku zawodowym. Podczas zajęć omawiane są różnorodne zastosowania gier poza rozrywką, m.in. w szkoleniu specjalistów medycznych, w symulacjach militarnych, w rekrutacji pracowników oraz w badaniach naukowych. Studenci analizują przykłady gier poważnych i symulatorów wykorzystywanych w różnych sektorach zawodowych, poznając ich funkcje, mechaniki oraz potencjalne korzyści i ograniczenia. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności krytycznej analizy zastosowań gier w kontekstach profesjonalnych oraz refleksji nad ich rolą w nowoczesnych praktykach szkoleniowych i badawczych.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3);</p>										

	Praca na zajęciach (efekt 1). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).										
Gry wideo w medycynie		X							15	2	(K_W06, K_W08); (K_U02); (K_U08); (K_K02).
Treści programowe	Przedmiot poświęcony jest wykorzystaniu gier poważnych w medycynie, zdrowiu publicznym i badaniach naukowych. W trakcie zajęć omawiane będą gry wykorzystywane jako narzędzia diagnostyczne, terapeutyczne oraz wspierające proces leczenia i rehabilitacji, a także rozwiązania oparte na grywalizacji motywujące pacjentów do dbania o zdrowie. Studenci poznają również zastosowanie gier w edukacji medycznej pacjentów i społeczeństwa, w szkoleniu specjalistów medycznych oraz w badaniach naukowych. Zajęcia opierają się na analizie studiów przypadków, pozwalając zrozumieć mechanizmy, dzięki którym gry mogą wspierać diagnostykę, terapię, edukację i rozwój wiedzy medycznej.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 2, 3, 4); Praca na zajęciach (efekt 1). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).										
Gry wideo jako obraz kultury		X							15	2	(k_W08, k_W01); (k_W06) (k_W07); (k_U02); (k_U09) (k_U03); (k_K02) (k_U03); (k_U04)
Treści programowe	Kurs skupia się na tym, w jaki sposób gry pokazują różne społeczeństwa, tradycje i wartości oraz jak wpływają na sposób myślenia o innych kulturach. Studenci uczą się patrzeć na gry nie tylko jako rozrywkę, ale także jako medium opowiadające o świecie i relacjach społecznych, zwyczajach i stereotypach.										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,5); Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5, 6, 7, 8, 9). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).										

Psychologia gracza i doświadczenia emocjonalne		X							15	2	(k_W09); (k_W08); (k_W06); (k_U02) (k_U06); (k_U05); (k_U09) (k_K02); (k_K01)
Treści programowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do psychologii gracza – podstawowe pojęcia i mechanizmy. 2. Teorie motywacji i zaangażowania w grach (np. flow, teoria autodeterminacji). 3. Emocje pozytywne i negatywne w grach – jak projektować satysfakcję i napięcie. 4. Frustracja, wyzwanie i nagroda – równowaga między trudnością a motywacją. 5. Mechaniki nagród i feedbacku – jak zachęcać graczy do działania. 6. Psychologiczne aspekty storytellingu i narracji w grach. 7. Rola dźwięku i muzyki w kształtowaniu doświadczenia emocjonalnego. 8. Analiza przypadków: gry angażujące emocjonalnie w różnych gatunkach. 										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Praca zaliczeniowa (efekty 1,2, 4,5,6, 7,); Zadania cząstkowe (efekty 1,2,3,4, 7, 8, 9).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</p>										
Grafika koncepcyjna lokacji		X							15	2	(k_W10); (k_U10);(k_U10); (k_K04).
Treści programowe	<p>Student nauczy się, jak projektować krajobrazy i lokacje w grach, poznając podstawy kompozycji, pracy z kolorem i budowania nastroju. Podczas zajęć będzie miał okazję wypróbować technikę photobashingu i zastosować ją w praktyce, tworząc własny krajobraz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wprowadzenie do projektowania środowisk w grafice, - Kompozycja sceny, - Tworzenie nastroju poprzez kolory i oświetlenie, - Technika photobashingu w praktyce. 										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Projekt zaliczeniowy (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i projektu zaliczeniowego (60%).</p>										

Grafika promocyjna w branży gier		X							15	2	
Treści programowe	<p>Student pozna, czym są grafiki promujące gry i jak przyciągnąć nimi uwagę odbiorcy. Na zajęciach studenci nauczą się tworzyć kompozycję, dopasowywać klimat grafiki promocyjnej do kolorystyki gry oraz analizować przykłady z branży.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wprowadzenie do grafiki promocyjnej, - Analiza przykładów z wybranych gier, - Storytelling w grafice promocyjnej, - Tworzenie klimatu i dopasowanie kolorystyki do gry. 										
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się	<p>Metody i kryteria oceniania:</p> <p>A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Projekt zaliczeniowy (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 2, 3).</p> <p>B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i projektu zaliczeniowego (60%).</p>										