



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							
<b>C. PRZEDMIOTY KIERUNKOWE DO WYBORU</b>			<b>210</b>			<b>62</b>			<b>6</b>			<b>8</b>			<b>8</b>			<b>24</b>			<b>4</b>			<b>12</b>
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	Zo	150		150	10				30	2		30	2		30	2		30	2		30	2	2
<b>D. INNE PRZEDMIOTY OBOWIAZKOWE</b>			<b>210</b>			<b>19</b>			<b>2</b>			<b>2</b>			<b>2</b>			<b>5</b>			<b>6</b>			<b>2</b>
52	Technologia informacyjna	Zo	30	30		2	30		2															
	Kurs zmienny ogólnouczeniowy*	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							120	180	30	240	120	30	210	150	30	0	105	30	135	270	30	120	90	30
Z- zaliczenie bez oceny																								
Zo - zaliczenie z oceną		RAZEM	1740	825	915	180		300	30	360	30		360	30		105	30		405	30		210	30	
War. - warsztaty																								
K - konwersatoria																								

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.

Praktyka 1-3: każda 5 tygodni (5 dni po 6 godz) / 150 godzin, 6 ECTS (łącznie za kurs Praktyka 1-3: 450 godz. 18 ECTS)

Praktyka 4: 15 tygodni (4 dni po 9 godzin) / 540 godz. 22 ECTS

\*- Przedmioty prowadzone częściowo z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość



Kierunek studiów: **Game Studies**

Poziom kształcenia: **studia I stopnia**

Profil kształcenia: **ogólnoakademicki**

Forma studiów: **stacjonarne**

Od 2019/2020

Moduł wybieralny: **Popkultura i nowe media**

Kod przedmiotu: <b>1.S3.GS.PNM.</b>	Moduł	Liczba godzin, forma zajęć, punkty ECTS					I			II			III														
		Forma zaliczenia	Razem godzin	W	K/S	ECTS	1 semestr			2 semestr			3 semestr			4 semestr			5 semestr			6 semestr					
							W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS	W	K/S	ECTS
1	Kultura popularna	Zo	30		30	3					30	3															
2	Kultura fanowska	Zo	30		30	2					30	2															
3	Antropologia mediów	Zo	30		30	2					30	2															
4	Podstawy marketingu i reklamy	Zo	30		30	2					30	2															
5	Gatunki kultury i literatury popularnej	Zo	30		30	2								30	2												
6	Historia Science-Fiction	Zo	30		30	2								30	2												
7	Warsztaty dziennikarstwa growego	Zo	30		30	3								30	3												
8	Film popularny	Zo	30		30	3											30	3									
9	Popkultura w PRL-u	Zo	30		30	3											30	3									
10	Blogo- i vlogosfera	Zo	15		15	1															15	1					
11	Kultura pulp i komiksu	Zo	30		30	3															30	3					
E-egzamin							0	0	0	0	120	9	0	90	7	0	60	6	0	45	4	0	0	0			
Z- zaliczenie bez oceny		RAZEM	315	0	315	26																					
Zo - zaliczenie z oceną									0	120	9		90	7		60	6			45	4						0