

Plan studiów obowiązujący od roku akademickiego 2018/2019

KIERUNEK:

Specjalność studiów:

Poziom studiów:

Profil studiów:

Forma studiów:

Produkcja medialna

Produkcja w branży gier

2 stopnia

ogólniakademicki

stacjonarne

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu)*	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łącznie)					Rok I										Rok II																		
			Razem	Rodzaj zaj.					1						2				3						4											
				WY	CA	LB	KW	SM	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zaj.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zaj.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zaj.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zaj.	Punkty ECTS
Blok modułów (przedmiotów) obowiązkowych - A																																				
1	Psychologia społeczna - BN	3	30	30					30					E	3																					
2	Ekonomika mediów - BN	3	30	30					30					E	3																					
3	Antropologia mediów - BN	4	30		30					30				Z	4																					
4	Media alternatywne - BN	3	30		30					30				Z	3																					
5	Socjologia mediów - BN	3	30		30					30				Z	3																					
6	Publicystyka kulturalna - BN	3	30				30					30		Z	3																					
7	Etykieta w komunikacji społecznej - BN	2	15				15					15		Z	2																					
8	Umowy licencyjne - BN	2	15		15					15				Z	2																					
9	Filozofia kultury - BN	2	15		15					15				Z	2																					
10	Nowe technologie informacyjne w praktyce - BN	3	30				30					30		Z	3																					
11	Media a globalizacja - BN	3	30	30												30					E	3														
12	Retoryka i erystyka - BN	3	30				30											30		Z	3															
13	Analiza utworu multimedialnego - BN	3	30				30											30		Z	3															
14	Warsztat umiejętności miękkich	3	30				30											30		Z	3															
15	Wizualizacja danych - BN	3	30				30											30		Z	3															
16	Historia komunikowania społecznego - BN	4	30	30																			30				E	4								
17	Konwergencja mediów - BN	3	30				30																		30		Z	3								
18	Myślenie projektowe	3	30				30																	30		Z	3									
19	Społeczeństwo sieci - BN	3	30		30																								30					Z	3	
20	Komunikowanie międzynarodowe i międzykulturowe - BN	3	30		30																								30					Z	3	
Razem A		59	555	120	180	0	255	0	60	120	0	75	0	0	28	30	0	0	120	0	0	15	30	0	0	60	0	0	10	0	60	0	0	0	0	6
Blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych - B																																				
21	Język obcy	4	60			60					30			Z	2			30			E	2					30	Z	2					30	Z	6
22	Seminarium - BN	10	90					90											30	Z	2					30	Z	2					30	Z	6	
23	Przedmiot fakultatywny 1 *	3	30		30																			30			Z	3								
24	Przedmiot fakultatywny 2	3	30		30																			30			Z	3								
25	Przedmiot fakultatywny 3	3	30		30																									30				Z	3	
26	Wykład ogólnouniwersytecki	2	30	30																														Z	2	
27	Praktyki	2																		Z	2															
28	Praca dyplomowa i jej obrona - BN	10																																E	10	
Specjalność - B1																																				
29	Gra w życiu publicznym	3	30				30												30		Z	3														
30	Scenariuszowe schematy narracyjne	3	30				30												30		Z	3														

31	Przestrzeń wirtualna gry	3	30				30											30		Z	3															
32	Reżyseria gry	3	30				30																30		Z	3										
33	Dziennikarstwo growe	3	30				30																30		Z	3										
34	Promocja i dystrybucja gier	3	30				30																30		Z	3										
35	Warsztat produkcji gier	6	60				60																30		Z	3					30		Z	3		
Razem B+ B1		61	510	30	90	60	240	90	0	0	30	0	0		2	0	0	30	90	30		15	0	60	0	120	30		20	30	30	0	30	30	24	
Razem A+B+B1		120	1065	150	270	60	495	90	60	120	30	75	0		30	30	0	30	210	30		30	30	60	0	180	30		30	30	90	0	30	30	30	
Punkty ECTS w semestrze/godziny w semestrze		120	1065	150	270	60	495	90	285						30	300						30	300						30	180						30
Punkty ECTS w roku		120	1065						585										60		480										60					

Legenda:

A - blok modułów (przedmiotów) obowiązujących wszystkich studentów danego kierunku

B/B1 - blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych m.in. Specjalnościowych, wykłady ogólnouniwersyteckich

Symbole: WY-wykład, CA-ćwiczenia, LB-laboratorium, KW-konwersatorium, SM-seminarium

E- egzamin

Z- zaliczenie z oceną

Przedmiot fakultatywny 1 * - przedmiot realizowany w języku obcym

Program studiów umożliwia wybór modułów zajęć za co najmniej 30 punktów ECTS

P - zajęcia o charakterze praktycznym - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu praktycznym

BN - zajęcia związane z prowadzonymi przez jednostkę badaniami naukowymi - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu ogólnoakademickim

Plan studiów obowiązujący od roku akademickiego 2018/2019

KIERUNEK:	Produkcja medialna
Specjalność studiów:	Produkcja wydarzenia multimedialnego
Poziom studiów:	2 stopnia
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Forma studiów:	stacjonarne

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu)*	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łącznie)					Rok I												Rok II																	
			Razem	Rodzaj zaj.					1						2						3						4										
				WY	CA	LB	KW	SM	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	
Blok modułów (przedmiotów) obowiązkowych - A																																					
1	Psychologia społeczna - BN	3	30	30					30					E	3																						
2	Ekonomika mediów - BN	3	30	30					30					E	3																						
3	Antropologia mediów - BN	4	30		30					30				Z	4																						
4	Media alternatywne - BN	3	30		30					30				Z	3																						
5	Socjologia mediów - BN	3	30		30					30				Z	3																						
6	Publicystyka kulturalna - BN	3	30				30				30			Z	3																						
7	Etykieta w komunikacji społecznej - BN	2	15				15				15			Z	2																						
8	Umowy licencyjne - BN	2	15		15					15				Z	2																						
9	Filozofia kultury - BN	2	15		15					15				Z	2																						
10	Nowe technologie informacyjne w praktyce - BN	3	30				30				30			Z	3																						
11	Media a globalizacja - BN	3	30	30												30					E	3															
12	Retoryka i erystyka - BN	3	30				30											30		Z	3																
13	Analiza utworu multimedialnego - BN	3	30				30											30		Z	3																
14	Warsztat umiejętności miękkich	3	30				30											30		Z	3																
15	Wizualizacja danych - BN	3	30				30											30		Z	3																
16	Historia komunikowania społecznego - BN	4	30	30																		30					E	4									
17	Konwergencja mediów - BN	3	30				30																	30		Z	3										
18	Myślenie projektowe	3	30				30																	30		Z	3										
19	Społeczeństwo sieci - BN	3	30		30																									30				Z	3		
20	Komunikowanie międzynarodowe i międzykulturowe - BN	3	30		30																									30				Z	3		
Razem A		59	555	120	180	0	255	0	60	120	0	75	0	0	28	30	0	0	120	0	0	15	30	0	0	60	0	0	10	0	60	0	0	0	0	6	
Blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych - B																																					
21	Język obcy	4	60			60					30			Z	2			30			E	2															
22	Seminarium - BN	10	90				90											30		Z	2					30	Z	2					30	Z	6		
23	Przedmiot fakultatywny 1 *	3	30		30																		30				Z	3									
24	Przedmiot fakultatywny 2	3	30		30																		30				Z	3									
25	Przedmiot fakultatywny 3	3	30		30																									30				Z	3		
26	Wykład ogólnouniwersytecki	2	30	30																									30					Z	2		
27	Praktyki	2																			Z	2															
28	Praca dyplomowa i jej obrona - BN	10																															E	10			
Specjalność - B1																																					
29	Finanse i organizacja wydarzenia multimedialnego	3	30				30											30		Z	3																
30	Prawno-gospodarcze uwarunkowania organizacji widarzeń multimedialnych	3	30				30											30		Z	3																
31	Bezpieczeństwo i logistyka wydarzenia multimedialnego	3	30				30											30		Z	3																

32	Zarządzanie jakością wydarzenia multimedialnego	3	30				30																	30		Z	3									
33	Development wydarzenia multimedialnego	3	30				30																	30		Z	3									
34	Promocja i PR wydarzeń multimedialnych	3	30				30																	30		Z	3									
35	Realizacja wydarzenia multimedialnego	6	60				60																	30		Z	3				30		Z	3		
Razem B+ B1		61	510	30	90	60	240	90	0	0	30	0	0		2	0	0	30	90	30		15	0	60	0	120	30		20	30	30	0	30	30	24	
Razem A+B+B1		120	1065	150	270	60	495	90	60	120	30	75	0		30	30	0	30	210	30		30	30	60	0	180	30		30	30	90	0	30	30	30	
Punkty ECTS w semestrze/godziny w semestrze		120	1065	150	270	60	495	90	285						30	300						30	300						30	180						30
Punkty ECTS w roku		120	1065						585											60	480											60				

Legenda:

A - blok modułów (przedmiotów) obowiązujących wszystkich studentów danego kierunku i specjalności

B/B1 - blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych m.in. Specjalnościowych, wykłady ogólnouniwersyteckich

Symbole: WY-wykład, CA-ćwiczenia, LB-laboratorium, KW-konwersatorium, SM-seminarium

E- egzamin

Z- zaliczenie z oceną

Przedmiot fakultatywny 1 * - przedmiot realizowany w języku obcym

Program studiów umożliwia wybór modułów zajęć za co najmniej 30 punktów ECTS

P - zajęcia o charakterze praktycznym - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu praktycznym

BN - zajęcia związane z prowadzonymi przez jednostkę badaniami naukowymi - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu ogólnoakademickim

Plan studiów obowiązujący od roku akademickiego 2018/2019

KIERUNEK:	Produkcja medialna
Specjalność studiów:	Realizacja filmowo-telewizyjna
Poziom studiów:	2 stopnia
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Forma studiów:	stacjonarne

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu)*	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łączy)					Rok I												Rok II																
			Razem	Rodzaj zaj.					1						2						3						4									
				WY	CA	LB	KW	SM	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS
Blok modułów (przedmiotów) obowiązkowych - A																																				
1	Psychologia społeczna - BN	3	30	30					30					E	3																					
2	Ekonomika mediów - BN	3	30	30					30					E	3																					
3	Antropologia mediów - BN	4	30		30					30				Z	4																					
4	Media alternatywne - BN	3	30		30					30				Z	3																					
5	Socjologia mediów - BN	3	30		30					30				Z	3																					
6	Publicystyka kulturalna - BN	3	30				30					30		Z	3																					
7	Etykieta w komunikacji społecznej - BN	2	15				15					15		Z	2																					
8	Umowy licencyjne - BN	2	15		15					15				Z	2																					
9	Filozofia kultury - BN	2	15		15					15				Z	2																					
10	Nowe technologie informacyjne w praktyce - BN	3	30				30					30		Z	3																					
11	Media a globalizacja - BN	3	30	30												30					E	3														
12	Retoryka i erystyka - BN	3	30				30											30		Z	3															
13	Analiza utworu multimedialnego - BN	3	30				30											30		Z	3															
14	Warsztat umiejętności miękkich	3	30				30											30		Z	3															
15	Wizualizacja danych - BN	3	30				30											30		Z	3															
16	Historia komunikowania społecznego - BN	4	30	30																					E	4										
17	Konwergencja mediów - BN	3	30				30																		Z	3										
18	Myślenie projektowe	3	30				30																		Z	3										
19	Społeczeństwo sieci - BN	3	30		30																								30					Z	3	
20	Komunikowanie międzynarodowe i międzykulturowe - BN	3	30		30																								30					Z	3	
Razem A		59	555	120	180	0	255	0	60	120	0	75	0	0	28	30	0	0	120	0	0	15	30	0	0	60	0	0	10	0	60	0	0	0	0	6
Blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych - B																																				
21	Język obcy	4	60			60					30			Z	2			30			E	2														
22	Seminarium - BN	10	90					90											30		Z	2					30	Z	2					30	Z	6
23	Przedmiot fakultatywny 1 *	3	30		30																			30				Z	3							
24	Przedmiot fakultatywny 2	3	30		30																			30				Z	3							
25	Przedmiot fakultatywny 3	3	30		30																										30				Z	3
26	Wykład ogólnouniwersytecki	2	30	30																										30					Z	2
27	Praktyki	2																			Z	2														
28	Praca dyplomowa i jej obrona - BN	10																																E	10	
Specjalność - B1																																				
29	Warsztat realizatora multimedialnego	3	30				30												30		Z	3														
30	Podstawy scenografii	3	30				30												30		Z	3														

31	Kreatywne pisanie	3	30				30											30		Z	3															
32	Warsztat aktora w filmie, telewizji i reklamie	3	30				30																30		Z	3										
33	Produkcja reklamy audiowizualnej	3	30				30																30		Z	3										
34	Scenariusz w filmie, telewizji i reklamie	3	30				30																30		Z	3										
35	Realizacja utworu multimedialnego	6	60				60																30		Z	3				30		Z	3			
Razem B+ B1		61	510	30	90	60	240	90	0	0	30	0	0		2	0	0	30	90	30		15	0	60	0	120	30		20	30	30	0	30	30	24	
Razem A+B+B1		120	1065	150	270	60	495	90	60	120	30	75	0		30	30	0	30	210	30		30	30	60	0	180	30		30	30	90	0	30	30	30	
Punkty ECTS w semestrze/godzinie w semestrze		120	1065	150	270	60	495	90	285						30	300						30	300						30	180						30
Punkty ECTS w roku		120	1065						585												60	480										60				

Legenda:

A - blok modułów (przedmiotów) obowiązujących wszystkich studentów danego kierunku i specjalności

B/B1 - blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych m.in. Specjalnościowych, wykłady ogólnouniwersyteckich

Symbole: WY-wykład, CA-ćwiczenia, LB-laboratorium, KW-konwersatorium, SM-seminarium

E- egzamin

Z- zaliczenie z oceną

Przedmiot fakultatywny 1 * - przedmiot realizowany w języku obcym

Program studiów umożliwia wybór modułów zajęć za co najmniej 30 punktów ECTS

P - zajęcia o charakterze praktycznym - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu praktycznym

BN - zajęcia związane z prowadzonymi przez jednostkę badaniami naukowymi - konieczność oznaczenia tylko w przypadku kierunków o profilu ogólnoakademickim