Plan studiów obowiązujący od roku akademickiego 2022/2023

Załącznik nr 1 do Uchwały Senatu Nr XXV-14.4/22 z dnia 23 lutego 2022 r.

KIERUNEK: **TECHNOLOGIE CYFROWE W ANIMACJI KULTURY**
Specjalność studiów: **Projektowanie na potrzeby rynku gier wideo**
Poziom studiów: studia 1 stopnia
Profil studiów: ogólnoakademicki
Forma studiów: stacjonarne

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu)	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łączny) Razem	Rodzaj zaj. WY	CA	LB	KW	SM	Rok I 1 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty	2 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty	Rok II 3 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty	4 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty	Rok III 5 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty	6 WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty
Blok modułów (przedmiotów) obowiązkowych - A																																																	
1	Wstęp do filozofii (BN)	4	45	15			30																						15			30		E	4															
2	Socjologia kultury (BN)	5	45	15			30		15			30		E	5																																				
3	Kultura społeczeństwa informacyjnego (BN)	5	60	30			30									30			30		z/o	5																												
4	Wstęp do animacji kultury (BN)	3	15	15					15					z/o	3																																			
5	Wybrane zagadnienia historii kultury (BN)	4	45	15			30																																										
6	Wprowadzenie do historii sztuki (BN)	5	45	15			30																																									
7	Środowisko programistyczne I	4	30			30					30			z/o	4																																	
8	Środowisko programistyczne II	3	30			30												30			z/o	3																										
9	Grafika komputerowa 2D	3	30			30					30			z/o	3																																	
10	Grafika komputerowa 3D	3	30			30												30			z/o	3																										
11	Infografika i wizualna prezentacja danych (BN)	4	30				30																		30			z/o	4																		
12	Sztuka i estetyka nowych mediów (BN)	2	15	15																																													
13	Teoria nowych mediów (BN)	3	30	30																																												
14	Prototypowanie aplikacji i usług sieciowych	2	30				30												30		z/o	2																										
15	Tworzenie digital stories (BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
17	Metodologia badań kulturoznawczych z elementami teorii kultury (BN)	5	60	30			30																						30			30		E	5														
19	Montaż audio-video i edytory obrazu	2	30				30																		30			z/o	2																		
20	Design w kulturze (BN)	4	45	15			30									15			30		E	4																										
22	Wstęp do narratologii (BN)	3	30				30																		30			z/o	3																		
23	Podstawy dziennikarstwa internetowego	3	45	15			30																																									
24	Netnografia w badaniach Internetu(BN)	5	30				30																		30			E	5																		
25	Problemy edukacji kulturalnej i animacji kultury (BN)	4	45	15			30																						15			30		E	4														
26	Reklama i promocja kultury w Internecie	3	45	15			30																																									
Blok modułów (przedmiotów) do wybboru - B - specjalność: PROJEKTOWANIE NA POTRZEBY RYNKU GIER VIDEO																																																
27	Projektowanie 3D: środowisk, wnętrz i obiektów do gier wideo	3	30			30																			30			z/o	3																		
28	Projektowanie 3D postaci do gier wideo	3	30			30																									30			z/o	3														
29	Projektowanie assetów 2D	3	30			30																			30			z/o	3																		
30	Podstawy pracy z silnikami gier wideo	3	30			30																																									
31	Projektowanie interfejsów gier wideo	2	30				30																																									
32	Metody level designu	2	30			30																																										
33	Groznawstwo i metody badania gier (BN)	3	30				30																																									
34	Kultura gier wideo (BN)	3	30	30																																												
35	Podstawy projektowania gier	2	30				30																		30			z/o	2																		
Inne:																																																
36	Technologia informacyjna (BN)	4	30				30					30		z/o	4																																		
38	Ochrona własności intelektualnej	1	15	15					15					z/o	1																																		
39	Wychowanie fizyczne	0	60		60					30				z/o	0		30				z/o	0																										
Razem A		**111**	**1215**	**285**	**60**	**270**	**600**	**0**	**45**	**30**	**60**	**60**	**0**		**20**	**45**	**30**	**60**	**120**	**0**		**20**	**0**	**0**	**60**	**150**	**0**		**22**	**90**	**0**	**30**	**120**	**0**		**21**	**60**	**0**	**60**	**60**	**0**		**17**	**45**	**0**	**0**	**90**	**0**		**11**
Blok modułów (przedmiotów) ogólnych - do wyboru - C																																																
40	Język obcy	8	120				120																		30			z/o	2																		
41	Seminarium licencjackie (BN)	10	60					60																																								
42	Fakultety do wyboru z " Oferta przedmiotów fakultatywnych do wyboru z przypisaniem punktacji i liczbą godzin " (sekcja C) (**BN)	37	345				345					75		z/o	10				90			9				60		z/o	6																		
Razem B		**55**	**525**	**0**	**0**	**0**	**465**	**60**	**0**	**0**	**0**	**75**	**0**		**10**	**0**	**0**	**0**	**90**	**0**		**9**	**0**	**0**	**0**	**90**	**0**		**8**	**0**	**0**	**0**	**30**	**0**		**2**	**0**	**0**	**0**	**90**	**30**		**13**	**0**	**0**	**0**	**90**	**30**		**13**
Razem A+B+C		**166**	**1740**	**285**	**60**	**270**	**1065**	**60**	**45**	**30**	**60**	**135**	**0**		**30**	**45**	**30**	**60**	**210**	**0**		**29**	**0**	**0**	**60**	**240**	**0**		**30**	**90**	**0**	**30**	**150**	**0**		**23**	**60**	**0**	**60**	**150**	**30**		**30**	**45**	**0**	**0**	**180**	**30**		**24**
Razem godziny w semestrze												**270**							**345**							**300**							**270**							**300**							**255**						
43	Praktyki	3			75																								3			75																
44	Wycieczka programowa: Wyjazd do medialabów	1			12																																							1			12			
Minimalna liczba punktów ECTS dla zajęć ogólnouniwersyteckich lub na innym kierunku studiów (Wykłady ogólnouniwersyteckie)		5																	1														4																
Liczba punktów za pracę dyplomową i jej obronę (egzamin dyplomowy)		5																																											5						
Punkty ECTS w semestrze												**30**							**30**							**30**							**30**							**30**							**30**						
Razem		**180**	**1827**	**285**	**60**	**270**	**1065**	**60**	**45**	**30**	**60**	**135**	**0**		**30**	**45**	**30**	**60**	**210**	**0**		**30**	**0**	**0**	**60**	**240**	**0**		**30**	**90**	**0**	**30**	**150**	**0**		**30**	**60**	**0**	**60**	**150**	**30**		**30**	**46**	**0**	**0**	**180**	**30**		**30**

* Wybór z listy przedmiotów przedstawionej przez Wydział Filologiczny przed rozpoczęciem roku akademickiego

** Ilość punktów ECTS dla BN z fakultetów wynosi 28 ECTS

Zatwierdzono na posiedzeniu Senatu w dniu: 23 lutego 2022 r.

Technologie cyfrowe w animacji kultury

* Oferta przedmiotów fakultatywnych do wyboru z przypisaniem punktacji i liczbą godzin

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu) (BN)	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łączny)	Rok I																	Rok II														Rok III														
				Rodzaj zaj.					1							2							3							4							5							6						
			Razem	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	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS	WY	CA	LB	KW	SM	Forma zal.	Punkty ECTS
1	Otwarte zasoby internetowe(BN)	4	30				30					30		z/o	4																																		
2	Problemy wolnej kultury(BN)	4	30				30					30		z/o	4																																		
3	Standardy kultury dostępnej	4	30				30					30		z/o	4																																		
4	Instytucje kultury w praktyce(BN)	4	30				30					30		z/o	4																																		
5	Wybrane problemy wielokulturowości (BN)	2	15				15					15		z/o	2																																		
6	Przemysły kreatywne i ekonomika kultury(BN)	2	15				15					15		z/o	2																																		
7	Historia myśli feministycznej (BN)	2	15				15					15		z/o	2																																		
8	Moralne wyzwania epoki cyfrowej	2	15				15					15		z/o	2																																		
9	Wybrane problemy dziedzictwa kulturowego(BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
10	Wybrane problemy antropologii kultury(BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
11	Wiedza o literaturze(BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
12	Komunikacja kulturowa (BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
13	Kultura wybranych mniejszości narodowych w Polsce(BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
14	Historia Żydów polskich(BN)□	3	30				30												30		z/o	3																										
15	Semiotyka(BN)	3	30				30												30		z/o	3																										
16	Upamiętnianie Zagłady: miejsca, strategie, narracje(BN)□	3	30				30												30		z/o	3																										
17	Niematerialne dziedzictwo kulturowe (BN)	3	30				30																		30		z/o	3																		
18	Mechanizmy kognitywne – kategoryzacja (BN)	3	30				30																		30		z/o	3																		
19	Dźwięk w mediach (BN)	3	30				30																		30		z/o	3																		
20	Historia mediów(BN)□	3	30				30																		30		z/o	3																		
21	Antropologia nowych mediów(BN)	3	30				30																		30		z/o	3																		
22	Interpretacja dzieła teatralnego i filmowego (BN)	3	30				30																		30		z/o	3																		
23	Fotografia i sztuka(BN)	3	30				30																														30		z/o	3								
24	Współczesna kultura muzyczna (BN)	3	30				30																														30		z/o	3								
25	Warsztaty filmowe(BN)	3	30				30																														30		z/o	3								
26	Antropologia ubioru i mody (BN)	3	30				30																														30		z/o	3								
27	Kino - historia, techniki, ewolucja (BN)	3	30				30																														30		z/o	3								
28	Projekty grantowe w praktyce	3	30				30																														30		z/o	3								
29	Kino grozy(BN)	4	30																																						30		z/o	4					
30	Nowe technologie w muzeach(BN)	4	30																																						30		z/o	4					
31	Kultura popularna(BN)	4	30																																						30		z/o	4					
32	Antropologia rzeczy(BN)	4	30																																						30		z/o	4					
33	Nurty kina hollywoodzkiego(BN)	2	15																																						15		z/o	2					
34	Wprowadzenie do Data Science(BN)	2	15																																						15		z/o	2					
35	Osobowości animacji artystycznej(BN)	2	15																																						15		z/o	2					
36	Współczesne muzealnictwo(BN)	2	15																																						15		z/o	2					