

Technologie cyfrowe w animacji kultury

** Proponowana oferta przedmiotów do wyboru z przypisaniem punktacji i liczb

Lp.	Nazwa modułu (przedmiotu)	Punkty ECTS	Wymiar godzin (łącznie)						
			Razem	Rodzaj zaj.					
				WY	CA	LB	KW	SM	WY
1.	Promocja dziedzictwa kulturowego (BN)	3	30				30		
2.	Kreatywne pisanie (BN)	3	30				30		
3.	Standardy projektowania ekspozycji muzealnych (BN)	3	30				30		
4.	Sztuka przekonywania	3	30				30		
5.	Kierunki w sztuce współczesnej (BN)	2	30				30		
6.	Design thinking w działaniach kulturowych	2	30				30		
7.	Elementy storytellingu w działaniach kulturowych	2	30				30		
8.	Eksperymentalne formy filmowe (BN)	2	30				30		
9.	Metody badania gier komputerowych (BN)	4	30				30		
10.	Turystyka kulturowa (BN)	4	30				30		
11.	Teoretyczne podstawy światotwórstwa	4	30				30		
12.	Badanie uczestnictwa w kulturze (BN)	4	30				30		
13.	Otwarte narzędzia do tworzenia grafiki komputerowej	4	30				30		
14.	Podstawy UI/UX	4	30				30		
15.	Projektowanie identyfikacji wizualnej	4							
16.	Podstawy animacji komputerowej (BN)	4	30				30		

Przedmioty do wyboru:

- w sem. 1 - 2 przedmioty do wyboru z 4 po 3 punkty ECTS (łącznie 6 ECTS w semestrze 1)
- w sem. 2 - 2 przedmioty do wyboru z 4 po 2 punkty ECTS (łącznie 4 ECTS w semestrze 2)
- w sem. 3 - 1 przedmiot do wyboru z 4 po 4 punkty ECTS (łącznie 4 ECTS w semestrze 3)
- w sem. 4 - 1 przedmiot do wyboru z 4 po 4 punkty ECTS (łącznie 4 ECTS w semestrze 4)

