

KIERUNEK: Technologie cyfrowe w animacji kultury

Specjalność: Gry wideo w przemysłach kreatywnych

Poziom studiów: drugi

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							
Blok modułów (przedmiotów) obowiązkowych - A																																				
1	Narzędzia cyfrowe w badaniach kultury (BN)	3	30	15	0	0	15	0	15			zo	3																							
2	Historia kultury współczesnej (BN)	4	60	30	0	0	30	0	30			z	4																							
3	Wybrane problemy sztuki współczesnej (BN)	3	30	30	0	0	0	0					30					E	3																	
4	Niewerbalne aspekty kultury (BN)	3	30	30	0	0	0	0					30					zo	3																	
5	Forma i treść przekazu audiowizualnego (BN)	3	30	0	0	0	30	0									30		E	3																
6	Estetyka fotografii (BN)	3	30	30	0	0	0	0								30			zo	3																
7	Nurty kina współczesnego (BN)	4	30	30	0	0	0	0													30						zo	4								
8	Film animowany (BN)	3	30	30	0	0	0	0													30						zo	3								
9	Design - strategię projektowania (BN)	4	30	0	0	0	30	0															30				zo	4								
10	Praktyki	8	120	0	0	120	0	0						60				zo	4		60					zo	4									
11	Wydarzenia kulturalno-medialne. Zajęcia warsztatowe	2	18	0	0	18	0	0					18					zo	2																	
Blok B.1 Specjalność: Gry wideo w przemysłach kreatywnych																																				
12	Praktyczne wprowadzenie do grafiki 3D	5	30	0	0	30	0	0				zo	5																							
13	Praktyczne wprowadzenie do grafiki 2D	5	30	0	0	30	0	0				zo	5																							
14	Modelowanie asetów 3D dla gier wideo	4	30	0	0	30	0	0						30																						
15	Struktury wizualne (BN)	3	30	0	0	0	30	0							30																					
16	Elementy organicznego modelowania 3D	5	30	0	0	30	0	0									30			zo	5															
17	Serious games (BN)	3	30	0	0	0	30	0													30						E	3								
18	Elementy pracy z silnikami gier wideo	5	30	0	0	30	0	0									30			zo	5															
19	Projektowanie poziomów gier	4	30	0	0	0	30	0																30				zo	4							
	Razem	74	678	195	0	288	195	0	45	0	78	45	0	0	19	60	0	90	30	0	0	17	30	0	120	60	0	0	23	60	0	0	60	0	0	15
Blok modułów (przedmiotów) wybieralnych/fakultatywnych - B																																				
20	Język obcy	4	60	0	0	0	60	0				zo	2				30																			
21	Seminarium magisterskie (BN)	16	120	0	0	0	0	120				zo	4					30						30			zo	4					30		zo	4
22	Liczba punktów za pracę dyplomową i jej obronę (egzamin dyplomowy)	6	0	0	0	0	0	0																											6	
23	Przedmioty do wyboru** (BN)	18	180	0	0	0	180	0					60																			30			zo	4
24	Wykład ogólnouniwersytecki	2	30	30	0	0	0	0																												
	Razem B	46	390	30	0	0	240	120	0	0	0	90	30	0	12	30	0	0	90	30	0	12	0	0	0	30	30	0	8	0	0	0	30	30	0	14
	Razem A+B	120	1068	225	0	288	435	120	45	0	78	135	30	0	31	90	0	90	120	30	0	29	30	0	120	90	30	0	31	60	0	0	90	30	0	29
	Razem w semestrach	120	1068	225	0	288	435	120	288					31	330					29	270					31	180					29				
	Razem w roku								618					60						450						60										

** Wybór przedmiotów z listy stanowiącej załącznik nr 1 do planu

Zatwierdzono na posiedzeniu Senatu w dniu 20 grudnia 2023 r.