PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH

Nazwa kierunku studiów: **literatura popularna i kreacje światów gier**

Poziom studiów: **studia pierwszego stopnia**

Rekrutacja od roku akademickiego **2022/2023**

czas trwania: **6** semestrów

Uniwersytet Zielonogórski

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY

LP.		NAZWA PRZEDMIOTU	Liczba godzin	ECTS	Forma zal.	SEMESTR 1						SEMESTR 2						SEMESTR 3						SEMESTR 4						SEMESTR 5						SEMESTR 6					
						Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS
						W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S		
1	Moduł ogólny (przedmioty podstawowe, przedmioty kierunkowe, przedmioty do wyboru)	Nauki pomocnicze literaturoznawstwa i językoznawstwa	30	3	z/o				30	z/o	3																														
2		Język jako archiwum kultury	30	3	z/o		30			z/o	3																														
3		Podręczniki narracyjnych gier fabularnych	30	2	z/o		30			z/o	2																														
4		Groznawstwo	30	2	z/o		30			z/o	2																														
5		Język starożytny: łacina z elementami kultury antycznej	30	2	z/o		30			z/o	2																														
6		Wprowadzenie do studiów wyższych / życie kulturalne miasta i regionu	30	2	z/o		30			z/o	2																														
7		Przedmiot społeczny*	30	5	z/o			30		z/o	5																														
8		Mity i religie świata	30	5	egz.	30				egz.	5																														
9		Eposy świata	30	1	zal.							30				zal.	1																								
10		Technologia informacyjna	30	4	z/o				30	z/o	4																														
11		Wychowanie fizyczne (I)**	30	0	zal.		30			zal.	0																														
12		Wychowanie fizyczne (II)**	30	0	zal.								30			zal.	0																								
13		Język obcy nowożytny (I)	30	2	z/o		30			z/o	2																														
14		Język obcy nowożytny (II)	30	2	z/o								30			z/o	2																								
15		Język obcy nowożytny (III)	30	2	z/o														30			z/o	2																		
16		Język obcy nowożytny (IV)	30	3	egz.																				30			egz.	3												
17		Historia kultury i literatury popularnej	60	7	egz.; zal.							30	30			egz.; zal.	7																								
18		Imaginarium kultury i literatury popularnej	60	7	egz.; zal.													30	30			egz.; zal.	7																		
19		Teoria i genologia literatury popularnej	60	6	egz.; zal.																			30	30			egz.; zal.	6												
20		Polska współczesna proza fantastyczna	60	6	egz.; zal.																									30	30			egz.; zal.	6						
21		Literatura i gry	30	5	z/o														30			z/o	5																		
22		Teoria gier	60	7	egz.; zal.							30	30			egz.; zal.	7																								
23		Analiza struktur gier	30	4	z/o														30			z/o	4																		
24		Mechanika gier	30	3	z/o																				30			z/o	3												
25		Praktyczne tworzenie gry planszowej	30	2	z/o																												30	z/o	2						
26		Zarządzanie projektem	30	6	z/o																																		30	z/o	6
27		Popkultura w nowych mediach	30	2	z/o								30			z/o	2																								
28		Kultura języka polskiego	60	7	egz.; zal.													30		30		egz.; zal.	7																		
29		Twórcze użycie języka w grach	30	3	z/o																					30		z/o	3												
30		Archaizacja języka w literaturze popularnej i grach	30	3	z/o																					30		z/o	3												
31		Digital storytelling	60	6	egz.; zal.																									30			30	egz.; zal.	6						
32		Wprowadzenie do ekosystemu metaverse	30	3	z/o																																		30	z/o	3
33		Techniki pisania scenariusza gry	30	2	z/o																												30	z/o	2						
34		Scenariusz gry - projekt grupowy	30	5	z/o																																		30	z/o	5
35		Podstawy retoryki	30	3	z/o										30	z/o	3																								
36		Wiedza o kulturze	30	4	egz.																															30				egz.	4
37		Proseminarium***	30	4	z/o																						30	z/o	4												
38		Seminarium licencjackie (I)***	30	2	zal.																												30	zal.	2						
39		Seminarium licencjackie (II)***	30	8	zal.																																		30	zal.	8
40		Przedmiot do wyboru A	30	2	z/o								30			z/o	2																								
41		Przedmiot do wyboru B	30	2	z/o																				30			z/o	2												
42		Przedmiot do wyboru C	30	2	z/o																										30			z/o	2						
43		Przedmiot do wyboru D	30	2	z/o																										30			z/o	2						
44		Przedmiot do wyboru E	30	2	z/o																										30			z/o	2						

LP.		NAZWA PRZEDMIOTU	Liczba godzin	ECTS	Forma zal.	SEMESTR 1						SEMESTR 2						SEMESTR 3						SEMESTR 4						SEMESTR 5						SEMESTR 6					
						Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS
						W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S			W	Ć	K	L/S		
45		Przedmiot do wyboru F	30	2	z/o																																30			z/o	2
46		Przedmiot do wyboru G	30	2	z/o																																30			z/o	2
1	specjalność I: kreowanie gier w środowisku cyfrowymy	Visual story telling	30	2	z/o										30	z/o	2																								
2		Kreowanie małych form growych	30	2	z/o																30	z/o	2																		
3		Kreowanie doświadczeń UXD (User Experience Design) i fast design	60	4	zal.; z/o							30	30			zal.; z/o	4																								
4		Projekt (I)	30	3	z/o																30	z/o	3																		
5		Wprowadzenie teoretyczne - czynnik ludzki, profilowanie i personalizacja	30	2	z/o																				30			z/o	2												
6		Rzeczywistość rozszerzona XR (eXtended Reality)	30	2	z/o																						30	z/o	2												
7		Środowiska projektowania gier i mediów (I)	30	2	z/o																						30	z/o	2												
8		Środowiska projektowania gier i mediów (II)	30	2	z/o																												30	z/o	2						
9		Projekt (II)	30	4	z/o																												30	z/o	4						
1	specjalność II: pisanie kreatywne	Wprowadzenie do pisania kreatywnego	30	4	egz.							30				egz.	4																								
2		Recepcja i oddziaływanie tekstów kultury	30	2	z/o								30			z/o	2																								
3		Język artystyczny	30	2	z/o														30			z/o	2																		
4		Esej literacki	30	2	z/o																30	z/o	2																		
5		Narratologia	30	1	zal.													30				zal.	1																		
6		Czas i przestrzeń	30	2	z/o																						30	z/o	2												
7		Kreacja bohatera	30	2	z/o																						30	z/o	2												
8		Fabuła i intryga	30	2	z/o																						30	z/o	2												
9		Warsztaty pisania prozy / warsztaty pisania poezji****	30	3	z/o																												30	z/o	3						
10		Warsztaty krytyczno-publicystyczne	30	3	z/o																												30	z/o	3						

			SEMESTR 1		SEMESTR 2		SEMESTR 3		SEMESTR 4		SEMESTR 5		SEMESTR 6	
Moduł ogólny	1590	157	330	30	300	24	210	25	240	24	300	24	210	30
Specjalność I: **kierowanie gier w środowisku cyfrowym**	300	23	0	0	90	6	60	5	90	6	60	6	0	0
Specjalność II: **pisanie kreatywne**	300	23	0	0	60	6	90	5	90	6	60	6	0	0
Praktyka zawodowa w ramach specjalności	0	0												
Łącznie moduł ogólny z wybraną specjalnością	**1890**	**180**	**330**	**30**	**390**	**30**	**270**	**30**	**330**	**30**	**360**	**30**	**210**	**30**

* do wyboru spośród oferty Wydziału Humanistycznego ** wg oferty dyscyplin sportowych Studium Wychowania Fizycznego *** do wyboru spośród oferty Instytutu Filologii Polskiej **** do wyboru wg indywidualnych preferencji (studenci chcący dokonać wyboru obu przedmiotów, jeden z nich będą realizowali w ramach oferty przedmiotów do wyboru, przewidzianych w programie studiów właściwego kierunku w sem. V)