

Plan studiów

Rok	Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu														Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł	
			Kod	Liczba godzin												Razem				
				w1	w2	k1	k2	k3	cw	p1	s	lj	wr	pr	WF					
I	I	Podstawowe pojęcia nowych mediów		28				28								56	e	4	MO	
		Historia mediów			28											28	oc	3	MO	
		Historia gier wideo			28											28	e	3	MO	
		Wprowadzenie do mediów społecznych			28											28	e	3	MO	
		Wybrane zagadnienia historii sztuki		28												28	e	2	MK	
		Podstawowe problemy filozofii		28												28	e	2	MK	
		Filmowe środki stylistyczne				28										28	oc	2	MK	
		Kultura partycypacji					28									28	oc	4	MKC	
		Komunikacja interpersonalna i praca w zespole										28				28	oc	3	MP	
		Studiowanie nowych mediów					14									14	oc	2	MO	
	Wychowanie fizyczne												30		30	zal.	0	MW		
	razem I semestr:															324		28		
	II	Przemiany praktyk artystycznych XX wieku		28												28	e	2	MK	
		Główne nurty teorii kultury		28												28	e	2	MK	
		Filozofia techniki					28									28	oc	4	MO	
		Sztuka nowych mediów – teorie i praktyki			28											28	e	3	MKC	
		Kultura designu			28											28	oc	3	MKC	
		Interfejs i doświadczenie użytkownika					28									28	oc	4	MO	
		Rodzaje gier wideo					28									28	oc	4	MKC	
		Narracja interaktywna					28									28	oc	4	MKC	
		Zajęcia ogólnouczeniowe/ogólnowydzielowe *														28*	oc	3	MW	
		Język obcy 1										60				60	oc	3	MW	
	Wychowanie fizyczne												30		30	zal.	0	MW		
	razem II semestr:															342		32		
	razem I rok:															666		60		
	II	III	Wprowadzenie do cyberkultury			28											28	e	3	MKC
			Historia i estetyka sztuki wideo			28											28	e	3	MKC
Publikowanie w Internecie												28				28	oc	3	MP	
Język obcy 2												60				60	e	4	MW	
Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze																		16		
razem III semestr:															144		29			
IV		Podstawy socjologii mediów			14											14	e	2	MO	
		Film animowany i animacja komputerowa		28												28	e	2	MKC	
		Estetyka nowych mediów					28									28	oc	4	MO	
		Proseminarium nowomediale								28						28	oc	3	MO	
	Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze																20			
razem IV semestr:															98		31			
razem II rok:															242		60			
V	V	Bazy danych i wizualizacja informacji w kulturze			28											28	e	3	MKC	
		Etnografia cyfrowa					28									28	oc	6	MO	
		Nowe media w praktykach edukacyjnych										28				28	oc	3	MP	
		Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 1 (moduł do wyboru)										56				56	oc	6	MP	
		Zajęcia do wyboru **				28										28	oc	4	MK	
		Seminarium licencjackie 1									28					28	oc	2	MKC	
		Organizacja i finansowanie kultury		28												28	e	2	MP	
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze																4		
	razem V semestr:															224		30		
	VI	Organizacja i zarządzanie kulturą w dobie nowych mediów											28			28	oc	3	MP	
		Narzędzia informatyczne w praktykach kulturowych 2 (moduł do wyboru)											28			28	oc	3	MP	
		Zajęcia do wyboru**				28										28	oc	4	MK	
		Praktyki zawodowe												120		120	oc	4	MP	
		Seminarium licencjackie 2									28					28	oc	8	MKC	
		Zajęcia specjalizacyjne - zob. oddzielne arkusze																8		
razem VI semestr:															232		30			
razem III rok:															456		60			
RAZEM W CIĄGU TOKU STUDIÓW:															1324	p. ECTS:	100			
godzin***:																				

W 1 semestrze do zaliczenia szkolenie z prawa autorskiego, kurs BHP i szkolenie biblioteczne (e-learning).

*** liczba godzin bez specjalizacji

* Liczba godzin uzależniona od wyboru studenta.

** Zajęcia do wyboru: zajęcia oferowane przez Instytut Kultury Współczesnej

Skróty form zajęć:

w1, w2, w3: wykład, nakład pracy studenta 1, 2, 3 (wprowadzający, kursowy, monograficzny)

k1, k2, k3: konwersatorium nakład pracy studenta 1, 2, 3

cw: ćwiczenia

p1: proseminarium, nakład pracy studenta 1

s: seminarium

lj: lektorat języka

wr: warsztaty

pr: praktyki

WF

Skróty modułów:

MO - Moduł Podstawy wiedzy o nowych mediach

MKC - Moduł Kultura cyfrowa

MK - Moduł Podstawy wiedzy o kulturze i sztuce

MS - Moduł specjalizacyjny

MP - Moduł praktyczny

MW - Moduł do wyboru

Specjalizacja: Gry wideo

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Moduł	
		KOD	Liczba godzin										Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
3	Poetyka gier wideo				28						28	oc	4	MS	
3	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna				28						28	oc	4	MS	
3	Sztuka gier wideo				28						28	oc	4	MS	
3	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych				28						28	oc	4	MS	
												112	16		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
		KOD	Liczba godzin													
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
4	Gamifikacja				28						28	oc	4	MS		
4	Analiza i krytyka gier wideo				28						28	oc	4	MS		
4	Projektowanie reguł gier				28						28	oc	4	MS		
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28						28	oc	4	MS		
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28						28	oc	4	MS		
												140	20			

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
		KOD	Liczba godzin													
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
5	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS	
												28	4			

Semestr	Przedmiot	KOD	Szczegóły przedmiotu										Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
			Liczba godzin												
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS
												56	8		

* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

załącznik do uchwały nr 334 Senatu UE z dnia 16 maja 2022 r.

Specjalizacja: *Sztuka nowych mediów*

Semestr	Przedmiot	KOD	Szczegóły przedmiotu											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
			Liczba godzin													
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
3	Literatura elektroniczna				28						28	oc	4	MS		
3	Praktyki kuratorskie w sztuce współczesnej				28						28	oc	4	MS		
3	Sztuka gier wideo				28						28	oc	4	MS		
3	Sztuka Internetu				28						28	oc	4	MS		
3	Środowiska cyfrowe jako przestrzeń praktyk kulturowych				28						28	oc	4	MS		
											140		20			

Semestr	Przedmiot	KOD	Szczegóły przedmiotu											ECTS	Moduł
			Liczba godzin										Forma zaliczenia (oc / e)		
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
4	Aktywizm i media alternatywne				28						28	oc	4	MS	
4	Analiza i krytyka sztuki nowych mediów				28						28	oc	4	MS	
4	Nowe media w sztukach performatywnych				28						28	oc	4	MS	
4	Sztuka i projektowanie generatywne				28						28	oc	4	MS	
											112		16		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł		
		KOD	Liczba godzin											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
5	Zajęcia do wyboru*										28**	oc	4	MS	
											28		4		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu											Moduł		
		KOD	Liczba godzin									Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS	
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr				Razem
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS
												56		8	

* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.

załącznik do uchwały nr 334 Senatu UE z dnia 16 maja 2022 r.

Specjalizacja: *Media społeczne*

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Moduł	
		KOD	Liczba godzin										Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
3	Literatura elektroniczna				28						28	oc	4	MS	
3	Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna				28						28	oc	4	MS	
3	Reklama i marketing cyfrowy				28						28	oc	4	MS	
3	Sztuka Internetu				28						28	oc	4	MS	
												112		16	

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Moduł	
		KOD	Liczba godzin										Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
4	Analiza praktyk komunikacyjnych w mediach społecznych				28						28	oc	4	MS	
4	Aktywizm i media alternatywne				28						28	oc	4	MS	
4	Architektura informacji na stronach internetowych				28						28	oc	4	MS	
4	Gamifikacja				28						28	oc	4	MS	
4	Przemysły kreatywne i zarządzanie projektami				28						28	oc	4	MS	
												140	20		

Semestr	Przedmiot	Szczegóły przedmiotu												Moduł	
		KOD	Liczba godzin										Forma zaliczenia (oc / e)		ECTS
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem			
5	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS
												28		4	

Semestr	Przedmiot	KOD	Szczegóły przedmiotu											Forma zaliczenia (oc / e)	ECTS	Moduł
			Liczba godzin													
			w1	w2	k1	k2	cw	s	lj	wr	pr	Razem				
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS	
6	Zajęcia do wyboru*											28**	oc	4	MS	
												56		8		

* Zajęcia do wyboru: dowolne zajęcia z innego modułu specjalizacyjnego lub, po ustaleniu z opiekunem/opiekunką pracy licencjackiej, zajęcia na innym kierunku studiów.

** Szacowana liczba godzin, zależna od wyboru zajęć przez studenta/studentkę.