Załącznik 3a

Wydział FILOLOGICZNY
Kierunek FILOLOGIA ANGIELSKA
Specjalność **Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (SPRINT-WRITE)**

studia **pierwszego stopnia**
studia **stacjonarne**
od roku akademickiego **2012/2013**

A

Lp	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
													semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.		
				wykłady	ćwicz.	laboat.	konwer.	semin.	prakt.				wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
1	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 1**	E	150		150							10		150	10															
2	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 2**	E	150		150							8					150	8												
3	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 3**	Z	120		120							6								120	6									
4	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 4**	E	120		120							6											120	6						
5	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 5**	E	90		90							5														90	5			
6	**Językoznawstwo: moduł 1**																													
6.1	Wstęp do językoznawstwa	E	30	30								3	30		3															
7	**Językoznawstwo: moduł 2**																													
7.1	Kurs monograficzny do wyboru	Z	45	15	30							2							15	30	2									
8	**Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 1**																													
8.1	Historia ang. obszaru językowego 1	E	15	15								1				15		1												
8.2	Kultura angielskiego obszaru językowego 1	Z	30		30							2					30	2												
9	**Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 2**																													
9.1	Historia ang. obszaru językowego 2	E	15	15								1							15		1									
9.2	Kultura angielskiego obszaru językowego 2	Z	30		30							2								30	2									
10	**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 1**																													
10.1	Historia literatury brytyjskiej 1	E	60	30	30							6	30	30	6															
11	**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 2**																													
11.1	Historia literatury brytyjskiej 2	E	60	30	30							4				30	30	4												
11.2	Historia literatury amerykańskiej	E	60	30	30							4				30	30	4												
12	**Teoria literatury: moduł 1**																													
12.1	Teoria literatury	Z	30	30								2	30		2															
13	**Teoria literatury: moduł 2**																													

13.1	Teoria narracji i fabuły	Z	45	15	30							3							15	30	3										
14	**Teoria kultury: moduł 1**																														
14.1	Kultura materialna	Z	45	15	30							3							15	30	3										
15	**Teoria kultury: moduł 2**																														
15.1	Wykład specjalizacyjny do wyboru	Z	30	30								1										30		1							
16	**Teoria kultury: moduł 3**																														
16.1	Kultura popularna	Z	45	15	30							2													15	30	2				
17	**Kultura i literatura - moduł tematyczny do wyboru:**																														
17.1	Moduł tematyczny 1 - lit. SF/ lit detektyw i historyczna	Z	45	15	30							4										15	30	4							
18	**Translacja: moduł 1**																														
18.1	Przekład tekstów użytkowych	Z	30		30							3								30	3										
19	**Translacja: moduł 2**																														
19.1	Przekład tekstów literackich i kulturowych	Z	30		30							3											30	3							
20	**Translacja: moduł 3**																														
20.1	Tłumaczenie wspomagane komputerowo	Z	30		30							2														30	2				
20.2	Lokalizacja gier i oprogramowania	Z	30		30							2														30	2				
21	**Media: moduł 1**																														
21.1	kurs monograficzny do wyboru	Z	45	15	30							3										15	30	3							
22	**Media: moduł 2**																														
22.1	Fim	E	45	15	30							3										15	30	3							
23	**Media: moduł 3**																														
23.1	Nowe media	Z	45	15	30							3													15	30	3				
24	**Marketing**																														
24.1	Podstawy marketingu	Z	30		30							2																	30	2	
25	**Projektowanie gier: moduł 1**																														
25.1	Branża GD - Historia i przegląd kompetencji	Z	30	30								2	30		2																
25.2	Interpretacja i analiza rozrywki interaktywnej	Z	30		30							2		30	2																
26	**Projektowanie gier: moduł 2**																														
26.1	Podstawy rysunku	Z	30		30							2		30	2																

27	**Projektowanie gier: moduł 5**																															
27.1	Podstawy grafiki 2d i 3d	Z	30		30							3					30	3														
28	**Projektowanie gier: moduł 3**																															
28.1	Scenopisarstwo i dialogi	Z	30		30							2											30	2								
28.2	Scenorys (storyboarding)	Z	30		30							2											30	2								
29	**Projektowanie gier: moduł 4**																															
29.1	Podstawy rezyserii i scenografii	Z	30		30							2														30	2					
29.2	Dokumentacja gry (Game Design Document)	Z	30		30							2														30	2					
30	**Projektowanie gier: moduł 6**																															
30.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 1	Z	30		30							2								30	2											
31	**Projektowanie gier: moduł 7**																															
31.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2	Z	30		30							2											30	2								
31.2	Projektowanie poziomów (Level design) 1	Z	30		30							2											30	2								
32	**Projektowanie gier: moduł 8**																															
32.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3	Z	30		30							2														30	2					
32.2	Projektowanie poziomów (Level design) 2	Z	30		30							2														30	2					
33	**Projektowanie gier: moduł 9**																															
33.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 4	Z	30		30							2																		30	2	
33.2	**Praca dyplomowa: moduł 1**																															
33.1	Metodologia tekstu akademickiego	Z	15		15							1														15	1					
33.2	Seminarium dyplomowe 1	Z	30					30				5														30	5					
34	**Praca dyplomowa: moduł 2**																															
34.1	Seminarium dyplomowe 2	Z	30					30				18																		30	18	
	RAZEM A:		**1995**	**360**	**1575**	**0**	**0**	**60**	**0**	**0**	**0**	**149**	**120**	**240**	**27**	**75**	**270**	**22**	**60**	**300**	**22**	**75**	**360**	**28**	**30**	**375**	**28**	**0**	**90**	**22**		

B PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE

Lp	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
													semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.		
															ECTS			ECTS			ECTS			ECTS			ECTS			ECTS

1	Praktyki zawodowe 1*		30						30			2								30	2									
2	Praktyki zawodowe 2*		90						90			6																	90	6
	RAZEM B:		**120**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**120**	**0**	**0**	8	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**30**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**90**	**6**

C INNE WYMAGANIA

Lp	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
													semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.			semestr 5 15 tyg.			semestr 6 15 tyg.		
				wykłady	ćwicz.	labolat.	konwer.	semin.					wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
I	**Język obcy (wybór)**																													
1	Język obcy: moduł 1	Z	30		30							2					30	2												
2	Język obcy: moduł 2	Z	30		30							2								30	2									
3	Język obcy: moduł 3	Z	30		30							2											30	2						
4	Język obcy: moduł 4	Z	30		30							2														30	2			
II	**Język łaciński**																													
1	Lektorat języka łacińskiego: moduł 1	Z	30		30							2		30	2															
2	Lektorat języka łacińskiego: moduł 2	Z	30		30							2					30	2												
III	**Wychowanie fizyczne (wybór)**																													
1	Wychowanie fizyczne: moduł 1	Z	30		30							1		30	1															
2	Wychowanie fizyczne: moduł 2	Z	30		30							1					30	1												
IV	**Przedmiot ogólny do wyboru****																													
1	**Wiedza ogólna: moduł 1**	E	30	30								3				30		3												
1.1	Historia sztuki i kultury wizualnej																													
1.2	Antropologia kultury																													
2	**Wiedza ogólna : moduł 2**	E	30	30								2							30		2									
2.1	Sztuka współczesna																													
2.2	Antropologia filozoficzna																													
3	**Wiedza ogólna: moduł 3**	E	30	30								2							30		2									
3.1	Historia architektury																													

3.2	Analiza dyskursów kulturowych																													
V	**Przedmiot ogólny do wyboru**	E																												
1	Wiedza ogólna***		30	30								2															30		2
RAZEM C:			**360**	**120**	**240**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**23**	**0**	**60**	**3**	**30**	**90**	**8**	**60**	**30**	**6**	**0**	**30**	**2**	**0**	**30**	**2**	**30**	**0**	**2**
RAZEM SEMESTRY (A+B+C)			**2 475**	**480**	**1 815**	**0**	**0**	**60**	**120**	**0**	**0**	**180**	**420**		**30**	**465**		**30**	**480**		**30**	**465**		**30**	**435**		**30**	**210**		**30**
OGÓŁEM													**2 475**																	

***Praktyki zawodowe**: program studiów przewiduje odbycie praktyk zawodowych przez studenta w dwóch etapach: w wymiarze 30 godzin DO ZAKOŃCZENIA TRZECIEGO SEMESTRU STUDIÓW oraz w wymiarze 90 godzin DO ZAKOŃCZENIA SZÓSTEGO SEMESTRU STUDIÓW. Punkty ECTS zostają przyznane odpowiednio w 3. i 6. semestrze studiów, natomiast praktyka może odbyć się wcześniej.
****Przedmiot ogólny do wyboru**: program studiów przewiduje ukończenie przez studenta trzech kursów z zakresu 'wiedzy ogólnej', w trzech modułach. Studenci dokonuja wyboru spośród DWÓCH zaproponowanych w ramach każdego modułu przedmiotów.
*****Wiedza ogólna**: program studiów przewiduje ukończenie przez studenta PRZED KOŃCEM SZÓSTEGO SEMESTRU STUDIÓW kursu z zakresu jednego przedmiotu w wymiarze 30 godzin, wybranego spośród uzgodnionej z władzami innych Wydziałów listy kursów prowadzonych wewnątrz Uniwersytetu Śląskiego. Punkty ECTS zostają przyznane w 6. semestrze studiów, natomiast student może uczestniczyć w wybranych zajęciach w czasie wczesniejszych semestrów.

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku filologia angielska w specjalności projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (SPRINT-WRITE)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu ……...……

Otrzymują:
1. Dział Kształcenia
2. Instytut
3. Dziekanat

…… (pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

…… (pieczęć i podpis Dziekana)