Załącznik 3b

Wydział FILOLOGICZNY
Kierunek: FILOLOGIA ANGIELSKA
Specjalność: **Projektowanie rozrywki interaktywnej (SPRINT-WRITE II)**

studia **drugiego** stopnia
studia **stacjonarne**
od roku akademickiego 2015/2016

A

Lp	kod modułu	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok					
														semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.		
					wykłady	ćwicz.	labolat.	konwer.	semin.					wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
1	**ASK-S2-PNJA1**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 1**	Z	90		90							6		90	6									
2	**SW-S2-IL**	**Interpretacja literatur anglojęzycznych**	Z	30		30							5		30	5									
3		**Teoria kultury: moduł 1**																							
3.1	SW-S2-TK1-BG	Badania gier i teoria rozrywki interaktywnej	E	45	15	30							4	15	30	4									
4		**Projektowanie gier: moduł 1**																							
4.1	SW-S2-PG1-PG	Projektowanie gier 1	Z	30			30						2		30	2									
4.1	SW-S2-PG1-JP	Języki programowania 1	Z	30		30							2		30	2									
4.3	SW-S2-PG1-GT	Projektowanie gier tradycyjnych	Z	30			30						2		30	2									
5		**Praca dyplomowa: moduł 1**																							
5.1	SW-S2-PD1-SM	Seminarium magisterskie 1	Z	30					30				5		30	5									
6	**ASK-S2-PNJA2**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 2**	E	90		90							6					90	6						
7		**Teoria kultury: moduł 2**																							
7.1	SW-S2-TK2-ZK	Zagadnienia kultury współczesnej - moduł do wyboru	E	45	15	30							4				15	30	4						
8		**Projektowanie gier: moduł 2**																							
8.1	SW-S2-PG2-PG	Projektowanie gier 2	Z	30			30						2					30	2						
8.2	SW-S2-PG2-JP	Języki programowania 2	Z	30		30							2					30	2						
9		**Translacja: moduł 1**																							
9.1	SW-S2-T1-PTL	Przekład tekstów literackich	Z	30		30							2					30	2						
10		**Praca dyplomowa: moduł 2**																							
10.1	SW-S2-PD2-SM	Seminarium magisterskie 2	Z	30					30				9					30	9						

Załącznik 3b

11	**ASK-S2-PNJA3**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 3**	**E**	60		60							4								60	4			
12		**Media: moduł 1**																								
12.1	SW-S2-M1-ZM	Zagadnienia medioznawstwa	E	45	15	30							4							15	30	4			
13		**Projektowanie gier: moduł 3**																								
13.1	SW-S2-PG3-PG	Projektowanie gier 3	Z	30			30						3								30	3			
13.2	SW-S2-PG3-PW	Projektowanie gier: kurs do wyboru	Z	30			30						2								30	2			
14		**Praca dyplomowa: moduł 3**																								
14.1	SW-S2-PD3-SM	Seminarium magisterskie 3	Z	30					30				9								30	9			
14.2	SKX-S2-PD3-SS	Seminarium specjalizacyjne 1	Z	30					30				4								30	4			
15		**Projektowanie gier: moduł 4**																								
15.1	SW-S2-PG4-PG	Projektowanie gier 4	Z	30			30						4											30	4
16		**Translacja: moduł 2**																								
16.1	SW-S2-T2-LG	Lokalizacja gier i oprogramowania - kurs zaawansowany	Z	30		30							2											30	2
17		**Praca dyplomowa: moduł 4**																								
17.1	SW-S2-PD4-SM	Seminarium magisterskie 4	Z	30					30				13											30	13
17.2	SKX-S2-PD4-S	Seminarium specjalizacyjne 2	Z	30					30				6											30	6
18	**SW-S2-WM**	**Wykład monograficzny**	Z	30	30								2										30		2
		RAZEM A:		**915**	**75**	**480**	**180**	**0**	**180**	**0**	**0**	**0**	**104**	**15**	**270**	**26**	**15**	**240**	**25**	**15**	**210**	**26**	**30**	**120**	**27**

B PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE

Lp		Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok					
														semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.		
																ECTS			ECTS			ECTS			ECTS
1	SW-S2-PZ	Praktyki zawodowe	Z	90						90			4								90	4			
2																									
3																									
		RAZEM B:		**90**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**90**	**0**	**0**	**4**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**90**	**4**	**0**	**0**	**0**

C INNE WYMAGANIA

Lp		Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć								Razem ECTS	I rok						II rok					
														semestr 1 15 tyg.			semestr 2 15 tyg.			semestr 3 15 tyg.			semestr 4 15 tyg.		
					wykłady	ćwicz.	labolat.	konwer.	semin.					wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
I		**Język obcy (wybór):**																							
1	SKX-S2-JO1	Język obcy: moduł 1	Z	30		30							2		30	2									
2	SKX-S2-JO2	Język obcy: moduł 2	Z	30		30							2					30	2						
II		**Język łaciński i cywilizacja antyczna:**																							
1	SKX-S2-JŁCA1	Język łaciński i cywilizacja antyczna: moduł 1	Z	30		30							2		30	2									
2	SKX-S2-JŁCA2	Język łaciński i cywilizacja antyczna: moduł 2	Z	30		30							2					30	2						
III	**S2-WF**	**Wychowanie fizyczne (wybór)**	Z	30		30							1					30	1						
IV	**S2-MODOG**	**Moduł ogólnouczelniany z obszaru nauk społecznych (wybór)**	Z	30	30								3										30		3
		RAZEM C:		**180**	**30**	**150**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**	**0**	**60**	**4**	**0**	**90**	**5**	**0**	**0**	**0**	**30**	**0**	**3**
		RAZEM SEMESTRY (A+B+C)		**1 185**	**105**	**630**	**180**	**0**	**180**	**90**	**0**	**0**	**120**	**345**		**30**	**345**		**30**	**315**		**30**	**180**		**30**
		OGÓŁEM												**1 185**											

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku *FILOLOGIA ANGIELSKA* w specjalności *Projektowanie rozrywki interaktywnej (SPRINT-WRITE II)*

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)