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

studia **pierwszego** 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						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.	prakt.		wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
1	**SKX-S1-PNJA1**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 1**	**E**	270		270					20		270	20															
2		**Językoznawstwo: moduł 1**																											
2.1	SKX--S1-J1-WJ	Wstęp do językoznawstwa	E	30	30						3	30		3															
3		**Projektowanie gier: moduł 1**																											
3.1	SW-S1-PG1-RI	Interpretacja i analiza rozrywki interaktywnej	Z	30		30					3		30	3															
3.2	SW-S1-PG1-GD	Branża GD - Historia i przegląd kompetencji	Z	30	30						2	30		2															
4	**SKX-S1-PNJA2**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 2**	**E**	120		120					8					120	8												
5	**SW-S1-TL1**	**Teoria literatury: moduł 1**																											
5.1		Teoria literatury	Z	30	30						2				30		2												
6		**Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 1**																											
6.1	SKX-S1-HAO1	Historia ang. obszaru językowego 1	E	15	15						1				15		1												
6.2	SKX-S1-KAO1	Kultura angielskiego obszaru językowego 1	Z	30		30					2					30	2												
7		**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 1**																											
7.1	SKX-S1-HLB1	Historia literatury brytyjskiej 1	**E**	60	30	30					6				30	30	6												
8		**Projektowanie gier: moduł 2**																											
8.1	SW-S1-PG2-PG	Podstawy grafiki 2d i 3d	Z	45		45					5					45	5												
8.2	SW-S1-PG2-PM	Pisanie na potrzeby mediów i branży gier		30		30					2					30	2												
9	**SW-S1-PNJA3**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 3**	Z	90		90					6								90	6									
10		**Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 2**																											
10.1	SKJ-S1-HAO2	Historia ang. obszaru językowego 2	E	15	15						1							15		1									
10.2	SKX-S1-KAO2	Kultura angielskiego obszaru językowego 2	Z	30		30					2								30	2									
11		**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 2**																											
11.1	SKX-S1-HLB2	Historia literatury brytyjskiej 2	**E**	60	30	30					6							30	30	6									

12	**SW-S1-TL2**	**Teoria literatury: moduł 2**																										
12.1		Teoria narracji i fabuły	Z	45	15	30					3							15	30	3								
13		**Teoria kultury: moduł 1**																										
13.1	SW-S1-TK1-KM	Kultura materialna	Z	45	15	30					3							15	30	3								
14		**Projektowanie gier: moduł 3**																										
14.1	SW-S1-PG3-L1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 1	Z	30			30				2								30	2								
15	**SW-S1-PNJA4**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 4**	**E**	90		90					5											90	5					
16		**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 3**																										
16.1	SKX-S1-HLA	Historia literatury amerykańskiej	**E**	60	30	30					5										30	30	5					
17		**Kultura i literatura - moduł tematyczny do wyboru:**																										
17.1	SW-S1-KL-M1	Moduł tematyczny 1 - lit. SF/ lit detektyw i historyczna	Z	45	15	30					4										15	30	4					
18		**Media: moduł 1**																										
18.1	SW-S1-M1-KM	kurs monograficzny do wyboru	Z	45	15	30					3										15	30	3					
19		**Media: moduł 2**																										
19.1	SW-S1-M2-F	Fim	E	45	15	30					3										15	30	3					
20		**Projektowanie gier: moduł 4**																										
20.1	SW-S1-PG4-SG	Scenariusze gier	Z	30		30					2											30	2					
20.2	SW-S1-PG4-S	Scenorys (storyboarding)	Z	30		30					2											30	2					
21		**Projektowanie gier: moduł 5**																										
21.1	SW-S1-PG5-L2	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2	Z	30			30				2											30	2					
21.2	SW-S1-PG5-P1	Projektowanie poziomów (Level design) 1	Z	30			30				2											30	2					
22	**SW-S1-PNJA5**	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 5**	E	60		60					4														60	4		
23		**Teoria kultury: moduł 2**																										
23.1	SW-S1-TK2-KP	Kultura popularna (wybór)	Z	45	15	30					3													15	30	3		
24		**Media: moduł 3**																										
24		**Media: moduł 3**																										
24.1	SW-S1-M3-NM	Nowe media	Z	45	15	30					3													15	30	3		
25		**Translacja: moduł 1**																										
25.1	SW-S1-T1-PLK	Przekład tekstów literackich lub kulturowych (wybór)	Z	30		30					3														30	3		

26		**Projektowanie gier: moduł 6**																											
26.1	SW-S1-PG6-DG	Dokumentacja gry (Game Design Document)	Z	30		30					2														30	2			
27		**Projektowanie gier: moduł 7**																											
27.1	SW-S1-PG7-L3	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3	Z	30			30				2														30	2			
27.2	SW-S1-PG7-P2	Projektowanie poziomów (Level design) 2	Z	30			30				2														30	2			
28		**Praca dyplomowa: moduł 1**																											
28.1	SW-S1-PD1-TA	Metodologia tekstu akademickiego	Z	15		15					1														15	1			
28.2	SW-S1-PD1-SD	Seminarium dyplomowe 1	Z	30					30		5														30	5			
29		**Teoria kultury: moduł 3**																											
29.1	SW-S1-TK3-WS	Wykład specjalizacyjny do wyboru	Z	15	15						1																15		1
30		**Translacja: moduł 2**																											
30.1	SW-S1-T2-TWK	Tłumaczenie wspomagane komputerowo	Z	30		30					2																	30	2
30.2	SW-S1-T2-LGO	Lokalizacja gier i oprogramowania	Z	30		30					2																	30	2
31		**Marketing**																											
31.1	SW-S1-MK-PM	Podstawy marketingu	Z	30		30					2																	30	2
32		**Projektowanie gier: moduł 8**																											
32.1	SW-S1-PG8-L4	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 4	Z	30			30				2																	30	2
33		**Praca dyplomowa: moduł 2**																											
33.1	SW-S1-PD2-SD	Seminarium dyplomowe 2	Z	30					30		14																	30	14
		RAZEM A:		**1 890**	**330**	**1 320**	**180**	**0**	**60**	**0**	**153**	**60**	**300**	**28**	**75**	**255**	**26**	**75**	**240**	**23**	**75**	**330**	**28**	**30**	**285**	**25**	**15**	**150**	**23**

B **PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE**

Lp		Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć						Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
					wykłady	ćwicz.	labolat.	konwer.	semin.	prakt.		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	SW-S1-PZ1	Praktyki zawodowe 1*		30						30	2								30	2									
2	SW-S1-PZ2	Praktyki zawodowe 2*		90						90	5																	90	5
		RAZEM B:		**120**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**120**	7	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**30**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**90**	**5**

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.	laborat.	konwer.	semin.	prakt.		wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS	wykł.	ćwicz.	ECTS
I		**Język obcy (wybór)**																											
1	SKX-S1-JO1	Język obcy: moduł 1	Z	30		30					2								30	2									
2	SKX-S1-JO2	Język obcy: moduł 2	Z	30		30					2											30	2						
3	SKX-S1-JO3	Język obcy: moduł 3	Z	30		30					2														30	2			
4	SKX-S1-JO4	Język obcy: moduł 4	E	30		30					2																	30	2
II		**Język łaciński**																											
1	SKX-S1-JŁ1	język łaciński: moduł 1	Z	30		30					2		30	2															
2	SKX-S1-JŁ2	język łaciński: moduł 2	Z	30		30					2					30	2												
III	**S1-WF**	**Wychowanie fizyczne (wybór)**	Z	30		30					1								30	1									
IV		**Przedmiot ogólny do wyboru****																											
1	**SW-S1-WO1**	**Wiedza ogólna: moduł 1**	E	30	30						2				30		2												
1.1		Historia sztuki i kultury wizualnej																											
1.2		Antropologia kultury																											
2	**SW-S1-WO2**	**Wiedza ogólna : moduł 2**	E	30	30						2							30		2									
2.1		Historia architektury																											
2.2		Antropologia filozoficzna																											
V	**S1-MODOG**	**Moduł ogólnouczelniany z obszaru nauk społecznych**	Z	30	30						3													30		3			
		RAZEM C:		**300**	**90**	**210**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**0**	**30**	**2**	**30**	**30**	**4**	**30**	**60**	**5**	**0**	**30**	**2**	**30**	**30**	**5**	**0**	**30**	**2**
		RAZEM SEMESTRY (A+B+C)		**2 310**	**420**	**1 530**	**180**	**0**	**60**	**120**	**180**	**390**		**30**	**390**		**30**	**435**		**30**	**435**		**30**	**375**		**30**	**285**		**30**
		OGÓŁEM										**2 310**																	

***Praktyki zawodowe**: program studiów przewiduje odbycie praktyk zawodowych przez studenta w dwóch etapach: w wymiarze 30 godzin DO ZAKONCZENIA TRZECIEGO SEMESTRU STUDIOW 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 dwóch kursów z zakresu 'wiedzy ogólnej', w dwóch modułach. Studenci dokonuja wyboru spośród DWÓCH zaproponowanych w ramach każdego modułu przedmiotów.

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)