Wydział FILOLOGICZNY — studia **pierwszego** stopnia

Kierunek: FILOLOGIA ANGIELSKA — studia **stacjonarne**

Specjalność: Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (Sprint-Write) — modyfikacja od roku akademickiego 2017/2018

A

Lp	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć						RazemEC	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	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 1**	E	270		270					20		270	20															
2	**Językoznawstwo: moduł 1**																											
2.1	Wstęp do językoznawstwa	E	30	30						3	30		3															
3	**Projektowanie gier: moduł 1**																											
3.1	Interpretacja i analiza rozrywki interaktywnej	Z	30		30					3		30	3															
3.2	Branża GD - Historia i przegląd kompetencji	Z	30		30					2		30	2															
4	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 2**	**E**	120		120					8					120	8												
5	**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	Historia ang. obszaru językowego 1	E	15	15						1				15		1												
6.2	Kultura angielskiego obszaru językowego 1	Z	30		30					2					30	2												
7	**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 1**																											
7.1	Historia literatury brytyjskiej 1	**E**	60	30	30					6				30	30	6												
8	**Projektowanie gier: moduł 2**																											
8.1	Podstawy grafiki 2d i 3d	Z	45			45				5					45	5												
8.2	Pisanie na potrzeby mediów i branży gier		30		30					2					30	2												
9	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 3**	Z	90		90					7								90	7									
10	**Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 2**																											
10.1	Historia ang. obszaru językowego 2	E	15	15						1							15		1									
10.2	Kultura angielskiego obszaru językowego 2	Z	30		30					3								30	3									
11	**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 2**																											
11.1	Historia literatury brytyjskiej 2	**E**	60	30	30					6							30	30	6									
12	**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	Kultura materialna	Z	45	15	30					3							15	30	3										
14	**Projektowanie gier: moduł 3**																												
14.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 1	Z	30			30				1								30	1										
15	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 4**	**E**	90		90					6											90	6							
16	**Historia literatury ang. obszaru językowego: moduł 3**																												
16.1	Historia literatury amerykańskiej	**E**	60	30	30					5										30	30	5							
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	**Media: moduł 1**																												
18.1	Kurs monograficzny do wyboru	Z	30		30					2											30	2							
19	**Media: moduł 2**																												
19.1	Fim	E	45	15	30					3										15	30	3							
20	**Projektowanie gier: moduł 4**																												
20.1	Scenariusze gier	Z	30		30					2											30	2							
20.2	Scenorys (storyboarding)	Z	30			30				2											30	2							
21	**Projektowanie gier: moduł 5**																												
21.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2	Z	30			30				2											30	2							
21.2	Projektowanie poziomów (Level design) 1	Z	30			30				2											30	2							
22	**Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 5**	E	60		60					4														60	4				
23	**Teoria kultury: moduł 2**																												
23.1	Kultura popularna (wybór)	Z	45	15	30					3													15	30	3				
24	**Media: moduł 3**																												
24.1	Nowe media	Z	45	15	30					3													15	30	3				
25	**Translacja: moduł 1**																												
25.1	Przekład tekstów literackich lub kulturowych (wybór)	Z	30		30					3														30	3				
26	**Projektowanie gier: moduł 6**																												
26.1	Dokumentacja gry (Game Design Document)	Z	30		30					2														30	2				
27	**Projektowanie gier: moduł 7**																												
27.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3	Z	30			30				1														30	1				

27.2	Projektowanie poziomów (Level design) 2	Z	30			30				1														30	1			
28	**Praca dyplomowa: moduł 1**																											
28.1	Metodologia tekstu akademickiego	Z	15		15					1														15	1			
28.2	Seminarium dyplomowe 1	Z	30					30		5														30	5			
29	**Translacja: moduł 2**																											
29.1	Tłumaczenie wspomagane komputerowo	Z	30			30				2																	30	2
29.2	Lokalizacja gier i oprogramowania	Z	30			30				3																	30	3
30	**Projektowanie gier: moduł 8**																											
30.1	Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 4	Z	30			30				3																	30	3
31	**Praca dyplomowa: moduł 2**																											
31.1	Seminarium dyplomowe 2	Z	30					30		14																	30	14
			1 830	**270**	**1 185**	**315**	**0**	**60**	**0**	**151**	**30**	**330**	**28**	**75**	**255**	**26**	**75**	**240**	**24**	**60**	**330**	**28**	**30**	**285**	**23**	**0**	**120**	**22**

B PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE

Lp	Nazwa modułu/przedmiotu	E/Z	Razem	forma zajęć						RazemECTS	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.				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**	**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						RazemECTS	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
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	E	30		30					2																	30	2
II	**Język łaciński**																											
1	język łaciński: moduł 1	Z	30		30					2		30	2															

2	język łaciński: moduł 2	Z	30		30					2					30	2													
III	**Wychowanie fizyczne (wybór)**	Z	60		30							30			30														
IV	**Przedmiot ogólny do wyboru****																												
1	**Wiedza ogólna: moduł 1**	E	30	30						2				30		2													
1.1	Historia sztuki i kultury wizualnej																												
1.2	Antropologia kultury																												
2	**Wiedza ogólna : moduł 2**	E	30	30						2							30		2										
2.1	Historia architektury																												
2.2	Antropologia filozoficzna																												
V	**Moduł z obszaru nauk społecznych**	Z	30		30					5													**30**	0	5				
RAZEM C:			**330**	**60**	**240**	**0**	**0**	**0**	**0**	**21**	**0**	**60**	**2**	**30**	**60**	**4**	**30**	**30**	**4**	**0**	**30**	**2**	**30**	**30**	**7**	**0**	**30**	**2**
RAZEM SEMESTRY (A+B+C)			**2 280**	**330**	**1 425**	**315**	**0**	**60**	**120**	**180**	**420**		**30**	**420**		**30**	**405**		**30**	**420**		**30**	**375**		**30**	**240**		**30**
OGÓŁEM											**2 280**																		

***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 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)