

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE							I rok			II rok			III rok													
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
32	Translacja: moduł 2 - Przekład tekstów literackich	EN	Z	30		30	2														30	2				
33	Praca dyplomowa: moduł 2 - Seminarium dyplomowe 2	EN	Z	30		30	14																	30	14	
34	Przedmiot do wyboru 2 (media)	EN	Z	45	15	30	7																15	30	7	
35	Przedmiot do wyboru 3 (translacja)	EN	Z	60		60	7																60	7		
RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:				1815	360	1455	163	45	300	28	90	270	28	75	240	28	90	270	28	45	255	23	15	120	28	
INNE WYMAGANIA							I rok			II rok			III rok													
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	Wychowanie fizyczne: moduł 1: Wychowanie fizyczne 1 (wybór)	PL	Z	30		30	0		30																	
2	Wychowanie fizyczne: moduł 2: Wychowanie fizyczne 2 (wybór)	PL	Z	30		30	0				30															
3	Język łaciński: moduł 1 - Język łaciński 1	PL	Z	30		30	2		30	2																
4	Język łaciński: moduł 2 - Język łaciński 2	PL	Z	30		30	2				30	2														
5	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 1	PL	Z	30		30	2						30	2												
6	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 2	PL	Z	30		30	2								30	2										
7	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 3	PL	Z	30		30	2										30	2								
8	Moduł z obszaru nauk społecznych	PL	Z	30	30		5										30		5							
9	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 4	PL	E	30		30	2																30	2		
RAZEM INNE WYMAGANIA:				270	30	240	17	0	60	2	0	60	2	0	30	2	0	30	2	30	30	7	0	30	2	
RAZEM SEMESTRY:				2085	390	1695	180	405	30	420	30	345	30	390	30	360	30	165	30							
OGÓŁEM							2085																			

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku filologia angielska w specjalności kultura-media-translacja.

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

INNE WYMAGANIA							I rok			II rok			III rok										
							semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6	
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	Wychowanie fizyczne: moduł 1: Wychowanie fizyczne 1 (wybór)	PL	Z	30		30	0		30														
2	Wychowanie fizyczne: moduł 2: Wychowanie fizyczne 2 (wybór)	PL	Z	30		30	0				30												
3	Język starożytny: moduł1, Elementy języków starożytnych w kulturze współczesnej (wybór)	PL	Z	30		30	2				30	2											
4	BHP: moduł 1, BHP w zawodzie nauczyciela	PL	Z	15		15	1														15	1	
5	Emisja głosu: moduł 1, Emisja głosu	PL	Z	30	15	15	1														15	1	
RAZEM INNE WYMAGANIA:				135	15	120	4	0	30	0	0	60	2	0	0	0	0	0	0	0	15	30	2
RAZEM SEMESTRY:				2565	300	2265	180	480	30	585	30	495	30	420	30	405	30	180	30	180	30	30	
OGÓŁEM							2565																

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku filologia angielska w specjalności nauczycielska z językiem niemieckim.

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—

Specjalność: projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (SPRINT-WRITE)

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE							I rok			II rok			III rok												
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			
				Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Językoznawstwo: moduł 1 - Wstęp do językoznawstwa	EN	E	30	30		3	30		3															
2	Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 1	EN	E	270		270	20		270	20															
3	Projektowanie gier: moduł 1 - Interpretacja i analiza rozrywki interaktywnej	EN	Z	30		30	3		30	3															
4	Projektowanie gier: moduł 1 – Branża GD – historia i przegląd kompetencji	PL	Z	30		30	2		30	2															
5	Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 1 - Kultura angielskiego obszaru językowego 1	EN	Z	30		30	2			30	2														
6	Historia i kultura angielskiego obszaru językowego: moduł 1 - Historia angielskiego obszaru językowego 1	EN	E	15	15		1			15	1														
7	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: moduł 1 – Historia literatury brytyjskiej 1	EN	E	60	30	30	6			30	30	6													
8	Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 2	EN	E	120		120	8			120	8														
9	Projektowanie gier: moduł 2 - Pisanie na potrzeby mediów i branży gier	PL	Z	30		30	2			30	2														
10	Projektowanie gier: moduł 2 - Podstawy grafiki 2d i 3d	PL	Z	30		30	5			30	5														
11	Teoria literatury: moduł 1 - Teoria literatury	EN	Z	30	30		2			30	2														
12	Historia i kultura ang. obszaru językowego: moduł 2 - Kultura angielskiego obszaru językowego 2	EN	Z	30		30	3					30	3												
13	Historia i kultura angielskiego obszaru językowego: moduł 2 - Historia angielskiego obszaru językowego 2	EN	E	15	15		1			15	1														
14	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: moduł 2 – Historia literatury brytyjskiej 2	EN	E	60	30	30	6			30	30	6													
15	Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 3	EN	Z	90		90	7					90	7												
16	Projektowanie gier – moduł 3 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 1	PL	Z	30		30	3					30	3												
17	Teoria kultury: moduł 1 – Kultura materialna	EN	Z	45	15	30	3					15	30	3											
18	Teoria literatury: moduł 2 – Teoria narracji i fabuły	EN	Z	45	15	30	3					15	30	3											
19	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: moduł 3 – Historia literatury amerykańskiej	EN	E	60	30	30	5					30	30	5											
20	Kultura i literatura - moduł tematyczny do wyboru: Moduł tematyczny 1 - lit. SF/ lit detektyw i historyczna	EN	Z	30	30		4					30		4											
21	Media: moduł 1 – Kurs monograficzny do wyboru	EN	Z	30		30	2														30	2			
22	Media: moduł 2 - Film	EN	E	45	15	30	3					15	30	3											
23	Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 4	EN	E	90		90	6						90	6											
24	Projektowanie gier – moduł 5 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2	PL	Z	30		30	3						30	3											
25	Projektowanie gier: moduł 4 - Scenariusze gier	PL	Z	30		30	2							30	2										
26	Projektowanie gier: moduł 5 - Projektowanie poziomów (Level design) 1	PL	Z	30		30	3							30	3										
27	Media: moduł 3 - Nowe media	EN	Z	45	15	30	3									15	30	3							
28	Praca dyplomowa: moduł 1 - Seminarium dyplomowe 1	EN	Z	30		30	5														30	5			
29	Praca dyplomowa: moduł 1 – Metodologia tekstu akademickiego	EN	Z	15		15	1														15	1			
30	Praktyczna nauka języka angielskiego: moduł 5	EN	E	60		60	4														60	4			
31	Projektowanie gier – moduł 7 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3	PL	Z	30		30	1														30	1			

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE							I rok			II rok			III rok															
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6					
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
32	Projektowanie gier: moduł 6 - Dokumentacja gry (Game Design Document)	EN	Z	30		30	2														30	2						
33	Projektowanie gier: moduł 7 - Projektowanie poziomów (Level design) 2	PL	Z	30		30	1														30	1						
34	Teoria kultury: moduł 2 – Kultura popularna (wybór)	EN	Z	45	15	30	3														15	30	3					
35	Translacja: moduł 1 - Przekład tekstów literackich lub kulturowych (wybór)	EN	Z	30		30	3														30	3						
36	Praca dyplomowa: moduł 2 - Seminarium dyplomowe 2	EN	Z	30		30	14																	30	14			
37	Projektowanie gier – moduł 8 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 4	PL	Z	30		30	2																	30	2			
38	Translacja: moduł 2 - Lokalizacja gier i oprogramowania	EN	Z	30		30	4																	30	4			
39	Translacja: moduł 2 – Tłumaczenie wspomagane komputerowo	EN	Z	30		30	4																	30	4			
RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:				1770	285	1485	155	30	330	28	75	240	26	75	240	26	75	270	28	30	285	23	0	120	24			
PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE							I rok			II rok			III rok															
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6					
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	Praktyki zawodowe 1	PL	Z	30		30	2								30	2												
2	Praktyki zawodowe 2	PL	Z	90		90	4																	90	4			
RAZEM PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE:				120	0	120	6	0	0	0	0	0	0	0	30	2	0	0	0	0	0	0	0	90	4			
INNE WYMAGANIA							I rok			II rok			III rok															
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6					
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	Wychowanie fizyczne: moduł 1: Wychowanie fizyczne 1 (wybór)	PL	Z	30		30	0		30																			
2	Wychowanie fizyczne: moduł 2: Wychowanie fizyczne 2 (wybór)	PL	Z	30		30	0				30																	
3	Język łaciński: moduł 1 - Język łaciński 1	PL	Z	30		30	2		30	2																		
4	Język łaciński: moduł 2 - Język łaciński 2	PL	Z	30		30	2				30	2																
5	Przedmiot ogólny do wyboru: Wiedza ogólna – moduł 1 (Historia sztuki i kultury wizualnej/Antropologia kultury)	PL	E	30	30		2				30	2																
6	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 1	PL	Z	30		30	2							30	2													
7	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 2	PL	Z	30		30	2										30	2										
8	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 3	PL	Z	30		30	2														30	2						
9	Moduł z obszaru nauk społecznych	PL	Z	30	30		5														30		5					
10	Język obcy (wybór): język obcy: moduł 4	PL	E	30		30	2																	30	2			
RAZEM INNE WYMAGANIA:				300	60	240	19	0	60	2	30	60	4	0	30	2	0	30	2	0	30	2	30	30	7	0	30	2
RAZEM SEMESTRY:				2190	345	1845	180	420	30	405	30	375	30	375	30	375	30	375	30	375	30	240	30					
OGÓŁEM							2190																					

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

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

