

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE)
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (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	2025/2026

MODUŁY KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok			III rok		
				Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3		
								W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Groznawstwo: Wprowadzenie do groznawstwa	EN	Z	45	15	30	3	15	30	3						
2	Praca z tekstem literackim lub tekstem kultury (moduł do wyboru)	EN	Z	30		30	3		30	3						
3	Praktyczna nauka języka angielskiego: Fonetyka praktyczna 1	EN	Z	30		30	3		30	3						
4	Praktyczna nauka języka angielskiego: Gramatyka praktyczna 1	EN	Z	30		30	3		30	3						
5	Praktyczna nauka języka angielskiego: Język pisany 1	EN	Z	30		30	3		30	3						
6	Praktyczna nauka języka angielskiego: Konwersacje 1	EN	Z	30		30	2		30	2						
7	Praktyczna nauka języka angielskiego: Rozumienie tekstu 1	EN	Z	30		30	3		30	3						
8	Projektowanie gier: Branża gier cyfrowych	EN	Z	30		30	2		30	2						
9	Projektowanie gier: Podstawy grafiki cyfrowej	PL	Z	30		30	3		30	3						
10	Projektowanie gier: Projektowanie gier tradycyjnych	PL	Z	30		30	3		30	3						
11	Groznawstwo: Analiza gier	EN	Z	30		30	2				30	2				
12	Język obcy (wybór) 1	PL	Z	30		30	3				30	3				
13	Praktyczna nauka języka angielskiego: Fonetyka praktyczna 2	EN	Z	30		30	2				30	2				
14	Praktyczna nauka języka angielskiego: Gramatyka praktyczna 2	EN	Z	30		30	2				30	2				
15	Praktyczna nauka języka angielskiego: Język pisany 2	EN	Z	30		30	3				30	3				
16	Praktyczna nauka języka angielskiego: Konwersacje 2	EN	Z	30		30	2				30	2				
17	Praktyczna nauka języka angielskiego: Rozumienie tekstu 2	EN	Z	30		30	2				30	2				
18	Język obcy (wybór) 2	PL	Z	30		30	3						30	3		
19	Językoznawstwo: Wprowadzenie do językoznawstwa kontrastywnego dla twórców gier	EN	Z	30		30	2						30	2		
20	Kultura: Moduł do wyboru 1	EN	Z	45	15	30	3				15	30	3			
21	Literatura: Moduł do wyboru 1	EN	Z	30		30	2						30	2		
22	Praktyczna nauka języka angielskiego: Gramatyka praktyczna 3	EN	E	30		30	3						30	3		
23	Praktyczna nauka języka angielskiego: Rozumienie tekstu 3	EN	Z	30		30	2						30	2		
24	Projektowanie gier: Laboratorium technik deweloperskich 1	PL	Z	30		30	3						30	3		
25	Projektowanie gier: Pisanie na potrzeby mediów i branży gier	EN	Z	30		30	3						30	3		
26	Teoria literatury: Teoria narracji i fabuły	EN	E	45	15	30	3				15	30	3			
27	Język obcy (wybór) 3	PL	Z	30		30	3							30	3	
28	Literatura: Moduł do wyboru 2	EN	Z	30		30	2							30	2	
29	Media: Moduł do wyboru	EN	Z	45	15	30	3						15	30	3	
30	Praktyczna nauka języka angielskiego: Język pisany 3 (pisanie akademickie)	EN	Z	30		30	3							30	3	
31	Praktyczna nauka języka angielskiego: Rozumienie tekstu 4	EN	E	30		30	3							30	3	
32	Projektowanie gier: Laboratorium technik deweloperskich 2	PL	Z	30		30	3							30	3	

MODUŁY KIERUNKOWE

MODUŁY KIERUNKOWE								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	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
33	Projektowanie gier: Scenariusze gier	EN	Z	30		30	3												30	3					
34	Język obcy (wybór) 4	PL	Z	30		30	3														30	3			
35	Kultura: Moduł do wyboru 2	EN	Z	45	15	30	3													15	30	3			
36	Media: Media cyfrowe	EN	Z	45	15	30	3													15	30	3			
37	Praca dyplomowa: Metodologia tekstu akademickiego	EN	Z	30		30	2														30	2			
38	Praca dyplomowa: Seminarium dyplomowe 1	EN	Z	30		30	6														30	6			
39	Praktyczna nauka języka angielskiego: Język pisany 4 (pisanie kreatywne)	EN	Z	30		30	3														30	3			
40	Projektowanie gier: Laboratorium technik deweloperskich 3	PL	Z	30		30	3														30	3			
41	Projektowanie gier: Organizacja produkcji i dokumentacja gier	EN	Z	15		15	1														15	1			
42	Projektowanie gier: Projektowanie poziomów (Level design) 1	PL	Z	30		30	3														30	3			
43	Translacja: Moduł do wyboru	PL	Z	30		30	3														30	3			
44	Praca dyplomowa: Seminarium dyplomowe 2	EN	Z	30		30	11																	30	11
45	Projektowanie gier: Laboratorium technik deweloperskich 4	PL	Z	30		30	3																	30	3
46	Projektowanie gier: Projektowanie poziomów (Level design) 2	PL	Z	30		30	3																	30	3
47	Translacja: Lokalizacja gier i oprogramowania	PL	Z	30		30	3																	30	3
48	Translacja: Narzędzia cyfrowe w pracy tłumacza	EN	Z	30		30	3																	30	3
RAZEM MODUŁY KIERUNKOWE:				1515	90	1425	141	15	300	28	0	210	16	30	270	24	15	210	20	30	285	30	0	150	23

MODUŁY DZIEDZINOWE

MODUŁY DZIEDZINOWE										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	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	Historia angielskiego obszaru językowego: Historia Wielkiej Brytanii	EN	E	30	30		2	30		2																	
2	Historia angielskiego obszaru językowego: Historia USA	EN	E	30	30		2				30		2														
3	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: Historia literatury brytyjskiej 1	EN	Z	60	30	30	4				30	30	4														
4	Kultura angielskiego obszaru językowego: Kultura Wielkiej Brytanii	EN	Z	30		30	2					30	2														
5	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: Historia literatury brytyjskiej 2	EN	E	60	30	30	4							30	30	4											
6	Kultura angielskiego obszaru językowego: Kultura USA	EN	Z	30		30	2								30	2											
7	Historia literatury angielskiego obszaru językowego: Historia literatury amerykańskiej	EN	E	60	30	30	4										30	30	4								
RAZEM MODUŁY DZIEDZINOWE:				300	150	150	20	30	0	2	60	60	8	30	60	6	30	30	4	0	0	0	0	0	0		

MODUŁY OBSZAROWE WSPIERAJĄCE KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE

MODUŁY OBSZAROWE WSPIERAJĄCE KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE											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	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 1 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3					30	3												
2	Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 2 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3					30	3												
3	Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Przedsiębiorczość	–	Z	30		30	3											30	3						
4	Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Vademecum prawa	–	Z	30		30	3											30	3						
RAZEM MODUŁY OBSZAROWE WSPIERAJĄCE KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE:				120	0	120	12	0	0	0	0	60	6	0	0	0	0	60	6	0	0	0	0	0	0

MODUŁY OGÓLNODOSTĘPNE

MODUŁY OGÓLNODOSTĘPNE										I rok						II rok						III rok						
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6			
										forma zajęć																		
Lp.	Nazwa modułu							Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Wychowanie fizyczne							-	Z	60		60	0							30								

MODUŁY OGÓLNODOSTĘPNE											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	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
2	Otwarty Moduł Uniwersytecki	–	Z	30		30	3																					
RAZEM MODUŁY OGÓLNODOSTĘPNE:				90	0	90	3	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	30	3				
PRAKTYKI											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	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	Praktyki zawodowe	PL	Z	80		80	4																					
RAZEM PRAKTYKI:				80	0	80	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	80	4				
RAZEM SEMESTRY:				2105	240	1865	180	345	30	420	30	420	30	345	30	315	30	260	30									
OGÓŁEM BEZ PRAKTYK								2025																				
OGÓŁEM								2105																				

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE).

* Grupy modułów

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 1

Opis:																	
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.																	
Moduły:													Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"													–	Z		30	3

Grupa modułów obszarowych wspierających kształcenie kierunkowe: 2

Opis:																	
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.																	
Moduły:													Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"													–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"													–	Z		30	3

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)