

## PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH

Nazwa kierunku studiów: literatura popularna i kreacje światów gier

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia

Rekrutacja w roku akademickim 2022/2023

czas trwania: 6 semestrów

Uniwersytet Zielonogórski

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	Liczba godzin	ECTS	Forma zal.	SEMESTR 1			SEMESTR 2			SEMESTR 3			SEMESTR 4			SEMESTR 5			SEMESTR 6									
					Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	Forma zajęć				Forma zal.	ECTS	
					W	Ć	K	L/S	W	Ć	K	L/S	W	Ć	K	L/S	W	Ć	K	L/S	W	Ć	K	L/S	W	Ć	K	L/S	W
1	Nauki pomocnicze literaturoznawstwa i językoznawstwa	30	3	z/o				30	z/o	3																			
2	Język jako archiwum kultury	30	3	z/o	30				z/o	3																			
3	Podręczniki narracyjnych gier fabularnych	30	2	z/o	30				z/o	2																			
4	Groznawstwo	30	2	z/o	30				z/o	2																			
5	Język starożytny: łacina z elementami kultury antycznej	30	2	z/o	30				z/o	2																			
6	Wprowadzenie do studiów wyższych / życie kulturalne miasta i regionu	30	2	z/o	30				z/o	2																			
7	Przedmiot społeczny*	30	5	z/o		30			z/o	5																			
8	Mity i religie świata	30	5	egz.	30				egz.	5																			
9	Eposy świata	30	1	zal.				30		zal.	1																		
10	Technologia informacyjna	30	4	z/o		30			z/o	4																			
11	Wychowanie fizyczne (I)**	30	0	zal.	30				zal.	0																			
12	Wychowanie fizyczne (II)**	30	0	zal.			30			zal.	0																		
13	Język obcy nowożytny (I)	30	2	z/o	30				z/o	2																			
14	Język obcy nowożytny (II)	30	2	z/o			30			z/o	2																		
15	Język obcy nowożytny (III)	30	2	z/o								30			z/o	2													
16	Język obcy nowożytny (IV)	30	3	egz.									30			egz.	3												
17	Historia kultury i literatury popularnej	60	7	egz.; zal.			30	30		egz.; zal.	7																		
18	Imaginarium kultury i literatury popularnej	60	7	egz.; zal.								30	30		egz.; zal.	7													
19	Teoria i genologia literatury popularnej	60	6	egz.; zal.								30	30		egz.; zal.	6													
20	Polska współczesna proza fantastyczna	60	6	egz.; zal.										30	30		egz.; zal.	6			30	30		egz.; zal.	6				
21	Literatura i gry	30	5	z/o								30			z/o	5													
22	Teoria gier	60	7	egz.; zal.			30	30		egz.; zal.	7																		
23	Analiza struktur gier	30	4	z/o								30			z/o	4													
24	Mechanika gier	30	3	z/o									30			z/o	3												
25	Praktyczne tworzenie gry planszowej	30	2	z/o																30		z/o	2						
26	Zarządzanie projektem	30	6	z/o																						30	z/o	6	
27	Popkultura w nowych mediach	30	2	z/o			30			z/o	2																		
28	Kultura języka polskiego	60	7	egz.; zal.							30	30		egz.; zal.	7														
29	Twórcze użycie języka w grach	30	3	z/o									30			z/o	3												
30	Archaizacja języka w literaturze popularnej i grach	30	3	z/o									30			z/o	3												
31	Digital storytelling	60	6	egz.; zal.															30		30		egz.; zal.	6					
32	Wprowadzenie do ekosystemu metaverse	30	3	z/o																						30	z/o	3	
33	Techniki pisania scenariusza gry	30	2	z/o																30		z/o	2						
34	Scenariusz gry - projekt grupowy	30	5	z/o																						30	z/o	5	
35	Podstawy retoryki	30	3	z/o				30		z/o	3																		
36	Wiedza o kulturze	30	4	egz.																			30			egz.	4		
37	Proseminarium***	30	4	z/o												30	z/o	4											
38	Seminarium licencjackie (I)***	30	2	zal.																30		zal.	2						
39	Seminarium licencjackie (II)***	30	8	zal.																						30	zal.	8	
40	Przedmiot do wyboru A	30	2	z/o			30			z/o	2																		
41	Przedmiot do wyboru B	30	2	z/o									30			z/o	2												
42	Przedmiot do wyboru C	30	2	z/o															30			z/o	2						
43	Przedmiot do wyboru D	30	2	z/o															30			z/o	2						

Moduł ogólny (przedmioty podstawowe, przedmioty kierunkowe, przedmioty do wyboru)





PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH I STOPNIA

Kierunki: **FILOLOGIA POLSKA, LITERATURA POPULARNA I KREACJE ŚWIATÓW GIER** oraz **DZIENNIKARSTWO I KOMUNIKACJA**  
Przedmioty do wyboru (rekrutacja 2022/2023)

Lp.	Przedmiot	Forma zajęć	Godz.	Semestr/ECTS					
				I	II	III	IV	V	VI
<b>Koszyk B (ścieżki tematyczne)</b>									
<b>1. Ścieżka tematyczna: Krytyka literacko-artystyczna</b>									
1	Sztuka interpretacji (F,L)	Ćw	30		2				
2	Aksjologiczny wymiar literatury (F,L)	Ćw	30				2		
<b>2. Ścieżka tematyczna: Vademecum dziennikarza</b>									
3	Felieton – tradycja i współczesność (D, F,L)	Ćw	30					2	
4	Prezenter radiowy (D)	Ćw	30						2
5	Polska szkoła reportażu (D,F)	Ćw	30					2	
6	Studio multimedialne (D)	Ćw	30		2				
7	Sztuka dyskusji i debaty (D,F,L)	Ćw	30		2				
<b>Koszyk A (przedmioty uniwersalne i rozszerzające wiedzę kierunkową)</b>									
8	Fenomen mody w języku i kulturze (D,F,L)	Ćw	30					2	
9	Baśń w literaturze (F,L)	Ćw	30				2		
10	Komizm językowy dawniej i dziś (F)	Ćw	30			2			
11	Podstawowe mechaniki gier planszowych (L)	lab.	30		2				
12	Nowe technologie/Internet w tekstach kultury (D,F,L)	Ćw	30					2	
13	Językowy savoir-vivre w życiu publicznym (D,F,L)	Ćw	30					2	
14	Komunikacja międzykulturowa (F,L)	Ćw	30					2	
15	Stereotyp jako składnik kultury (D,F,L)	Ćw	30						2
16	Powieść kryminalna (F,L)	Ćw	30						2
17	Polski kalendarz świąteczny i obrzędowy (D,F,L)	Ćw	30						2
18	Zaawansowane mechaniki gier planszowych i karcianych (L)	lab.	30				2		
19	Historia, ahistoryczność i historie alternatywne w grach (L)	Ćw	30					2	
20	Wybrane zagadnienia z leksykologii i leksykografii polskiej (F)	Ćw	30				2		
21	Literatura w filmie/teatrze – teatr/film w literaturze (F)	Ćw	30			2			
22	Historia wydarzeń medialnych w Polsce i na świecie w XX i XXI wieku (D)	Ćw	30						2
23	Fakty i kontryfakty historyczne w literaturze (F)	Ćw	30			2			
24	Prototypowanie gier (L)	Ćw	30					2	
25	Nazewnictwo Ziemi Lubuskiej na tle onomastyki ogólnopolskiej (D,F,L)	Ćw	30		2				
26	Istoty nadnaturalne w literaturze i kulturze popularnej (F,L)	Ćw	30						2
<b>LPIKŚG (L) Razem liczba godzin w ramach przedmiotów do wyboru:</b>			<b>210</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>90</b>	<b>60</b>
<b>LPIKŚG (L) Razem ECTS w ramach przedmiotów do wyboru:</b>			<b>14</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>4</b>
* studenci <b>specjalności pisanie kreatywne</b> , decydując się na realizację w ramach jej programu dwóch przedmiotów: 1) <i>warsztaty pisania prozy</i> oraz 2) <i>warsztaty pisania poezji</i> , w obrębie przedmiotów do wyboru powinni zrealizować 60 godzin zajęć otrzymując 4 pkt. ECTS									