

PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH

Rekrutacja od roku akademickiego **2025/2026**

Uniwersytet Zielonogórski

Nazwa kierunku studiów: **literatura popularna i kreacje światów gier** czas trwania: **6 semestrów**

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY

Poziom studiów: **studia pierwszego stopnia**

[illegible]

7	Sp	Wprowadzenie do ekosystemu metaverse	30	2	z/o															30	z/o	2														
8		Środowiska projektowania gier i mediów	30	2	z/o																					30	z/o	2								
9		Projekt II	30	4	z/o																					30	z/o	4								
1	Specjalność 2	Wprowadzenie do narracji w grach	30	4	z/o								30			z/o	4																			
2		Projektowanie postaci i dialogów	30	2	z/o								30			z/o	2																			
3		Tworzenie questów i misji	30	3	z/o													30			z/o	3														
4		Budowanie światów i lore	30	3	z/o														30		z/o	3														
5		Narracja interaktywna i branching	30	2	z/o													30		z/o	2															
6		Enviromental storytelling	30	2	z/o																															
7		Warsztaty praktyczne z pisania scenariuszy gier I	30	2	z/o																															
8		Labirynt i miasto - możliwości wykorzystania w grach	30	2	z/o																															
9		Bajka magiczna w grach	30	3	z/o																															
10		Warsztaty praktyczne z pisania scenariuszy gier II	30	3	z/o																															

Moduł ogólny	1560	154
Specjalność 1: kreowanie gier w środowisku cyfrowym	300	26
Specjalność 2: narrative writer	300	26

330
0
0

30	330
0	90
0	60

24	180
6	60
6	90

22	210
8	90
8	90

24	270
6	60
6	60

24	240
6	0
6	0

30
0
0

Łącznie moduł ogólny z wybraną specjalnością	1860	180
--	------	-----

330

30	420	390
----	-----	-----

30	240	270
----	-----	-----

30	300
----	-----

30	330
----	-----

30	240
----	-----

30

ANEKS DO PLANU STUDIÓW I STOPNIA
 Kierunek: LITERATURA POPULARNA I KREACJE ŚWIATÓW GIER
 Zajęcia do wyboru od roku akademickiego 2025/2026

Studia stacjonarne

	Lp.	Nazwa zajęć	Sem.	Forma	Godz. stacj.	forma zaliczenia / ECTS				
						zal	zal/o	pis.	egz.	egz.
Zajęcia A	1	Topika staroskandynawska w literaturze popularnej	III	Ćw.	30		3			
	2	Bestiariusz antyku	III	Ćw.	30		3			
Do wyboru A w semestrze II					30	3				
Zajęcia B	3	Bestiariusz średniowieczny	V	Lab.	30		2			
	4	Tropem Proppa: od bajki magicznej do scenariusza	V	Lab.	30		2			
	5	Nowe technologie / Internet w tekstach kultury	V	Lab.	30		2			
	6	Wczesna fantastyka rosyjska (do 1945)	V	Lab.	30		2			
Do wyboru B w semestrze V					60	4				
Zajęcia C	7	Labirynt w popkulturze	VI	Lab.	30		2			
	8	Rola AI w popkulturze	VI	Lab.	30		2			
Do wyboru C w semestrze VI					30	2				
Razem semestry III-VI					120	9				