

PLAN STUDIÓW STACJONARNYCH

Rekrutacja od roku akademickiego 2025/2026

Uniwersytet Zielonogórski

Nazwa kierunku studiów: **literatura popularna i kreacje światów gier**

czas trwania: 4 semestry

WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY

poziom studiów: **studia drugiego stopnia**

LP.		NAZWA ZAJĘĆ	Liczba godzin	ECTS	Forma zal.	SEMESTR 1						SEMESTR 2						SEMESTR 3						SEMESTR 4											
						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		
1	Moduł ogólny	AI w sztukach wizualnych	30	4	z/o		30				z/o	4							30					egz.	4										
2		Historia gier cyfrowych	30	4	egz.																														
3		Przedmiot społeczny: antropologia kulturowa	30	5	egz.	30					egz.	5																							
4		Tworzenie gry tekstowej	30	2	z/o									30				z/o	2																
5		Filozofia kultury masowej	30	4	z/o		30				z/o	4																							
6		Posthumanistyczne wizje relacji human-robots w literaturze i kulturze popularnej	30	5	egz.	30					egz.	5																							
7		Mapowanie świata	30	2	z/o														30				z/o	2											
8		Komiks w popkulturze	30	2	z/o														30				z/o	2											
9		Polska literatura historyczno-fantastyczna	60	7	egz.; zal.														30	30			egz.; zal.	7											
10		Języki komunikacji popkultury	30	4	egz.														30				egz.	4											
11		New Adult	60	4	egz.; zal.								30				30	egz.; zal.	4																
12		Komunikacja memowa	30	2	z/o																						30		z/o	2					
13		Grywalizacja	30	3	z/o										30			z/o	3																
14		Speculative fiction	60	5	egz.; zal.								30	30			egz.; zal.	5																	
15		Najnowsza literatura popularna	60	7	egz.; zal	30	30			egz.; zal	7																								
17		Kultura ludowa duchowa i materialna	60	4	z/o																					60		z/o	4						
18		Język obcy specjalistyczny I ¹	30	3	z/o	30				z/o	3																								
19		Język obcy specjalistyczny II ¹	30	4	egz.							30					egz.	4																	
20		Translatorium tekstów specjalistycznych ²	30	4	z/o														30				z/o	4											
21		Seminarium magisterskie I ³	30	2	zal.			30		zal.	2																								
22		Seminarium magisterskie II ³	30	2	zal.										30		zal.	2																	
23		Seminarium magisterskie III ³	30	2	zal.															30		zal.	2												
24		Seminarium magisterskie IV ³	30	14	zal.																						30	zal.	14						
25		Zajęcia do wyboru A	60	4	z/o									60			z/o	4																	
26		Zajęcia do wyboru B	30	3	z/o														30				z/o	3											
27		Zajęcia do wyboru C	30	4	z/o																					30		z/o	4						
1		Specjalność 1	Ogólnodostępne narzędzia do tworzenia gier	30	2	z/o.								30			z/o.	2																	
2	LUX w grach		30	2	zal.								30			zal.	2																		
3	Inżynieria oprogramowania gier		30	3	zal.																	30					zal.	3							
4	Projektowanie UI w grach		30	2	z/o									30			z/o	2																	
5	Tworzenie prototypu gry		30	2	z/o															30		z/o	2												
6	Specjalność 2	Przekształcanie prototypu gry w produkt rynkowy	30	3	z/o																						30	z/o	3						
1		Semiotyka kultury popularnej	30	2	zal.								30			zal.	2																		
2		Poetyka komunikatów użytkowych popkultury	30	2	z/o									30			z/o	2																	
3		Popkultura w nowych mediach	30	2	z/o														30			z/o	2												
4		Tworzenie community w nowych mediach	30	2	z/o									30			z/o	2																	
5		Praktyczne wykorzystanie AI w blogosferze	30	3	zal.																					30		zal.	3						
6		Globalne konteksty blogosfer growych w praktyce	30	3	z/o																					30		z/o	3						
Moduł ogólny						960	106	240						30	300						24	270						28	150						24
Specjalność 1: Prototypowanie gier						180	14	0						0	90						6	30						2	60						6
Specjalność 2: Blogosfera popkulturowa						180	14	0						0	90						6	30						2	60						6
Praktyki						0	0																												
Łącznie						1140	120	240						30	390						30	300						30	210						30

UWAGA:

¹ do wyboru (zgodnie z kompetencjami językowymi, poziom wstępny B2)

² zgodnie z wybranym językiem obcym specjalistycznym

³ do wyboru z bieżącej oferty na dany rok akademicki

ANEKS DO PLANU STUDIÓW II 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	Aksjologia literatury i kultury popularnej	II	Ćw.	30		2			
	2	Antyk i literatura popularna	II	Ćw.	30		2			
	3	Film i literatura popularna	II	Ćw.	30		2			
Do wyboru A w semestrze II					60	4				
Zajęcia B	4	Organizowanie imprez popkulturowych	III	Lab.	30		3			
	5	Choroby w kulturze popularnej	III	Lab.	30		3			
Do wyboru B w semestrze III					30	3				
Zajęcia C	6	Geopolityka popularna	IV	Lab.	30		4			
	7	Wprowadzenie do niemieckiej szkoły groznawczej	IV	Lab.	30		4			
Do wyboru C w semestrze III					30	4				
Razem semestry II-III					120	11				