

Przedmioty specjalnościowe (450 godzin) <i>Kreowanie światów gier</i>																					
									II rok					III rok							
									III sem.		ECTS	IV sem.		ECTS	V sem.		ECTS	VI sem.		ECTS	
									w.	ćw.		w.	ćw.		w.	ćw.		w.	ćw.		
Razem									W.	Konw	Sem.	Ćw.	Lab								
I. moduł ogólnoakademicki 330																					
Literatura popularna	09.2		Z	60				60						30	3		30	3			
Teorie narracji	09.2		E	30				30				30	3								
Tworzenie i prowadzenie opowieści	09.2		Z	15	15					15		1									
Mitologie Europy	08.0		Z	30				30				30	2								
Historia i mit	08.0		Z	30				30									30	2			
Narracje mityczne w mediach	15.0		Z	30				30									30	2			
Onomastyka światów fantastycznych	09.3		Z	30				30									30	2			
Historia i teoria gier wideo	14.0		Z	30				30				30	2								
Kulturowa teoria gry	14.0		E	15	15					15		2									
Ikonosfera gier	14.0		Z	30				30									30	2			
Charakterystyka rynku wydawniczego	15.0		Z	15				15												15	2
Translatorium gier	09.4		Z	15				15												15	2
III. moduł warsztatowy 120																					
Gry fabularne	14.0		Z	30				30						30	3						
Mechanika gier bez prądu –	14.0		Z	30				30						30	3						

testowanie gier																				
Światy gier	14.0		Z	30					30									30	2	
Mechanika i logika gier wideo – testowanie gier	11.3		Z	30					30									30	2	
Praktyka zawodowa*	14.0		Z														3			
										30	90	10		90	9		150	14	90	8
Razem:																				

* praktyka zawodowa po zajęciach dydaktycznych semestru 4 (wpis zaliczenia w sem. 5) w wymiarze 2 tygodni (30 godzin tygodniowo - łącznie 60 godzin); praktyka realizowana jest zgodnie z instrukcją praktyk.
Szarym kolorem oznaczono przedmioty zaliczone do profilu ogólnoakademickiego