

Studenci **groznawstwa** będą mogli korzystać z zajęć fakultatywnych specjalistycznych oraz kontekstowych. Fakultetami specjalistycznymi są fakultety ściśle groznawcze, fakultetami kontekstowymi - te, które pozwalają na komplementarną wobec groznawczej perspektywę poznawczą.

**a) Fakultety specjalistyczne:**

**Grafika w grach komputerowych**, dr Wojciech Puppel, ćwiczenia 30h, **4 ECTS**;

**Historia i gry cyfrowe**, dr Marcin Pigulak, konwersatorium 30h, **4 ECTS**;

**Autorzy gier cyfrowych**, dr Marcin Pigulak, ćwiczenia 15h, **2 ECTS**;

**Ekogroznawstwo**, mgr Karol Zaborowski, konwersatorium 30h, **3 ECTS**;

**Ewolucja gier RPG**, dr Marcin Pigulak, konwersatorium 30h, **3 ECTS**;

**Game accessibility** - gry dostępne dla osób z niepełnosprawnościami, dr Joanna Pigulak, ćwiczenia 30h, **4 ECTS**;

**Psychologia i gry**, mgr Radosław Trepanowski, ćwiczenia 30h, **3 ECTS**;

**Gry mobilne - rozwój i przyszłość**, - zajęcia prowadzone przez praktyków, koordynatorka – dr Joanna Pigulak, ćwiczenia 30h, **3 ECTS**;

**Organizacja wydarzeń wokół gier cyfrowych**, mgr Janusz Kubski, ćwiczenia 30h, **3 ECTS**;

**Poetyka gier tradycyjnych**, dr Augustyn Surdyk, ćwiczenia 30 h, **4 ECTS**;

**Wideo-esej. Warsztat audiowizualny** – dr Maciej Pietrzak, mgr Stanisław Bitka, ćwiczenia 15 h, **2 ECTS**.

**b) Fakultety kontekstowe:**

Zajęcia fakultatywne dostępne w ofercie Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych, Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej oraz Pracowni Pytań Granicznych.

W sumie **300** godzin fakultetów specjalistycznych na **480** wg programu studiów jest zaplanowanych w roku akademickim **2023/2024** dla trzech roczników groznawstwa