

PLAN ZAJĘĆ
2023/2024
SEMESTR LETNI

I rok 1° GROZNAWSTWO

Godz.	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
8.00-9.30		Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323			
9.45-11.15		Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323			Analiza gier wideo Dr J. Pigulak (co dwa tyg.) Ćw. 59
11.30-13.00			W kręgu adaptacji: literatura-film-gry wideo (15 h, II poł. semestru) Dr J. Pigulak Ćw. 59	Symulacje I światy równoległe w grach wideo [fakultet] Prof. M. Wobalis Ćw. 59	Analiza gier wideo Dr J. Pigulak (co dwa tyg.) Ćw. 59
13.30-15.00			Perspektywy psychologii pracy na kariery w przemyśle gier wideo [fakultet] 15 h. II poł. sem. Mgr R. Trepanowski	Podstawy scenariopisarstwa gier Prof. M. Wobalis Ćw. 59	Globalna historia gier cyfrowych Dr M. Pigulak W 321
15.15-16.45			Historia i gry cyfrowe Dr M. Pigulak [fakultet] Ćw. ST		Filmowe środki wyrazu Mgr K. Sruł W ST
17.00-18.30			Autorzy gier [fakultet] 15 h. Dr M. Pigulak Ćw. ST	Wideo- esej. Warsztat audiowizualny [fakultet] Dr S. Bitka War. 59	W kręgu adaptacji: literatura-film-gry wideo (15 h, I poł. semestru) Prof. R. Kochanowicz Ćw. 59 / S. Śniadeckich
18.45-20.15	Wybory, konteksty, rozgałęzienia. Wybrane zagadnienia projektowania narracji interaktywnej Mgr M. Malinowska Ćw. Online/ST				

II rok 1° GROZNAWSTWO

Godz.	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
8.00-9.30	Teorie mediów Prof. Marek Kaźmierczak W ST	Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323		Wstęp do grafiki gier komputerowych Mgr W. Puppel [fakultet] Ćw. 59	
9.45-11.15	Analiza ruchu i performans (15 h.) Mgr A. Helfojer Lab. ST	Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323		Kultura e-sportu Mgr J. Kubski Ćw. 59	Wprowadzenie do testowania gier Mgr. J. Wilk (15 h.) II poł. sem. Ćw. 59
11.30-13.00		Wprowadzenie do testowania gier Mgr. M. Golonka (online) (15 h.) I poł. sem. Ćw. ST		Symulacje I światy równoległe w grach wideo [fakultet] Prof. M. Wobalis Ćw. 59	Wprowadzenie do testowania gier Mgr. J. Wilk (15 h.) II poł. sem. Ćw. 59
13.30-15.00		Wprowadzenie do testowania gier Mgr. M. Golonka (15 h.) II poł. sem. Ćw. Online/ST	Psychologiczne podstawy gier (15 h.) I poł. sem. Mgr R. Trepanowski Ćw. 321 Perspektywy psychologii pracy na kariery w przemyśle gier wideo [fakultet] 15 h. II poł. sem. Mgr R. Trepanowski Ćw. 321		Język i dialogi w grach Dr Z. Wnuk Ćw. 59
15.15-16.45			Historia i gry cyfrowe Dr M. Pigulak [fakultet] Ćw. ST		
17.00-18.30		Krytyka i publicystyka gier wideo Mgr A. Piechota Ćw. Online/322/323	Autorzy gier [fakultet] 15 h. Dr M. Pigulak Ćw. ST	Wideo- esej. Warsztat audiowizualny [fakultet] Dr S. Bitka War. 59	
18.45-20.15	Wybory, konteksty, rozgałęzienia. Wybrane zagadnienia projektowania narracji interaktywnej Mgr M. Malinowska Ćw. Online/ST				

III rok 1° GROZNAWSTWO

Godz.	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
8.00-9.30		Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323	Terapeutyczne i edukacyjne funkcje gier Dr A. Michniuk Ćw. 59	Wstęp do grafiki gier komputerowych Mgr W. Puppel [fakultet] Ćw. 59	
9.45-11.15		Poetyka gier tradycyjnych [fakultet] Dr A. Surdyk Ćw. 323	Terapeutyczne i edukacyjne funkcje gier Dr A. Michniuk Ćw. 59		Seminarium Dr M. Pigulak Ćw. ST
11.30-13.00				Symulacje I światy równoległe w grach wideo [fakultet] Prof. M. Wobalis Ćw. 59	Doświadczenie VR Dr M. Pigulak Ćw. ST
13.30-15.00			Perspektywy psychologii pracy na kariery w przemyśle gier wideo [fakultet] 15 h. II poł. sem. Mgr R. Trepanowski Ćw. 321		Seminarium Dr J. Pigulak Ćw. 322
15.15-16.45		Marketing w mediach społecznościowych Dr B. Mazurkiewicz (15 h.) Ćw. ST	Historia i gry cyfrowe Dr M. Pigulak [fakultet] Ćw. ST		Gry wideo w kontekście prawa autorskiego Dr M. Zelek (15 h.) W. 321
17.00-18.30		Marketing w mediach społecznościowych Dr B. Mazurkiewicz (15 h.) Ćw. ST	Autorzy gier [fakultet] 15 h. Dr M. Pigulak Ćw. ST	Wideo- esej. Warsztat audiowizualny [fakultet] Dr S. Bitka War. 59	
18.45-20.15	Wybory, konteksty, rozgałęzienia. Wybrane zagadnienia projektowania narracji interaktywnej Mgr M. Malinowska Ćw. Online/ST				