



24.09.2016

Humanistyka drugiej generacji - studia pierwszego stopnia

Instytucja: Uniwersytet Kazimierza Wielkiego

Miasto: Bydgoszcz

Rodzaj oferty: Studia I stopnia

Humanistyka 2.0 to kierunek o profilu praktycznym, oferujący:

- 5 semestrów kształcenia specjalnościowego,
- w tym co najmniej 3 semestry pracy nad autorskim projektem i współpracy z otoczeniem gospodarczym
- oraz 1 semestr praktyki.

Do wyboru są **dwie specjalności**, wybierane po pierwszym semestrze studiów:

- **Człowiek cyfrowy:**

Zagospodarowuje m.in. świat Internetu – wytwarza zasoby wiedzy, informacji, komentarzy. Prowadzi działalność w świecie mediów społecznościowych – tworzy teksty i kampanie reklamowe, zarządza stronami www, redaguje serwisy internetowe, prowadzi blogi.

Przetwarza tradycyjne zasoby do postaci zasobów sieciowych (digitalizacja) – tworzy otwarte bazy danych, repozytoria, biblioteki, archiwa cyfrowe.

Bada zasoby wiedzy i informacji, opracowuje wyniki.

Wizualizuje wiedzę i informacje.

Projektuje i redaguje wydawnictwa.

Zob. więcej:

<http://www.humanistyka2.pl/index.php/specjalnosci/czlowiekczyfrowy>

- **Gamedec - badanie i projektowanie gier** - game designer jest wizjonerem, stwórcą światów, opowiadaczem historii. Projektantem wrażeń i emocji. Konstrukтором mechanizmów i systemów. Skutecznym liderem projektów. Animatorem społeczności. Z takim pakietem umiejętności, humanistyczno-techniczno-menedżerskich, może zawodowo działać w wielu sferach. A branża gier przyjmuje ochoczo. Nie boimy się o zatrudnialność absolwentów, gdy już na I i II roku co trzeci gamedec zarabia pieniądze na grach. (czytaj więcej). Ale trzeba te umiejętności realnie posiadać! Od gamedeków wymagamy ciągłego rozwoju kompetencji. Wszechstronności

designerskiej (planszówki + larpy + gry wideo + grywalizacja). Profesjonalnego podejścia do terminów i zobowiązań. Szybkiej adaptacji do zmiennych warunków. Języka angielskiego na co dzień (w tej branży angielski nie jest językiem obcym!) Mnóstwa systematycznej pracy, własnej i zespołowej. I prawdziwej pasji kreatywnej, dzięki której ciężka praca zamiast frustracji niesie satysfakcję. Bez tego nikt nie wytrzyma tak intensywnego treningu.

Podstawowe zasady rekrutacji:

1. Przyjęcie kandydatów na I rok studiów odbywać się będzie na podstawie rankingu średniej ocen (punktów) uzyskanej na egzaminie maturalnym („nowa matura”, matura międzynarodowa) lub na egzaminie dojrzałości („stara matura”). Ocenom ze świadectwa dojrzałości uwzględnianym w procesie kwalifikacji przyznaje się liczbę punktów wg § 2 ust. 2 Uchwały.
2. Wynik końcowy uzyskany przez kandydata w postępowaniu kwalifikacyjnym jest wyrażany w punktach i podawany z dokładnością do drugiego miejsca po przecinku.
3. Na podstawie § 2 ust. 2 Uchwały Senatu Nr 101/2014/2015 UKW z dnia 26 maja 2015 r. Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w postępowaniu kwalifikacyjnym na studia pierwszego stopnia i jednolite studia magisterskie stosuje się następujące zasady:

Naliczanie punktów dla różnych typów matur:

• Kandydaci z "nową maturą":

1. Liczba punktów rankingowych jest średnią arytmetyczną punktów na świadectwie dojrzałości, do obliczenia średniej i uzyskania punktów rankingowych przyjmuje się wyniki z egzaminu maturalnego.
2. Kandydatowi przyznaje się liczbę punktów odpowiadającą punktom procentowym uzyskanym z egzaminu maturalnego z poziomu rozszerzonego (z wagą 1,0) lub z poziomu podstawowego (z wagą 0,8) np. za uzyskany wynik 75% przyznaje się kandydatowi:
 - 75 pkt na poziomie rozszerzonym,
 - 60 pkt na poziomie podstawowym ($0,8 \times 75 = 60$ pkt).
3. Uwzględniany jest wynik korzystniejszy dla kandydata (dotyczy przypadku, gdy przedmiot zdawany był na 2 poziomach).
4. W przypadku kandydatów, którzy na egzaminie maturalnym zdawali przedmioty dodatkowe do średniej arytmetycznej wlicza się tylko te

przedmioty, za które kandydat uzyskał wyższą lub równą liczbę punktów od średniej z punktów przyznanych za przedmioty obowiązkowe.

5. Absolwentom szkół lub oddziałów dwujęzycznych za zdawany na egzaminie maturalnym język obcy nowożytny przyznaje się za poziom podstawowy maksymalną liczbę punktów (100%).

- **Kandydaci ze „starą maturą”:**

Liczba punktów rankingowych jest średnią arytmetyczną punktów przyznanych za oceny z egzaminu dojrzałości.

Przedmioty specjalnościowe:

specjalność: Człowiek Cyfrowy (CC)

specjalność: Badanie i projektowanie gier (gamedec)

Level (semestr) 1

- Intro do badania i projektowania gier
- Literatura interaktywna*

Level 2

- Projektowanie gier planszowych
- Projektowanie gier role-playing
- Prawo i ekonomia rynku gier
- Projekt

Level 3

- Projektowanie gier wideo I
- Gamifikacja w edukacji i zarządzaniu
- Teoria gier dla projektantów
- Projekt
- Współpraca z branżą

Level 4

- ARG i gry miejskie
- Projektowanie gier wideo II
- Game Studies I
- Projekt

- Współpraca z branżą

Level 5

- Projektowanie gier edukacyjnych
- Gry w adaptacjach i transmediach
- Historia gier cyfrowych
- Game Studies II
- Projekt dyplomowy**

Level 6

- Projekt dyplomowy
- Praktyki zawodowe (3 m-ce)***

*Literatura interaktywna formalnie jest w bloku ogólnym, nie w specjalizacji, ale już tam zaczyna się szkolenie z game designu.

**Licencję gamedeka otrzymasz nie za napisanie pracy, lecz za praktyczny, wdrożony projekt growy, przy którym spędzisz kilka miesięcy pod okiem projectmastera (promotora).

***Na Level 6 nie ma już szkoleń w kwaterze głównej > są tylko praktyki w zewnętrznej firmie + realizacja projektu i pracy dyplomowej w e-kontakcie z projectmasterem.

Jednostka prowadząca:

Wydział Humanistyczny
Pracownia Humanistyki 2.0
ul. K. Szymanowskiego 3
adres strony: humanistyka2.pl

Wysokość czesnego: Studia stacjonarne (dienne) - bezpłatne, studia niestacjonarne (zaoczne) - 1950 zł za semestr

Długość trwania kursu: 3 lata

Słowa kluczowe: humanistyka cyfrowa, gry, projektowanie gier, humanistyka 2.0, gry wideo