

**Siatka programowa specjalizacji CYBERKULTURA**

Lp.	Nazwa przedmiotu	Forma zaliczenia Zal/O/Egz.	Rok II				Rok III				łącna liczba godzin	ECTS
			sem. 3		sem. 4		sem. 5		sem. 6			
			W	KW	W	KW	W	KW	W	KW		
1.	Wstęp do Cyberkultury i Informacjonalizmu *	Egz.po sem. 3	30								30	2
2.	Web 2.0 i jego narzędzia	Zaliczenie z oceną		30							30	2
3.	Podstawy grafiki komputerowej	Zaliczenie z oceną				30					30	2
4.	Web 2.0 i jego narzędzia	Zaliczenie z oceną				30					30	2
5.	Podstawy grafiki komputerowej	Zaliczenie z oceną		30							30	2
6.	Sztuka nowych mediów	Egz.po sem. 4			30						30	2
7.	Cyberfeminizm	Zaliczenie z oceną				15					15	2
8.	Gry komputerowe w kulturze	Egz.po sem. 5					30				30	2
9.	Gry komputerowe w kulturze	Zaliczenie z oceną						30			30	2
10.	Multimedia	Zaliczenie z oceną						30			30	2
11.	Software Studies	Zaliczenie z oceną					15				15	2
12.	Reklama i promocja kultury w Internecie	Egz.po sem. 6							30		30	2
13.	Reklama i promocja kultury w Internecie	Zaliczenie z oceną								30	30	2
14.	Nowoczesne technologie w edukacji kulturoznawczej*	Egz. po sem. 6							30		30	2
15.	Nowoczesne technologie w edukacji kulturoznawczej	Zaliczenie z oceną								30	30	2
<b>łącna liczba godzin</b>			<b>30</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>75</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>60</b>		
			<b>195</b>				<b>225</b>				<b>420</b>	<b>30</b>

\* zajęcia realizowane w formie on line

Praktyki – minimum – 30 godzin.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

