

**Uchwała nr 199/20/k16-20k**

**Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**

z dnia 26 lutego 2020 r.

w sprawie: **ustalenia programów studiów na kierunku: animacja**

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt 11), art. 67 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2020.85 t.j. z dnia 2020.01.20), po zasięgnięciu opinii Samorządu Studenckiego postanawia co następuje:

§ 1

1. Ustala się program studiów na kierunku – **animacja, profil ogólnoakademicki, I stopień, studia stacjonarne** – program studiów stanowi załącznik nr 1
2. Ustala się program studiów na kierunku – **animacja, profil ogólnoakademicki, II stopień, studia stacjonarne** – program studiów stanowi załącznik nr 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

**REKTOR**  
  
prof. Jolanta Rudzka Habisiak

Jednostka prowadząca kierunek: <b>Wydział Sztuk Pięknych</b>		
Nazwa kierunku: <i>Animacja</i>		
Specjalność:		
Poziom kształcenia: <b>6 poziom PRK</b>		
Typ studiów: <b>stacjonarne I stopnia</b>		
Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>		
<p><b>Opis kierunku studiów</b></p> <p>Celem studiów jest przekazanie specjalistycznej wiedzy połączonej z praktycznymi umiejętnościami z zakresu szeroko rozumianej animacji. Program obejmuje podstawowe wiadomości z zakresu tworzenia animowanego ruchomego obrazu, jego edycji i zagadnień związanych z szeroko rozumianą sztuką animacji. Program obejmuje zakres wiadomości niezbędnych do rejestracji ruchomego obrazu, edycji bitmap, łączenia obrazu z dźwiękiem, podstaw motion designu i typografii oraz wiedzy o kulturze i sztuce.</p> <p>Szczególne znaczenie ma tu nabycie praktycznych umiejętności z zakresu kreacji obrazu, oświetlenia, możliwości technologicznych współczesnych mediów cyfrowych i swobodnego posługiwania się programami graficznymi. Celem studiów jest także, zapoznanie i wyposażenie w praktyczne umiejętności związane z obsługą programów komputerowych służących tworzeniu rozbudowanych multimedialnie działań.</p>		
Dziedzina: sztuki		
Dyscyplina: <b>sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</b>		
<b>Efekty uczenia się dla kierunku studiów</b>		
Kierunkowe efekty uczenia się	Opis efektu	Kod składnika opisu wg PRK
<b>I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
A6S_WG01	Posiada podstawową wiedzę w zakresie mediów artystycznych właściwych dla obszaru sztuk wizualnych, zna podstawowe techniki artystyczne i potrafi wykorzystać je we własnej twórczości.	P6S_WG

A6S_WG02	Ma podstawową wiedzę z obszaru animacji w zakresie technologii stosowanymi w animacji: korekcji barwnej obrazu, postprodukcji i tworzenia efektów specjalnych oraz animacji obrazu filmowego.	P6S_WG
A6S_WG03	Ma podstawową wiedzę dotyczącą praktycznego zastosowania wybranych metod i technik animacji i w obszarze swobodnej kreacji artystycznej oraz projektowania użytkowego, ma ogólną wiedzę dotyczącą warsztatu filmu animowanego.	P6S_WG
A6S_WG04	Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie podstaw i zaawansowanych technik animacji klasycznej i 3D, umie rozpoznawać sposoby powstawania filmów animowanych.	P6S_WG
A6S_WG05	Jest zapoznany z terminologią z obszaru typografii i projektowania graficznego; ma orientację w klasyfikowaniu pism drukarskich i form wydawniczych, zna zasady tworzenia layout'u graficznego, makietowania i projektowania interface'u, zna podstawowe zasady typografii, zna niezbędne oprogramowanie i technikę przygotowania publikacji do druku.	P6S_WG
A6S_WG06	Dostrzega związek teorii sztuki z własną działalnością artystyczno-projektową.	P6S_WG
A6S_WG07	Ma elementarną wiedzę w zakresie podstawowych /klasycznych technik plastycznych.	P6S_WG
A6S_WG08	Zna historyczne, filozoficzne, społeczne i ekonomiczne konteksty rozwoju sztuki oraz podstawową literaturę z obszaru teorii i historii sztuk wizualnych.	P6S_WG
A6S_WG09	Ma wiedzę z obszaru animacji w zakresie technik edycji dźwięku, metod jego syntezowania oraz świadomie dysponuje czasem w muzyce.	P6S_WG
A6S_WK10	Zna podstawowe uwarunkowania prawne, etyczne oraz ekonomiczne zawodu artysty, zna oraz stosuje podstawowe uregulowania z zakresu prawa własności intelektualnej.	P6S_WK
<b>II. UMIEJĘTNOŚCI. Po zakończeniu studiów absolwent:</b>		
A6S_UW01	Realizuje własne koncepcje artystyczne przy użyciu klasycznych oraz współczesnych mediów artystycznych.	P6S_UW
A6S_UW02	Ma podstawowe umiejętności wykorzystywania metod animacji filmowej dla celów artystycznych i projektowych; potrafi zorganizować własny warsztat filmu animowanego, obsługiwać podstawowe programy komputerowe do animacji.	P6S_UW
A6S_UW03	Ma umiejętności w zakresie dostosowania materiału analogowego oraz fotograficznego do celów animacji, podstawy montażu materiału obrazowego oraz jego synchronizacji z dźwiękiem przy użyciu odpowiedniego oprogramowania.	P6S_UW

A6S_UW04	Ma podstawowe umiejętności z zakresu posługiwania się programami 3D, ma podstawowe umiejętności z zakresu modelowania i animacji obiektów 3D.	P6S_UW
A6S_UW05	Potrafi świadomie wykorzystywać środki wyrazowe języka graficznego i typografii, ma znajomość możliwości realizacyjnych oprogramowania służącego do projektowania graficznego, potrafi projektować zagadnienia związane z motion designem i GUI.	P6S_UW
A6S_UW06	Potrafi wykorzystać podstawową wiedzę z zakresu teorii i historii sztuki, interpretuje i charakteryzuje zjawiska artystyczne umieszczając je we właściwym kontekście artystycznym, kulturowym, filozoficznym.	P6S_UW
A6S_UW07	Zna i stosuje podstawowe technologie warsztatowe oraz cyfrowe, dokonuje wyboru narzędzi adekwatnych do zamierzonych celów.	P6S_UW P6S_UU
A6S_UK08	W oparciu o różne źródła potrafi przygotować proste prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem podstawowych terminów, koncepcji teoretycznych dotyczących obszaru sztuki.	P6S_UK
A6S_UK09	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_UK
A6S_UO10	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, w tym także w zespołach interdyscyplinarnych.	P6S_UO
A6S_UU11	Rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich/podyplomowych.	P6S_UU
<b>III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Absolwent:</b>		
A6S_KK01	Jest zdolny do krytycznej oceny pracy własnej oraz efektów pracy innych.	P6S_KK
A6S_KK02	Rozwiązuje problemy w sposób twórczy, efektywnie adaptuje się do nowych i zmieniających się okoliczności.	P6S_KK
A6S_KK03	Posiada umiejętności współpracy w ramach wspólnych projektów i działań oraz negocjowania i organizowania.	P6S_KK
A6S_KK03	Posiada kompetencje w obszarze animacji w zakresie rozumienia specyfiki i roli animacji klasycznej i modelowania 3D oraz umiejętności pracy zespołowej.	P6S_KR
A6S_KK04	Potrafi komunikować się z przedstawicielami różnych środowisk społecznych i zawodowych w ramach przedsięwzięć artystycznych i kulturalnych, rozumie potrzebę zasięgania opinii i pomocy ekspertów w razie konieczności.	P6S_KK

A6S_KO05	Potrafi komunikować się ze społeczeństwem w sposób przystępny, rozumie znaczenie podejmowania działań twórczych w interesie społecznym, aktywnie uczestniczy w życiu kulturalno-artystycznym; z szacunkiem odnosi się do dziedzictwa kulturowego.	P6S_KO
A6S_KR06	Jest gotów do podjęcia pracy w zawodzie artysty ze świadomością zasad etyki zawodowej, z poszanowaniem dla dorobku oraz tradycji zawodu.	P6S_KR

LEGENDA:

**EA = kierunkowe efekty kształcenia (Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych)**

**6 = poziom PRK (6...8)**

**S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego**

<b>W = wiedza</b>	G = głębia i zakres K = kontekst
<b>U = umiejętności</b>	W = wykorzystanie wiedzy K = komunikowanie się O = organizacja pracy U = uczenie się
<b>K = kompetencje społeczne</b>	K = krytyczna ocena O = odpowiedzialność R = rola zawodowa

Jednostka prowadząca kierunek: <b>Wydział Sztuk Pięknych</b>
Nazwa kierunku: <i>animacja</i>
Specjalność:
Poziom kształcenia: <b>7 poziom PRK</b>
Typ studiów: <b>stacjonarne II stopnia</b>
Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>

Dziedzina: sztuki

Dyscyplina: **sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki**

<b>Efekty uczenia się dla kierunku studiów</b>		
Kierunkowe efekty uczenia się	Opis efektu	Kod składnika opisu wg PRK
<b>I. WIEDZA. Po ukończeniu studiów absolwent:</b>		
A7S_WG01	Posiada szczegółową wiedzę do formułowania i rozwiązywania zagadnień związanych z obszarem animacji.	P7S_WG
A7S_WG02	Dostrzega związek pomiędzy kontekstem historycznym i kulturowym sztuki a współczesnością oraz aspektami teoretycznymi i praktycznymi twórczości artystycznej.	P7S_WG
A7S_WG03	Ma zaawansowaną wiedzę dotyczącą praktycznego zastosowania wybranych metod i technik animacji i w obszarze swobodnej kreacji artystycznej oraz projektowania użytkowego, ma szczegółową wiedzę dotyczącą warsztatu filmu animowanego.	P7S_WG
A7S_WG04	Posiada rozszerzoną wiedzę w zakresie podstaw i zaawansowanych technik animacji klasycznej i 3D, zna oraz potrafi przewidzieć efekty możliwe do uzyskania przy tworzeniu filmów animowanych.	P7S_WG

A7S_WG05	Posiada zdolność rozpoznawania wzajemnych relcji pomiędzy różnymi stylami, technologiami i konwencjami powstawania animacji oraz formami ekspresji i ich konsekwencjami dla możliwości kreowania oryginalnych, osobistych animacyjnych środków wyrazu.	P7S_WG
A7S_WG06	Posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu teorii i historii animacji oraz dyscyplin pokrewnych.	P7S_WK
A7S_WG07	Zna i rozumie ekonomiczne, etyczne, prawne uwarunkowania działalności zawodowej, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	P7S_WK
<b>II. UMIEJĘTNOŚCI. Po zakończeniu studiów absolwent:</b>		
A7S_UW01	Wykazuje się wysoce rozwiniętą osobowością artystyczną, kreuje złożone, oryginalne i niezależne wypowiedzi artystyczne.	P7S_UW
A7S_UW02	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje w odniesieniu do realizacji prac animacyjnych i multimedialnych.	P7S_UW
A7S_UW03	Przygotowany jest do realizacji prac artystycznych i projektowych uwzględniających aspekty estetyczne, społeczne i prawne zgodne ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UW
A7S_UW04	Korzysta z posiadanego warsztatu oraz jest zdolny do pogłębiania i rozwoju swoich umiejętności przez samodzielną pracę.	P7S_UW P7S_UU
A7S_UW05	Ma znajomość możliwości realizacyjnych oprogramowania służącego do tworzenia animacji i grafiki, wiedzę na temat jego ograniczeń, umiejętność podejmowania decyzji realizacyjnych zgodnie ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UW
A7S_UW06	Ma zaawansowane umiejętności wykorzystania technologii cyfrowej i analogowej w technikach animacyjnych, swobodnie operuje warszatem.	P7S_UW
A7S_UO07	Ma kompetencje niezbędne do twórczej, autonomicznej wypowiedzi autorskiej ale także do podjęcia pracy w zespole, jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takich zespołach.	P7S_UO
A7S_UK08	W oparciu o różne źródła potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne z wykorzystaniem zaawansowanych terminów, koncepcji teoretycznych zgodnych ze studiowanym kierunkiem.	P7S_UK
A7S_UK09	Posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym terminologią specjalistyczną.	P7S_UK

A7S_UO10	Rozumie potrzebę nieustannego uzupełniania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Jest zdolny do dalszego rozwoju i dalszego kształcenia na studiach magisterskich/podyplomowych.	P7S_UU
<b>III. KOMPETENCJE SPOŁECZNE. Absolwent:</b>		
A7S_KK01	Rozumie ideę uczenia się przez całe życie, jest zdolny do podjęcia studiów podyplomowych i doktoranckich.	P7S_KK
A7S_KK02	Jest zdolny do podejmowania nowych wyzwań twórczych, wykorzystuje mechanizmy psychologiczne wspomagające proces rozwiązywania problemów.	P7S_KK
A7S_KK03	Jest zdolny do samorozwoju, rozumie potrzebę zasięgnięcia pomocy ekspertów w razie konieczności.	P7S_KK
A7S_KK04	Potrafi krytycznie interpretować konkretne dzieła i zjawiska artystyczne w sztuce i animacji, potrafi formułować własne, kompetentne sądy.	P7S_KK
A7S_KK05	Samodzielnie i efektywnie integruje posiadaną wiedzę oraz z niej korzysta, potrafi podejmować nowe i kompleksowe działania.	P7S_KR
A7S_KO06	Potrafi integrować się z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć.	P7S_KO
A7S_KO07	Ma świadomość społecznej, etycznej i naukowej roli sztuki, artysty; inicjuje bądź bierze udział w działaniach o charakterze artystycznym i kulturalnym. Rozumie znaczenie myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	P7S_KO

**LEGENDA:**

**A** = kierunkowe efekty uczenia się dla kierunku *animacja*.

**7** = poziom PRK (6...8)

**S** = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

<b>W = wiedza</b>	G = głębia i zakres K = kontekst
<b>U = umiejętności</b>	W = wykorzystanie wiedzy K = komunikowanie się O = organizacja pracy U = uczenie się
<b>K = kompetencje społeczne</b>	K = krytyczna ocena O = odpowiedzialność R = rola zawodowa





**SAMORZĄD STUDENTÓW**  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Uchwała nr 18 / dn. 17.02.2020  
Prezydium Samorządu Studenckiego Akademii Sztuk  
Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

W sprawie zaopiniowania efektów uczenia się oraz siatki godzin dla kierunku: animacja na Wydziale Sztuk Pięknych. Opinia dotyczy także zaopiniowania powstania nowego kierunku.

§ 1

Samorząd Studencki Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, pozytywnie opiniuje wyżej wskazane dokumenty oraz popiera powstanie tego kierunku.

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi  
Samorząd Studentów  
ul. Wojska Polskiego 121, 91-726 Łódź  
e-mail: samorzad@asp.lodz.pl

Zastępca Przewodniczącego Samorządu Studentów  
Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Filip Kotat

Przewodniczący Samorządu Studentów  
Akademii Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Jan Kazimierz Barnaś

Kierunek

**Animacja**

Studia stacjonarne I stopnia

**Siatka godzin i punktacja ECTS w r. ak. 2020/21**

NAZWA PRZEDMIOTU	forma zajęć	I rok					
		I semestr			II semestr		
		liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS	liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	2	z	2	2	e	3
Analiza dzieła sztuki	w	2	z	2	2	e	3
Estetyka	w	2	z	2	2	e	3
Język obcy	l	-	-	-	2	z/o	2
Rysunek i motoryka anatomii	ć	8	z/o	4	6	e	4
Malarskie zagadnienia formy plastycznej	ć	4	z/o	3	4	z/o	3
Podstawy rzeźby	ć	4	z/o	3	4	z/o	3
Struktury wizualne z elementami animacji	ć	3	z/o	3	3	e	3
Fotografia	ć	-	-	-	2	z/o	2
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ć	2	z	1	2	z	1
Historia animacji	w	2	z/o	2	-	-	-
Podstawy animacji	ć	4	z/o	3	4	z/o	3
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	ć	2	z	2	2	z/o	2
Podstawy obrazu komputerowego	ć	3	z/o	3	3	z/o	3
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć	2	z/o	2	2	z/o	2
Szkolenie BHP*	i	-	z	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne **	i	-	z	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne ***	i	-	z	-	-	-	-
		40	-	32	40	-	37

\* Szkolenie BHP w łącznym wymiarze 4 godzin

\*\* Szkolenie biblioteczne w łącznym wymiarze 2 godzin

\*\*\* Szkolenie informatyczne w łącznym wymiarze 1 godziny.

Formy zajęć: ć: ćwiczenia, w: wykład, ps: proseminarium, s: seminarium, l:lektorat, i:inne

Kierunek

**Animacja**

Studia stacjonarne I stopnia

**Siatka godzin i punktacja ECTS w r. ak. 2020/21**

NAZWA PRZEDMIOTU	forma zajęć	II rok					
		III semestr			IV semestr		
		liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS	liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS
Historia sztuki nowożytnej	w	2	z	2	2	e	3
Język obcy	l	2	z/o	2	2	z/o	2
Rysunek i motoryka anatomii	ć	6	z/o	5	6	e	4
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *	ć	4	z/o	5	4	e	4
Rzeźba * / **	ć		e	4		e	
Podstawy animacji 3D	ć	3	z/o	2	3	z/o	3
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	ć	3	z/o	2	3	z/o	2
Analiza obrazu filmowego	w	2	z/o	2	2	z/o	3
Animacja 2D	ć	3	z/o	3	3	z/o	2
Animacja przestrzenna	ć	3	z/o	3	3	z/o	3
Projektowanie grafiki animacyjnej	ć	3	z/o	3			
Animowane struktury wizualne	ć				3	z/o	3
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć	3	z/o	2	-	-	-
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć	3	z	2	3	z	2
		<b>37</b>	-	<b>32-33</b>	<b>38</b>	-	<b>35</b>

\* - w semestrze III i IV – wybór 1 przedmiotów z 2

\*\* - w ramach przedmiotu Rzeźba – do wyboru jeden z poniższych przedmiotów:

Obiekt artystyczny – rzeźba fakultatywna

Działania przestrzenne w architekturze – rzeźba fakultatywna

Działania interaktywne i site specific – rzeźba fakultatywna

Rzeźba kameralna – rzeźba fakultatywna

Formy zajęć: ć: ćwiczenia, w: wykład, ps: proseminarium, s: seminarium, l:lektorat, i:inne

Kierunek

**Animacja**

Studia stacjonarne I stopnia

**Siatka godzin i punktacja ECTS w r. ak. 2019/20**

NAZWA PRZEDMIOTU	forma zajęć	III rok					
		V semestr			VI semestr		
		liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS	liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS
Historia sztuki nowoczesnej	w	2	z	2	2	e	3
Aktualia sztuki	w	2	z	2	2	z/o	3
Proseminarium dyplomowe	ps	2	z	7	-	-	-
Seminarium dyplomowe	s	-	-	-	2	z	8
Język obcy	l	2	z	2	-	-	-
Język obcy – egzamin B2	l	****	e	1			
Rysunek i motoryka anatomii *	s/ć						
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *	s/ć	6	e	6	6	z/e	6
Rzeźba *	s/ć						
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *	s/ć						
Animacja płaska **	s/ć						
Animacja przestrzenna **	s/ć	3	e	6	3	z/e	4
Projektowanie grafiki animacyjnej **	s/ć						
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć	3	z/o	3	3	z/o	2
Pracownia realizacji wizualnych	ć	3	z	2	3	z	2
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć	3	z	2	3	z	2
Wychowanie fizyczne	i	2	z	0	2	z	0
Prawo autorskie ***	w	***	z	1	-	-	-
Praktyki	i	-	-	-	-	z	4
Plener	i	-	-	-	-	z	3
		28	-	34	26	-	37
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks (przedmiot nieobowiązkowy)	ć	3	z/o	2	3	z/o	2

\* - 1 przedmiot dyplomowy do wyboru

\*\* - 1 przedmiot dyplomowy do wyboru

Przedmioty dyplomowe mają status seminarium, w semestrze letnim kończą się zaliczeniem.

Przedmioty dodatkowe (nieobowiązkowe) mają status ćwiczeń, w sem. letnim kończą się egzaminem.

\*\*\* - Prawo autorskie w łącznym wymiarze 17 godzin

\*\*\*\* - wymiar przedmiotu: 2 godz. w semestrze

Formy zajęć: ć: ćwiczenia, w: wykład, ps: proseminarium, s: seminarium, l:lektorat, i:inne

Kierunek

**Animacja**

Studia stacjonarne II stopnia

**Siatka godzin i punktacja ECTS w r. ak. 2019/20**

NAZWA PRZEDMIOTU	forma zajęć	I rok					
		I semestr			II semestr		
		liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS	liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS
Filozofia	w	2	z	3	2	e	4
Język obcy	l	2	z/o	2	2	z	2
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)	l	-	-	-	-	e	1
Malarstwo *	ć	6	e	8	6	e	9
Media rysunkowe *	ć	6			6		
Projektowanie grafiki animacyjnej *	ć	3			3		
Animacja multimedialna **	ć	3			3		
Animacja interaktywna **	ć	3	e	8	3	z/o	3
Animacja filmowa **	ć	3			3		
Kompozycja obrazu filmowego	ć	3	z	3	3	z/o	3
Level design	ć	3	z	3	3	z/o	3
Audiosfera	ć	5	z	4	5	z/o	3
Szkolenie BHP **	i	-	z	-	-	-	-
Szkolenie biblioteczne ***	i	-	z	-	-	-	-
Szkolenie informatyczne ****	i	-	z	-	-	-	-
Ochrona własności intelektualnej *****	w	-	-	-	-	z	1
		<b>30-33</b>	-	<b>31</b>	<b>30-33</b>	-	<b>26</b>
Tendencje Intermedialne (przedmiot nieobowiązkowy)	w	2	z	2	2	e	3
Sztuka multimediów (przedmiot nieobowiązkowy)	w	2	z	2	2	e	3
		<b>32-37</b>	-	<b>33-35</b>	<b>32-37</b>	-	<b>29-32</b>

\* wybór 2 przedmiotów

\*\* wybór 2 przedmiotów

\*\* Szkolenie BHP w łącznym wymiarze 4 godzin

\*\*\* Szkolenie biblioteczne w łącznym wymiarze 2 godzin

\*\*\*\* Szkolenie informatyczne w łącznym wymiarze 1 godziny.

\*\*\*\*\* Ochrona własności intelektualnej w łącznym wymiarze 8 godzin

Formy zajęć: ć: ćwiczenia, w: wykład, ps: proseminarium, s: seminarium, l:lektorat, i:inne

Kierunek

# Animacja

Studia stacjonarne II stopnia

## Siatka godzin i punktacja ECTS w r. ak. 2019/20

NAZWA PRZEDMIOTU	forma zajęć	II rok					
		III semestr			IV semestr		
		liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS	liczba godzin w tygodniu	forma zal.	pkt ECTS
Zagadnienia sztuki aktualnej	w	2	z	2	2	z/o	3
Proseminarium magisterskie	ps	2	z	7	-	-	-
Seminarium magisterskie	s	-	-	-	2	z	10
Media rysunkowe *	s/ć	6	e	9	6	z/e	8
Malarstwo *	s/ć						
Projektowanie grafiki animacyjnej *	s/ć	3		9	3		
Animacja multimedialna **	s/ć	3	e	9	3	z/e	8
Animacja interaktywna **	s/ć	3			3		
Animacja filmowa **	s/ć	3			3		
Audiosfera	ć	5			5		
		<b>15-18</b>	-	<b>27</b>	<b>15-18</b>	-	<b>29</b>
Tendencje intermedialne (przedmiot nieobowiązkowy)	w	2	z	2	2	e	3
Sztuka multimediów (przedmiot nieobowiązkowy)	w	2	z	2	2	e	3
		<b>17-22</b>	-	<b>29-31</b>	<b>17-22</b>	-	<b>32-35</b>

\* W III i IV semestrze: wybór 1 przedmiotu dyplomowego

\*\* W III i IV semestrze: wybór 1 przedmiotu dyplomowego

Przedmioty dyplomowe mają status seminarium, w semestrze letnim kończą się zaliczeniem.

Przedmioty dodatkowe mają status ćwiczeń, w sem. letnim kończą się egzaminem.

Formy zajęć: ć: ćwiczenia, w: wykład, ps: proseminarium, s: seminarium, l:lektorat, i:inne