

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2026/2027

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok						III rok					
		1		2		3		4		5		6							
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.			
Moduł kształcenia ogólnego																			
Propedeutyka graficznych programów komputerowych	ć	30	1	z	30	1	z												
Analiza dzieła plastycznego	w	30	2	z	30	3	z/o												
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej	w	30	2	z	30	3	e												
Historia sztuki nowożytnej	w							30	2	z	30	3	e						
Historia sztuki nowoczesnej	w												30	2	z	30	3	e	
Aktualia sztuki	w												30	2	z	30	3	z/o	
Prawo autorskie	w	17	1	z															
Język obcy	l				30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z/o	30	2	z			
Język obcy – egzamin B2	l												2	1	e				
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego																			
Rysunki i motoryka anatomii *3	ć	120	4	z/o	90	4	e	90	4	z/o	90	4	e	45	3	e	45	3	e
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1 / *3	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	45	3	e	45	3	e
Kreacja modelu rzeźbiarskiego *1 / *3	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	45	3	e	45	3	e
Podstawy animacji	ć	60	3	z/o	60	3	z/o												
Podstawy animacji 3D	ć							45	2	z/o	45	3	z/o						
Animacja 2D	ć							45	3	z/o	45	2	z/o						
Animacja przestrzenna	ć							45	3	z/o	45	3	z/o						
Animacja przestrzenna *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Animacja płaska *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	ć	30	2	z	30	2	z/o												
Projektowanie grafiki animacyjnej	ć										45	3	z/o						
Projektowanie grafiki animacyjnej *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	ć				45	2	z/o	45	2	z/o									
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *2	s/ć													45	6	e	45	6	z
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *3	ć										45	2	z/o	45	3	e	45	3	e
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć													45	3	z/o	45	3	z/o
Aneks (nieobowiązkowy) *4	s																45	3	z
Plener	i																90	4	z
Praktyki *5	i																80	4	z
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego																			
Historia animacji	w	30	2	z/o															
Analiza obrazu filmowego	w							30	2	z/o	30	3	z/o						
Struktury wizualne z elementami animacji	ć	45	3	z/o	45	3	e												
Animowane struktury wizualne	ć							45	3	z/o									
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z			
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z
Moduł kształcenia uzupełniającego																			
Podstawy obrazu komputerowego	ć	45	3	z/o	45	3	z/o												
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć	30	2	z/o	30	2	z/o	45	3	z/o									
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć							45	2	z	45	2	z						
Realizacja ścieżki dźwiękowej	ć													30	2	z	30	2	z
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym	ć										15	1	z						
Wychowanie fizyczne	l													30	0	z	30	0	z
Szkolenie BHP	i	4		z															
Szkolenie biblioteczne	i	2		z															
Szkolenie informatyczne	i	1		z															
SUMA	-	594	31	-	585	34	-	555	32	-	525	32	-	317	28	-	455	36	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Łącznie w toku studiów 3031 godzin

193 ECTS

Legenda:

*1 – w semestrach 3 i 4 wybór jednego przedmiotu z dwóch

*2 – w semestrach 5 i 6 wybór 1 przedmiotu dyplomowego

***3 – w semestrach 5 i 6 wybór jednego przedmiotu z czterech**

*4 – wybrany przedmiot w semestrze 5 spośród: Rysunek i motoryka anatomii, Malarskie zagadnienia formy plastycznej, Kreacja modelu rzeźbiarskiego oraz Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu, kontynuowany w semestrze 6 może zostać zgłoszony jako Aneks (nieobowiązkowy), tym samym zmienia się jego status na seminarium i kończy się zaliczeniem.

*5 – Praktyki realizowane są w wymiarze 80 godzin dydaktycznych, co odpowiada 60 godzinom zegarowym

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