

## Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2021/2022

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.			
<b>Moduł kształcenia ogólnego</b>																			
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	
Wychowanie fizyczne	i												30	0	z	30	0	z/o	
Prawo autorskie	w							17	1	z			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				
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>																			
Rysunek i motoryka anatomii	ć	120	4	z/o	90	4	e	90	5	z/o	90	4	e						
Rysunek i motoryka anatomii *2	s/ć													90	6	e	90	6	z/e
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	5	z/o	60	4	e						
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *2	s/ć													90	6	e	90	6	z/e
Kreacja modelu rzeźbiarskiego	ć	60	3	z/o	60	3	z/o												
Rzeźba *1/**	ć							60	4	e	60	4	e						
Rzeźba *2	s/ć													90	6	e	90	6	z/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*3	s/ć													45	6	e	45	4	z/e
Animacja płaska*3	s/ć													45	6	e	45	4	z/e
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	ć	30	2	z	30	2	z/o												
Projektowanie grafiki animacyjnej	ć										45	3	z/o						
Projektowanie grafiki animacyjnej*3	s/ć													45	6	e	45	4	z/e
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	ć				45	2	z/o	45	2	z/o									
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu	ć										45	2	z/o						
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*2	s/ć													90	6	e	90	6	z/e
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć													45	3	z/o	45	2	z/o
Plener	i																60	3	z
Praktyki	i																60	4	z
<b>Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego</b>																			
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												
Proseminarium dyplomowe	ps													30	7	z			
Seminarium dyplomowe	s																30	8	z
<b>Moduł kształcenia uzupełniającego</b>																			
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												
Animowane struktury wizualne	ć							45	3	z/o									
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	ć							45	2	z/o									
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	ć							45	2	z	45	2	z						
Pracownia realizacji wizualnych	ć													45	2	z	45	2	z
Szkolenie BHP	i	4	z																
Szkolenie biblioteczne	i	2	z																
Szkolenie informatyczne	i	1	z																
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks (przedmiot nieobowiązkowy)	ć													45	2	z/o	45	2	z/o
<b>SUMA</b>	-	<b>577</b>	<b>30</b>	-	<b>585</b>	<b>34</b>	-	<b>572</b>	<b>33-34</b>	-	<b>510</b>	<b>31</b>	-	<b>394</b>	<b>32</b>	-	<b>465</b>	<b>35</b>	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

łącznie w toku studiów 3086 godzin

194-195 ECTS

**Legenda:**

\*1 - w semestrze III i IV wybór jednego przedmiotu z dwóch

\*2 - wybór 1 przedmiotu (w tym ewentualny aneks I)

\*3 - wybór 1 przedmiotu dyplomowego

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

- **Obiekt artystyczny**
- **Działania interaktywne i site specific**
- **Rzeźba kameralna**

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