

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2023/2024

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																			
Rysunek i motoryka anatomii *2	ć	120	4	z/o	90	4	e	90	4	z/o	90	4	e	90	4	e	90	4	e
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1 / *2	ć	60	3	z/o	60	3	z/o	60	4	z/o	60	4	e	90	4	e	90	4	e
Kreacja modelu rzeźbiarskiego	ć	60	3	z/o	60	3	z/o												
Rzeźba *1 / *2 / **	ć							60	4	e	60	4	e	90	4	e	90	4	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	6	z
Animacja płaska *3	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 *3	s/ć													45	6	e	45	6	z
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *2	ć				45	2	z/o	45	2	z/o				45	3	z/o	45	3	z/o
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *2	ć										45	2	z/o	75	4	e	75	4	e
Modelowanie postaci i środowiska w grach video	ć													45	3	z/o	45	3	z/o
Plener	i																60	3	z
Praktyki	i																60	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													45	2	z	45	2	z
Pracownia realizacji wizualnych	ć													45	2	z	45	2	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	-	510	31	-	377-422	30-31	-	465-510	37-38	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

łącznie w toku studiów 3086-3176 godzin
195-197 ECTS

Legenda:

*1 – w semestrach III i IV wybór jednego przedmiotu z dwóch

*2 – w semestrach V i VI wybór jednego przedmiotu z pięciu

*3 – w semestrach V i VI wybór 1 przedmiotu dyplomowego

** – w ramach przedmiotu Rzeźba – do wyboru jeden z przedmiotów fakultatywnych, realizowanych na kierunku rzeźby (szczegółowe informacje w Instytucie Rzeźby)

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