

## 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.			
<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	
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				
<b>Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego</b>																			
Rysunek 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				45	6	e	45	6	z
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
<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												
Animowane struktury wizualne	ć							45	3	z/o									
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	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															
<b>SUMA</b>	-	<b>594</b>	<b>31</b>	-	<b>585</b>	<b>34</b>	-	<b>555</b>	<b>32</b>	-	<b>525</b>	<b>32</b>	-	<b>317</b>	<b>28</b>	-	<b>455</b>	<b>36</b>	-
	-	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

**Akademia Sztuk Pięknych**  
**im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**  
**Wydział Sztuk Pięknych**  
**Instytut Animacji i Gier**

Kierunek: Animacja  
 Specjalność:  
 Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)  
 Poziom PRK: 6  
 Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

## Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																											
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne							
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UU11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06
Propedeutyka programów graficznych	x		x	x							x	x	x			x					x	x						
Analiza dzieła plastycznego						x		x							x		x			x		x	x	x				
Historia sztuki starożytnej i średniowiecznej								x							x		x					x						
Historia sztuki nowożytnej							x	x							x							x						
Historia sztuki nowoczesnej						x		x							x		x					x	x					
Aktualia sztuki						x		x							x		x					x	x					
Prawo autorskie									x													x						x
Język obcy																						x		x				
Język obcy – egzamin B2																		x				x		x				
Rysunek i motoryka anatomii *3	x						x				x					x				x	x	x						
Malarskie zagadnienia formy plastycznej *1/ *3	x						x				x					x				x	x	x						
Kreacja modelu rzeźbiarskiego *1/ *3	x						x				x					x					x	x	x					
Podstawy animacji	x	x	x								x					x					x	x	x	x				
Podstawy animacji 3D		x	x	x									x			x						x	x	x				
Animacja 2D	x	x	x								x	x				x				x	x	x	x		x			
Animacja przestrzenna	x	x	x								x	x				x				x	x	x	x	x		x		
Animacja przestrzenna *2	x	x	x	x							x	x				x				x	x	x	x		x		x	
Animacja płaska *2	x	x	x								x	x										x		x			x	
Projektowanie lalki dla filmu animowanego	x										x					x						x	x		x			
Projektowanie grafiki animacyjnej			x		x							x			x		x					x	x					
Projektowanie grafiki animacyjnej *2		x	x	x	x							x			x							x	x				x	x
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks	x					x	x			x	x					x						x	x					
Storyboard, rysunek koncepcyjny i komiks *2	x					x	x			x	x					x						x	x				x	x
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *3	x	x					x				x					x					x	x	x	x				
Modelowanie postaci i środowiska w grach video		x		x						x			x	x						x		x		x				
Aneks (nieobowiązkowy) *4																												
Plener	x										x					x				x		x	x		x	x		
Praktyki *5		x	x																	x	x			x		x		x
Historia animacji				x		x		x							x		x					x				x		x
Analiza obrazu filmowego	x										x					x					x						x	
Struktury wizualne z elementami animacji	x					x	x	x			x										x	x	x					

**Akademia Sztuk Pięknych**  
**im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi**  
**Wydział Sztuk Pięknych**  
**Instytut Animacji i Gier**

Kierunek: Aminacja  
 Specjalność:  
 Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)  
 Poziom PRK: 6  
 Tok studiów: od r. ak. 2026/2027

## Matryca pokrycia efektów uczenia się

Nazwa przedmiotu	Kod efektu uczenia się																											
	kategoria: wiedza										kategoria: umiejętności										kategoria: kompetencje społeczne							
	A6S_WG01	A6S_WG02	A6S_WG03	A6S_WG04	A6S_WG05	A6S_WG06	A6S_WG07	A6S_WG08	A6S_WG09	A6S_WK10	A6S_UW01	A6S_UW02	A6S_UW03	A6S_UW04	A6S_UW05	A6S_UW06	A6S_UW07	A6S_UK08	A6S_UK09	A6S_UO10	A6S_UU11	A6S_KK01	A6S_KK02	A6S_KK03	A6S_KR03	A6S_KK04	A6S_KO05	A6S_KR06
Animowane struktury wizualne	x				x		x				x										x	x	x					
Proseminarium dyplomowe						x		x							x		x				x	x	x					x
Seminarium dyplomowe						x		x							x		x				x	x	x					x
Podstawy obrazu komputerowego		x	x		x								x			x								x				
Cyfrowa obróbka obrazu filmowego	x	x	x										x	x			x						x	x				
Montaż dźwięku i obrazu w utworach audiowizualnych	x															x							x	x	x			x
Realizacja ścieżki dźwiękowej	x								x											x	x	x	x	x				
Wprowadzenie do sztuki operatorskiej i światła w filmie animowanym			x													x								x				
Wychowanie fizyczne																												
Szkolenie BHP																												
Szkolenie biblioteczne																												
Szkolenie informatyczne																												
	20	12	14	6	5	9	9	8	3	3	16	10	6	3	5	8	21	7	1	9	14	34	28	13	4	4	5	7

**Opis zakładanych efektów uczenia się  
dla kierunku animacja**  
stacjonarne studia pierwszego stopnia  
cykl dydaktyczny od r. ak. 2026/2027

Jednostka prowadząca kierunek	Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Pięknych Instytut Animacji i Gier
Nazwa kierunku	animacja
Poziom kształcenia i typ studiów	stacjonarne studia pierwszego stopnia (6 semestrów)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 6
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

**Opis kierunku studiów**

*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.*

*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.*

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
<b>WIEDZA</b> <b>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 stosowanej 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 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>UMIĘTNOŚCI</b> Po ukończeniu studiów absolwent:		
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 design'e'm 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	Postępuje 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>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> Po ukończeniu studiów absolwent:		
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_KR03	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:**

A = kierunkowe efekty kształcenia (Animacja)

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