

Program studiów

cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2026/2027

Moduł / przedmiot	Forma zajęć	I rok						II rok					
		1			2			3			4		
		godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.	godz. / sem	ECTS	forma zal.
Moduł kształcenia ogólnego													
Estetyka	w	30	2	z	30	3	z/o						
Zagadnienia sztuki aktualnej	w							30	2	z	30	3	z/o
Język obcy	l	30	2	z/o	30	2	z						
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)	l				2	1	e						
Ochrona własności intelektualnej	w				8	1	z						
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego													
Malarstwo *2 / *5	ć	75	4	e	75	4	e	45	5	e	45	5	e
Media rysunkowe *2 / *5	ć	75	4	e	75	4	e	45	5	e	45	5	e
Projektowanie grafiki animacyjnej *2 / *5	ć	45	4	e	45	4	e	45	5	e	45	5	e
Animacja multimedialna *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja multimedialna *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja interaktywna z elementami AI *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja interaktywna *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Animacja filmowa *3	ć	45	5	e	45	5	e						
Animacja filmowa *4	s/ć							45	9	e	45	9	z
Concept art i komiks jako narzędzia komunikacji wizualnej *1	ć	30	2	z/o	30	3	e						
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu *1 / *5	ć	30	2	z/o	30	3	e	45	5	e	45	5	e
Aneks (nieobowiązkowy) *6	s										45	5	z
Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego													
Kompozycja obrazu filmowego	ć	30	2	z	30	3	z/o						
Proseminarium magisterskie	ps							30	7	z			
Seminarium magisterskie	s										30	10	z
Moduł kształcenia uzupełniającego													
Level design	ć	45	3	z	45	3	z/o						
Pracownia realizacji ścieżki dźwiękowej	ć				45	4	z/o	45	4	e	45	4	e
Ilustracja narracyjna	ć				30	2	z						
Szkolenie BHP	i	4		z									
Szkolenie biblioteczne	i	2		z									
Szkolenie informatyczne	i	1		z									
SUMA	min	382	29	-	460	40	-	195	27		195	31	-
	max	412	29		490	40		195	27		195	31	
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

łącznie w toku studiów 1232 - 1292 godzin
127 ECTS

*1 – w 1 i 2 semestrze wybór 1 przedmiotu

*2 – w 1 i 2 semestrze wybór 2 przedmiotów

***3 – w 1 i 2 semestrze wybór 2 przedmiotów**

***4 – w 3 i 4 semestrze wybór 1 przedmiotu dyplomowego**

***5 – w 3 i 4 semestrze wybór 1 przedmiotu**

***6 – wybrany przedmiot w semestrze 3 spośród: Malarstwo, Media rysunkowe, Projektowanie grafiki animacyjnej oraz Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu, kontynuowany w semestrze 4 może zostać zgłoszony jako Aneks (nieobowiązkowy), tym samym zmienia się jego status na seminarium i kończy się zaliczeniem.**

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

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

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

Kierunek: Aminacja
 Specjalność:
 Poziom kształcenia i typ studiów: stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)
 Poziom PRK: 7
 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									
	A7S_WG01	A7S_WG02	A7S_WG03	A7S_WG04	A7S_WG05	A7S_WG06	A7S_WG07	A7S_UW01	A7S_UW02	A7S_UW03	A7S_UW04	A7S_UW05	A7S_UW06	A7S_UO07	A7S_UK08	A7S_UK09	A7S_UO10	A7S_KK01	A7S_KK02	A7S_KK03	A7S_KK04	A7S_KK05	A7S_KO06	A7S_KO07
Estetyka		X													X								X	
Zagadnienia sztuki aktualnej		X				X									X		X						X	X
Język obcy																		X		X		X		
Język obcy – egzamin B2+ (jednorazowo 2 godz.)															X							X		
Ochrona własności intelektualnej							X			X										X				
Malarstwo *2 / *5		X						X		X	X						X	X		X	X			
Media rysunkowe *2 / *5		X						X		X	X						X	X		X	X			
Projektowanie grafiki animacyjnej *2 / *5	X		X	X				X	X		X	X	X				X	X	X	X				
Animacja multimedialna *3	X		X		X				X		X	X	X				X	X		X			X	
Animacja multimedialna *4	X		X		X				X		X	X	X	X			X	X		X	X		X	X
Animacja interaktywna z elementami AI *3	X		X	X	X				X		X	X	X				X	X		X		X		
Animacja interaktywna *4	X		X	X	X			X	X		X	X	X	X			X	X		X	X	X		X
Animacja filmowa *3	X		X	X	X				X	X	X			X			X	X	X	X		X	X	
Animacja filmowa *4	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X			X	X	X	X		X	X	X
Concept art i komiks jako narzędzia komunikacji wizualnej *1	X	X						X		X	X							X	X	X				
Ilustracja, komiks i preprodukcja gier i filmu*1 / *5	X	X						X		X	X							X	X	X				
Aneks (nieobowiązkowy) *6																								
Kompozycja obrazu filmowego	X								X				X	X				X	X	X		X	X	
Proseminarium magisterskie		X				X									X		X	X			X	X		
Seminarium magisterskie		X				X									X		X	X			X	X		

Level design	X			X	X				X		X			X				X				X	X		
Pracownia realizacji ścieżki dźwiękowej	X								X		X			X			X	X	X	X				X	
Ilustracja narracyjna	X							X		X	X						X	X	X			X			
Szkolenie BHP																									
Szkolenie biblioteczne																									
Szkolenie informatyczne																									
	13	9	7	6	7	3	1	8	10	8	14	5	6	7	4	1	13	18	8	16	6	13	7	4	

**Opis zakładanych efektów uczenia się
dla kierunku animacja**
stacjonarne studia drugiego 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 drugiego stopnia (4 semestry)
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	poziom 7
Profil kształcenia	ogólnoakademicki
Dziedzina	sztuki
Dyscyplina	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

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
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
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 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 relacji 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
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent:		
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
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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent:		
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 rozwiązania 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 kształcenia (Animacja)

7 = poziom PRK (6...8)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

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