

Uchwała nr 92/21k20-24

Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

z dnia 30 czerwca 2021 r.

w sprawie: **zmiany programu studiów stacjonarnych I stopnia, kierunku animacja, profil ogólnoakademicki dla cyklu kształcenia rozpoczynającego się od roku akademickiego 2021/2022.**

Senat Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt 11) w zw. z art. 28 ust. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2020.85 t.j. z dnia 2020.01.20 z późn. zm.), oraz na podstawie § 24 ust. 1 pkt 13) i § 113 ust. 3, ust. 4 Statutu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi przyjętego uchwałą Senatu nr 179/19/k16-20 z dnia 12 września 2019 r., a także § 7 ust. 5 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz.U.2018.1861 z dnia 2018.09.28 z późn. zm.), po zasięgnięciu opinii Samorządu Studenckiego postanawia co następuje:

§ 1

1. Zmienić program studiów stacjonarnych I stopnia kierunku animacja, profil ogólnoakademicki dla cyklu kształcenia rozpoczynającego się od roku akademickiego 2021/2022 w następujący sposób:
 - I rok - zmiana przedmiotu Podstawy rzeźby na Kreacje modelu rzeźbiarskiego.
2. Opis zakładanych efektów uczenia się na kierunku animacja, stanowiący załącznik do Uchwały nr 199/20/k16-20 Senatu Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi z dnia 26 lutego 2020r. nie ulega zmianie.
3. W załączaniu zmieniona siatka studiów stacjonarnych I stopnia kierunku animacja, profil ogólnoakademicki.

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

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.			
Moduł kształcenia ogólnego																			
Propedeutyka programów graficznych	ć	30	1	z	30	1	z												
Analiza dzieła plastycznego	w/ć	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			
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	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																	3	z
Praktyki	i																	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	w/ć	45	3	z/o	45	3	e												
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												
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
SUMA	-	577	30	-	585	34	-	555	32-33	-	510	31	-	394	32	-	345	35	-
	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-	godzin	ECTS	-

Legenda:

Łącznie w toku studiów 2966 godzin

194-195 ECTS

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

*2 - wybór 1 przedmiotu dyplomowego

*3 - wybór 1 przedmiotu dyplomowego

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

- **Obiekt artystyczny - rzeźba fakultatywna**
- **Działania przestrzenne w architekturze - rzeźba fakultatywna**
- **Działania Interaktywne i site specific - rzeźba fakultatywna**
- **Rzeźba kameralna - rzeźba fakultatywna**

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