

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Dramaturgia narracji i podstawy dramaturgii interaktywnej 1

Kod modułu: 09-RF-SM-DRM1b

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
DRM1b_1	Student zna podstawy kompozycji, prawa perspektywy linearnej i umie je wykorzystać w obrazie niefabularnych przekazów multimedialnych.	K_W05 K_W06	3 3
DRM1b_2	Student potrafi, dzięki świadomemu wyborowi formatu obrazu, kątowi widzenia oraz punktowi widzenia wirtualnego obserwatora osiągnąć w projektowanej przestrzeni medialnej zamierzony efekt dramaturgiczny.	K_U03 K_U10 K_W06	4 4 4
DRM1b_3	Student przy projektowaniu i kreowaniu obrazu dla nowych mediów, potrafi w celach dramaturgicznych korzystać ze zjawiska głębi ostrości, perspektywy powietrznej, separacji tonalnej i kolorów.	K_U03 K_U10 K_W05	4 4 4
DRM1b_4	Student potrafi zaplanować i wykreować przestrzenie: głębinowe, płaskie, ograniczone i wieloznaczne oraz tworzyć z nich unikalne obrazy w wirtualnych przestrzeniach charakterystycznych dla nowych mediów.	K_U10 K_W06	4 4
DRM1b_5	Student posiada umiejętność twórczej analizy języka nowych mediów i wpływu tego języka na ich interaktywną dramaturgię.	K_K08 K_U04 K_W06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu „Dramaturgia narracji i podstawy dramaturgii interaktywnej 1” studenci poznają specyficzne cechy języka nowych mediów takich jak teledyski, reklamy, formy internetowe i gry. Analiza porównawcza filmowych utworów z dramaturgią linearną i nowych mediów z dramaturgią interaktywną pozwala na określenie tego, jakie elementy tradycyjnego języka filmowego zostały w tych mediach zaadoptowane, a jakie powstały na ich

	bazie. Wiele z tych nowych form wzbogaciło z kolei klasyczny język filmowy. W ramach modułu analizie poddane są zasady kompozycji obrazu. Wiele z klasycznych zasad kompozycyjnych przeniesionych wprost z malarstwa czy filmu pozwala, podobnie jak w tamtych mediach, kształtować różne nastroje, uczucia, przeżycia, jakich może doświadczyć odbiorca np. odczucie statyczności, porządku, równowagi, jak i dynamiki, chaosu czy nierównowagi. W ramach prezentowanego modułu prowadzone są analizy i praktyczne ćwiczenia porównawcze dotyczące komponowania obrazu i kreowania przestrzeni w takich np. utworach jak film „The Hurt Locker” i gra komputerowa „Battlefield 4”.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów z zakresu dramaturgii obrazu filmowego

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
DRM1b_w_1	Ocena ciągła	Aktywność i zaangażowanie w trakcie omawiania prezentowanych przykładów filmowych.	DRM1b_1, DRM1b_2, DRM1b_3, DRM1b_4, DRM1b_5
DRM1b_w_2	Zaliczenie – ćwiczenie praktyczne	Ocena ćwiczenia pt. „Klasyczna scena opowiedziana językiem nowych mediów.”	DRM1b_1, DRM1b_2, DRM1b_3, DRM1b_4, DRM1b_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
DRM1b_fs_1	wykład	Wykład z elementami seminaryjnego omówienia prezentacji multimedialnych.		Zapoznanie się z całością dzieł filmowych, których fragmenty są omawiane w ramach prezentacji multimedialnych.		DRM1b_w_1
DRM1b_fs_2	ćwiczenia	Studyjne zajęcia warsztatowe na temat kompozycji obrazu adekwatnego do założonej sytuacji dramaturgicznej w warunkach dramaturgii interaktywnej	15	Przygotowanie scenopisowe i organizacyjne planu ćwiczenia grupowego.	5	DRM1b_w_2