

1.	Field of study	Stage / Film Directing
2.	Faculty	Krzysztof Kieślowski Film School
3.	Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term)
4.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5.	Degree profile	general academic
6.	Mode of study	full-time

Module: Grafika cyfrowa jako element narracyjny filmu

Module code: 09-RE-S2-GCFa

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
GCFa_1	Student rozumie związki między medium filmowym a innymi sztukami. Zna zwłaszcza zastosowania innych sztuk w medium filmu.	K_W04	5
GCFa_2	Student posiada wiedzę z zakresu medioznawstwa i współczesnej kultury audiowizualnej.	K_W02	5
GCFa_3	Student posiada szczegółową wiedzę w zakresie rozmaitych aspektów przygotowania, realizacji i postprodukcji profesjonalnego filmu i innych przekazów audiowizualnych.	K_W06	5
GCFa_4	Student posiada umiejętność używania grafiki cyfrowej jako środka wyrazu do tworzenia opowiadania w zakresie dużych form filmowych i telewizyjnych.	K_U03	5
GCFa_5	Student potrafi wykorzystać nowoczesną technikę i technologię filmową i telewizyjną dla profesjonalnej realizacji filmowej i telewizyjnej.	K_U09	5
GCFa_6	Student jest zdolny do doskonalenia umiejętności w zakresie przyswojenia i wykorzystania innowacji technologicznych w realizowanych projektach.	K_K08	5

3. Module description

Description	<p>Współczesne kino programowo miesza techniki filmowe: łączy dokument z animacją, fabułę z grafiką komunikatorów. Świat Internetu i wszelkiego rodzaju cyfrowych znaków, przez swą intensywną obecność w codziennym życiu, wkroczył na ekran: początkowo jako fabularny ozdobnik, a dzisiaj coraz częściej jako ważny element filmowej narracji, porządkujący filmowy materiał, uzupełniający o treści niemożliwe do "analogowej" realizacji, umożliwiające śledzenie wszelkiego rodzaju komunikatorów, wreszcie pozwalające na równoległe, wielowątkowe opowiadanie (napisy i znaki, piktogramy wypełniające część kadru, podział ekranu, wzajemne relacje między wydzielonymi częściami ekranu i tp.). Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w świat wiedzy z pogranicza estetyki i efektów specjalnych; przyswojenie podstawowych pojęć, takich jak: znak, związek i zależność między znakami, symbol graficzny; omówienie założeń typografii, funkcji i czytelności "napisów", rodzajów krojów pisma; przybliżenie możliwości cyfrowych efektów specjalnych, w zakresie nakładania warstw - tekstów, znaków graficznych, filmów - na poszczególne klatki filmu.</p>
--------------------	---

Prerequisites	
----------------------	--

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
GCFa_w_1	ocena ciągła	Ocena stopnia znajomości studenta tematyki związanej z możliwościami zastosowania grafiki cyfrowej w realizacji filmu, ocena zaangażowania studenta w dyskusji nad rolą i znaczeniem grafiki cyfrowej w narracji filmowej, monitorowanie umiejętności studenta zaprezentowanych w praktycznym wykonywaniu ćwiczeń z zakresu stosowania różnego rodzaju programów graficznych.	GCFa_1, GCFa_2, GCFa_3, GCFa_4, GCFa_5, GCFa_6

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
GCFa_fs_1	practical classes	Prezentacje materiałów wizualnych będących przykładami zastosowania grafiki cyfrowej w filmie, dyskusja nad rolą i znaczeniem grafiki cyfrowej w narracji filmowej, wykonywanie ćwiczeń z zakresu stosowania różnego rodzaju cyfrowych programów graficznych.	15	Zapoznanie się z materiałami wizualnymi przewidzianymi do omówienia na zajęciach, zapoznanie się z określoną przez wykładowcę literaturą przedmiotu, praca własna w ramach obsługi cyfrowych programów graficznych.	30	GCFa_w_1