

1.	Nazwa kierunku	reżyseria
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa jako element narracyjny filmu

Kod modułu: 09-RE-S2-GCFa

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 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. Opis modułu	
Opis	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.

Wymagania wstępne	
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
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. 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	
GCFa_fs_1	ćwiczenia	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