

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>reżyseria</b>
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:** Czołówka filmu

**Kod modułu:** 09-RE-S2-GCFb

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
GCFb_1	Student rozumie związki między medium filmowym a innymi sztukami. Zna zwłaszcza zastosowania innych sztuk w medium filmu.	K_W04	5
GCFb_2	Student posiada szczegółową wiedzę w zakresie rozmaitych aspektów przygotowania, realizacji i postprodukcji profesjonalnego filmu i innych przekazów audiowizualnych.	K_W06	5
GCFb_3	Student posiada umiejętność używania grafiki cyfrowej jako środka wyrazu do tworzenia czołówki filmowej.	K_U03	5
GCFb_4	Student zna i rozumie rolę i znaczenie czołówki filmu jako integralnego elementu wypowiedzi filmowej.	K_W03	5
GCFb_5	Student potrafi wykorzystać nowoczesną technikę i technologię filmową i telewizyjną dla profesjonalnej realizacji filmowej i telewizyjnej.	K_U09	5
GCFb_6	Student jest zdolny do doskonalenia umiejętności w zakresie przyswojenia i wykorzystania innowacji technologicznych w realizowanych projektach.	K_K08	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Czołówka filmowa - to nie tylko początek filmu, informujący o tytule, obsadzie i przedstawiający głównych twórców. To sekwencja znaków, objawiająca styl i formę opowieści, odwołując się do czytelnych kodów kulturowych i, co może najistotniejsze, narzucająca wizualny język rozmowy - obrazowy sposób porozumiewania się z widzem, zgodnie z duchem i treścią filmu. Celem zajęć jest wprowadzenie studenta w świat nowoczesnej komunikacji wizualnej; przyswojenie podstawowych pojęć, takich jak: znak, związek i zależność między znakami, symbol graficzny, logo, sygnatura; omówienie podstawowych typografii, funkcji i czytelności "napisów", rodzajów krojów pisma; przyswojenie cyfrowych i wielowarstwowych technik animacji czołówki; poszerzenie wiedzy o historię polskiego i światowego projektowania graficznego.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GCFb_w_1	ocena ciągła	Ocena stopnia znajomości studenta tematyki związanej z możliwościami zastosowania grafiki cyfrowej w realizacji czołówki filmu, ocena zaangażowania studenta w dyskusji nad rolą i znaczeniem czołówki filmowej w całości dzieła filmowego, monitorowanie umiejętności studenta zaprezentowanych w praktycznym wykonywaniu ćwiczeń z zakresu stosowania różnego rodzaju programów graficznych stosowanych w tworzeniu czołówek filmowych.	GCFb_1, GCFb_2, GCFb_3, GCFb_4, GCFb_5, GCFb_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	
GCFb_fs_1	ćwiczenia	Prezentacje materiałów wizualnych zawierających różne rodzaje czołówek filmowych, dyskusja nad rolą i znaczeniem czołówki filmowej w całości dzieła, wykonywanie ćwiczeń z zakresu stosowania różnego rodzaju cyfrowych programów graficznych wykorzystywanych przy tworzeniu czołówek filmowych.	15	Zapoznanie się z materiałami wizualnymi przewidzianymi do omówienia na zajęciach, analizowanie i interpretowanie różnego rodzaju czołówek filmowych w kontekście całości danego filmu, praca własna w ramach obsługi cyfrowych programów graficznych wykorzystywanych przy tworzeniu czołówek filmowych.	30	GCFb_w_1