

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>Creative management in new media</b>
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	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:** Pitching (publiczna prezentacja projektu filmu)

**Kod modułu:** W8-ZN-S2-P

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<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>
P_1	Student posiada wiedzę z zakresu kryteriów branżowych i sposobów publicznej prezentacji pomysłu filmowego lub innej formy audiowizualnej.	K_W09	5
P_2	Student zna zasady i metody prezentowania projektu dla publiczności.	K_W10	4
P_3	Student posiada umiejętność realizacji publicznej prezentacji pomysłu filmowego lub innej formy audiowizualnej.	K_U01	5
P_4	Student potrafi wykorzystywać podstawowe zasady wpływu społecznego dzięki zdobytym umiejętnościom prezentacji własnego doświadczenia zawodowego.	K_U12	4
P_5	Student wykazuje kompetencje społeczne związane z występami publicznymi podczas sesji pitchingowej.	K_K05	4
P_6	Student posiada kompetencje w nawiązywaniu relacji handlowych z odbiorcami sesji pitchingowej.	K_K10	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem modułu jest zapoznanie studentów z wiedzą o pitchingu oraz kształcenie umiejętności i kompetencji związanych z prezentacją pomysłu filmowego, telewizyjnego, animacji czy teleturnieju. Studenci poznają istotne kryteria związane z potencjałem komercyjnym, dystrybucyjnym, festiwalowym i edukacyjnym filmu. Moduł ten obejmuje naukę metod publicznego opisu: pomysłu filmowego, historii filmowej i charakterystyki postaci. Wśród ważnych elementów przekazywanej wiedzy i kształtowanych umiejętności są sposoby kreowania zwiastuna filmowego, tworzenie ripomaticu i niezbędnej dokumentacji (m.in. one pager i mood board, logline i synopsis). Studenci zapoznają się podstawami researchu branżowego oraz dwoma głównymi formami pitchingu: standard pitching i elevator pitching. W szczególności studenci zdobędą umiejętności i kompetencje związane ze sposobami prezentacji pomysłu filmowego oraz sposobami prezentacji własnego doświadczenia zawodowego i odniesionymi sukcesami.
<b>Wymagania wstępne</b>	Student ma wiedzę o etapach produkcji filmowej.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
P_w_1	Sprawdzian	Egzamin ustny w formie przeprowadzonej sesji pitchingowej projektu filmowego.	P_1, P_2, P_3
P_w_2	Ocena ciągła	Przygotowanie do zajęć, aktywność w dyskusji, wykazane umiejętności praktyczne przy sporządzaniu dokumentacji specjalistycznej. Praca praktyczna.	P_3, P_4, P_5, P_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	
P_fs_1	wykład	Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	P_w_1
P_fs_2	ćwiczenia	Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego analizowania pętli rozgrywek, a przede wszystkim zrozumienia logiki i mechaniki gry wideo. Ćwiczenia aktywizujące. Praca w grupach.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego z zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	P_w_2