

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Prewizualizacja i animacja komputerowa: Film animowany 1
Kod modułu	W8-RF-SM-PREV1B
Liczba punktów ECTS	3
Język wykładowy	
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Prewizualizacja i animacja komputerowa: Film animowany 1" skupia się na roli autora zdjęć w procesie tworzenia filmów animowanych, w tym generowanych komputerowo (CGI). Studenci będą zgłębiać zagadnienia związane z oświetleniem sceny, projektowaniem ruchu kamery oraz tworzeniem nastroju za pomocą barwy i innych środków ekspresji. Przykłady filmów animowanych takich, jak "Wall-E" z udziałem Sir Rogera Deakinsa czy fotorealistyczna wersja "Króla Lwa" (2019) ze zdjęciami Caleba Deschanela, posłużą jako źródło inspiracji. Moduł omawia techniki i strategie wykorzystywane przez doświadczonych operatorów filmowych w filmach animowanych. Studenci poznają różne aspekty pracy związane z tworzeniem obrazu w tym gatunku filmowym, w tym kluczową rolę oświetlenia, projektowanie ruchu kamery i budowanie nastroju za pomocą koloru i ekspresji. Ponadto, moduł wprowadzi studentów w nowe kompetencje związane z wykorzystaniem generacji obrazów dzięki zastosowaniu oprogramowania (np. Unreal Engine), w procesie tworzenia filmów animowanych. Głównym celem modułu jest rozwinięcie umiejętności studentów w zakresie filmu animowanego, ze szczególnym naciskiem na rolę autora zdjęć. Poprzez analizę i studium doskonałych przykładów filmów animowanych, studenci doskonalić będą umiejętności związane z ich zawodem. Moduł ten dostarczy również podstawowej wiedzy na temat narzędzi i technologii wirtualnych, coraz częściej wykorzystywanych w produkcji filmów animowanych. Uczestnictwo w module "Prewizualizacja i animacja komputerowa: Film animowany 1" umożliwi studentom rozwinięcie umiejętności w tworzeniu wizualnych historii animowanych i przygotowanie ich do pracy jako kreatywnych autorów zdjęć w przemyśle filmowym.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
PAK1b_1	Student ma wiedzę na temat roli autora zdjęć w tworzeniu filmów animowanych, w tym generowanych komputerowo, oraz zagadnień związanych z oświetleniem sceny, projektowaniem ruchu kamery i budowaniem nastroju za pomocą barwy i innych środków ekspresji.	K_W02 K_W08	4 3
PAK1b_2	Student potrafi dokonać analizy i interpretacji filmów animowanych pod kątem pracy operatorów filmowych oraz technik i narzędzi stosowanych w generowaniu obrazów w technologii wirtualnej.	K_W04 K_W06	4 3
PAK1b_3	Student potrafi zastosować zdobytą wiedzę i umiejętności do projektowania i realizacji zdjęć w filmach animowanych, wykorzystując różne techniki oświetlenia, ruchu kamery i kompozycji w celu budowania odpowiedniego nastroju i	K_U02 K_W04	5 3

	ekspresji.		
PAK1b_4	Student jest świadomy znaczenia współpracy z innymi specjalistami filmowymi, takimi jak reżyserzy, animatorzy i projektanci, w celu osiągnięcia zamierzonych efektów w tworzeniu filmów animowanych.	K_K02 K_U11	5 4
PAK1b_5	Student ma wiedzę z zakresu wykorzystywania narzędzi i technologii wirtualnych, takich jak generatory obrazów, ma świadomość poszerzenia możliwości twórczych i eksperymentowania z różnymi stylami i technikami w animacji.	K_U02 K_U13 K_W06	4 4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b10	Zbiór metod problemowych	Analiza SWOT metoda analizy zjawiska/działania/pracy instytucji służąca porządkowaniu informacji i rozwiązywaniu zagadnień problemowych; stosowana w obszarach planowania strategicznego, w realizacji projektu lub rozwiązania problemu biznesowego/organizacyjnego; uniwersalne narzędzie wstępnego etapu analizy strategicznej polegające na sortowaniu informacji o problemie w obrębie czterech kategorii: słabych i mocnych stron, szans i zagrożeń; analiza SWOT umożliwia określenie szans na powodzenie przedsięwzięcia i jego mocne strony oraz umożliwia eliminowanie lub ograniczanie słabych stron i zagrożeń realizacji projektu na etapie wczesnej diagnozy
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego

		przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; podejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_PREV1B	ćwiczenia	15	zaliczenie	PAK1b_3, PAK1b_4, PAK1b_5	b10, c07, d01, f01
W_PREV1B	wykład	15	zaliczenie	PAK1b_1, PAK1b_2, PAK1b_3, PAK1b_5	a01, a03, b04, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.