

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

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Scenografia wirtualna
Kod modułu	W8-RF-SM- SCB
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	
Cel i opis treści kształcenia	"Scenografia wirtualna" to moduł, który przygotowuje operatorów filmowych do współpracy z scenografami i przedstawicielami pionu scenograficznego, takimi jak dekoratorzy planu i rekwizytorzy. W przypadku filmowych scenariuszy często wymaga się od twórców odtworzenia konkretnych epok wraz z ich charakterystycznymi elementami. Operator musi posiadać wiedzę na temat historii architektury i sztuki użytkowej, które są odzwierciedlane poprzez scenografię. Dodatkowo, zajęcia z scenografii rozwijają wyobraźnię plastyczną, kształtują estetykę, umiejętność myślenia plastycznego oraz opowiadania za pomocą obrazu. "Scenografia wirtualna" prezentuje możliwości tworzenia i modyfikowania lokacji filmowych w środowisku wirtualnym. Obejmuje to tworzenie niematerialnych obrazów, które można cyfrowo aranżować, aby osiągnąć pożądane efekty wizualne. Praca z scenografią wirtualną wymaga użycia zupełnie innych narzędzi niż w tradycyjnej scenografii, jednak efekty współpracy scenografa z operatorem dążą do osiągnięcia tego samego celu - przekonującej wizji przedstawionego świata.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
Sb_1	Student zna i potrafi rozróżnić różnorodne style architektoniczne i sztukę użytkową. Potrafi wpływać na zespół, aby dokonać wiernej rekonstrukcji danej epoki filmowej.	K_K02 K_U02 K_W01	3 4 4
Sb_2	Student ma rozwiniętą wyobraźnię plastyczną oraz posiada umiejętność myślenia plastycznego w czasie pracy z scenografią wirtualną.	K_K10 K_U01 K_U11	3 4 5
Sb_3	Student potrafi umiejętność tworzenia niematerialnych obrazów i cyfrowego aranżowania lokacji filmowych w środowisku wirtualnym.	K_U01 K_U10 K_U11	4 3 5
Sb_4	Student jest gotowy do współpracy z innymi operatorami filmowymi i przedstawicielami scenografii wirtualnej w celu	K_K02	5

osiągnięcia przekonującej wizji przedstawionego świata.	K_K03	3
---	-------	---

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
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplicja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_SCB	ćwiczenia	15	egzamin	Sb_1, Sb_2, Sb_3, Sb_4	e02, e04
W_SCB	wykład	15	egzamin	Sb_1	a01, a05, b07, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego	Tak

	się	<i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
--	-----	--	--

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