

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	Warsztaty mistrzowskie 7: Warsztat komputerowych technik specjalnych
Kod modułu	W8-RF-SM-WM7B
Liczba punktów ECTS	7
Język wykładowy	
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł "Warsztaty mistrzowskie 7: Warsztat komputerowych technik specjalnych" skupia się na prezentacji i praktycznym zapoznaniu się z różnymi technikami specjalnymi stosowanymi w kinematografii. Jest to doskonała okazja dla studentów, aby zgłębić najnowsze rozwiązania techniczne wykorzystywane w branży filmowej, oparte na zaawansowanym przetwarzaniu komputerowym. Podczas tego modułu studenci będą mieli możliwość zapoznania się z różnymi technikami takimi, jak motion capture, filmowanie stereoskopowe, filmowanie na greenscreenie oraz integracja ze środowiskiem wirtualnym. Każda z tych technik ma kluczowe znaczenie w dzisiejszej kinematografii i stanowi integralną część procesu tworzenia efektów specjalnych. Pomimo używania terminu "mistrza" w tytule, co nawiązuje do tradycyjnego modelu edukacji, moduł ten został zaprojektowany tak, aby umożliwić studentom spotkanie z wybitnymi artystami i ekspertami, którzy podzielą się swoimi doświadczeniami oraz wskażą nowe perspektywy. Głównym celem warsztatów mistrzowskich jest stworzenie możliwości interakcji studentów z uznawanymi twórcami sztuki filmowej i fotograficznej. Podczas zajęć studenci będą mieli okazję zadawać pytania, obserwować mistrzów w działaniu oraz analizować ich dzieła. Moduł zakłada udział zewnętrznych twórców i ekspertów, którzy wniosą swoje cenne doświadczenie do procesu edukacyjnego. Warsztaty mistrzowskie umożliwią studentom praktyczne zastosowanie tych technik, co pozwoli im na rozwinięcie umiejętności oraz poszerzenie wiedzy na temat najnowocześniejszych rozwiązań w dziedzinie filmu. Moduł "Warsztaty mistrzowskie 7: Warsztat komputerowych technik specjalnych" jest skierowany do wszystkich zainteresowanych kinematografią i technikami specjalnymi, którzy pragną pogłębić swoją wiedzę i umiejętności w dziedzinie komputerowych technik specjalnych. Dzięki temu modułowi studenci będą przygotowani do pracy w profesjonalnym środowisku filmowym i będą mieli szansę poznać najnowsze trendy i rozwiązania techniczne w branży.</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)
WM7b_1	Student ma wiedzę na temat zaawansowanych technik specjalnych wykorzystywanych w kinematografii, takich jak motion capture, filmowanie stereoskopowe, filmowanie na greenscreenie i integracja ze środowiskiem wirtualnym.	K_W02 K_W03	4 3
WM7b_2	Student posiada umiejętność praktycznego stosowania komputerowych technik specjalnych.	K_U13 K_U14	3 3
WM7b_3	Student rozumie rolę i znaczenie technik specjalnych w procesie tworzenia efektów specjalnych w kinematografii oraz	K_U10	2

	ich integralny wpływ na odbiór filmu przez widza.	K_W06	4
WM7b_4	Student potrafi dokonać analizy i oceny technik specjalnych w kontekście ich efektywnego zastosowania w tworzeniu efektów specjalnych i wzbogacania narracji filmowej.	K_U03 K_U04 K_U11	2 4 2
WM7b_5	Student potrafi współpracować i komunikować się z twórcami komputerowych efektów specjalnych.	K_K02 K_W01	5 3
WM7b_6	Student ma wiedzę na temat najnowszych trendów i rozwiązań w obszarze komputerowych technik specjalnych.	K_K07 K_W02	4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>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</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>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</i>
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>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</i>
e02	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie produkcyjne - warsztat <i>ćwiczenia polegające na wytworzeniu obiektu/produktu wg reguł/zasad/opisu NA jako mistrza określonego warsztatu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_WM7B	warsztat	30	zaliczenie	WM7b_1, WM7b_2, WM7b_3, WM7b_4, WM7b_5, WM7b_6	b04, b07, d01, e02

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 zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbioru aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

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