

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Nowe struktury wizualne: dramaturgia interaktywna 2

**Kod modułu:** 09-RF-SM-NSW2a

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
NSW2a_1	Student posiada podstawową wiedzę na temat dramaturgii filmowej	K_W02	4
NSW2a_2	Student rozpoznaje mechanizmy struktur interaktywnych	K_W06	4
NSW2a_3	Student jest w stanie opisać i przeanalizować strukturę interaktywną dzieła audiowizualnego	K_U04	5
NSW2a_4	Student potrafi uczestniczyć w dyskusji, prezentować własne poglądy, przedstawiać argumentację oraz samodzielnie formułować wnioski	K_U01	4
NSW2a_5	Student potrafi zaprojektować prostą interaktywną strukturę dzieła audiowizualnego	K_U03	5
NSW2a_6	Student wykazuje tendencje do samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy oraz doświadczenia zawodowego	K_K07 K_K08	4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Dramaturgia interaktywna narodziła się już w starożytności, gdzie głos ludu potrafił zdecydować nie tylko o dalszym rozwoju akcji przedstawienia, ale nawet o ludzkim życiu - walki gladiatorów są jaskrawym przykładem widowiska posiadającego cechy dramaturgii interaktywnej. Ludzie chcą uczestniczyć w spektaklu, nie tylko jako bierni obserwatorzy, ale jako czynni uczestnicy wydarzeń. Pragnienie to doskonale spełniają w dzisiejszych czasach gry komputerowe, coraz lepiej naśladujące rzeczywistość, coraz bardziej upodabniające się do filmu. Z drugiej strony film, m.in. dzięki cyfryzacji mediów, staje się otwarty na nielinearne rozwiązania dramaturgiczne. Obie te gałęzie rozrywki są ze sobą powiązane poprzez dramaturgię interaktywną. Celem niniejszego kursu jest wskazanie na potencjał struktur interaktywnych w filmie oraz pochodnych dziełach audiowizualnych, a także eksperymentalne poszukiwanie nowych form wyrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie poprzedniego modułu z zakresu dramaturgii interaktywnej

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
NSW2a_w_1	Ocena ciągła	Oceniana jest wiedza studenta na temat dramaturgii filmowej oraz struktur dramaturgicznych	NSW2a_1, NSW2a_2, NSW2a_3, NSW2a_4, NSW2a_6
NSW2a_w_2	Praca praktyczna	Podstawą zaliczenia jest samodzielne zaprojektowanie prostej struktury interaktywnej, połączona z merytoryczną oceną pracy studenta	NSW2a_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
NSW2a_fs_1	wykład	Wykład dot. zagadnień dramaturgii interaktywnej oraz realizacji dzieł interaktywnych	15	Zaznajomienie się z materiałami filmowymi i dydaktycznymi przygotowanymi przez wykładowcę	5	NSW2a_w_1
NSW2a_fs_2	ćwiczenia	Ćwiczenia warsztatowe rozwiązujące umiejętności projektowania własnych struktur interaktywnych	30	Realizacja prostej struktury interaktywnej	10	NSW2a_w_2