

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy), 2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Dramaturgia narracji i podstawy dramaturgii interaktywnej 2

Kod modułu: 09-RF-SM-DRM2b

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
DRM2b_1	Student mając świadomość, że integralną składową języka multimedialnego jest ruch, potrafi wykorzystać dramaturgiczne funkcje ruchu w kreowanym obrazie.	K_W05	3
		K_W06	3
DRM2b_2	Student potrafi określić specyfikę ruchu kamery w takich gatunkach jak teledysk, reklama, gra komputerowa.	K_U04	4
		K_W03	4
		K_W05	4
DRM2b_3	Student potrafi aranżować wirtualny ruch w tworzonych przestrzeniach intensyfikując nieliniową narrację i dramaturgię interaktywną.	K_U03	4
		K_U10	4
		K_W06	4
DRM2b_4	Student wie jak zaplanować i wykreować cyfrowo ruch w przestrzeniach trójwymiarowych, technikach kompozytowych (blue-box) czy przestrzeni stereoskopowej (3D)	K_K08	4
		K_U10	4
		K_W06	4
DRM2b_5	Student posiada umiejętność twórczej analizy języka nowych mediów i wpływu tego języka na ich interaktywną dramaturgię.	K_U04	3
		K_W03	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu „Dramaturgia narracji i podstawy dramaturgii interaktywnej 2” studenci poznają specyficzne cechy języka nowych mediów, takich jak teledyski, reklamy, formy internetowe i gry. Analiza porównawcza filmowych utworów z dramaturgią linearną i nowych mediów z dramaturgią interaktywną pozwala na określenie jakie elementy tradycyjnego języka filmowego zostały w tych mediach zaadoptowane, a jakie powstały na ich bazie.

	Wiele z tych nowych form wzbogaciło z kolei klasyczny język filmowy. W ramach modułu analizie poddane są elementy symulacji ruchu w przestrzeniach wirtualnych, rola ruchu w narracji nieliniowej oraz specyfika dynamicznego przekazu w przestrzeniach 3D.
Wymagania wstępne	Zaliczenie poprzedniego modułu z zakresu dramaturgii narracji i podstaw dramaturgii interaktywnej

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
DRM2b_w_1	Ocena ciągła	Aktywność i zaangażowanie w trakcie omawiania prezentowanych przykładów filmowych.	DRM2b_1, DRM2b_2, DRM2b_3, DRM2b_4, DRM2b_5
DRM2b_w_2	Zaliczenie – ćwiczenie praktyczne	Ocena ćwiczenia pt. „Klasyczna scena opowiedziana językiem nowych mediów.”	DRM2b_1, DRM2b_2, DRM2b_3, DRM2b_4, DRM2b_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	
DRM2b_fs_2	ćwiczenia	Studyjne zajęcia warsztatowe z kamerami sportowymi do zapisu dynamiki zdarzeń (GoPro)	15	Przygotowanie logistyczne ćwiczeń grupowych.	5	DRM2b_w_2