

| | | |
|-----------|---------------------------|--|
| 1. | Nazwa kierunku | reżyseria |
| 2. | Wydział | Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna |

Moduł kształcenia: Scenografia filmowa 2

Kod modułu: 09-RE-S1-SCG2a

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| SCG2_1 | Student ma ogólną wiedzę z historii sztuki i potrafi ją stosować w realizacji zadań reżyserskich | K_W01 K_W08 | 5 5 |
| SCG2_2 | Student zna wybitne dzieła filmowe, docenia wagę rozwiązań scenograficznych i zanalizować zastosowane środki i metody | K_W02 K_W08 | 4 4 |
| SCG2_3 | Student potrafi opracować koncepcję plastyczną filmu, znajdować właściwe źródła artystycznej inspiracji i przełożyć na język filmu. | K_U01 K_U03 | 3 3 |
| SCG2_4 | Student ma umiejętność współpracowania ze scenografem nad ustaleniem koncepcji plastyczno-scenograficznej filmu. | K_K02 K_K05 K_U11 | 3 3 3 |
| SCG2_5 | Student ma rozwiniętą wrażliwość plastyczną i potrafi ocenić walory artystyczne proponowanych rozwiązań scenograficznych. | K_K09 K_U11 K_W08 | 3 3 3 |
| SCG2_6 | Student potrafi korzystać z dokumentacji ikonograficznej, materiałów źródłowych, wizualizacji i animowanych symulacji przygotowanych przez scenografa. | K_K03 K_U03 | 5 5 |
| SCG2_7 | Student ma umiejętność czytania projektów scenograficznych, rysunków technicznych i planów dekoracji studyjnych. | K_K03 K_U03 K_W08 | 4 4 4 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|--|
| Opis | Zajęcia z przedmiotu Scenografia Filmowa syntetyzują wiedzę o sztuce z kursów 1 i 2 i wskazują drogę praktycznego zastosowania jej w twórczości filmowej (realizacja etiud). Pokazują metody budowania koncepcji plastycznej filmu odpowiadającej założeniom dramaturgicznym. Pomagają podejmować decyzje w sprawach dekoracji, obiektów naturalnych, kostiumów, charakteryzacji i rekwizytów. Za pośrednictwem prezentacji wybranych dzieł filmowych studenci poznają różne rozwiązania scenograficzne i stopień ich adekwatności do założeń dramaturgicznych danego filmu. |
| Wymagania wstępne | |

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
|----------|-------------------------------------|---|--|
| SCG2_w_1 | Ocena ciągła | Weryfikacja na podstawie przygotowania zajęć, aktywności w rozwiązywaniu stawianych problemów scenograficznych. | SCG2_1, SCG2_2, SCG2_3, SCG2_4, SCG2_5, SCG2_6, SCG2_7 |
| SCG2_w_2 | Zaliczenie – projekt scenograficzny | Opracowanie i przedstawienie koncepcji scenograficznej przygotowanej etiudy zaliczeniowej | SCG2_1, SCG2_2, SCG2_3, SCG2_4, SCG2_5, SCG2_6, SCG2_7 |

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

| kod | rodzaj prowadzonych zajęć | | | praca własna studenta | | sposoby weryfikacji efektów uczenia się |
|-----------|---------------------------|--|---------------|---|---------------|---|
| | nazwa | opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych) | liczba godzin | opis | liczba godzin | |
| SCG2_fs_1 | wykład | Wykład z elementami dyskusji kierowanej – opracowanie koncepcji plastycznej filmu | 15 | | | SCG2_w_1 |
| SCG2_fs_4 | ćwiczenia | Prezentacja typowych projektów scenograficznych dekoracji studyjnych i plenerowych, prezentacja przykładów stosowania technik komputerowych w scenografii. | 15 | Przygotowanie wstępnych projektów koncepcji scenograficznej własnej etiudy zaliczeniowej. | 30 | SCG2_w_2 |