

1.	Nazwa kierunku	realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia jednolite magisterskie
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Scenografia wirtualna w przestrzeni multimedialnej

Kod modułu: 09-RF-SM-SCGb

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SCGb_1	Student zna reprezentatywny zestaw filmów, w których została zastosowana technika wirtualnego kreowania struktur scenograficznych.	K_W02 K_W03	5 5
SCGb_2	Student posiada wiedzę o możliwościach technologii komputerowej i potrafi ją twórczo zastosować.	K_U02 K_W06	4 4
SCGb_3	Student ma umiejętność współpracy z zespołem postprodukcyjnej generacji obrazu oraz potrafi ocenić jakość wykonanych prac.	K_U10 K_U11	3 3
SCGb_4	Student potrafi opracować plastyczną koncepcję filmu z zastosowaniem technologii komputerowej.	K_U01 K_W06	3 3
SCGb_5	Student zna techniczne uwarunkowania w przygotowaniu planu zdjęciowego, jakie należy spełnić dla wirtualnej kreacji obrazu w postprodukcji.	K_U13 K_U14	3 3
SCGb_6	Student analizuje światowe dokonania w komputerowej kreacji wirtualnej i potrafi ocenić najlepsze rozwiązania.	K_K09 K_U04 K_W03	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Rozwój techniki komputerowej otworzył nowe możliwości w realizacji filmów. Jedną z tych możliwości jest stosowanie technik komputerowych w wirtualnym kreowaniu części lub całości scenografii. Generowaniem wirtualnego obrazu filmowego zajmują się wyspecjalizowane zespoły i firmy. Student musi znać ogólne zasady technologii komputerowej, w zakresie jakim może ona być pomocna, a także stać się wartością dodaną w

	przygotowywanym filmie. Celem zajęć ze scenografii wirtualnej jest przekazanie szerokiego spektrum wiedzy o możliwościach technologii wirtualnego kreowania obrazu. Elementy lub całe struktury scenografii wirtualnej muszą być wpisane w całościową koncepcję plastyczną filmu.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SCGb_w_1	Ocena ciągła	Znajomość filmowych przykładów różnego zastosowania wirtualnej scenografii, znajomość zasad komputerowych stosowanych w generowaniu obrazu filmowego.	SCGb_1, SCGb_2, SCGb_3, SCGb_4, SCGb_5, SCGb_6

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	
SCGb_fs_1	wykład	Wykład w formie konwersatoryjnej w oparciu o prezentacje filmowe	15			SCGb_w_1
SCGb_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych przez prowadzącego przykładów opracowań komputerowych.	15	Student zapoznaje się z materiałem wizualnym przewidzianym do omówienia na zajęciach	5	SCGb_w_1