

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia</b>
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

**Kod modułu:** 09-RF-SM-SCG

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
SCG_1	Student rozumie i docenia rolę twórczości artystycznej w cywilizacyjnym rozwoju ludzkości.	K_K09 K_W01	4 4
SCG_2	Student ma ogólną wiedzę z historii sztuki - potrafi rozpoznać i określić podstawowe style i kierunki w sztuce	K_W01	4
SCG_3	Student zna i rozumie zasady kompozycji, proporcji, zasady stosowania palety barwnej, napięć walorowych oraz rolę, jaką spełniają w ostatecznej formie dzieła.	K_W08	3
SCG_4	Student zna podstawową terminologię z dziedziny plastyki: kompozycja, faktura, kontrasty barwne i walorowe laserunki itp. i potrafi się nią posługiwać.	K_W01 K_W08	3 3
SCG_5	Student zna najważniejsze rozwiązania scenograficzne z historii kina, potrafi dokonać analizy tych dokonań.	K_K09 K_W02	5 5
SCG_6	Student potrafi opracować i przedstawić koncepcję plastyczną filmu	K_U01	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Zajęcia ze scenografii uruchamiają wyobraźnię plastyczną, kształtują poczucie estetyki, myślenia plastyczną formą, opowiadania obrazem. Obcowanie z dokonaniem wielkich mistrzów otwiera horyzonty plastycznego myślenia ale uczy też dyscypliny i konsekwencji w artystycznych zamierzeniach. Historia sztuk pięknych dobitnie wykazuje kulturową ciągłość, wewnętrzną logikę powolnych przemian i gwałtownych przełomów. Świadomość tych procesów jest warunkiem koniecznym do podjęcia własnych twórczych działań. Twórczość filmowa jest twórczością w zespole i wymaga umiejętności współpracy w grupie ludzi.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SCG_w_1	Ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy podstawowej (historia sztuki), rozumienie diskutowanych zagadnień artystycznych i aktywny udział.	SCG_1, SCG_2, SCG_3, SCG_4, SCG_5
SCG_w_2	Sprawdzian umiejętności praktycznych	Ocena przygotowanej koncepcji plastycznej własnej etiudy.	SCG_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	
SCG_fs_1	wykład	Wykład oparty na prezentacji multimedialnej i analizie prezentowanych dzieł.	15	Zapoznanie się z ukazanym materiałem filmowym przewidzianym do omówienia na zajęciach.	5	SCG_w_1
SCG_fs_2	ćwiczenia	Ćwiczenia sprawdzające wiedzę i umiejętności opracowania wizji plastycznej etiudy zaliczeniowej	15	Przygotowanie układanki kolorystycznej na zadany temat.	5	SCG_w_2