

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy), 2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Gatunki telewizyjne i filmowe

Kod modułu: 09-ZN-S2-GTIF

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GTIF_1	Student zdobywa wiedzę z zakresu wszystkich form telewizyjnych i filmowych, a także klasycznych przykładów gatunkowych.	K_W05	5
GTIF_2	Student zdobywa wiedzę, jak umiejętnie wykorzystać w swojej realizacji podstawy gatunkowe.	K_W06	4
GTIF_3	Student posiada umiejętność łatwego korzystania ze zdobytej wiedzy w przełożeniu na swoje realizacje.	K_U06	4
GTIF_4	Student posiada umiejętność korzystania z danego gatunku w swoim materiale audiowizualnym.	K_U07	5
GTIF_5	Student staje się bardziej odważny w realizacji swoich materiałów audiowizualnych.	K_K05	3
GTIF_6	Student posiada umiejętność wykorzystania zdobytej wiedzy w swoim biznesie dla lepszych efektów biznesowych.	K_K06	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest poznanie wszystkich gatunków realizacji filmowych i telewizyjnych, jako wstęp działalności w dziedzinie nowe media. Gatunek telewizyjny to krótkie formy reportażowe, newsowe itp, ich głównym atutem jest bieżąca informacja pokazana w krótki, aczkolwiek dosadny sposób, następuje inne skupienie na innych detalach, tak aby odbiorca mógł w krótkim czasie zapoznać się ze szczegółami, zainteresować się i zgodzić lub nie z materiałem. Celem modułu jest to, aby student poznał podział na filmy komediowe, dramat, obyczajowy, historyczny, dokumentalne, fabularne i animacyjne. Student pozna metody łączenia gatunków filmowych i telewizyjnych lub wyboru najbardziej adekwatnej formy przedstawienia treści. Student nauczy się, czy jego realizacja ma być jednorazowym newsem, czym zatem jest news, jakie ma znaczenie, jaką budowę i co na takiego newsa się składa. Czy jednak dana realizacja ma być serialem, odcinkami pewnej historii, jak umiejętnie budować napięcie u widzów. W jaki sposób opowiedzieć swoją historię, żeby była ciekawa, żeby odbiorcy nam kibicowali lub komentowali. Jakich narzędzi użyć do danej realizacji.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o realizacji form audiowizualnych, chęć poznawania nowych tematów, chęć uczestniczenia w zapoznawaniu się z konkretnymi przykładami. Chęć wzięcia udziału w tzw. researchu i rozróżnianiu gatunków filmowych, znajomość konkretnych przykładów na podział na gatunki filmowe i telewizyjne, łatwe ich odróżnianie. Chęć próby łączenia tych gatunków.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GTIF_w_1	Sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie ustnej, zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie, weryfikujący kompetencje studenta.	GTIF_1, GTIF_2
GTIF_w_2	Ocena ciągła	Próba stworzenia krótkiego pomysłu w danym gatunku, ocena końcowa pod kątem usadowienia swojego materiału w konkretnym gatunku.	GTIF_3, GTIF_4, GTIF_5, GTIF_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	
GTIF_fs_1	wykład	Wykład oraz analiza na konkretnych przykładach gatunkowych, (film i tv), ocena merytoryczna. Konkretnie przykłady podziału na gatunki.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	GTIF_w_1
GTIF_fs_2	ćwiczenia	Praca na przykładach różnych gatunków telewizyjnych i filmowych.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	GTIF_w_2