

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Scenopisarstwo i storyboarding**

**Kod przedmiotu: GSO\_13**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Multimedia**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

**Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK**

**Profil studiów: praktyczny**

**Forma studiów: stacjonarna/niestacjonarna**

**Rok: 3**

**Semestr: 5, 6**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**Forma stacjonarna**

**wyklady – 16 ( 8 + 8 )**

**laboratorium – 30 ( 10 + 20 )**

**Forma niestacjonarna**

**wyklady – 12 ( 6 + 6 )**

**laboratorium – 16 ( 6 + 10 )**

**Zajęcia prowadzone są w języku polskim.**

**Liczba punktów ECTS: 4 ( 2 +2 )**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

---

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat zasad przygotowywania tekstu scenariusza, storyboardu, scenopisu. Przyswojenie nazewnictwa branżowego. Ćwiczenie umiejętności adaptacyjnych w zakresie narracji i przekładanie jej na język obrazu. Rozwój kreatywności i osobowości artystycznej.

**2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:**

Przedmioty wprowadzające to: kompozycja, rysunek, rysunek użytkowy, podstawy technik informatycznych, fotografia, rejestracja obrazu i dźwięku;

Kompetencje i umiejętności które student powinien posiadać to: umiejętność rysunku odręcznego, praktyczna znajomość komputerowych programów graficznych.

### 3. Opis form zajęć

#### a) Wykłady

- **Treści programowe:**

- Scenariusz, storyboard, scenopis, animatik – podobieństwa i różnice.
- Miejsce i znaczenie scenariusza, storyboardu, scenopisu w preprodukcji filmowej.
- Scenariusz – struktura fabuły, podstawowe cechy scenariusza.
- Storyboard – krótka historia, cechy opisu.
- Podstawowe elementy konstrukcji obrazu filmowego.
- Reżyser, operator, scenograf – struktura ekip filmowych.

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.
- Prezentacja przykładów istniejących w formie fizycznej.
- Konwersacja weryfikująca wiedzę studentów.
- Wspólna analiza fragmentów utworów filmowych.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
- Warunkiem zaliczenia wykładu jest obecność na wykładzie i zaliczenie ćwiczeń.

- **Wykaz literatury podstawowej:**

1. Mark Simon: storyboard - ruch w sztuce filmowej – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
2. Bruce Block: Opowiadanie obrazem – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010;
3. Russin Robin U., Downs W. M.: Jak napisać scenariusz filmowy - Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2007;
4. Płażewski Jerzy: Język filmu - Książka i Wiedza, 2008,

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Allan Starski: Scenografia – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013;
2. Andrzej Pitrus, Alicja Helman; Podstawy wiedzy o filmie – Wydawnictwo GWO, 2008;
3. Walter Murch: W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006;
4. Parramon Calbo: Perspektywa w rysunku i malarstwie. - Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993;
5. Czasopisma: FILMPro, Kino, bieżąca prasa;

#### b) Laboratorium

- **Treści programowe :**

- Opracowanie storyboardowego zapisu istniejącej formy filmowej.

- Znak ruchu – graficzne zapis ruchu przedmiotu – leży, skacze, oddala się, etc.
- Dramaturgia - tworzenie szkieletu scenariusza, na podstawie analizy tekstu.
- **Metody dydaktyczne :**
  - Prezentacje przypadków,
  - Praca studenta nad indywidualnymi projektami, realizowanymi na zajęciach i w ramach pracy własnej,
  - Korekta pracy studenta,
  - Dyskusja grupowa o powstających projektach,
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Przedmiot kończy się zaliczeniem z oceną,  
Składową oceny jest:
  - Uczestnictwo w zajęciach,
  - Przedstawienie finalnej wersji projektu w formie wydruku i wersji elektronicznej,
  - Poprawność i kreatywność projektu.
- **Wykaz literatury podstawowej:**
  1. Mark Simon: storyboard - ruch w sztuce filmowej – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010;
  2. Bruce Block: Opowiadanie obrazem – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010;
  3. Russin Robin U., Downs W. M.: Jak napisać scenariusz filmowy - Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2007;
  4. Płażewski Jerzy: Język filmu - Książka i Wiedza, 2008,
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. Allan Starski: Scenografia – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013;
  2. Andrzej Pitrus, Alicja Helman; Podstawy wiedzy o filmie – Wydawnictwo GWO, 2008;
  3. Walter Murch: W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006;
  4. Parramon Calbo: Perspektywa w rysunku i malarstwie. - Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993;
  5. Czasopisma: FILMPro, Kino, bieżąca prasa;

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

##### a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Udział w dyskusjach	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	30

	Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej	30
	Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych	5
	Przygotowanie i prezentacja projektów	10

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>4</b>

### b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
<b>Wykład</b>	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Udział w dyskusjach	8
<b>Laboratorium</b>	Kontakt z nauczycielem	16
	Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej	40
	Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych	5
	Przygotowanie i prezentacja projektów	14

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>100</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>4</b>

## 5. Wskaźniki sumaryczne

### a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 46
  - Liczba punktów ECTS – 1,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 30
  - Liczba punktów ECTS – 3,0

### b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 28
  - Liczba punktów ECTS – 1,1
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 16
  - Liczba punktów ECTS – 3,0

## 6. Zakładane efekty kształcenia

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
GSO_13_01	Ma i potrafi kreatywnie wykorzystać wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu realizacji prac storyboardowych, ilustracyjnych.	K_W03 K_W13
GSO_13_02	Posiada zdolność analizy tematu i problemu projektowego, potrafi go rozwiązać stosując adekwatne środki wyrazu artystycznego.	K_W12 K_U03
GSO_13_03	Posiada umiejętność samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do siebie i działań innych osób, potrafi z nich korzystać tworząc indywidualne koncepcje lub współpracując w ramach pracy zespołowej.	K_U11 K_K07
GSO_13_04	Wykorzystuje twórcze myślenie, intuicję artystyczną zdolności rozwiązywania problemów, analizę potrzeb odbiorców w realizacji własnych koncepcji i działań artystycznych.	K_K04 K_K05 K_K07
GSO_13_05	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej, zespołowej i współuczestniczenia w zespołach projektowych.	K_K06 K_U11
GSO_13_06	Posiada umiejętność zamykania narracji i treści w ujęciu rysunku użytkowego - storyboardowego i ilustracyjnego, korzystając, zależnie od potrzeb, z narzędzi technik klasycznych (malarstwo, rysunek), multimedialnych i interaktywnych.	K_U04 K_U08 K_U09

## 7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Forma zajęć</b>		<b>Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu</b>
	<b>Wykład</b>	<b>Laboratorium</b>	
GSO_13_01	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GSO_13_02	<i>x</i>	<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GSO_13_03		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GSO_13_04		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GSO_13_05		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych
GSO_13_06		<i>x</i>	Przegląd prac projektowych

## 8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

<b>Efekt przedmiotowy y (Symbol)</b>	<b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>
GSO_13_01	Poprawnie wykorzystuje zdobytą wiedzę i umiejętności w rozwiązywaniu zadań projektowych.
GSO_13_02	W realizowanych projektach podejmuje samodzielnie decyzje artystyczne, które potrafi poprawnie uargumentować.
GSO_13_03	Współpracuje podczas prac grupowych. Potrafi kształtować i wyrażać własne opinie.
GSO_13_04	Poprawnie realizuje projekty. Poprawnie dobiera środki wyrazu artystycznego w stosunku do zagadnienia projektowego.
GSO_13_05	Współpracuje podczas prac grupowych. Terminowo prezentuje projekty.
GSO_13_06	Poprawnie realizuje projekty. Poprawnie dobiera środki wyrazu artystycznego w stosunku do zagadnienia projektowego.