

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: niestacjonarne

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Formy zajęć i liczba godzin:

wyklady – 12 (6 + 6);

laboratorium – 16 (6 + 10);

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 5 (2 + 3)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy na temat zasad przygotowywania tekstu scenariusza, storyboardu, scenopisu. Przystwojenie 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 odrębnego, 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, 2009;

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

b) Ćwiczenia

- **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, 2009;
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Allan Starski: Scenografia – Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013;
 2. Andrzej Pitrus, Alicja Helman; Podstawy wiedzy o filmie – Wydawnictwo GWO, 2008;
 3. Płażewski Jerzy: Język filmu - Książka i Wiedza, 2008,
 4. Walter Murch: W mgnieniu oka: Sztuka montażu filmowego – Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2006;
 5. Parramon Calbo: Perspektywa w rysunku i malarstwie. - Wydawnictwo Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1993;
 6. Czasopisma: FILMPro, Kino, bieżąca prasa;

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	12
	Czytanie wskazanej literatury	18
	Udział w dyskusjach	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	16
	Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej	40
	Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych	19
	Przygotowanie i prezentacja projektów	15

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	125
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	5

5. Wskaźniki sumaryczne

- 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 – 3,6

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
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 .

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
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.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
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.