

**NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:**

**Kreacja Pomysłu i budowa scenariusza**

**Kod przedmiotu: GSO\_25**

**Rodzaj przedmiotu: obieralny**

**Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej**

**Wydział: Informatyki**

**Kierunek: Grafika**

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

**Profil studiów: praktyczne**

**Forma studiów: niestacjonarne**

**Rok: 3**

**Semestr: 6**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 5;**

**laboratorium – 10**

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

**Liczba punktów ECTS: 3**

**Osoby prowadzące:**

**wykład:**

**laboratorium:**

**1. Założenia i cele przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z wiedzą z zakresu, tworzenia i kreacji pomysłu realizacyjnego na grę fabularną, budowy scenariusza, technik prowadzenia narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych, umiejętności tworzenia monologu, dialogu jakim bohater i postaci będą się posługiwały. a także zapoznanie studenta z aspektem technicznym „layoutu” scenariusza

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

Brak

**3. Opis form zajęć**

**a) Wykłady**

**• Treści programowe**

- Tworzenie, pomysłu skąd czerpać inspirację na pomysł?
- Co to jest scenariusz i czy każda historia nadaje się na grę, film?

- Budowa scenariusza – struktura (Ekspozycja, punkt zwrotny, konfrontacja, drugi punkt zwrotny, zakończenie)
- Budowa sceny
- Bohater – tworzenie postaci
- Narracja – budowanie konfliktu
- Konwencja
- Dialog i monolog
- Layout
- Storyboard
- **Metody dydaktyczne:**
  - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
  - Projekcje przykładowych realizacji wideo
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Warunkiem zaliczenia wykładu jest posiadanie wiedzy nabytej podczas wykładu (weryfikacja na podstawie zadania zaliczeniowego)
- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia strikte autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  1. *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
  2. *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008
  3. *Format Scenariusza Filmowego*, Martin Schabenbeck, Wydawnictwo Wojciech Marzec Warszawa 2008
  4. *Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy*, Piotr Wereśniak, Wydawnictwo Film S.A
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe**
  - Historia własna (z życia)
  - Historia zapożyczona (artykuł prasowy, powieść, historia czyjaś)
  - Adaptacja
  - Dialog podsłuchany
  - Monolog podsłuchany
  - Bohater (adaptacja bohatera współczesnego na bohatera gry)
  - Emocje
  - Budowa początku
  - Budowa środka
  - Budowa końca.
- **Metody dydaktyczne:**
  - Prezentacje przypadków,
  - Dyskusja,

- Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
- Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- Konsultacje
- **Forma i warunki zaliczenia:**
  - Praca zaliczeniowa
  - Ocena aktywności studentów podczas zajęć
  - Ocena uczestnictwa w zajęciach
- **Wykaz literatury podstawowej**  
Zajęcia autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
  - *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
  - *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008
  - *Format Scenariusza Filmowego*, Martin Schabenbeck, Wydawnictwo Wojciech Marzec Warszawa 2008
  - *Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy*, Piotr Weresniak, Wydawnictwo Film S.A

#### 4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	15
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10
	Projekt indywidualny	25
	Przygotowanie do zaliczenia	20

<b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b>	<b>75</b>
<b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>	<b>3</b>

#### 5. Wskaźniki sumaryczne

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
  - Liczba godzin kontaktowych – 15
  - Liczba punktów ECTS – 0,6
- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
  - Liczba godzin kontaktowych – 10
  - Liczba punktów ECTS – 2,2

## 6. Zakładane efekty kształcenia

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekty kształcenia dla przedmiotu</b>	<b>Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>
GSO_25_W1	Posiada wiedzę z zakresu, tworzenia i kreacji pomysłu realizacyjnego na grę fabularną	K_W03, K_W12, K_W13,
GSO_25_W2	Posiada wiedzę na temat możliwości wykorzystania technik narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych	K_W12, K_W13,
GSO_25_U1	Posiada umiejętność budowy scenariusza z wykorzystaniem właściwych technik prowadzenia narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych	K_U03, K_U09, K_U11
GSO_25_U2	Opanował umiejętności tworzenia monologu, dialogu pomiędzy bohaterami.	K_U03, K_U09, K_U11, K_K4, K_K5
GSO_25_K1	Posiada zdolność autorefleksji i przestrzega praw autorskich w pracach projektowych	K_K7, K_K11

## 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_25_W1	✓	✓	Praca zaliczeniowa
GSO_25_W2	✓	✓	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U1		✓	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U2		✓	Praca zaliczeniowa
GSO_25_K1		✓	Praca zaliczeniowa

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

<b>Efekt przedmiotowy (Symbol)</b>	<b>Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:</b>
GSO_25_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_W2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_K1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe