

**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: stacjonarne**

**Rok: 3**

**Semestr: 5, 6**

**Formy zajęć i liczba godzin:**

**wyklady – 16 (8 + 8);**

**laboratorium – 30 (10 + 20);**

**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) *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, 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                                  | 16  |
|              | Czytanie wskazanej literatury                           | 14  |
|              | Udział w dyskusjach                                     | 5   |
| Laboratorium | Kontakt z nauczycielem                                  | 30  |
|              | Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej | 40  |
|              | Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych           | 5   |
|              | Przygotowanie i prezentacja projektów                   | 15  |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Całkowita ilość godzin aktywności studenta</b> | <b>125</b> |
| <b>Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu</b>  | <b>5</b>   |

## 5. Wskaźniki sumaryczne

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 – 3,6

## 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<br>K_W13   |
| GSO_13_02                          | Posiada zdolność analizy tematu i problemu projektowego, potrafi go rozwiązać stosując adekwatne środki wyrazu artystycznego.  | K_W12<br>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<br>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<br>K_K05<br>K_K07                                |
| GSO_13_05                          | Posiada umiejętność organizacji pracy własnej, zespołowej i współuczestniczenia w zespołach projektowych.  | K_K06<br>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<br>K_U08<br>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.

| Efekt przedmiotowy<br>y<br>(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.<br>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.<br>Poprawnie dobiera środki wyrazu artystycznego w stosunku do zagadnienia projektowego. |