

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Scenopisarstwo i storyboarding

Kod przedmiotu: GSO_16

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 – 28 (10 + 18)

Forma niestacjonarna

wyklady – 11 (5 + 6)

laboratorium – 18 (6 + 12)

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 następujące tematy i wyposażenie w następujące umiejętności:

Pomysł i jego kreacja

Umiejętność poszukiwania i rozpoznawania treści które noszą w sobie potencjał do rozwinięcia w historię filmową bądź animacji 2D 3D (własne doświadczenia życiowe, historie zasłyszane, dialogi zasłyszane, teksty literackie, prasa)

Umiejętność rozpoznawania treści nie niosących w sobie potencjału do rozwinięcia w historię filmową bądź animacji 2D,3D (plotka dowcipy, relacje)

Umiejętność dokumentowania tematu i zbierania referencji.

Scenariusz

Umiejętność technicznego tworzenia wstępnych tekstów przedscenariuszowych - logline, tagline, nowela filmowa, synopsis, treatment z zastosowaniem wiedzy warsztatowej.
Umiejętność wykreowania tytułu i zasady jego tworzenia.
Umiejętność stworzenia scenariusza według obowiązujących zasad (layout scenariusza)
Wiedza dotycząca struktury scenariusza
Wiedza dotycząca tworzenia bohatera z podziałem na protagonistę antagonistę bohatera aktywnego, biernego, bohaterów pobocznych.
Umiejętność tworzenia dialogów.

Scenopis i storyboard

Umiejętność stworzenia scenopisu i storyboardu z zastosowaniem wiedzy warsztatowej języka filmu (kwestie techniczne rozpisania kierunków ruchu kamery, postaci, kadrowania w storyboardzie).
Layout scenopisu i storyboardu
Przyswojenie nazewnictwa branżowego (Słownik pojęć scenariuszowych).
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, Kompetencje i umiejętności które student powinien posiadać to: umiejętność rysunku odręcznego, znajomość zasad operowania językiem filmu, znajomość zasad kompozycji, gradacji, rodzajów ujęć ruchu w kadrze, ruchu kamery praktyczna znajomość komputerowych programów graficznych.

3. Opis form zajęć

a) **Wykłady**

- **Treści programowe:**

- logline, tagline, tytuł, nowela filmowa, synopsis, treatment Scenariusz, storyboard, scenopis, animatik – podobieństwa i różnice.

- Miejsce i znaczenie logline, tagline, tytułu, noweli filmowej, synopsisu, treatmentu, scenariusza, storyboardu, scenopisu w preprodukcji filmowej.

- Scenariusz – struktura fabuły, (struktura trójaktowa, nielinearna, wielowątkowa) podstawowe cechy scenariusza.

- Storyboard – krótka historia, cechy opisu.

- Podstawowe elementy konstrukcji obrazu filmowego.

- Ekranizacja, Adaptacja tekstu literackiego podobieństwa i różnice

- **Metody dydaktyczne:**

- Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją.

- Prezentacja przykładów istniejących w formie fizycznej. (Gotowe teksty scenariuszy filmowych form krótko, średnio i Konwersacja weryfikująca wiedzę studentów. Prace ćwiczeniowe i zadaniowe
- Wspólna analiza fragmentów utworów filmowych

Forma i warunki zaliczenia:

- Warunkiem zaliczenia wykładu jest obecność na wykładzie i zaliczenie ćwiczeń (Praca praktyczna, projektowa według założenia prowadzącego)

Tematy zadań:

- Scenariusz krótkiej formy promującej współczesne trendy społeczne (reklama społeczna, forma dokumentalna, reportaż)
- Scenariusz krótkiej formy prezentującej treści pro eko (spot reklamowy, forma dokumentalna, rolka instagramowa, tik tokowa, you tube shorts)
- Scenariusz krótkiej formy prezentującej elektromobilność (spot reklamowy, rolka instagramowa, tik tokowa, you tube shorts)

Wykaz literatury podstawowej:

1. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
2. Block B., *Opowiadanie obrazem*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
3. Russin R. U., Downs W. M., *Jak napisać scenariusz filmowy*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009.
4. Scher L., *Czy będzie z tego dobry film?: profesjonalna analiza i ocena scenariuszy filmowych*. Warszawa: Wydawnictwo Myśliński, 2014.
5. Pillar A., *Scenariusz w przerwie na kawę*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2019.

Wykaz literatury uzupełniającej:

1. Starski A., *Scenografia*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2013.
2. Murch W., *W mgnieniu oka: sztuka montażu filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2020.
3. Płażewski J., *Język filmu*. Warszawa: Książka i Wiedza, 2008.

b) Laboratorium

Treści programowe :

- Opracowanie storyboardowego zapisu istniejącej formy filmowej.
- Znak ruchu – graficzne zapis ruchu przedmiotu – leży, skacze, oddala się, etc.
- Dramaturgia – tworzenie logline, tagline, tytuł, noweli filmowej, synopsisu, treatmentu szkieletu scenariusza, na podstawie analizy tekstu, oraz na podstawie rozwiniętego autorskiego pomysłu wypracowanego na zajęciach.

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. Simon M., *Storyboard - ruch w sztuce filmowej*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 2. Block B., *Opowiadanie obrazem*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 3. Russin R. U., Downs W. M., *Jak napisać scenariusz filmowy*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009.
 4. Scher L., *Czy będzie z tego dobry film?: profesjonalna analiza i ocena scenariuszy filmowych*. Warszawa: Wydawnictwo Myśliński, 2014.
 5. Pillar A., *Scenariusz w przerwie na kawę*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie Dialog, 2019.
 6. Martin Schabenbeck *Format scenariusza filmowego*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 7. Linda Aronson, *Scenariusz na miarę 21 wieku* Wydawnictwo Dialog Warszawa
 8. Daniel Arijon Gramatyka Języka Filmowego Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 9. Gustavo Mercado, *Okiem filmowca – Nauka i łamanie zasad kompozycji filmowej*, Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010.
 10. Giuseppe Cristiano *Kurs Tworzenia storyboardów*, Wydawnictwo ABE
 - 11.
 - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Woroch A., *To tylko sztuczka: o samoświadomości kina i technikach deiluzyjnych we współczesnych filmach*. Kraków: Universitas, 2022.
 2. Górka M., *Visual storytelling: jak opowiadać językiem video*. Warszawa: PWN, 2022.
 3. Lynn J., *Żarty na bok: zasady komedii*. Warszawa: Dialog, 2019.
 4. Joseph Campbell, *Bohater o tysiącu twarzy*, Wydawnictwo NOMOS, Kraków 2013

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	2
	Udział w dyskusjach	3
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	28
	Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej	22
	Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych	7
	Przygotowanie i prezentacja projektów	10
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	11
	Czytanie wskazanej literatury	4
	Udział w dyskusjach	6
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	18
	Projekt indywidualny realizowany w ramach pracy własnej	30
	Ćwiczenia realizowane w ramach zajęć własnych	5
	Przygotowanie i prezentacja projektów	14
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

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

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 – 56
 - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 28
 - Liczba punktów ECTS – 1,6

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 18
 - Liczba punktów ECTS – 2,1

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. Ma i potrafi kreatywnie wykorzystać wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu realizacji prac scenariuszowych	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, scenariuszowego i ilustracyjnego, korzystając, zależnie od potrzeb, z narzędzi technik klasycznych (malarstwo, rysunek), multimedialnych i interaktywnych. Posiada umiejętność kreacji pomysłu i rozpisania go w formę synopsisu, noweli filmowej treatmentu i scenariusza	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	x	x	Przegląd prac projektowych

GSO_13_02	x	x	Przegląd prac projektowych
GSO_13_03		x	Przegląd prac projektowych
GSO_13_04		x	Przegląd prac projektowych
GSO_13_05		x	Przegląd prac projektowych
GSO_13_06		x	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.