

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G56c-III-5
Przedmiot:	<b>Scenorys i scenariusz</b>
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Specjalność:	sztuka mediów cyfrowych
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	Scenorys i scenariusz
Rok/Semestr:	III/5
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	<b>Letkiewicz Marek, dr hab.</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Ogólna znajomość problematyki współczesnego kina, video-performance i realizacji multimedialnych.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia przedmiotowe</li> <li>• dyskusja dydaktyczna</li> <li>• konsultacje</li> <li>• korekta prac</li> <li>• metoda projektów</li> <li>• metoda przypadków</li> <li>• objaśnienie lub wyjaśnienie</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• wykład konwersatoryjny</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	Zajęcia zapoznają studentów z pełnym tokiem pracy nad scenariuszem realizatorskim. Chodzi o rodzaj scenariusza, który jest koncepcyjnym i technicznym planem realizacji multimedialnej, filmowej lub animacji. Zawiera on szczegółowe instrukcje na temat konstrukcji pracy, opis akcji, projekty postaci i planów, plan kolejnych ujęć, scen i sekwencji, ruchów kamery, wskazówki dotyczące reżyserii światła oraz realizacji ścieżek audio i video. Jest on podstawą działań reżysera, operatora, aktorów, animatorów, dźwiękowców, oświetleniowców i scenografa. Zakres poruszanych tematów pokrywa pełne spektrum problematyki związanej ze sztuką opartą na linii czasu, poczynając od pomysłu poprzez mappowanie tematu, konstruowanie historii, konspekt kroków, metodę fiszek, synopsis, projekty prototypów modeli postaci, obiektów i dalszych planów, poetykę obrazu poprzez różne formy scenorysów i storyboardów do kompletnego animatiku.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• obecność na zajęciach</li> <li>• praca semestralna</li> <li>• projekt</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	Po pierwszym semestrze zajęć indywidualny scenariusz i scenorys. Po drugim semestrze zajęć indywidualny storyboard i projekty modeli. Po trzecim semestrze zajęć udźwiękowiony animatic.
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lew Hunter, Kurs pisania scenariuszy, Wydawnictwo Filmowe, Warszawa, 2013.</li> <li>2. Bruce Block, Opowiadanie obrazem, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2015.</li> <li>3. Mike Wellins, Myśleć animacją, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa, 2015.</li> <li>4. Steve Stockman, Kręcić filmy, które wciągają!, Helion, Gliwice 2017.</li> <li>5. Mark Simon, Storyboard, ruch w sztuce filmowej, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.</li> </ol>
Dodatkowe informacje:	marekletkiewicz@wp.pl

<p>Modułowe efekty kształcenia:</p>	<p>01W Student, który zaliczył moduł, ma wiedzę na temat morfologii dzieła filmowego  02W ma wiedzę na temat arkanów warsztatu artystycznego storyboard'u  03W ma wiedzę na temat analizy scenariusza literackiego i scenorysów  04U umie analizować dzieła filmowe i ich obrazowe lub literackie reprezentacje  05U umie posługiwać się terminologią języka charakterystycznego dla branży filmowej  06U umie wizualizować własne projekty filmowe i sporządzać profesjonalne storyboard'y i scenariusze realizatorskie innego typu  07K jest świadomy teoretycznych i praktycznych podstaw artystycznego warsztatu tworzenia storyboard'ów – przez co jest partnerem w branży postprodukcji multimedialnej i filmowej  08K posiada zdolność kreacji storyboard'ów na potrzeby projektów artystycznych i profesjonalnych realizacji branży filmowej – może więc realizować własne projekty multimedialne lub filmowe lub realizować zadania na potrzeby innych producentów  09K postępuje zgodnie z przyjętymi w branży filmowej normami, co daje mu możliwość podjęcia kooperacji na polu komercyjnych zadań</p>
<p>Metody weryfikacji efektów kształcenia:</p>	<p>Weryfikacja na podstawie oceny przedłożonych prac.</p>