


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Pre-wizualizacja w produkcji		8.0.12738	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
mgr inż. Jakub Maj; mgr Irena Siedlar; dr Paweł Biliński			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		2	
Ćw. audytoryjne		15 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		15 godzin - studiowanie literatury przedmiotu;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		20 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Ćw. audytoryjne: 15 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2022/2023 zimowy			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		- wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		aktywny udział w zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			
<b>zakładany efekt uczenia się</b>	<b>wykonanie pracy zaliczeniowej</b>	<b>aktywność</b>	
		Wiedza	
K_W07	+	+	
		Umiejętności	
K_U08	+	+	
K_U14	+	+	
		Kompetencje społeczne	
K_K01	+	+	
K_K02	+	+	
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>			
<b>A. Wymagania formalne</b>			
Brak			

<b>B. Wymagania wstępne</b>	
Brak	
<b>Cele kształcenia</b>	
Student zdobywa wiedzę na temat praktycznego wykorzystania pre-wizualizacji. Potrafi stworzyć podstawowe formy pre-wizualizacji. Rozumie jej znaczenie w procesie produkcji audiowizualnej.	
<b>Treści programowe</b>	
Czym jest pre-wizualizacja; formy pre-wizualizacji; animatic komputerowy; korzyści z wykorzystania pre-wizualizacji; techniczne możliwości pre-wizualizacji; concept art i storyboard; wpływ pre-wizualizacji na ocenę materiału filmowego; pre-wizualizacja w procesie pre-produkcji, technika pre-wizualizacji; narzędzia do pre-wizualizacji.	
<b>Wykaz literatury</b>	
<b>Na początku semestru prowadzący ustala zestaw lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu</b>	
J. M. Gauthier, Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-visualization for Games, Film & the Web, Focal Press 2005.	
M. Simon, Storyboard. Ruch w sztuce filmowej, Warszawa 2010.	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>	<b>Wiedza</b>
K_W07 K_U08; K_U14 K_K01; K_K02	K_W07 Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiada wiedzę nt. pre-wizualizacji projektu audiowizualnego (K_W07).</li> </ul>
	<b>Umiejętności</b>
	K_U08; K_U14 Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wybrać odpowiednią formę pre-wizualizacji formy audiowizualnej (K_U08);</li> <li>• potrafi zrealizować proste pre-wizualizacje projektu audiowizualnego (K_U14).</li> </ul>
	<b>Kompetencje społeczne (postawy)</b>
	K_K01; K_K02 Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w zakresie pre-wizualizacji produkcji filmowej, w tym zwłaszcza aktywnego śledzenia zmian w tym zakresie (K_K01);</li> <li>• jest przygotowany do brania aktywnego udziału w instytucjach i organizacjach zajmujących się profesjonalną pre-wizualizacją produkcji audiowizualnych (K_K02).</li> </ul>
<b>Kontakt</b>	
jakub.maj@ug.edu.pl	