


**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>	
Rozwój stylu i technologii w kinie		8.0.12715	
<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>			
dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; prof. dr hab. Mirosław Przyłipiak; dr Piotr Kurpiewski; dr Marta Tymińska; dr hab. Krzysztof Kornacki, profesor uczelni; dr hab. Marcin Adamczak			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		1	
Konwersatorium		15 godzin - obecność na zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		5 godzin - czytanie lektur;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		5 godzin - przygotowanie do kolokwium.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Konwersatorium: 15 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2022/2023 letni			
<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>	
- Analiza tekstów z dyskusją		<b>Sposób zaliczenia</b>	
- Dyskusja		Zaliczenie na ocenę	
- Konwersatorium z prezentacją multimedialną		<b>Formy zaliczenia</b>	
		kolokwium	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		obecność na zajęciach (30%)	
		kolokwium (70%)	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			
zakładany efekt uczenia się	kolokwium	wypowiedzi studentów (analizy przypadków)	dyskusja
		Wiedza	
K_W03	+	+	+
K_W04	+	+	+
		Umiejętności	
K_U03	+	+	+
K_U04	+	+	+
		Kompetencje społeczne	
K_K01	+	+	+
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>			
A. Wymagania formalne			

Brak	
<b>B. Wymagania wstępne</b> Brak	
<b>Cele kształcenia</b> Student zdobywa wiedzę na temat zmian technologicznych w kinie i ich wpływu na estetykę przekazów filmowych.	
<b>Treści programowe</b> Rozwój technologii kinematograficznej od prehistorii kina do współczesności. Przełomy technologiczne: 1) Wynalezienie kamery i projektora. Technologie kina wczesnego i kina atrakcji. 2) Przełomy dźwiękowe. Dubbing, międzynarodowe "wersje". 3) Technologie barwnego obrazu: okres rękodzielniczy, systemy barwnego obrazu (zwłaszcza Technicolor), taśma barwna, cyfrowa postprodukcja barwy. Technologie obrazu czarno-białego. 4) Kino stereoskopowe, trójwymiarowe, 3D. Kino anagazujące zmysły, kino taktylne. Ekran szeroki i panoramiczny. 5) Przełom cyfrowy. Cyfryzacja obrazu, zapisu, efektów specjalnych, animacji, produkcji i postprodukcji. Wpływ poszczególnych przemian technologicznych na sztukę filmową, zwłaszcza na styl, środki wyrazu i kulturę produkcji.	
<b>Wykaz literatury</b> <b>Na początku semestru prowadzący ustala zestaw lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu</b> <b>A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):</b> <b>A.1. wykorzystywana podczas zajęć</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barry Salt. Styl i technologia filmu, Kraków 2007, t. 1 – 3 (fragmenty).</li> <li>• D. Bordwell, K. Thompson, Film Art. Sztuka filmowa, różne wydania.</li> <li>• P. Świerczek, Wszystkie kolory kina, „Ekrany” 2013, nr 6.</li> <li>• P. Sitkiewicz, Przebrane rewolucje kina 3-D, „Kultura Popularna” 2014, tom 3, nr 37.</li> <li>• A. Gwóźdź, Narodziny kina z ducha triku, „Kwartalnik Filmowy” 2017, nr 99.</li> <li>• T. Sito, Moving Innovation. A History of Computer Animation, Cambridge–London 2013 (fragment).</li> </ul> <b>B. Literatura uzupełniająca</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia kina, pod red. R. Syski, T. Lubelskiego, I. Sowińskiej, 4 tomy</li> </ul>	
<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b> K_W03; K_W04 K_U03; K_U04 K_K01	<b>Wiedza</b> K_W03; K_W04 Student: rozumie zależność pomiędzy rozwojem technologii kinematograficznej a językiem filmu (K_W03); posiada wiedzę nt. wpływu technologii na poszczególne rodzaje i gatunki kina, jako działalności artystycznej (K_W04). <b>Umiejętności</b> K_U03; K_U04 Student: posiada umiejętności oceny użytej technologii filmowej i jej wpływu na estetykę przekazu (K_U03); posiada umiejętność oceny wartości scenariusza projektu filmowego pod kątem postulowanej technologii (K_U04). <b>Kompetencje społeczne (postawy)</b> K_K01 Student: rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji filmowej, w tym zwłaszcza w zakresie przemian technologicznych (K_K01).
<b>Kontakt</b> pawel.sitkiewicz@ug.edu.pl	