

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Kreacja Pomysłu i budowa scenariusza

Kod przedmiotu: GSO_25

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczne

Formy zajęć i liczba godzin:

Rok: 3

Semestr: 6

Forma stacjonarna

wykłady – 8;

laboratorium – 17;

Forma niestacjonarna

wykłady – 5;

laboratorium – 10;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 1

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z wiedzą z zakresu, tworzenia i kreacji pomysłu realizacyjnego na grę fabularną, budowy scenariusza, technik prowadzenia narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych, umiejętności tworzenia monologu, dialogu jakim bohater i postaci będą się posługiwały. a także zapoznanie studenta z aspektem technicznym „layoutu” scenariusza

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Brak

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

- **Treści programowe**
 - Tworzenie, pomysłu skąd czerpać inspirację na pomysł?
 - Co to jest scenariusz i czy każda historia nadaje się na grę, film?
 - Budowa scenariusza – struktura (Ekspozycja, punkt zwrotny, konfrontacja, drugi punkt zwrotny, zakończenie)
 - Budowa sceny
 - Bohater – tworzenie postaci
 - Narracja – budowanie konfliktu
 - Konwencja
 - Dialog i monolog
 - Layout
 - Storyboard
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
 - Projekcje przykładowych realizacji wideo
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest posiadanie wiedzy nabytej podczas wykładu (weryfikacja na podstawie zadania zaliczeniowego)
- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia strikte autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
 2. *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008
 3. *Format Scenariusza Filmowego*, Martin Schabenbeck, Wydawnictwo Wojciech Marzec Warszawa 2008
 4. *Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy*, Piotr Wereśniak, Wydawnictwo Film S.A

b) Laboratorium

- **Treści programowe**
 - Historia własna (z życia)
 - Historia zapożyczona (artykuł prasowy, powieść, historia czyjaś)
 - Adaptacja
 - Dialog podsłuchany
 - Monolog podsłuchany
 - Bohater (adaptacja bohatera współczesnego na bohatera gry)
 - Emocje
 - Budowa początku
 - Budowa środka

- Budowa końca.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - Konsultacje
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Praca zaliczeniowa
 - Ocena aktywności studentów podczas zajęć
 - Ocena uczestnictwa w zajęciach
- **Wykaz literatury podstawowej**
Zajęcia autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
 - *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008
 - *Format Scenariusza Filmowego*, Martin Schabenbeck, Wydawnictwo Wojciech Marzec Warszawa 2008
 - *Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy*, Piotr Wereśniak, Wydawnictwo Film S.A

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	8
	Czytanie wskazanej literatury	2
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	17
	Projekt indywidualny	3

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	30
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	5
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	10

	Projekt indywidualny	10
--	----------------------	----

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	30
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	1

a) 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 – 25
 - Liczba punktów ECTS – 1,0
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 17
 - Liczba punktów ECTS – 0,8

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 0,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 10
 - Liczba punktów ECTS – 0,8

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_25_W1	Posiada wiedzę z zakresu, tworzenia i kreacji pomysłu realizacyjnego na grę fabularną	K_W03, K_W12, K_W13,
GSO_25_W2	Posiada wiedzę na temat możliwości wykorzystania technik narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych	K_W12, K_W13,
GSO_25_U1	Posiada umiejętność budowy scenariusza z wykorzystaniem właściwych technik prowadzenia narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych	K_U03, K_U09, K_U11
GSO_25_U2	Opanował umiejętności tworzenia monologu, dialogu pomiędzy bohaterami.	K_U03, K_U09, K_U11, K_K4, K_K5
GSO_25_K1	Posiada zdolność autorefleksji i przestrzega praw autorskich w pracach projektowych	K_K7, K_K11

6. 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_25_W1	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_W2	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U1		v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U2		v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_K1		v	Praca zaliczeniowa

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GSO_25_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_W2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_K1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe