

**KARTA KURSU**

Nazwa	PRACOWNIA OBRAZU RUCHOMEGO   A	
Nazwa w j. ang.	TIME-BASED MEDIA   A	
Koordynator	dr Małgorzata Łuczyna	Zespół dydaktyczny
		dr Małgorzata Łuczyna
Punkcja ECTS*	4	

## Opis kursu (cele kształcenia)

W Pracowni Obrazu Ruchomego studenci rozwijają swoją wiedzę i umiejętności w zakresie szeroko pojętej sztuki audiowizualnej. Celem kursu jest wykształcenie umiejętności świadomego poruszania się w obszarze sztuki współczesnej, poszukiwania nowych obszarów kreacji oraz korzystania z różnych mediów i łączenia nietypowych narzędzi, technik i strategii artystycznych. Istotne jest także wykształcenie umiejętności świadomego operowania mediami oraz posługiwania się różnymi narzędziami w tworzeniu koncepcji prac multimedialnych do celów artystycznych i komercyjnych. Podczas kursu studenci mają możliwość pracować zarówno indywidualnie jak i w zespołach, dzięki czemu rozwijają także umiejętność pracy w grupie.

## Warunki wstępne

Wiedza	Podstawy języka filmowego, kompozycji obrazu ruchomego, najważniejszych zagadnień z historii filmu.
Umiejętności	Podstawowa znajomość programów do obróbki audio i wideo. Podstawowa umiejętność pracy ze sprzętem do rejestracji audio i wideo.
Kursy	Rejestracja i montaż wideo A, B

## Efekty kształcenia

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01 – posiada podstawową wiedzę w zakresie doboru odpowiednich środków do rejestracji obrazu oraz dźwięku W02 – posiada wiedzę dotyczącą filmu, sztuki wideo i multimedialnych oraz sposobów wykorzystania tych technik i narracji w artystycznych i komercyjnych realizacjach W03 – potrafi zdefiniować i rozpoznać składowe dzieła z zakresu filmu, wideo, multimedialnych	K_W01, K_W02 K_W03, K_W14 K_W14

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Umiejętności	U01 – posiada umiejętność posługiwania się narzędziami do rejestracji obrazu i dźwięku	K_U01,
	U02 – posiada umiejętność wyboru odpowiednich środków stylistycznych do budowania zamierzonej narracji filmowej lub multimedialnej	K_U02, K_U03,
	U03 – posiada umiejętność konstruowania autorskiej wypowiedzi wizualnej na zadany temat	K_U05, K_U04

	Efekt kształcenia dla kursu	Odniesienie do efektów kierunkowych
Kompetencje społeczne	K01 – potrafi ocenić swoją rolę i obowiązki w działaniach zespołowych	K_K06
	K02 – jest zdolny do krytycznej i konstruktywnej oceny własnej pracy	K_K04, K_K02
	K03 – potrafi efektywnie współpracować z grupą w celu realizacji zamierzeń twórczych określonych w zespole	K_K06, K_K08

Organizacja											
Forma zajęć	Wykład (W)	Ćwiczenia w grupach									
		A		K		L		S		P	
Liczba godzin						45					

#### Opis metod prowadzenia zajęć

1. Prezentacja /pokaz / konwersatorium – analiza prac i projektów z obszaru sztuki współczesnej.
2. Projekcje i prezentacje współczesnych koncepcji w zakresie realizacji projektów i działań filmowych, audiowizualnych, multimedialnych oraz rozwiązań technicznych.
3. Sesje, nagrania, warsztaty plenerowe i studyjne.
4. Warsztaty i ćwiczenia w grupie, pogadanka, dyskusja, burza mózgów, wypracowywanie rozwiązań.
5. Konsultacje i korekty indywidualne dotyczące prac realizowanych samodzielnie przez studentów.
6. Przeglądy grupowe.

## Formy sprawdzania efektów kształcenia

	E – learning	Gry dydaktyczne	Ćwiczenia w szkole	Zajęcia terenowe	Praca laboratoryjna	Projekt indywidualny	Projekt grupowy	Udział w dyskusji	Referat	(esej)Praca pisemna	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Inne
W01					x	x	x						
W02					x	x	x						
W03													
U01					x	x	x						
U02					x	x	x						
U03													
K01					x	x	x						
K02					x	x	x						
K03					x	x	x						

Kryteria oceny	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realizacja indywidualnego projektu zaliczeniowego</li> <li>2. Uczestnictwo w korektach i konsultacjach</li> <li>3. Obecność i aktywny udział w zajęciach</li> <li>4. Uczestnictwo w projektach grupowych</li> </ol>
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Uwagi	
-------	--

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Film, wideo, multimedia – pojemność i znaczenia terminów, przenikanie się dziedzin sztuki, możliwości wykorzystania różnych mediów i strategii twórczych.</li> <li>2. Budowanie narracji filmowej – operowanie obrazem filmowym, świadome posługiwanie się kadrem i budowanie narracji w przebiegu czasowym.</li> <li>3. Operowanie plastyką obrazu filmowego.</li> <li>4. Praca ze sprzętem do rejestracji obrazu i dźwięku.</li> <li>5. Realizacja ćwiczeń osadzonych w realiach – filmowe relacje z konkretnych wydarzeń publicznych.</li> <li>6. Tworzenie zespołów realizacyjnych i proste działania w zakresie pracy ekip filmowych.</li> <li>7. Analiza dzieł z zakresu gatunków filmowych, sztuki wideo, a także szeroko pojętej sztuki audiowizualnej, multimedialnych.</li> <li>8. Realizacja krótkich form filmowych w ramach ćwiczeń grupowych oraz indywidualnych, w oparciu o zadane tematy.</li> </ol>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Wykaz literatury podstawowej

<p>Ryszard W. Kluszczyński, <i>Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej</i>, Kraków 2002.</p> <p>Hopfinger Maryla, <i>Doświadczenia audiowizualne, o mediach w kulturze współczesnej</i>, Warszawa 2003.</p> <p>Barry Braverman, <i>Sztuka filmowania. Sekrety warsztatu operatora</i>, Wydawnictwo Helion 2011.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Wykaz literatury uzupełniającej

Berger John, *O patrzeniu*, Fundacja Aletheia, Warszawa 1999.  
 Filmy i dokumentacje prac artystycznych dostępne na stronach internetowych  
 m.in. ninateka.pl, artmuseum.pl

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi	Wykład	
	Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.)	30
	Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym	15
liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi	Lektura w ramach przygotowania do zajęć	5
	Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu	
	Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie)	20
	Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia	30
Ogółem bilans czasu pracy		100
Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika		4