

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Prewizualizacja w produkcji (Ćw. audytoryjne), PG_00191113						
Kierunek studiów	Produkcja form audiowizualnych (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Produkcji Form Audiowizualnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Piotr Kurpiewski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		1.0		34.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zdobycie przez studenta wiedzy na temat praktycznego wykorzystania pre-wizualizacji. Student potrafi stworzyć podstawowe formy pre-wizualizacji. Rozumie jej znaczenie w procesie produkcji audiowizualnej.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PFAL3_K02] Jest przygotowany do brania aktywnego udziału w działalności instytucji, organizacji oraz grup społecznych zajmujących się produkcją audiowizualną.		Student jest przygotowany do brania aktywnego udziału w instytucjach, organizacjach oraz grupach społecznych zajmujących się produkcją audiowizualną z wykorzystaniem procesu pre-wizualizacji.		[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[PFAL3_K01] Rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji filmowej, w tym zwłaszcza aktywnego śledzenia zmian w tym zakresie.		Student rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji filmowej, w tym zwłaszcza aktywnego śledzenia zmian w zakresie pre-wizualizacji.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		
	[PFAL3_W07] Posiada wiedzę na temat wstępnego etapu rozwoju projektu audiowizualnego.		Student posiada wiedzę na temat wstępnego etapu rozwoju projektu audiowizualnego w zakresie pre-wizualizacji.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		
	[PFAL3_U08] Potrafi przygotować wstępny etap produkcji audiowizualnej.		Student potrafi przygotować wstępny etap produkcji audiowizualnej w zakresie pre-wizualizacji.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport		

Treści przedmiotu	Czym jest pre-wizualizacja; formy pre-wizualizacji; animatic komputerowy; korzyści z wykorzystania pre-wizualizacji; techniczne możliwości prewizualizacji; concept art i storyboard; wpływ pre-wizualizacji na ocenę materiału filmowego; pre-wizualizacja w procesie pre-produkcji, technika prewizualizacji; narzędzia do pre-wizualizacji.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywny udział w zajęciach	80.0%	30.0%
	projekt zaliczeniowy	51.0%	70.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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.	
	Uzupełniająca lista lektur	B. Block, Opowiadanie obrazem tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych, Warszawa 2010.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Współczesne metody pre-wizualizacji, wyzwania związane z planowaniem procesu produkcji z wykorzystaniem pre-wizualizacji, wpływ pre-wizualizacji na proces produkcji dzieła audio-wizualnego.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.