

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Rozwój stylu i technologii w kinie, PG_00167009						
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	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		1.0		
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 Grzegorz Fortuna-Skowron				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10
	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	10		1.0		14.0	25
Cel przedmiotu	Student uczy się na temat zmian/rewolucji technologicznych w kinie i ich wpływu na estetykę filmu oraz filmowe konwencje narracyjne.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PFAL3_W04] Posiada wiedzę na temat rodzajów i gatunków działalności audiowizualnej jako działalności artystycznej.		Student posiada wiedzę na temat wpływu technologii na poszczególne rodzaje i gatunki kina, jako działalności artystycznej.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[PFAL3_U03] Posiada umiejętność oceny przekazów audiowizualnych z punktu widzenia estetycznego.		Student posiada umiejętności oceny użytej technologii filmowej i jej wpływu na estetykę przekazu.		[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[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 w zakresie przemian technologicznych.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[PFAL3_W03] Rozumie język mediów audiowizualnych oraz zna profesjonalną terminologię, również w języku angielskim.		Student posiada umiejętności oceny użytej technologii filmowej i jej wpływu na estetykę przekazu.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		

Treści przedmiotu	Rozwój technologii kinematograficznej od prehistorii kina do współczesności.		
	Przełomy technologiczne:		
	1) Przełomy dźwiękowe. Dubbing, międzynarodowe "wersje".		
	2) Technologie barwnego obrazu: okres rękodzielniczy, systemy barwnego obrazu (zwłaszcza Technicolor), taśma barwna, cyfrowa postprodukcja barwy. Technologie obrazu czarno-białego.		
	3) Kino stereoskopowe, trójwymiarowe, 3D. Kino anagafujące zmysły, kino taktylne. Ekran szeroki i panoramiczny.		
	4) Przełom cyfrowy. Cyfryzacja obrazu, zapisu, projekcji, efektów specjalnych, animacji, produkcji i postprodukcji. Estetyka filmu cyfrowego.		
	Wpływ poszczególnych przemian technologicznych na sztukę filmową, zwłaszcza na styl, środki wyrazu i kulturę produkcji.		
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%	20.0%
	ocena z kolokwium	51.0%	80.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Barry Salt. Styl i technologia filmu, Kraków 2007, t. 1 3 (fragmenty).	
		D. Bordwell, K. Thompson, Film Art. Sztuka filmowa, różne wydania.	
		P. Świerczek, Wszystkie kolory kina, Ekrany 2013, nr 6.	
		P. Sitkiewicz, Przegrane rewolucje kina 3-D, Kultura Popularna 2014, tom 3, nr 37.	
		T. Sito, Moving Innovation. A History of Computer Animation, CambridgeLondon 2013 (fragment).	
	Uzupełniająca lista lektur	Historia kina, pod red. R. Syski, T. Lubelskiego, I. Sowińskiej, 4 tomy.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.