



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Postać w literaturze, filmie i grach Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.11K.01621.23
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej	Języki wykładowe polski
Poziom studiów studia pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Profil studiów profil ogólnoakademicki	
Koordynator zajęć	Joanna Pigulak
Prowadzący zajęcia	Joanna Pigulak
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 30, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	rozwijanie świadomości terminologicznej stosowanej w literaturoznawstwie, filmoznawstwie i groznawstwie dotyczącej postaci, ze szczególnym uwzględnieniem różnic pojęciowych: bohater/bohaterka, protagonista/protagonistka, postać, persona, awatar/agent użytkownika
C2	zapoznanie studentów z podstawowymi modusami bohaterskimi, głównie w literaturze współczesnej
C3	zapoznanie studentów ze specyfiką postaci transmedialnych
C4	zarysowanie relacji między bohaterem filmowym a literackim (rozdzielenia i identyfikacje)
C5	wskazanie roli i funkcji ludzkich oraz nieludzkich postaci w fabułach literackich, filmowych oraz growych
C6	budzenie świadomości kulturowej w refleksji nad postacią w literaturze, filmie, grach

Wymagania wstępne

Brak.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych	GZN_K1_W02	Kolokwium pisemne
W2	zna w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi	GZN_K1_W04	Kolokwium pisemne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi rozpoznawać różne rodzaje wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określać ich znaczenia, oddziaływanie oraz miejsce w procesie kształcenia	GZN_K1_U04	Kolokwium pisemne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest przygotowany/przygotowana do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa	GZN_K1_K04	Kolokwium pisemne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wprowadzenie i charakterystyka terminologii używanej w badaniach kultury, głównie gromy, literackich i filmowych dotyczących postaci w literaturze, filmie, grach (np. bohater/bohaterka, protagonista/protagonistka, postać, persona, awatar/agent użytkownika).	W1, W2	Wykład
2.	Analiza wybranych powiązań groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi odnoszącymi się do tematu postaci (np. postać pisarza w powieściach Stephena Kinga, filmie "Dziewiąte wrota" oraz grze cyfrowej "Alan Wake"; analogicznie - transmedialne postacie popkulturowe, takie jak wiedźmin Geralt, postacie wampiryczne i in., które funkcjonują w przestrzeniach: literatura, seriale, gry wideo).	W2, U1	Wykład
3.	Omówienie różnych rodzajów wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzenie ich krytycznej analizy i interpretacji z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określenia ich znaczenia, oddziaływania oraz miejsca w procesie kształcenia (np. debata poświęcona wpływowi interaktywności na kreację protagonisty w grach RPG opartych na literackim materiale źródłowym; wykorzystanie kategorii powieściowości i realizmu groteskowego [M. Bahtin] do analizy postaci w grach).	W1, U1, K1	Wykład
4.	Przygotowanie do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa. (np. kształtowanie umiejętności wypowiedzi na wybrany temat dotyczący konkretnego rodzaju bohatera występującego na przestrzeni wszystkich omawianych mediów).	K1	Wykład

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład konwersatoryjny, Wykład problemowy, Dyskusja, Pokaz i obserwacja

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	<p>Warunkiem zaliczenia wykładu jest zdanie kolokwium pisemnego.</p> <p>bardzo dobry (bdb; 5,0): Student posiada rozbudowaną wiedzę o zagadnieniu postaci w literaturze, filmie i grach, potrafi scharakteryzować je, posługując się zarówno specjalistyczną terminologią jak i znajomością kontekstów kulturowych. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu zadań, wykazuje się kreatywnością i wysoką aktywnością w dyskusjach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 100-91%</p> <p>dobry plus (+db; 4,5): Student zna, rozumie i potrafi scharakteryzować zagadnienie postaci w literaturze, filmie i grach w swojej wypowiedzi. Potrafi omówić ją z użyciem specjalistycznej terminologii. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu zadań, wykazuje się wysoką aktywnością w dyskusjach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 90-86%</p> <p>dobry (db; 4,0): Student zna i rozumie zagadnienie postaci w literaturze, filmie i grach. Potrafi omówić ją z użyciem specjalistycznej terminologii. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu zadań. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 85-70%</p> <p>dostateczny plus (+dst; 3,5): Student w stopniu dostatecznym realizuje założenia przedmiotu, zarysowane w programie studiów. Zna pojęcia i konteksty związane z zagadnieniem postaci w literaturze, filmie i grach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 71-61%</p> <p>dostateczny (dst; 3,0): Student w stopniu dostatecznym realizuje założenia przedmiotu, zarysowane w programie studiów. W stopniu podstawowym opanował pojęcia i konteksty związane z zagadnieniem postaci w literaturze, filmie i grach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 60-55%</p> <p>niedostateczny (ndst; 2,0): Student nie realizuje założeń przedmiotu, zarysowanych w programie studiów – nie zna podstawowych pojęć i kontekstów związanych z zagadnieniem postaci w literaturze, filmie i grach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik mniejszy niż 55%</p>

Literatura

Obowiązkowa

1. Gajewska Grażyna, Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów, Wydawnictwo UAM: Poznań 2010. Rozdział: (Nie)ludzkie roboty, s. 148-172.
2. Osoba w literaturze i komunikacji literackiej, red. Edward Balcerzan i Włodzimierz Bolecki, IBL: Warszawa 2020. Rozdziały: Ryszard Nycz, Osoba w nowoczesnej literaturze: ślady obecności, s. 7-29. Iwasiów Inga, Osoba w dyskursie feministycznym, s. 84-97.
3. B. Żygulski, Bohater filmowy. Studium socjologiczne, Warszawa 1973.
4. M. Tymińska, Avatars Going Mainstream: Typology of Tropes in Avatar-Based Storytelling Practices, "Replay" 1 (3), 2016.
5. I. Tomczak, P. Stachura, Kształtowanie tożsamości awatara w grach komputerowych. Studium komputerowych adaptacji Waldena Henry'ego D. Thoreau, „ER(R)GO: Teoria - Literatura - Kultura”, nr 37, 2018.

Dodatkowa

1. Ch. Vogler, Podróż autora: struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, tłum. K. Kosińska, Warszawa 2010.
2. T. Z. Majkowski, Języki gropowieści. Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych, Kraków 2019.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	30
Przygotowanie do zaliczenia	30
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60

Liczba punktów ECTS	ECTS 2
----------------------------	------------------

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa
GZN_K1_U04	Absolwent/ka potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) oraz wykorzystywać je podczas wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych
GZN_K1_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
GZN_K1_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi