



Podstawy scenariopisarstwa gier Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.13K.01618.23	
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	Wojciech Otto	
Prowadzący zajęcia	Wojciech Otto, Mirosław Wobalis	
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Celem zajęć jest zaznajomienie studentów z zasadami tworzenia scenariuszy przekazów audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem poetyki i formatów scenariuszy filmów i gier wideo oraz ich specyfiki (eksplikacja, treatment, brief, skrypt, scenopis, scenariusz itd.).
C2	Istotnym aspektem tych zajęć jest symulacja projektowania w zespole.

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 i rozumie terminy i techniki występujące w scenariopisarstwie przekazów audiowizualnych, głównie gier i filmu.	GZN_K1_W05, GZN_K1_W16	Test, Projekt
W2	Zna i rozumie cechy różnicujące rozmaite formy scenariuszowe, szczególnie z zakresu gier i filmu.	GZN_K1_W05, GZN_K1_W16	Test, Projekt, Praca pisemna
W3	Zna i rozumie sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarskiej gier.	GZN_K1_W05, GZN_K1_W13	Test, Projekt
W4	Potrafi rozpoznać różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła	GZN_K1_W16	Test, Projekt
W5	Potrafi powiązać scenariopisarstwo gier z kulturą filmową i innymi sztukami, głównie literaturą, wskazać między nimi zależności, korespondencje i różnice.	GZN_K1_W04, GZN_K1_W05, GZN_K1_W13	Test
W6	Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.	GZN_K1_W13	Test
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Zna i rozumie sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarskiej gier.	GZN_K1_U06	Test
U2	Potrafi rozpoznać różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła.	GZN_K1_U10	Test, Projekt, Praca pisemna
U3	Potrafi powiązać scenariopisarstwo gier z kulturą filmową i innymi sztukami, głównie literaturą, wskazać między nimi zależności, korespondencje i różnice.	GZN_K1_U06	Test
U4	Potrafi testować i analizować gry z perspektywy scenariopisarstwa.	GZN_K1_U10	Test
U5	Potrafi tworzyć rozmaite formy scenariuszowe gier i filmu.	GZN_K1_U08, GZN_K1_U10	Projekt, Praca pisemna
U6	Zna specyfikę twórczości kolaboratywnej, potrafi współpracować w zespole, pracując nad wspólnym projektem scenariuszowym.	GZN_K1_U08, GZN_K1_U10	Projekt
U7	Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.	GZN_K1_U06	Test, Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
K1	Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.	GZN_K1_K08	Test, Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Terminy i pojęcia scenariopisarstwa gier i filmów.	W1, W2, U2	Ćwiczenia
2.	Formy scenariuszowe gier i filmów.	W2, W4, U2, U5	Ćwiczenia
3.	Poetyka oraz techniki scenariusza gry i filmu.	W1, W2, W4, U2, U4, U5	Ćwiczenia
4.	Scenariusz gry w kontekście innych sztuk, głównie filmu.	W5, U3	Ćwiczenia
5.	Branża scenariopisarska gier.	W3, U1	Ćwiczenia
6.	Symulacje, testowanie, analizowanie gier	U4	Ćwiczenia
7.	Twórcze aspekty realizacji projektu scenariuszowego.	W5, W6, U6, U7, K1	Ćwiczenia
8.	Wartościowanie i popularyzacja scenariuszy gier i filmów.	W5, W6, U7, K1	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Semestr 1

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Gra dydaktyczna/symulacyjna, Metoda ćwiczeniowa, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Po pierwszym semestrze warunkiem zaliczenia zajęć jest zdanie testu i przygotowanie projektu (eksplikacja gry). Na ocenę bdb (5) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami w pełni potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę db+ (4+) j.w., ale z pewnymi niedociągnięciami. Na ocenę db (4) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę dst (3) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami częściowo potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę ndst (2) student/ka nie posiada wiedzy, umiejętności i kompetencji założonych dla przedmiotu.

Semestr 2

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Gra dydaktyczna/symulacyjna, Metoda ćwiczeniowa, Metoda warsztatowa, Metoda projektu, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Po drugim semestrze warunkiem zaliczenia jest zdanie testu, przygotowanie projektu i pracy pisemnej. Na ocenę bdb (5) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami w pełni potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę db+ (4+) j.w., ale z pewnymi niedociągnięciami. Na ocenę db (4) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę dst (3) student/ka wykazuje się wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami częściowo potwierdzającymi realizację założonych dla przedmiotu efektów uczenia się. Na ocenę ndst (2) student/ka nie posiada wiedzy, umiejętności i kompetencji założonych dla przedmiotu.

Literatura

Obowiązkowa

1. Maciej Karpiński, Niedoskonałe odbicie. Warsztat scenarzysty filmowego, Warszawa 2006 (wybrane fragmenty)
2. Barbara Szczekała, Mind-game films. Gry z narracją i widzem, Łódź 2018 (wybrane fragmenty)
3. Ernest Adams, Projektowanie gier. Podstawy, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)
4. Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016 (wybrane fragmenty)
5. Jerzy Zygmunt Szeja, Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej, Kraków 2004 (wybrane fragmenty)

Dodatkowa

1. Wojciech Otto, Paradygmat i suspens. O dramaturgii scenariusza filmowego, „Images” 2015, nr 25
2. Christopher Vogler, Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, Warszawa 2010 (wybrane fragmenty)
3. Jan Stasińko, Alien vs Predator gry komputerowe a badania literackie, Wrocław 2005 (wybrane fragmenty)
4. Wybrane tytuły gier z kanonu.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 1

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	10
Przygotowanie do zaliczenia	30

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	10
Przygotowanie projektu	20
Przygotowanie pracy pisemnej	15
Przygotowanie do zaliczenia	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych, zwłaszcza growych, wykorzystywania ich w ramach podejmowanych zadań naukowo-badawczych oraz popularyzatorskich
GZN_K1_U06	Absolwent/ka potrafi merytorycznie argumentować, z wykorzystaniem poglądów innych autorów, formułować wnioski oraz brać udział w debacie – przedstawiać, oceniać różne opinie i stanowiska, dyskutować o nich przy wykorzystaniu różnych form komunikacji (pisanych czy audiowizualnych, jak np. wideoblogi)
GZN_K1_U08	Absolwent/ka potrafi skonstruować w języku polskim pracę pisemną oraz przygotować i zaprezentować wystąpienie ustne i /lub trans- lub multimedialne dotyczące gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)
GZN_K1_U10	Absolwent/ka potrafi zrealizować typowe zadania praktyczne z dziedziny projektowania i testowania gier, krytyki gier, ich lokalizacji oraz szeroko pojętego gamedevu, zarówno w ramach pracy indywidualnej, jak i zespołowej
GZN_K1_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi
GZN_K1_W05	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych
GZN_K1_W13	Absolwent/ka zna i rozumie w podstawowym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji oraz relacji między językiem a innym kodami komunikacji
GZN_K1_W16	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy warsztatowej, niezbędnej do wykonywania zadań praktycznych w zakresie groznawstwa i sztuk pokrewnych