



Strategie narracyjne: interaktywność, multimodalność, ergodyczność

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

| | |
|---|--|
| Kierunek studiów Groznawstwo | Cykl dydaktyczny 2023/24 |
| Specjalność - | Kod zajęć 03GZNS.11K.01620.23 |
| 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 | Marcin Telicki |
| Prowadzący zajęcia | Marcin Telicki |
| Okres Semestr 1 | 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 zapoznanie uczestników z zagadnieniem przeobrażeń narracji w kulturze multimedialnej i przemianami narracyjnymi współczesnych mediów. Studenci mają także zrozumieć zagadnienia ergodyczności, remediacji i związków między mediami tradycyjnymi i interaktywnymi. Dowiedzą się, w jaki sposób interaktywność determinuje transformacje i przetworzenia współczesnych narracji medialnych. |

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 | w zaawansowanym stopniu rozumie wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych | GZN_K1_W02 | Prezentacja multimedialna, Portfolio, Wypowiedź ustna |
| W2 | w zaawansowanym stopniu zna wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów) | GZN_K1_W03 | Prezentacja multimedialna, Portfolio, Wypowiedź ustna |
| W3 | w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi | GZN_K1_W04 | Prezentacja multimedialna, Portfolio, Wypowiedź ustna |
| W4 | w zaawansowanym stopniu zna i rozumie 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_W05 | Prezentacja multimedialna, Portfolio, Wypowiedź ustna |
| W5 | na poziomie zaawansowanym zna i rozumie wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym | GZN_K1_W17 | Prezentacja multimedialna, Portfolio, Wypowiedź ustna |
| Umiejętności - Student/ka: | | | |
| U1 | 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_U04 | Prezentacja multimedialna, Portfolio |
| Kompetencji społecznych - Student/ka: | | | |
| K1 | umie dokonać krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu | GZN_K1_K05 | Prezentacja multimedialna, Wypowiedź ustna |

Treści programowe dla zajęć

| Lp. | Treści programowe dla zajęć | Efekty uczenia się dla zajęć | Formy zajęć |
|-----|---|------------------------------|-------------|
| 1. | Narracja jako pojęcie literaturoznawstwa, nauk humanistycznych oraz innych nauk. | W1, W2, W3, W4, W5 | Ćwiczenia |
| 2. | Rozróżnienia definicyjne oraz implikacje praktyczne terminów: multimedialność, transmedialność, interaktywność, multimedialność, ergodyczność | W1, W2, W3, W4, W5 | Ćwiczenia |
| 3. | Elementy narracji literackich i medialnych (1): kształtowanie typów bohaterów | W1, W2, W3, W4, U1 | Ćwiczenia |

| Lp. | Treści programowe dla zajęć | Efekty uczenia się dla zajęć | Formy zajęć |
|-----|--|------------------------------|-------------|
| 4. | Elementy narracji literackich i medialnych (2): fokalizacja i perspektywa | W1, W2, W3, W4 | Ćwiczenia |
| 5. | Narracje pierwszoosobowe, auktorialne i personalne – modyfikacje interaktywne. Kategoria wiarygodności narratora | W1, W2, W4, U1, K1 | Ćwiczenia |
| 6. | Techniki związane z perspektywą: przełamywanie czwartej ściany, defamiliaryzacja, realizm magiczny, wieloperspektywiczność. | W1, W2, W3, W4, W5 | Ćwiczenia |
| 7. | Szczegółowe rozwiązania kompozycyjne (np. kompozycja szkatułkowa, technika strumienia świadomości, monolog wypowiedziany, retrospekcja, prospekcja, „strzelba Czechowa”, tło fabularne itd.). | W2, W3, W4, U1 | Ćwiczenia |

Informacje dodatkowe

| Forma zajęć | Metody i formy prowadzenia zajęć |
|-------------|---|
| Ćwiczenia | Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Metoda ćwiczeniowa, Metoda aktywizująca - "burza mózgów", Praca w grupach |

| Forma zajęć | Warunki zaliczenia zajęć |
|-------------|--|
| Ćwiczenia | <p>Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest przygotowanie i przedstawienie prezentacji multimedialnej, przygotowanie portfolio oraz zdanie wypowiedzi ustnej.</p> <p>bardzo dobry (bdb; 5,0): student wyróżnia się dogłębnym zrozumieniem tematyki poruszanej w trakcie zajęć. Student potrafi zreferować przedstawione w trakcie zajęć zagadnienia związane z interaktywnością, multimodalnością i ergodycznością, a także wskazać ich przykłady;</p> <p>dobry plus (+db; 4,5): student w pełni rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi je wyjaśnić oraz wskazać przykłady będące egzemplifikacją poznanych na zajęciach strategii narracyjnych;</p> <p>dobry (db; 4,0): student rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi wyjaśnić większość z nich oraz wskazać przykłady będące egzemplifikacją poznanych na zajęciach strategii narracyjnych;</p> <p>dostateczny plus (+dst; 3,5): student w stopniu poprawnym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu strategii narracyjnych lub ze wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach strategii narracyjnych;</p> <p>dostateczny (dst; 3,0): student w stopniu dostatecznym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu strategii narracyjnych, a także ze wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach strategii narracyjnych;</p> <p>niedostateczny (ndst; 2,0): student nie posiada podstawowej wiedzy w zakresie tematyki poruszanej w trakcie zajęć. Nie potrafi wyjaśnić pojęć z zakresu strategii narracyjnych ani wskazać przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach strategii narracyjnych.</p> |

Literatura

Obowiązkowa

1. J. Juul, Co potrafią, a czego nie potrafią gry komputerowe, „Kultura i Historia” [online: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/pl/archives/968>]
2. B. Kłoda-Staniecko, Narracja w grach wideo: a) cz. 1: <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=127&artykul=2800> b) cz. 2: <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=128&artykul=2818>
3. E.J. Aaerseth, Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej
4. A. Luboń, Poetyka i ludologia. Badania literackie a studia nad grami, „Tematy i Konteksty” 2013, nr 3.
5. M. Petrowicz, Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1, s. 81-91.
6. P. Sterczewski, Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1.
7. P. Kubiński, Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światoopowieści (storyworld), „Tekstualia” 2015, nr 4.
8. Krzysztof M. Maj, Ucieczka od linearności. W stronę światocentrycznego modelu narracji transmedialnych, w: Narratologia transmedialna..., red. K. Kaczmarczyk, s. 283-308.
9. J. Sikorska, Ponad inter-, w kręgu trans-. Nowelizacje gier wideo jako przykład narracji transmedialnych, „Forum Poetyki” [online] 2019, nr 18.
10. M. Kłosiński, K.M. Maj, Przyczajony dyskurs, ukryta narracja. W stronę uświadomionego interdyscyplinarnie groźnawstwa, w: Dyskursy gier wideo, red. M. Kłosiński i K.M. Maj.

Dodatkowa

1. Arsenault D., Narration in the Video Game
2. Kubiński P., Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016.
3. Jenkins H., Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów, Warszawa 2008.
4. Jenkins H., Game Design as Narrative Architecture.
5. Pigulak J., Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2022.
6. Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

| Rodzaje zajęć studenta | Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć |
|--|---|
| Ćwiczenia | 30 |
| Przygotowanie portfolio | 10 |
| Przygotowanie prezentacji multimedialnej | 10 |
| Przygotowanie do zajęć | 10 |
| Czytanie wskazanej literatury | 20 |
| Przygotowanie do zaliczenia | 10 |
| 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_K05 | Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu |
| 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_W03 | Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu - wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów) |
| 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_W17 | Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym |