



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Immersyjne aspekty wizualne Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznowstwo		Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -		Kod zajęć 03GZNS.14K.01630.23	
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	Adrianna Woroch		
Prowadzący zajęcia	Adrianna Woroch		
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 30, Zaliczenie z oceną		Liczba punktów ECTS 2

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami z zakresu narracji (rozgrywka liniowa/nieliniowa hipertekstualność, narracja-kłącze, intertekstualność) oraz percepcji (immersyjność, okulocentryzm, teoria afektów, haptyczność) w odniesieniu do poetyki filmowej i growej
C2	Zdobycie przez studentki/ów podstawowej wiedzy na temat technik animacji i obrazowania
C3	Zapoznanie studentki/ów z najpopularniejszymi silnikami graficznymi
C4	Celem praktycznym zajęć jest wykorzystanie zdobytej wiedzy przy użyciu oprogramowania dostępnego w Laboratorium Eksperymentalnych Mediów im. Stanisława Lema.

Wymagania wstępne

Znajomość języka angielskiego na poziomie B2.

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 wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie immersji, narracji (paradygmaty współczesnej narracji takie jak kłące czy labirynt; intersubiektywność), percepcji i technologii obrazowania, z uwzględnieniem kontekstów intermedialnych	GZN_K1_W05, GZN_K1_W17	Kolokwium pisemne
W2	Rozumie na poziomie zaawansowanym w zakresie zaprezentowanej na zajęciach periodyzację gier, kina oraz literatury, a także rozumie problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych	GZN_K1_W05, GZN_K1_W12	Kolokwium pisemne
W3	Rozumie w zaawansowanym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji, wywodzące się z teorii literatury i kina(poetyka afektów; okulocentryzm; haptyczność) oraz relacji między różnymi kodami komunikacji	GZN_K1_W13	Kolokwium pisemne
W4	Potrafi wskazać na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły (linearność, hipertekstualność, intertekstualność) w ujęciu transmedialnym	GZN_K1_W17	Kolokwium pisemne
Umiejętności - Student/ka:			
U1	Potrafi swobodnie posługiwać się (porządkować, hierarchizować i wartościować) wiedzą w zakresie gier i filmu współczesnego w odniesieniu do zmian na tle innych mediów	GZN_K1_U09	Kolokwium pisemne
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	Posiada kompetencje konieczne do upowszechniania polskiej tradycji growej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych	GZN_K1_K03	Kolokwium pisemne

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Rozważania dotyczące tego, jak na immersję wpływają plany filmowe, praca kamery, perspektywa, światło, kreska.	W2	Wykład

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
2.	Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu narracji w mediach audiowizualnych (rozgrywka liniowa/nieliniowa; hipertekstualność; narracja-kłaczce; intertekstualność; interaktywność; intersubiektywność (V. Sobchak); narracja ewokatywna; narracja środowiskowa)	W1, W4	Wykład
3.	Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu percepcji (kognitywizm; immersja/emersja; okulocentryzm, teoria afektów, haptyczność)	W1, W3	Wykład
4.	Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu środowiska cyfrowego i technologii obrazowania (inscenizacja oskryptowana; znak digitalny; performance capture; motion capture; snorricam; motion scanning; fotogrametria, silniki graficzne; cutscenes; VR)	W1	Wykład
5.	Analizowanie wybranych przykładów filmowych i growych pod kątem estetyki oraz jej wpływu na proces immersji	W2	Wykład
6.	Kino interaktywne – wprowadzenie zagadnienia i analiza przykładów	U1	Wykład
7.	Zapoznanie się z tropami, które pozwolą swobodnie pisać o immersyjnych aspektach w kinie, grach i innych mediach oraz o kognitywnym podłożu komunikacji wizualnej	W2, K1	Wykład

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład konwersatoryjny

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem zaliczenia wykładu jest zdanie kolokwium pisemnego. bardzo dobry (bdb; 5,0): student wyróżnia się dogłębnym zrozumieniem tematyki poruszanej w trakcie zajęć z Immersyjnych aspektów wizualnych oraz podejmuje własne próby analizowania filmów i gier przy pomocy wiedzy zdobytej na zajęciach. Student potrafi zreferować przedstawione w trakcie zajęć zagadnienia związane z narracją i percepcją oraz technikami obrazowania, a także wskazać ich przykłady. 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 technik obrazowania. dobry (db; 4,0): student rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach i potrafi wyjaśnić większość z nich oraz wskazać przykłady będące egzemplifikacją poznanych na zajęciach technik obrazowania. dostateczny plus (+dst; 3,5): student w stopniu poprawnym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu narracji, percepcji i przetwarzania obrazu lub ze wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach technik obrazowania. dostateczny (dst; 3,0): student w stopniu dostatecznym rozumie zagadnienia poruszane na zajęciach, miewa jednak problemy z wyjaśnieniem pojęć z zakresu narracji, percepcji i przetwarzania obrazu, a także wskazaniem przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach technik obrazowania. niedostateczny (ndst; 2,0): student nie posiada podstawowej wiedzy w zakresie tematyki poruszanej w trakcie zajęć. Nie potrafi wyjaśnić pojęć z zakresu narracji, percepcji i przetwarzania obrazu ani wskazać przykładów będących egzemplifikacją poznanych na zajęciach technik obrazowania.

Literatura

Obowiązkowa

1. – Piotr Kubiński, W stronę poetyki gier wideo, „Forum poetyki” 2016, nr 4-5.
2. – Piotr Kubiński, Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo, „Nowe Media” 2014, nr 1(5).
3. – Marie-Laure Ryan Ryan, Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory, “Postmodern Culture” 1994, nr 1. <http://muse.jhu.edu/content/oai/journals/substance/v028/28.2ryan.html>.
4. – Joanna Pigulak, Między realnością a wirtualnością. Wykorzystanie fotogrametrii w grze wideo Zaginięcie Ethana Cartera, w: Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication 2017, vol 21, nr 30.
5. – Thomas Elsaesser, Malte Hagener, Teoria filmu: wprowadzenie przez zmysły, tłum. K. Wojnowski, Kraków 2015, s. 148-172.

Dodatkowa

1. - Paradygmaty współczesnego kina, red. Ryszard Kluszczyński, Tomasz Kłys, Natasza Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.
2. - Joanna Pigulak, Cutscenes, czyli film w grze. Wykorzystanie parametrów filmowego montażu w scenach przerywnikowych, w: Dyskursy gier wideo, red. M. Kłosiński, K. M. Maj, Kraków 2019.
3. – Ivan Girina, Video Game Mise-En-Scene: Remediation of Cinematic Codes in Video Games, Interactive Storytelling 6th International Conference, ICIDS 2013, Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013, Proceedings, red. Hartmut Koenitz, Tonguc Ibrahim Sezen, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digdem Sezen, Güven Çatak, Istanbul 2013.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
------------------------	---

Wykład	30
Przygotowanie do zaliczenia	15
Czytanie wskazanej literatury	15
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_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do upowszechniania polskiej tradycji growej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych
GZN_K1_U09	Absolwent/ka potrafi porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową w odniesieniu do zmian na gruncie literatury, filmu i innych dziedzin aktywności znaczeniowotwórczej
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_W12	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych
GZN_K1_W13	Absolwent/ka zna i rozumie w podstawowym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji oraz relacji między językiem a innym kodami komunikacji
GZN_K1_W17	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym