

KARTA PRZEDMIOTU

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Virtual storytelling
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Virtual storytelling
Kierunek studiów	Filologia polska
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr Grzegorz Jędrak
---	--------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład	15	II	1

Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość obsługi internetu i mediów społecznościowych
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C_1 Dostarczenie wiedzy na temat sposobów konstruowania narracji w kulturze cyfrowej
C_2 Dostarczenie wiedzy na temat sposobów na budowanie świata przedstawionego za pomocą mediów cyfrowych
C_3 Przedstawienie sposobów wykorzystania zasad konstruowania opowieści w celu budowania skuteczności przekazu

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		

W_01	Rozumie zasady opowieści cyfrowych (digital storytelling) i koncepcje świata wirtualnego	K_W08
W_02	Rozumie w jaki sposób konstruowanie cyfrowych narracji i światów wirtualnych czerpie z kultury oraz wpływa na rozwój kultury, a także w jaki sposób jest wykorzystywane w marketingu	K_W09
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Opisuje narracje i świat przedstawiony tworzone za pomocą technologii cyfrowych oraz rozpoznaje narracje tworzone w celach marketingowych	K_U09
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Konceptualizuje studia przypadków na potrzeby opisu zjawisk cyfrowej narracji i świata cyfrowego	K_K01

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

Przedmiot łączy koncepcję digital storytelling oraz konstrukcji światów wirtualnych, pokazując na wybranych studiach przypadków sposób konstruowania narracji i świata przedstawionego w formach takich jak gry komputerowe, TikToki, posty w mediach społecznościowych czy opowieści fanowskie. Kolejnym ważnym elementem wykładu jest sposób budowania narracji cyfrowych na potrzeby skutecznego i przekonującego przekazu w nowych mediach. Wykład cofa się także do takich fenomenów jak gry planszowe i fabularne oraz literatura fantastyczna, w celu wskazania wpływu tych zjawisk na dominujące narracje w popkulturze

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			

W_01	wykład konwersacyjny	aktywność na zajęciach	karta zaliczeniowa
W_02	wykład konwersacyjny	aktywność na zajęciach	karta zaliczeniowa
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	dyskusja	aktywny udział w dyskusji	protokół obserwacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	dyskusja problemowa	aktywność na zajęciach	karta zaliczeniowa

VI. Kryteria oceny, wagi...

...

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	15
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	15

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
M. McLuhan, <i>Nowe szaty króla</i> , w: tegoż, <i>Wybór pism</i> G. Jędrak, <i>Multimedia, kod i interfejsy kulturowe w poezji cybernetycznej. Wybrane wnioski z badań nad działaniami kolektywu Rozdzielczość Chleba</i> , <i>Ethos</i> 33 (2020) nr 3 (131)
Literatura uzupełniająca

The Legend of Zelda: Breath of The Wild (gra)

Wiedźmin 3: Dziki Gon

Pokémon GO (gra)

L. Manovich, *Język nowych mediów*

P. Tkaczyk, *Narratologia*

D. Miller, *Model story brand*