

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

II.

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

III.

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład	15	II	1
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

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.

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Zna i 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
UMIĘJĘTNOŚCI		
U_01	Potrafi opisać narracje i świat przedstawiony tworzone za pomocą technologii cyfrowych oraz rozpoznać narracje tworzone w celach marketingowych	K_U09
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Potrafi skonceptualizować studia przypadków na potrzeby opisu zjawisk cyfrowej narracji i świata cyfrowego	K_K01

V.

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<p>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.</p> <p>Kolejnym ważnym elementem wykładu jest sposób budowania narracji cyfrowych na potrzeby skutecznego i przekonującego przekazu w nowych mediach.</p> <p>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.</p>

V.

VI. 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	Rozmowa	Aktywność na zajęciach	Karta zaliczeniowa
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Dyskusja problemowa	Aktywność na zajęciach	Karta zaliczeniowa

VII.

VI. Kryteria oceny, wagi...

Aktywność na zajęciach 100%

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	15
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	2

VIII.

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
M. McLuhan, <i>Nowe szaty króla</i> , w: tegoż, <i>Wybór pism</i> G. Jędrsek, <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: Dzikie Gon Pokémon GO (gra) L. Manovich, <i>Język nowych mediów</i> P. Tkaczyk, <i>Narratologia</i> D. Miller, <i>Model story brand</i>

IX.