

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Edycje nieksiążkowe
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Customized editions
Kierunek studiów	Edytorstwo
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	I
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	Stacjonarne
Dyscyplina	Literaturoznawstwo
Język wykładowy	Polski

Koordynator przedmiotu	mgr Emilia Lipiec
------------------------	-------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium	30	V	
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			

translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Brak.
-------------------	-------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C. 1 – Zajęcia mają na celu zapoznanie studenta z problematyką związaną z edycjami nieksiążkowymi, ich historią, hipertekstowością, sposobem realizacji pod postacią tradycyjnych gier fabularnych. Mają również stanowić bodziec do własnych poszukiwań poprzez poruszenie szerokiej gamy problemów związanych z ewolucją edycji nieksiążkowych i ich recepcją literacko-naukową.

III. 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 problemy związane z edycjami nieksiążkowymi.	K_W04
W_02	Zna i rozumie metodykę wykonywania zadań, normy, procedury i dobre praktyki stosowane podczas pracy nad edycjami nieksiążkowymi.	K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Potrafi przeprowadzać podstawowe procedury obejmujące formułowanie i analizę problemów badawczych związanych z edycjami nieksiążkowymi.	K_U02
U_02	Potrafi posługiwać się programami komputerowymi do obróbki grafiki i tekstu ze szczególnym uwzględnieniem oprogramowania służącego do pracy nad edycjami nieksiążkowymi.	K_U11
U_03	Rozpoznaje różne rodzaje wytworów kultury właściwych dla edytorstwa oraz potrafi przeprowadzić ich krytyczną analizę.	K_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Jest gotów do rozwiązywania problemów praktycznych związanych z pracą nad edycjami nieksiążkowymi samodzielnie, a w uzasadnionych przypadkach z pomocą eksperta.	K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Informacje wstępne – skrótowe omówienie ewolucji książki do etapu książki elektronicznej. 2. Rodzaje i historia cyfrowych edycji nieksiążkowych (HTML Help, JavaHelp, Replica, PDF, Common Ground, Envoy, EPUB, TXT, CBR/CBZ/CBT [komiksy]). 3. Hipertekst – sposób organizacji danych (protohiperteksty [Lawrence Sterne, Jan Potocki, Julio Cortazar] niezależność leksji połączonych hiperłączami, nielinearny sposób czytania leksji, hiperteksty aksjalne i dyspersywne, hipertekst jako cortazarowska gra z czytelnikiem, czy nowa percepcja odbioru dzieła). 4. Hipertekst kolektywny – jako negacja pojęcia autora; jako nowy sposób realizacji komentarzy średniowiecznych kopistów; jako nieskończona sieć odniesień i interpretacji. Kolektywność zapisu informacji, a jego błędy, Wikipedia jako przykład hipertekstu

kolektywnego i programy specjalistyczne.

5. Edycje nieksiążkowe a poezja (nowy impuls do rozwoju czy zagrożenie).
6. Gry fabularne (RPG), a edycje nieksiążkowe – edycja nieksiążkowa jako wsparcie edycji tradycyjnej, czy pełnoprawne produkcje, które mogą działać w sposób autonomiczny (związek epidemii COVID-19 z realizacją sesji gier fabularnych poprzez komunikatory internetowe).
7. Realizacje (rozegrania) gotowych scenariuszy do gier fabularnych jako kolejne lekcje, czy nowe edycje dzieła? Problem autorstwa scenariusza – czy jest to dzieło osoby, która go napisała, czy tej, która go zrealizowała. Czy autor realizacji jest indywidualny, czy zbiorowy?
8. Czy każda nagrana i dostępna on-line sesja w grę fabularną jest edycją nieksiążkową? Nieostra granica pomiędzy tekstem literackim, a jego indywidualną realizacją? Czy gra fabularna istnieje jako książka, czy dopiero jako kolektywne jej odczytanie i realizacja?
9. Programy do grania w gry fabularne przez sieć jako mowy rodzaj edycji nieksiążkowej (zintegrowanie podręcznika do gry z programem umożliwiającym grę przez Internet na przykładzie wybranych programów – OpenRPG, Roll20)
10. Czy edycje nieksiążkowe wyprą „tradycyjną” książkę? Społeczny odbiór książki. Katastroficzne wizje przyszłości czytelnictwa (Jacek Dukaj, Lech Jęczynek).

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 konwersatoryjny	Kolokwium	Uzupełnione i ocenione kolokwium
W_02	Wykład konwersatoryjny	Kolokwium	Uzupełnione i ocenione kolokwium
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Ćwiczenia praktyczne	Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_02	Ćwiczenia praktyczne	Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
U_03	Ćwiczenia praktyczne	Wykonanie projektu	Karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	Ćwiczenia praktyczne	Obserwacja	Raport z obserwacji

VI. Kryteria oceny, wagi...

1. **Aktywny udział w zajęciach – 20%**
2. **Ćwiczenia praktyczne – 40%**
3. **Projekt – 40%**

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
<p>S. Czerniak, Jarosław Orszulak, <i>Dokument elektroniczny. Przewodnik i katalog dobrych praktyk</i>, Warszawa 2017.</p> <p>K. Migoń, „Kultura książki” – wyrażenie potoczne, kategoria badawcza, czy specjalność naukowa, [w:] <i>Ludzie i książki</i>, red. E. Andrysiak, Łódź 2011, s. 47-57.</p> <p>S. Kotuła, <i>Ewolucja kultury książki</i>, [w:] <i>Czytelnicy – zasoby informacji i wiedzy. Tradycja i przemiany w czasach kultury cyfrowej</i>, red. A. Dymmel, S. Kotuła, Lublin 2017, s. 15-28</p> <p>E. Herden, E. Jabłońska-Stefanowicz, <i>Zasoby informacyjne Biblioteki Narodowej jako źródła do badań rynku książki elektronicznej w Polsce</i>, "Roczniki Biblioteczne" 2016, t. 60, s. 285-297.</p> <p>P. Duguid, <i>Materia ma znaczenie. Przeszłość i futurologia książki</i>, tłum. J. Rzepa, A. Szatkowska, [w:] <i>Przyszłość książki</i>, red. G. Nunberg, Warszawa 2013, s. 89-130.</p> <p>M. Pisarski, <i>Xanadu: hipertekstowe przemiany prozy</i>, Kraków 2013.</p> <p>J. Dukaj, <i>Po piśmie</i>, Kraków 2019.</p> <p>L. Jęczmyk, <i>Nowe średniowiecze. Felietony zebrane</i>, Poznań 2013.</p> <p>L. Jęczmyk, <i>Dlaczego toniemy, czyli jeszcze nowsze średniowiecze</i>, Poznań 2011.</p> <p>S. Ayad, R. Cave, <i>Historia książki. Od glinianych tabliczek po e-booki</i>, Warszawa 2018.</p> <p>R. Barthes, <i>S/Z</i>, tłum. M.P. Markowski, M. Gołębiowska, [w:] <i>Teorie literatury XX wieku</i>, red. A. Burzyńska, M.P. Markowski, Kraków 2008.</p>

Literatura uzupełniająca

J. Cortazár, *Gra w klasy*, Warszawa 2020.

L. Sterne, *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy*, Warszawa 1995.

J. Potocki, *Rękopis znaleziony w Saragossie*, Kraków 2015.