

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2024/25

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>WIEDZA</b>		
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
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	Opisuje narracje i świat przedstawiony tworzone za pomocą technologii cyfrowych oraz rozpoznaje narracje tworzone w celach marketingowych	K_U09
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
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>
<b>WIEDZA</b>			
W_01	wykład konwersacyjny	aktywność na zajęciach	karta zaliczeniowa
W_02	wykład konwersacyjny	aktywność na zajęciach	karta zaliczeniowa
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U_01	dyskusja	aktywny udział w dyskusji	protokół obserwacji
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
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	<b>15</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>15</b>

### VIII. Literatura

<b>Literatura podstawowa</b>
<p>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)</p>
<b>Literatura uzupełniająca</b>
<p>The Legend of Zelda: Breath of The Wild (gra)  Wiedźmin 3: Dziki Gon  Pokémon GO (gra)  L. Manovich, <i>Język nowych mediów</i>  P. Tkaczyk, <i>Narratologia</i>  D. Miller, <i>Model story brand</i></p>