SYLABUSY

Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
w Warszawie

Kierunek: Media

Poziom: Studia drugiego stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne

Storytelling i story design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Storytelling i story design			**S2-62-STODES-1 N2-62-STODES-1**
Status przedmiotu (modułu)	**obligatoryjny**	**Język wykładowy**	**polski**
Kierunek	**media**	**Stopień kształcenia**	**studia II stopnia**
Profil kształcenia	**praktyczny**	**Forma studiów**	**stacjonarne i niestacjonarne**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	———————————		
Rok studiów	**pierwszy**	**Semestr studiów**	**pierwszy**
Forma zajęć	**wykład**	**ćwiczenia**	**Wybierz element**
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	

Cele kształcenia

W trakcie zajęć studenci zdobywają umiejętności pozwalające im na adaptowanie prozy gatunkowej na potrzeby mediów audiowizualnych, tworzą światy oraz ich lore pod kątem animacji i gier; zapoznają się ze strukturami tekstu oraz punktami fabularnymi niezbędnymi w każdej historii transponowanej do mediów audiowizualnych, nabywają biegłości językowej w narracji tekstowej.

Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Wyjaśnia kluczowe aspekty fabuły w tekstach literackich i dostosowanych do adaptacji na potrzeby mediów audiowizualnych. – Opisuje główne elementy i funkcje świata przedstawionego	Dyskusja, prezentacja	Udział w dyskusji	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– konstruuje komponenty historii – świat, bohatera oraz akcję ze szczególnym uwzględnieniem warstwy językowej. – Rozróżnia formaty i gatunki historii pisanych z uwzględnieniem szerokiego kontekstu kulturowego	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	Projekt, prezentacja	MK2P_U05 MK2P_U07	P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Krytycznie analizuje dzieła literackie i filmowe pod kątem fabularnym	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	udział w dyskusji	MK2P_K04	P7U_K P7S_KK

Opis przedmiotu

Założeniem przedmiotu jest przygotowanie studentów do pracy z tekstem w ramach jego wykorzystania przy tworzeniu animacji i gier, jak również pracy nad przygotowaniem elementów literackich – bohaterów i światów w sposób literacko spójny i poprawny, by były to komponenty gotowe do zaimplementowania na potrzeby różnych mediów.

Treści kształcenia – wykład

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Wstęp do pisania prozy gatunkowej.
2. "Worldbuilding" - światów opisanie.
3. Fabuła i struktura tekstu.
4. Konstruowanie bohaterów.
5. Język, narracja, czyli sposoby opowiadania fabuły.
6. Co robić z gotowym tekstem literackim (scenariusz, opowiadanie, powieść) - etap redakcji.

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

Christopher Vogler, Podróż autora : struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
Materiały przygotowane przez autora
1. Anna Brzezińska – Saga o Twardokęsku, "Wody głębokie jak niebo".
2. Anna Kańtoch – "Przedksiężycowi", "Czarne", "Niepełnia".
3. Robert M. Wegner - "Opowieści z meekhańskiego pogranicza".
4. Paweł Majka - "Pokój światów", "Wojny przestrzeni", "Jedyne".
5. Jakub Nowak - "Amnezjak".
6. Jacek Dukaj - "Inne pieśni"

Filmy: 1. "Trzy billboardy za Ebbing, Missouri".
2. "Birdman"
3. "Mała Miss".
4. "Grawitacja".
5. "Szeregowiec Ryan".

Seriale: 1. "Małe kłamstewka".
2. "True Detective (głównie sezony 1 i 3).
3. "Romulus".
4. "Fleabag".

Literatura uzupełniająca

Literatura wybrana na potrzeby indywidualnych projektów studentów

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany uczestniczyć aktywnie w dyskusji, a także przygotowywać zadania zaliczeniowe
Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:
bardzo dobry – 91%-100%
dobry plus – 81%-90% dobry – 71%-80% dostateczny plus– 61%-70% dostateczny – 50%-60% niedostateczny poniżej 50%.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,8	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3

Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	45		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	30		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	15		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	60		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	