

Historia - literatura popularna - gry - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Historia - literatura popularna - gry
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-HLP- 16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Radosław Sztyber, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zdobycie podstawowej wiedzy na temat materialnej i duchowej kultury wieków minionych wykorzystywanej w procesie budowania światów przedstawionych w literaturze popularnej oraz grach. Nabycie umiejętności wyodrębniania najbardziej fundamentalnych elementów tych światów. Zrozumienie mechanizmów rządzących rozwojem wydarzeń w dawnych realiach i ich odzwierciedleń w prozie oraz grze.

Wymagania wstępne

zaliczenie kursów z historii kultury i literatury popularnej

Zakres tematyczny

Przedmiot – z założenia mający na celu ekspozycję skali zwłaszcza zbliżeń, ale i oddaleń między minionym „wczoraj” a jego odbiciem w najnowszej literaturze popularnej oraz wybranych grach – pozwoli na wskazanie oczywistych zbieżności czy rozbieżności badanych fenomenów w najróżniejszych obszarach: przestrzeń (urbanistyka, architektura – ich przełożenie na plansze lub wirtualną mapę), pole bitewne (fortyfikacje, doraźne umocnienia, oręż, armia – jej struktura, formacje zbrojne, zadania, możliwości, specyfikacja wyposażenia), obyczaj, rekwizyt, wzorce osobow(ościow)e, postaci historyczne, znane starcia militarne, wielorakie różnicowania (np. społeczne, a także ich konsekwencje, pozytywne bądź negatywne, w świecie gier, tzw. bonusy, nadprzyrodzone moce i umiejętności), taktyka wojenna, akcesoria militarne, dystynkcje organizacyjne (urzędy, stopnie wojskowe), ograniczenia i zdobycze technologiczno-cywilizacyjne, uwarunkowania ekonomiczne (sprawa np. środków płatniczych), sytuacja geopolityczna, przyczyny konfliktów (ich przebieg i uczestnicy waśni) itp. Seria tak prowadzonych analiz porównawczych winna – po pierwsze – odtworzyć podstawę inspiracji współczesnych i rodzimych twórców literatury popularnej oraz gier, po drugie – uzasadnić jej trafność, po trzecie – zdefiniować choćby fragmentarycznie dawną rzeczywistość (w ww. zakresach) i nadto zwymiarować jej obraz w przetworzonych odsłonach (książki, gry), po czwarte wreszcie – naświetlić „podpórki” stosowane w grach, by uatrakcyjnić ich scenariusze, a przede wszystkim zdynamizować przebieg rywalizacji (podobnie i w pisarstwie, niemniej tu więcej chodzi o wartość akcji). Słowem, warto poszukać odpowiedzi na pytanie, jak rozkodowano wizję przeszłości, by nadać jej „stare”, tradycyjne sensy oraz ukazać jej pierwiastki w odmiennej nieco perspektywie, w zmodyfikowanym wydaniu – istotne, czym motywowane. Zaintersuje nas również inny wymiar zagadnienia – czy najnowsze produkcje pisane i wirtualne gry stanowią czynnik edukacyjny, czy naprawdę edukują i, nadto, zachęcają do pogłębiania wiedzy w związku z poznawaniem światem „wczoraj” dzięki zapoznaniu świadectw pośrednich i wtórnych poniekąd, choć twórczych.

Metody kształcenia

wykład analityczny, problemowy, konwersacyjny; dyskusja panelowa, klasyczna metoda problemowa, eksperyment, strategie komparatystyczne i identyfikacyjne

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów	KKG1_K02	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium - praca pisemna	- Wykład - Ćwiczenia
student ma uporządkowaną wiedzę o wybranych zagadnieniach z zakresu historii literatury i kultury popularnej	KKG1_W07	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium - praca pisemna	- Wykład - Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji tekstów kultury (zwłaszcza tekstów literackich), uwzględniającej ich umiejscowienie w momencie dziejowym	• KKG1_W12	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia
student potrafi rozpoznać i rozróżnić rozmaite gatunki i rodzaje tekstów	• KKG1_U13	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia
student zna i rozumie na poziomie podstawowym zależności między kulturą materialną i duchową a tekstami literatury popularnej	• KKG1_W08	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia
student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować oraz gromadzić i wprowadzać do prac oryginalnych informacje z wykorzystaniem różnych źródeł ze szczególnym uwzględnieniem źródeł sieciowych	• KKG1_U01	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

ocena z aktywności studentów (głosy w dyskusji, rozwiązywanie problemów badawczych), przedstawienie pracy pisemnej zaliczeniowej

Literatura podstawowa

1. J. Komuda, cykl *Orły na Kremlu*, t. 1-4, Lublin 2009-2013.
2. J. Komuda, *Opowieści z Dzikich Pól* (wydanie dowolne).
3. Bohatcová M., *Irrgarten der Shicksale-Einblattdrucke vom Anfang des Dreissigjährigen Krieges*, Praga 1966.
4. A. Hamerliński-Dzierożyński, *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich*, Kraków 1976.
5. J. Tuwim, *Pegaz dęba, czyli panopticum poetyckie*, Kraków 1950.
6. J. Piekara, cykl o Mordimerze Madderlinie, t. 1-9, Lublin 2003-2014.
7. Encyklopedie staropolskie – A. Brücknera, Z. Glogera, J. Kowalskiego (wybór).
8. Polskie pamiętniki z XVII w. (wybór – wg klucza zaproponowanego przez M. Bauera w jego monografii pt. *Z dziejów batalistyki polskiej. Studia nad pamiętnikami wojennymi z XVII w.*, Kraków 2007: S. Żółkiewski, W. Dembołęcki, S. i B. K. Maskiewiczowie).
9. J. C. Pasek, *Pamiętniki*, oprac. i wstęp W. Czapliński, Kraków 1979, BN I 62.
10. J. Kitowicz, *Opis obyczajów za panowania Augusta III*, oprac. R. Pollak, Wrocław 1970, BN I 88.
11. R. Szyber, *Tuz, kralka, wyznik, niżnik i inne karty. Dwa barokowe zabytki literacko-plastyczne*, Zielona Góra 2009.

Literatura uzupełniająca

w razie potrzeb

Uwagi

W przypadku wyboru „lżejszej” formy końcowego zaliczenia przedmiotu kierunkowego, tj. pracy pisemnej (której przypisano mniejszą wartość punktów ECTS) zamiast egzaminu (wyżej punktowanego), studenci są zobligowani do zaliczenia w tym samym semestrze dodatkowego przedmiotu obieralnego (spośród oferty Instytutu Filologii Polskiej, Wydziału Humanistycznego lub ogólnouczelnianej), by w końcowym rozliczeniu semestru uzyskać co najmniej 30 punktów ECTS (uzyskanie co najmniej 30 pkt. ECTS jest warunkiem zaliczenia semestru).

Fakt wybrania niżej punktowanej formy zaliczenia danego przedmiotu oraz wybór w związku z tym dodatkowego przedmiotu należy zgłosić osobie prowadzącej zajęcia oraz w sekretariacie IFP najpóźniej do końca drugiego tygodnia właściwego semestru.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 02-05-2018 10:43)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ