Kreacja bohatera - warsztaty - opis przedmiotu

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	Kreacja bohatera - warsztaty
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-KB- 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	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• dr Aneta Narolska

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
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Wykształcenie umiejętności tworzenia postaci na podstawie treści zawartych w tekstach kultury.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Techniki i metody kreacji postaci literackiej (postaciowanie bezpośrednie i pośrednie), zawartość i struktura postaci literackiej, motywacje, funkcje konstrukcyjne w obrębie świata przedstawionego, archetypiczność, stereoptypizacja postaci.
2. Typy bohaterów charakterystyczne dla wybranych gatunków prozy popularnej.
3. Postać jako element fabuły gry komputerowej.
4. Typy postaci charakterystyczne dla określonych gatunków gier (przygodowej, fabularnej).
5. Ramowa charakterystyka postaci w scenariuszu gry.

Metody kształcenia

polimetody

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student posiada umiejętność kreowania bohaterów tekstu literackiego, gry	• KKG1_U07	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Konwersatorium
student ma uporządkowaną wiedzę z zakresu technik i metod kreacji postaci literackiej	• KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Konwersatorium
student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Konwersatorium
Student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z mediów i różnych jego form	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Konwersatorium

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, przygotowanie projektu

Literatura podstawowa

1. Downs W. M., Russin R. U., *Jak napisać scenariusz filmowy?*, Warszawa 2010.
2. Eco U., *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna: między retoryką a ideologią*, przeł. J. Ugniewska, Warszawa 1996.

3. Gemra A., *Od gotycyzmu do horroru. Wilkołak, wampir i Monstrum Frenkensteina w wybranych utworach*, Wrocław 2008.
4. Kosowska E., *Postać literacka jako tekst kultury*, Katowice 1990.
5. Markiewicz H., *Postać literacka*, [w:] idem, *Prace wybrane*, t. IV: *Wymiary dzieła literackiego*, Kraków 1996.
6. Martuszewska A., Pyszny J., *Romanse z różnych sfer*, Wrocław 2003.
7. *Postać w dziele literackim*, pod red. Cz. Niedzielskiego i J. Speiny, Toruń 1982 (tu: M. Bujnicka, *Bohaterki romansu popularnego (Z zagadnień konstrukcji)*; H. Dubowik, *Typologia postaci fantastycznych*).
8. Sapkowski A., *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantazy*, Warszawa 2005 (tu rozdział VIII: *Bohater naszych czasów, czyli o bohaterach i bohaterkach fantasy garść przemyśleń*; rozdział X: *Stwory światła, mroku, półmroku i ciemności*).

Literatura uzupełniająca

1. Angenot M., *Le Héros du roman populaire. Recherches en paralittérature*, Montréal 1975.
2. Krzemińska W., *Bohater mityczny w powieściach polskich i francuskich XIX wieku*, Warszawa 1985.
3. Martuszewska A., *„Ta trzecia". Problemy literatury popularnej*, Gdańsk 1997.
4. Mitosek Z., *Literatura i stereotypy*, Warszawa 1974.
5. Propp W., *Morfologia bajki*, przeł. W. Wojtyła-Zagórska, Warszawa 1978.

Uwagi

brak

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

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ