

Podręcznik narracyjnych gier fabularnych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podręcznik narracyjnych gier fabularnych
Kod przedmiotu	08.9-WH-P-Pngf-S19
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Marzanna Uździcka, 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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Wprowadzenie studentów w wybrane realia konstruowania gier fabularnych, głównie gatunku - gry fabularne narracyjne.

Zapoznanie z funkcją, potencjałem illokucyjnym, strukturą różnego typu podręczników do gier fabularnych narracyjnych.

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

- Pojęcie gry.
- Gry fabularne RPG (*Role Playing*) jako zjawiska kultury współczesnej.
- Rozumienie i sposoby definiowania terminów gra fabularna : narracyjna gra fabularna.
- Struktura i istota gier fabularnych. Charakterystyka i funkcja ich elementów.
- Pojęcie, funkcja i rodzaje podręczników.
- Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek.
- Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst.
- Aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych.
- Podręcznika Gracza* w systemie Dungeons & Dragons.
- Komunikacyjna rola encyklopedii w grach fabularnych z serii *The Elder Scrolls*.

Metody kształcenia

Dyskusja, wykład konwersatoryjny, prezentacja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów potrafi samodzielnie je rozwiązywać.	KKG1_K05	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - prezentacja	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma utrwaloną wiedzę na temat tego, czym jest narracyjna gra fabularna, jaka jest jej struktura oraz jaką funkcję pełni w niej podręcznik.	• KKG1_W02 • KKG1_W04 • KKG1_W11	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • prezentacja	• Ćwiczenia
Student ma umiejętność ocenienia przydatności i roli podręcznika w narracyjnej grze fabularnej, potrafi wykorzystać podręcznik do uczestniczenia w fabularnej grze narracyjnej.	• KKG1_U02 • KKG1_U05	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • prezentacja	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

uczestnictwo na zajęciach, aktywny udział w zajęciach, prezentacja.

Literatura podstawowa

1. Busse-Brandyk Aleksandra, Chmielewska-Łuczak Danuta, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 61-73.
2. Gry fabularne. *Kultura – praktyki – kontekst*, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016, s. 49 – 70.
3. Eco Umberto, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Warszawa 1994.
4. Ficek E., *Współczesny poradnik: próba lingwistycznej charakterystyki gatunku i jego wielorakich aktualizacji*, „Linguarum Silva” 2012, nr 1, s 151-166.
5. Fulińska Agnieszka, Janicki Jakub T., *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie” 2002, 6, s. 150-157.
6. Grzybkowska Dobrosława, *Gry fabularne – ontologia, komunikacja. Zjawisko społeczno – kulturowe*, „Literatura Ludowa” 2001, nr 3, s. 11 – 28.
7. *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, seria: Język-Kultura-Komunikacja, Poznań 2007.
8. Matyka Marzena, *Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym*, „Homo Ludens” 1 (4), 2012, s. 135 – 148.
9. Prajzner, Katarzyna, *Tekst jako świat i gra: modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Łódź 2009.
10. Surdyk Augustyn, *Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o technice gier fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów*, [w:] *Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał*, red. A. Surdyk, seria: Język-Kultura-Komunikacja, Poznań 2007, s. 91-98.
11. Szeja Jerzy Zygmunt, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
12. Użdżicka Marzanna, *Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst*, Kniževna Istorija 2019.

Literatura uzupełniająca

1. Dawidowicz Olga, *Role playing games a literatura współczesna*, [w:] *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, W. Grajewski, Kraków 2001, s. 341 -368.
2. Gadamer Hans-Georg, *Aktualność piękna*, tłum. K. Krzemieniowa, Warszawa 1993.
3. Maj Krzysztof K., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 368 – 394.
4. Maziarz Czesław, *Zagadnienia metodologiczne modelowania podręczników w aspekcie dydaktycznym*, [w:] *Teoretyczne i praktyczne aspekty metodologii badań podręcznika szkolnego*, red. Z. Krzemianowski, J. Skrzypczak, Warszawa 1986.
5. Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
6. Surdyk Augustyn, *Technika Role Play oraz Gry Fabularne na lektoracie języka angielskiego*, [w:] *Wokół autonomizacji w dydaktyce języków obcych. Badania i refleksje*, red. W. Wilczyńska, Poznań 2002, s. 124-125.
7. Ziomek Jerzy, *O sztukach fabularnych*, „Teksty” 1972, nr 1, s. 28 – 29.
8. Żółkiewski Stefan, *Teksty kultury*. Studia, Warszawa 1988.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 21-05-2020 16:52)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ