

Kreacja bohatera - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Kreacja bohatera
Kod przedmiotu	08.9--FiPIP-KB-S20
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	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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

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

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

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

Metody kształcenia

polimetody

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia 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	Laboratorium
student ma uporządkowaną wiedzę z zakresu technik i metod kreacji postaci literackiej	KKG1_W03	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	KKG_U19	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
Student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z mediów i różnych jego form	KKG1_K08	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, przygotowanie projektu

Literatura podstawowa

- Downs W. M., Russin R. U., *Jak napisać scenariusz filmowy?*, Warszawa 2010.
- 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. Martuszevska 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 fantazy 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. Martuszevska 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: 21-05-2020 18:14)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ