

Digital storytelling - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Digital storytelling
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-DS-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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Kamil Kleszczyński

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	-	-	Egzamin
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Ćwiczenia:

Student uczy się konstruować własną cyfrową opowieść. Zapoznaje się z różnymi narzędziami i metodami wykorzystywanymi w digital storytellingu.

Wykład:

Student uzyskuje wiedzę na temat digital storytellingu - opowiadania historii poprzez media cyfrowe. Zostaje zapoznany z fundamentalnym dla człowieka znaczeniem opowieści oraz wpływem rozwoju technologii komunikacyjnych na sposób opowiadania historii. Poznaje różne rodzaje, aspekty oraz ujęcia cyfrowych opowieści.

Wymagania wstępne

Bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia:

Zakres tematyczny:

- Wybór tematu, identyfikacja odbiorcy.
- Tworzenie skryptu.
- Gromadzenie i selekcja materiałów cyfrowych (WeVideo, Canva).
- Tworzenie scenorysu (Storyboarder).
- Realizacja cyfrowej opowieści.
- Upublicznianie i promocja.
- Hipertekst (Storyspace).
- Hiperfikcja (Twine).
- Memy.
- Machinimy i screencasty (Screenr).
- Dysonans ludonarracyjny.
- Gropowieści, gry fabularne.
- Grywalizacja a digital storytelling, grywalizacja narracyjna.
- Networked narrative: opowieść jako narzędzie aktywizmu.
- Prawo autorskie i ramy etyczne tworzenia cyfrowych opowieści.

Wykład:

- Wprowadzenie do storytellingu.
- Transmedialność opowieści.
- Digital storytelling - pojęcie, definicje, historia.
- Rodzaje cyfrowych opowieści.
- Web 2.0 Storytelling.
- Przykłady cyfrowych opowieści: poezja cyfrowa, interactive drama, film interaktywny.

- 7. Gry cyfrowe jako architektura narracyjna.
- 8. Gry rzeczywistości alternatywnej.
- 9. Digital storytelling w AR i VR.
- 10. Cyfrowe opowieści z archiwaliów.
- 11. Digital storytelling oparty na lokalizacji.
- 12. Digital storytelling oparty na danych.
- 13. Audiostorytelling: podcast.
- 14. Zastosowania cyfrowych opowieści.

Metody kształcenia

Wykład, analiza tekstów źródłowych, dyskusja, praca nad projektem.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma specjalistyczną wiedzę z zakresu wybranej specjalności.	• KKG_W17	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student potrafi przekształcać treści zawarte w tekstach kultury w scenariusze różnych typów gier.	• KKG1_U03	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student posiada umiejętność twórczego użycia języka w grach.	• KKG1_U05	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością.	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Ćwiczenia:

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, przygotowanie prezentacji, przygotowanie projektu.

Wykład:

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zdanie egzaminu końcowego.

Literatura podstawowa

Ćwiczenia:

1. Agnieszka Świątecka: *Digital Storytelling. Podręcznik dla edukatorów*.
2. Monik Górská - *Visual storytelling : jak opowiadać językiem video*.
3. Limor Shifman: *Memes in Digital Culture*.
4. Anastasia Salter: *Building Interactive Stories* [w:] The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanitie.
5. Steven High: *Telling Stories: a Reflection on Oral History And New Media*.
6. Andrea Phillips: *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platform*.
7. Tomasz Majkowski: *Języki gropowieści Studia o różnojęzyczności gier cyfrowych*.
8. Marios Giakalaras: *Gamification and Storytelling*.

Wykład:

1. Carolyn Handler Miller: Digital Storytelling: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment.
2. Joe Lambert: Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community.
3. John Hartley: Story Circle: Digital Storytelling Around the World.
4. Chris Crawford: Chris Crawford on Interactive Storytelling.
5. Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture.
6. Nicolas Szilas: The future of interactive drama.
7. Geri Migielicz and Janine Zacharia: Stanford Journalism Program’s Guide to Using Virtual Reality for Storytelling.

Literatura uzupełniająca

Ćwiczenia:

1. Henry Lowood: *High-Performance Play: The Making of Machinima*. [W:] Andy Clarke, Grethe Mitchell: *Videogames and Art*.
2. Nick Monfort: *Twisty little passages: An Approach to interactive fiction*.
3. An Xiao Mina: *Memes to Movements: How the World's Most Viral Media Is Changing Social Protest and Power*.

4. Hillary Chutte: *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*.
5. Alyssa Bereznak: *Home Is Where the Photo Booth Is: How Instagram Is Changing Our Living Spaces*.
6. Kelly Schrumm: *Oral History in the Digital Age*.
7. Marika Cifor: *"What We Do Crosses over to Activism": The Politics and Practice of Community Archives*.
8. Jacqueline Wernimont: *Numbered Lives: Life and Death in Quantum Media*.
9. John Cheney-Lippold: *We Are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*.

Wykład:

1. Yuval Noah Harari: *Sapiens. Od zwierząt do bogów*.
2. Jacek Dukaj: *Po pismie*.
3. Jane McGonigal: *This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play*.
4. Souvik Mukherjee: *Video Games and Storytelling*.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 01-07-2020 22:25)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ