

Podręczniki narracyjnych gier fabularnych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Podręczniki narracyjnych gier fabularnych
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-Pingf-S21
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">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 i warstwą poznawczą 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 i znaczenie *immersji*.
- 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.
- Analiza wybranych podręczników, np. *Podręcznika Gracza* w systemie Dungeons & Dragons.
- Komunikacyjna rola encyklopedii w grach fabularnych na przykładzie serii *The Elder Scrolls*.

Metody kształcenia

Dyskusja, praca ze źródłami, prezentacja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

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.	<ul style="list-style-type: none">KKG1_W02KKG1_W04KKG1_W11	<ul style="list-style-type: none">dyskusjaobserwacja i ocena aktywności na zajęciachobserwacje i ocena umiejętności praktycznych studentaprezentacja	<ul style="list-style-type: none">Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma umiejętność oceny przydatności i roli podręcznika w narracyjnej grze fabularnej, potrafi wykorzystać podręcznik do uczestniczenia w fabularnej grze narracyjnej.	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_U02 • KKG1_U05 	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • prezentacja 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia
Student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów potrafi samodzielnie je rozwiązywać.	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K05 	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • prezentacja wybranego podręcznika 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo na zajęciach, aktywny udział w zajęciach, prezentacja wybranego podręcznika.

Literatura podstawowa

Busse-Brandyk A., Chmielewska-Łuczak Danuta, *Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości*, „Homo Ludens” 2009, nr 1, s. 61-73.

Gry fabularne. *Kultura – praktyki – kontekst*, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016, s. 49 – 70.

Ficek E., *Współczesny poradnik: próba lingwistycznej charakterystyki gatunku i jego wielorakich aktualizacji*, „Linguarum Silva” 2012, nr 1, s. 151-166.

Fulińska A., Janicki J. T., *Wstęp do analizy strukturalnej gier fabularnych*, „Teksty Drugie” 2002, 6, s. 150-157.

Grzybowska D., *Gry fabularne – ontologia, komunikacja. Zjawisko społeczno – kulturowe*, „Literatura Ludowa” 2001, nr 3, s. 11 – 28.

Kulturotwórcza funkcja gier: gra jako medium, tekst i rytuał, red. A. Surdyk, seria: Język-Kultura-Komunikacja, Poznań 2007.

Matyka M., *Wybrane aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych – między autorem tekstu a nadawcą wirtualnym*, „Homo Ludens” 1 (4), 2012, s. 135 – 148.

Surdyk A., *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.

Szeja J. Z., *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

Uździcka M., *Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst*, Kniževna Istorija 2019.

Literatura uzupełniająca

Maj K. K., *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 368 – 394.

Maziarz C., *Zagadnienia metodologiczne modelowania podręczników w aspekcie dydaktycznym*, [w:] *Teoretyczne i praktyczne aspekty metodologii badań podręcznika szkolnego*, red. Z. Krzemianowski, J. Skrzypczak, Warszawa 1986.

Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.

Surdyk A., *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.

Żółkiewski S., *Teksty kultury. Studia*, Warszawa 1988.

Uwagi

Brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 13-05-2021 22:15)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ