

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 z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

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

Wykład:

Celem przedmiotu jest przedstawienie wiedzy na temat digital storytellingu - opowiadania historii poprzez media cyfrowe. Student 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.

Ćwiczenia:

Celem ćwiczeń jest trening w konstruowaniu własnej cyfrowej opowieści. Student zapoznaje się z różnymi narzędziami i metodami wykorzystywanymi w digital storytellingu.

Wymagania wstępne

Bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku. Ogólna wiedza dotycząca kultury cyfrowej.

Zakres tematyczny

Wykład:

1. Wprowadzenie do storytellingu.
2. Transmedialność opowieści.
3. Digital storytelling - pojęcie, definicje, historia.
4. Rodzaje cyfrowych opowieści.
5. Web 2.0 Storytelling.
6. 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.

Ćwiczenia:

Zakres tematyczny:

1. Wybór tematu, identyfikacja odbiorcy.
2. Tworzenie skryptu.
3. Gromadzenie i selekcja materiałów cyfrowych (WeVideo, Canva).

- 4. Tworzenie scenorysu (Storyboarder).
- 5. Realizacja cyfrowej opowieści.
- 6. Upublicznianie i promocja.
- 7. Hipertekst (Storyspace).
- 8. Hiperfikcja (Twine).
- 9. Memy.
- 10. Machinimy i screencasty (Screenr).
- 11. Grywalizacja a digital storytelling, grywalizacja narracyjna.
- 12. Networked narrative: opowieść jako narzędzie aktywizmu.
- 13. Prawo autorskie i ramy etyczne tworzenia cyfrowych opowieści.

Metody kształcenia

Wykład:

Wykład z prezentacją multimedialną.

Ćwiczenia:

Projekt praktyczny, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe kategorie digital storytellingu.	• KKG1_W01	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student charakteryzuje różne podejścia do tworzenia cyfrowych opowieści.	• KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student wybiera sposób realizacji własnej cyfrowej opowieści.	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • przygotowanie projektu	• Laboratorium
Student umiejętnie korzysta z narzędzi w celu opowiedzenia historii.	• KKG1_U08	• aktywność w trakcie zajęć • przygotowanie projektu	• Laboratorium
Student pracuje samodzielnie nad projektem własnej cyfrowej opowieści.	• KKG1_K04	• przygotowanie projektu	• Laboratorium
Student wykazuje kreatywność w zakresie tworzenia własnej cyfrowej opowieści.	• KKG1_K05	• przygotowanie projektu	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo w dyskusji, realizacja zadań domowych, przygotowanie projektu, egzamin pisemny (uzyskanie co najmniej 60% punktów jest równoznaczne ze zdaniem egzaminu. Ocenę końcową z przedmiotu wylicza się na podstawie punktów uzyskanych z egzaminu, które są przeliczane na stopnie wg. skali: 94-100% = 5,0; 85-93% = 4,5; 76-84% = 4,0; 68-75% = 3,5; 60-67% = 3,0; 0-59% = 2). Limit nieobecności możliwych do odrobienia podczas konsultacji wynosi: 3 (dotyczy ćwiczeń).

Literatura podstawowa

Wykład:

Handler Miller C., *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*.

Lambert J., *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*.

Hartley J., *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*.

Crawford Ch., *Chris Crawford on Interactive Storytelling*.

Jenkins H., *Game Design as Narrative Architecture*.

Szilas N., *The future of interactive drama*.

Ćwiczenia:

Świątecka A., *Digital Storytelling. Podręcznik dla edukatorów*.

Górska M., *Visual storytelling : jak opowiadać językiem video*.

Shifman L., *Memes in Digital Culture*.

Salter A., *Building Interactive Stories* [w:] The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanitie.

Phillips A., *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platform*.

Giakalaras M., *Gamification and Storytelling*.

Literatura uzupełniająca

Wykład:

Noah Harari Y., *Sapiens. Od zwierząt do bogów*.

Dukaj J., *Po piśmie*.

McGonigal J., *This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play*.

Mukherjee S., *Video Games and Storytelling*.

Ćwiczenia:

Nick Monfort: *Twisty little passages: An Approach to interactive fiction*.

An Xiao Mina: *Memes to Movements: How the World's Most Viral Media Is Changing Social Protest and Power*.

Bereznak A., *Home Is Where the Photo Booth Is: How Instagram Is Changing Our Living Spaces*.

Schrumm K., *Oral History in the Digital Age*.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Kamil Kleszczyński (ostatnia modyfikacja: 12-05-2022 00:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ