

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 2022/2023

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

- opanowanie podstawowej wiedzy z zakresu wybranych elementów struktury narracyjnych gier fabularnych i świata tam przedstawionego, ze szczególnym uwzględnieniem struktury, warstwy poznawczej, potencjału illokucyjnego i funkcji podręczników do tych gier;
- kształtowanie umiejętności analizy genologicznej podręczników i oceniania przydatności ich poszczególnych poziomów w wymiarze makro- i mikrostruktur do narracyjnych gier fabularnych;
- kształtowanie przekonania o istotnej roli podręczników do narracyjnych gier fabularnych.

Wymagania wstępne

Student posiada ogólną wiedzę na temat narracyjnych gier fabularnych.

Zakres tematyczny

1. Pojęcie gry.
2. Gry fabularne RPG (*Role Playing*) jako zjawiska kultury współczesnej.
3. Rozumienie i sposoby definiowania terminów gra fabularna : narracyjna gra fabularna.
4. Struktura i istota gier fabularnych. Charakterystyka i funkcja ich elementów.
5. Pojęcie i znaczenie *immersji*.
6. Pojęcie, funkcja i rodzaje podręczników.
7. Podręczniki do systemów klasycznych gier fabularnych jako gatunek.
8. Podręcznik do gier fabularnych jako paratekst.
9. Aspekty komunikacyjne funkcjonowania podręczników do systemów klasycznych gier fabularnych.
10. Analiza wybranych podręczników, np. *Podręcznika Gracza* w systemie Dungeons & Dragons.
11. Komunikacyjna rola encyklopedii w grach fabularnych na przykładzie serii *The Elder Scrolls*.

Metody kształcenia

dyskusja, analiza przypadków, prezentacja, metoda problemowa

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student definiuje pojęcie narracyjnej gry fabularnej, rozpoznaje i charakteryzuje jej elementy, określa zakres świata przedstawionego i wskazuje na jego źródło.	KKG1_W02	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - odpowiedź ustna	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student wyróżnia i charakteryzuje strukturalny, pragmatyczny, semantyczny komponent różnych podręczników do narracyjnych gier fabularnych, nazywa funkcje podręczników do gier i wskazuje na przydatność podręczników do narracyjnych gier fabularnych.	• KKG1_W02 • KKG1_W04	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • prezentacja	• Ćwiczenia
Student dokonuje genologicznej analizy podręczników do narracyjnych gier fabularnych, ocenia trafność i przydatność elementów ich struktury, wskazuje na funkcje poszczególnych makro- i mikrostruktur podręcznika.	• KKG1_U01 • KKG1_U02	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • prezentacja	• Ćwiczenia
Student na podstawie wybranych podręczników samodzielnie wskazuje na projekt podręcznika, który spełniałby wszystkie optymalne funkcje dla narracyjnych gier narracyjnych.	• KKG1_K05	• dyskusja • prezentacja	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zaliczenie ćwiczeń na podstawie ocen częściowych z:

- aktywności studenta weryfikowanej w toku dyskusji - 25%;

- oceny częściowej z przygotowanej wypowiedzi ustnej na temat wybranego scenariusza do narracyjnej gry fabularnej - 25%;

- przygotowania i prezentacji wybranego podręcznika - 50%.

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.

Grzybewska 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.

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

Użdżicka 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 hab. Marzanna Użdżicka, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 28-04-2022 18:35)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ