

Visual story telling - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Visual story telling
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-VST-S22
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	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• prof. dr hab. Bogdan Trocha

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

Przedmiot ma na celu opanowanie podstawowej wiedzy z zakresu narracji wizualnych z uwzględnieniem różnych jej ujęć, przedstawienie i omówienie struktury Zaawansowanych prezentacji, Foto story bądź videostory, Infografik. Kształtowanie umiejętności tworzenia i krytycznej oceny poszczególnych narracji wizualnych pogłębiania wiedzy, wdrażanie do samokształcenia elementów wizualnych. Zorientowanie studenta w możliwościach dostępnych aplikacji komputerowych,

Zajęcia przygotowano w ten sposób, aby poprzez wykonanie serii konkretnych i precyzyjnie zdefiniowanych zadań a) uświadomić potencjał i możliwości narracji wizualnych, b) wyrobić umiejętność korzystania z ich rozmaitych funkcji oraz c) zaprezentować paletę ewentualnych zastosowań tych narracji. Na zajęciach kładzie się akcent na praktyczne umiejętności, z których może skorzystać właściwie student każdego kierunku. Pozyskana w ten sposób wiedza i kompetencje okażą się przydatne nie tylko w dalszym toku studiów, ale również podczas realizacji obowiązków zawodowych.

Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera i jego aplikacji. Student posiada ogólną wiedzę na temat zjawisk zachodzących w otaczającej go rzeczywistości wizualnej oraz jest użytkownikiem mediów opierających się na obrazie.

Zakres tematyczny

1. tradycyjne rozumienie visualstorytelling. Główne czynniki wspierające efektywne wizualne opowiadanie historii.
2. Tworzenie historii - określenie narracji marki, tj. historii i celu marki, mapy emocji,
3. Tworzenie historii - możliwych konfliktów, kluczowych elementów wyróżniających (praca grupowa).
4. Programy komputerowe i ich funkcje, możliwości.
5. Cyfrowe przetwarzanie danych jako narzędzie efektywnej pracy.
6. Wizualizacja historii. Opracowanie planu treści i historii wizualnej część 1.
7. Wizualizacja historii. Opracowanie planu treści i historii wizualnej część 2.
8. Wprowadzenie elementów storytellingu – temat
9. Wprowadzenie elementów storytellingu – Postać
10. Wprowadzenie elementów storytellingu – fabuła
11. Wprowadzenie elementów storytellingu – nastrój
12. Wprowadzenie elementów storytellingu – spektakl
13. Analiza Smart.
14. Poprawa prac w oparciu o analizę Smart
15. Prezentacja prac zaliczeniowych.

Metody kształcenia

Metoda wykładowa, pogładowa, obserwacji, metoda działań praktycznych (w wymiarze indywidualnym poprzez realizację cyklu zadań), heureka (pokonywanie barier i ograniczeń programowych w toku debat i wspólnego namysłu).

dyskusja

praca koncepcyjna i problemowa

praca w grupie

Praca z wykorzystaniem programów:*Canva, Storyboarder*

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna podstawową terminologię z zakresu Narracji wizualnych	• KKG1_W03	• bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Student ma specjalistyczną wiedzę z zakresu wybranej specjalności	• KKG_W17	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi stworzyć narrację wizualną (wykorzystuje wiedzę z różnych obszarów kultury, w tym kultury popularnej)	• KKG1_U03	• bieżąca kontrola na zajęciach • ćwiczenia wykonywane na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi dokonać analizy wybranej narracji wizualnej określić jego format, przekaz i podstawowe elementy(wykorzystując wiedzę zdobytą na zajęciach)	• KKG1_U13	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi pracować w grupie. Przyjmuje konstruktywną ocenę pracy własnej. Potrafi ustosunkować się do opinii innych	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć • ocena postawy studenta w trakcie zajęć (prezentacja ćwiczeń)	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

1. Aktywny udział w zajęciach (dyskusja).
2. Wykonanie zadań i ćwiczeń częściowych składających się na projekt końcowy.
3. Na ocenę składa się w:

10% - aktywność na zajęciach,

50% - Projekt końcowy (przedstawienie projektu i analiza zalet i wad – 15%, przygotowanie narracji wizualnej – 30%, wykazanie znajomości terminologii – 5%)

15% - obecność na zajęciach i terminowe oddanie zadanych prac

25% - kolokwium

4. Nieobecności należy zaliczyć na konsultacjach po uzgodnieniu terminu z prowadzącym.

Literatura podstawowa

J. Gioglio J., *The Power of Visual Storytelling: How to UseVisuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand*, Nowy Jork 2014.

Górska M., *Visual Storytelling*, Warszawa 2019.

Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych*, Warszawa 2010.

Kalow N., *VISUAL STORYTELLING The Digital Video Documentary*, Durham 2011.

Widzieć / Wiedzieć. Wybór najważniejszych tekstów o dizajnie, red. Dębowski P., Mrowczyk J., Kraków 2015.

Literatura uzupełniająca

I Karasik P., Newgarden M., *How To Read Nancy: The Elements of Comics in Three EasyPanels*, Maryland 2017.

Kobre, K. *Videojournalism: Multimedia Storytelling*, Waltham 2012.

Sudjic D., *Język rzeczy. W jaki sposób przedmioty nas uwodzą?*, Kraków 2013.

Walter E.,

Gill E., *Esej o typografii*, Kraków 2016.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:50)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ