

Struktura intrygi - teoria i praktyka - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Struktura intrygi - teoria i praktyka
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-Si-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
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
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Przedmiot ma na celu wyposażenie studenta w wiedzę na temat mechanizmów niezbędnych dla konstrukcji intrygi. Poznanie i zrozumienie technik podstępu, operowania intrygą i kontryntrygą. Świadomego operowania prawdą, fortelem i fałszem.

Wymagania wstępne

podstawowa wiedza z wcześniejszych kursów z historii literatury i kultury popularnej

Zakres tematyczny

Model intrygi. Koncepcja zdrady. Maski i przebranie. Fortel i kłamstwo. Trickster. Typy intrygi. Pomocnik w intrydze. Odkrywanie i skrywanie intrygi.

Metody kształcenia

wykłady – wykład informacyjny, wykład analityczny, wykład syntetyczny

ćwiczenia – dyskusja, analiza tekstu źródłowego, prezentacja ustna

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	KKG1_W04	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne - kolokwium	- Wykład - Ćwiczenia
student potrafi przekształcać treści zawarte w tekstach kultury w scenariusze różnych typów gier	KKG1_U03	aktywność w trakcie zajęć	- Wykład - Ćwiczenia
student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	KKG1_K03	aktywność w trakcie zajęć	- Wykład - Ćwiczenia
student posiada umiejętność budowania intrygi w grach	KKG1_U07	aktywność w trakcie zajęć	- Wykład - Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, zreferowanie zagadnienia na podstawie lektury, zaliczenie kolokwium, uzyskanie oceny pozytywnej z egzaminu

Literatura podstawowa

- Dąbała J., *Tajemnica i suspens. Wokół głównych problemów creative writing*, Lublin 2004.
- Eco U., *Superman w literaturze masowej. Powieść popularna między retoryką a ideologią*, tłum. J. Ugniewska, Warszawa 1996.
- Hyde L., *Trickster makes this World. Mischief, Myth and Art*, New York 1999.

4. King S., *Dance macabre*, tłum. P. Braiter, P. Ziemkiewicz, Warszawa 2009.
5. Matt von P., *Intryga. Teoria i praktyka podstępu w literaturze*, tłum. I. Sellmer, A. Żychliński, Warszawa 2009.

Literatura uzupełniająca

1. Bukowski J., *Zarys filozofii spotkania*, Kraków 1987.
2. Radin P., *Trickster. Studium mitologii Indian północnoamerykańskich*, tłum. A. Topczewska, Warszawa 2010.
3. Tischner J., *Filozofia dramatu. Wprowadzenie*, Paryż 1990.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 21-09-2016 23:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ