Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1 stopnia
forma:	Studia stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.A6	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący	dr Agnieszka Dajczak			e-mail	agnieszka.dajczak@akademiasztuki.eu
rok: II	semestr	3, 4		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady	30+30			
	ćwiczenia			suma	60
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Student posiada wiedzę i kompetencje z zakresu studiowanej specjalności. Umiejętność wyszukiwania odpowiednich materiałów i informacji koniecznych do realizacji zadania oraz wyciągania na ich podstawie właściwych wniosków.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr III.
C1- zaznajomienie się z podstawami prowadzenia narracji i scenopisarstwa,
C2- zdobycie wiedzy z tytułu tworzenia koncepcji scenariusza, postaci, podstawowych struktur fabularnych i formy scenariusza
C3- poznanie specyfiki poszczególnych etapów tworzenia formy scenariusza
C4 –nabycie przez studenta praktycznej umiejętności stosowania metody tworzenia koncepcji scenariusza, postaci, podstawowych struktur fabularnych i formy scenariusza
Semestr IV.
C1- zaznajomienie się z podstawami prowadzenia narracji i scenopisarstwa,
C2- zdobycie wiedzy z tytułu tworzenia zróżnicowanych struktur narracyjnych
C3- poznanie specyfiki tworzenia i zastosowania poszczególnych struktur narracyjnych
C4 - nabycie przez studenta praktycznej umiejętności stosowania metody tworzenia światotwórczych narracji i poznanie specyfiki poszczególnych struktur narracyjnych

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych w tworzeniu zróżnicowanych narracji	GK1_W02	P6S_WG
posiada ogólną znajomość literatury na temat pisania scenariuszy i prowadzenia narracji uwzględniającą wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, internet), potrafi je konstruktywnie analizować i interpretować	GK1_W04	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje narracyjne	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych struktur fabularnych w celu osiągania swoich celów i założeń koncepcyjnych	GK1_U02	P6S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwym oprogramowaniem, potrzebnym do realizacji prac dla osiągania założonych celów w procesie	GK1_U08	P6S_UW
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanymi z budowaniem fabuły, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK1_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych w sytuacji dynamicznie rozwijającej się branży gier i w związku z tym rosnących wymagań wobec rozumienia struktur	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące dotyczące pisania scenariuszy i prowadzenia narracji (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej narracji wynikającej z wykorzystania wyobraźni i kreacji	GK1_K04	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba
Wk	Koncepcja scenariusza	3			
Wk	Tworzenie postaci	3			
Wk	Konstrukcja scenariusza	6			
Wk	Podstawowe struktury fabularne	12			
Wk	Forma scenariusza	6			
semestr IV					
typ	temat	liczbagodz	typ	temat	Liczba
Wk	Struktury narracyjne	25			
Wk	Narracje światotwórcze	5			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
Powyższe tematy semestralne dotyczą badań problemów fabularnych takich jak:
- research już istniejących realizacji i ich analiza,
- opracowywanie oryginalnych projektów i ich testowanie

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
- umożliwienie wykonywania koncepcji fabularnych

E1. Literatura obowiązkowa

1.Gramatyka języka filmowego, Wydawnictwo Marzec, Warszawa 2008 / Arijon D.,
2.Scenariusz na miarę XXI wieku, Warszawa, Aronson L., 2018,
3.Podróż autora: struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, Christopher Vogler ; przekł. Karolina Kosińska.
4.Bohater o tysiącu twarzy, Nomos, Kraków 2016, Campbell J.,

E2. Literatura uzupełniająca

1. Uratuj kotka, Synder Blake
2.Współczesny scenariusz filmowy. Odmiany, formaty, programy, Wojnarowski Arkadiusz
3.Jak napisać scenariusz filmowy, Robin U. Russin, William Missouri Downs ; przełożyła Ewa Spirydowicz
4.Format scenariusza filmowego, Martin Schabenbeck ; przekł. Anna Karolina Drozdowska
5.Jak pisać? Pamiętnik rzemieślnika, wyd. Prószyński i S-ka, 2014, King S.
6.Narracja w powieści graficznej, Kamila Tuszyńska, Wydawnictwo Naukowe PWN
7.Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Wellins Mike
8.Potęga mitu, Campbell J.,
9.Alchemia scenariusza filmowego, Wereśniak P.
https://piotrweresniak.com/2009/04/11/alchemia-scenariusza-filmowego
www.savethecat.com

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Semestr III i IV. **1. Aktywna obecność na zajęciach (20%)** **2. Systematyczne przygotowywanie samodzielnych** **i grupowych prac dotyczących omawianych zagadnień wskazanych przez prowadzącego (80%)**	

Inne: mailowy kontakt studentów z prowadzącym, który dodatkowo także w ten sposób może oceniać ich postępy

ocena celująca (25 pkt) wybitne bezbłędne projekty	ocena bardzo dobra (21-24 pkt) wzorcowe projekty z drobnymi błędami	ocena dobra plus (19-20 pkt) prawidłowe projekty z drobnymi błędami	ocena dobra (16-18 pkt) prawidłowe projekty z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus (14-15 pkt) projekty spełniające wymagania ale z bardzo widocznymi błędami	ocena dostateczna (11-13 pkt) praca spełnia minimalne wymagania	ocena niedostateczna (10 pkt) projekty nie spełniają wymagań student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

19.09.2024 Agnieszka Dajczak

.....	.....
Podpis Autora treści sylabusa	*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*
.....	.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej	*Data sporządzenia sylabusa*