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)	GKWR.I.B4	przynależność do bloku	Blok Podstawowy
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	GVR_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	GVR_W04	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje narracyjne	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych struktur fabularnych w celu osiągania swoich celów i założeń koncepcyjnych	GVR_U02	P6S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwym oprogramowaniem, potrzebnym do realizacji prac dla osiągania założonych celów w procesie tworzenia	GVR_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	GVR_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	GVR_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	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej narracji wynikającej z wykorzystania wyobraźni i kreacji	GVR_K04	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	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	liczba godz	typ	temat	Liczba
Wk	Struktury narracyjne	15			
Wk	Narracje światotwórcze	15			

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

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

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....	.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej	*Data sporządzenia sylabusa*