

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 1. stopnia
	forma:	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	4		punkty ECTS	2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	30		suma	30
		ćwiczenia				
		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
C1 - zaznajomienie się z podstawami prowadzenia narracji i scenopisarstwa, C2 - zdobycie wiedzy o tworzeniu koncepcji scenariusza, postaci, podstawowych struktur fabularnych i formy scenariusza C3 - nabycie praktycznej umiejętności stosowania metody tworzenia koncepcji scenariusza C4 - nabycie praktycznej umiejętności stosowania metody tworzenia koncepcji scenariusza C5 - zdobycie wiedzy o tworzeniu światotwórczych narracji oraz ich zastosowaniu w projektach interaktywnych i immersyjnych C6 – nabycie praktycznej umiejętności stosowania metody tworzenia światotwórczych narracji

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, mulemedia, 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 osiągnięcia swoich celów i założeń koncepcyjnych	GK1_U02	P6S_UW	
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwym oprogramowaniem, potrzebnym do realizacji prac dla osiągnięcia 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_U12	P6S_UK	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania 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 fabularnych	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR	
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące dotyczące pisania scenariuszy i prowadzenia narracji (książki, czasopisma, mulemedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy 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 IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Koncepcja scenariusza	5	Ćws		
Wk	Tworzenie postaci	6			

Wk	Konstrukcja scenariusza	6			
Wk	Podstawowe struktury fabularne	7			
Wk	Narracje światotwórcze	5			
Wk	Forma scenariusza	1			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: Przedmiot ma charakter teoretyczny i dydaktyczny, a jego celem jest rozwijanie wiedzy oraz umiejętności narracyjnych.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: Zajęcia mają charakter dydaktyczny. Studenci rozwijają kompetencje narracyjne i scenariopisarskie w kontekście prac pisemnych, co może stanowić punkt wyjścia do przyszłych działań badawczo-artystycznych.

E1. Literatura obowiązkowa

1. **Scenariusz na miarę XXI wieku**, Linda Aronson, Wydawnictwo Akademickie Dialog, Warszawa 2019
2. **Podróż autora: struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy**, Christopher Vogler, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2012
3. **Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania**, Krzysztof M. Maj, Wydawnictwo Universitas, 2019
4. **Wprowadzenie do groznawstwa**, red. Katarzyna Prajzner, Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, 2019

E2. Literatura uzupełniająca

1. **Scenariusz filmowy. Teoria i praktyka**, Marek Hendrykowski, Wydawnictwo Naukowe UAM, 2017
2. **Współczesny scenariusz filmowy. Odmiany, formaty, programy**, Arkadiusz Wojnarowski, Wydawnictwo Poligraf, 2023
3. **Uratuj kotka. Ostatnia książka o pisaniu, jaką przeczytasz**, Blake Snyder, Wyd. Wojciech Marzec, 2010
4. **Allotopie. Topografia światów fikcyjnych**, Krzysztof M. Maj, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2021
5. **Potęga mitu**, Joseph Campbell, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak, 2025
6. **Wokół narracji interaktywnej**, red. Bartłomiej Kluska, Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1, 2023
7. **Gry wideo. Zarys poetyki**, Piotr Kubiński, Wydawnictwo Universitas, 2016
8. **Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo**, Joanna Pigulak, Wyd. Universitas, 2022

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu						
Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
1. Obecność i aktywność na wykładach (20%) 2. Systematyczne wykonywanie zadanych prac pisemnych (80%) — każda praca odnosi się do konkretnego wykładu i pozwala sprawdzić, czy student rozumie omawiane zagadnienia oraz potrafi je interpretować w kontekście narracji i scenopisarstwa.						
Inne: Zaliczenie z oceną						
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
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	50
liczba punktów ECTS	2

.....
Podpis autora treści sylabusu

.....
Podpis osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu