# SYLABUSY

## Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
## w Warszawie

**Kierunek: Media**

**Poziom: Studia drugiego stopnia**

**Profil: Praktyczny**

**Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne**

## Tworzenie narracji konwergentnych

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia) | | | Kod przedmiotu |
|---|---|---|---|
| **Tworzenie narracji konwergentnych** | | | **S2-62-TWONAK-3 N2-62-TWONAK-3** |
| **Status przedmiotu (modułu)** | **obligatoryjny** | **Język wykładowy** | **polski** |
| **Kierunek** | **media** | **Stopień kształcenia** | **studia II stopnia** |
| **Profil kształcenia** | **praktyczny** | **Forma studiów** | **stacjonarne i niestacjonarne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | ——————————— | | |
| **Rok studiów** | **drugi** | **Semestr studiów** | **trzeci** |
| **Forma zajęć** | **wykład** | **ćwiczenia** | **Wybierz element** |
| **Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne** | 12 | 18 | |
| **Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne** | 6 | 9 | |

**Cele kształcenia**

Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat projektowania dzieł multimedialnych korzystających z zasad i struktur narracji konwergetnych. Dysponował wiedzą na temat użyteczności rozwiązań i dobrych praktyk, które należy stosować, aby dopasować przekaz do możliwości kognitywnych odbiorców.

| Efekty kształcenia/uczenia się<br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie: | | Metody nauczania | Sposób sprawdzania | Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku | Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji |
|---|---|---|---|---|---|
| **wiedzy** | – Wyjaśnia koncepcję narracji konwergentnej i narzędzi służących jej zrealizowaniu | dyskusja | dyskusja | MK2P_W07 | P7S_WG |
| **umiejętności** | – Projektuje własny projekt oparty na regułach konwergencji zgodnie ze specyfiką i podanymi wymaganiami (gra oraz kampania)<br>– Stosuje narracje konwergentne w projekcie gry i aplikacji | Ćwiczenia warsztatowe Projekt | Realizacja projektu | MK2P_U05<br>MK2P_U03 | P7S_UW<br>P7S_UW P7S_UU |
| **Umiejętności** | – Jest otwarty na korzystanie z różnych kanałów komunikacji, by tworzyć uzupełniające się nawzajem informacje w ramach spójnego przekazu | Ćwiczenia warsztatowe Projekt | Realizacja projektu | MK2P_K03 | P7S_KO<br>P7S_KR |

**Opis przedmiotu**

Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat struktur dzieł konwergentnych i potrafił samemu je projektować. Dysponował wiedzą na temat użyteczności poszczególnych kanałów komunikacji oraz skutecznie je wykorzystywał podczas tworzenia aplikacji, gier z rozszerzoną rzeczywistością (AR) kampanii crossmedialnych i gier miejskich. Na zajęciach przedstawione zostaną także osiągnięcia teorii hipertekstu oraz funkcjonowanie literatury w sieci.

**Treści kształcenia – wykład**

1. Kampanie VR, AR – potencjał i przykłady
2. Aplikacje i gry korzystające z narracji konwergentnych
3. Prezentacja działań konwergentnych lokalnych, polskich i światowych. Dobre praktyki

**Treści kształcenia – ćwiczenia**

1. Wprowadzanie innych niż tekst językowy mediów do projektu narracyjnego – fotografia, animacja, dźwięk, video. Wykorzystanie wielu uzupełniających się nawzajem kanałów komunikacji w jednym przekazie.
2. Analiza dzieł hipertekstowych i ich kanałów komunikacji z odbiorcą
3. Analiza gier i aplikacji oraz zastosowanych w nich rozwiązań
4. Ćwiczenie z tworzenia projektu zgodnego z podaną specyfikacją projektową

**Treści kształcenia – Wybierz element**

**Literatura podstawowa**

1. Nowe media - nowy rodzaj doświadczeń estetycznych,
2. Nowe media w komunikacji marketingowej, Biały Filip
3. Nowe media a wirtualizacja rzeczywistości, Dziamski Grzegorz
4. Nowe media we współczesnym społeczeństwie, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika
5. Nowe media w systemie komunikowania : edukacja, cyfryzacja
6. Deus ex machina : nowe media i ich projekt poznawczy, Rafał Maciąg

**Literatura uzupełniająca**

1.

**Zasady i warunki zaliczenia:**

Podstawą zaliczenia jest wykonanie projektu zaliczeniowego co najmniej na 3 punkty w pięciopunktowej skali. Na ocenę wpływa zgodność projektu z tematem, pomysł, podejście i rozwiązania formalne, które powinny być zgodne ze specyfikacją projektu.

Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:

- bardzo dobry – 91%-100%
- dobry plus – 81%-90%
- dobry – 71%-80%
- dostateczny plus– 61%-70%
- dostateczny – 50%-60%
- niiezaliczenie poniżej 50%.

| **Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu** | **uzyskanych w ramach zajęć** | | |
|---|---|---|---|
| | **ogółem** | **wymagających bezpośredniego udziału prowadzących** | **o charakterze praktycznym** |
| **na studiach stacjonarnych** | **2** | **1,2** | **1,2** |
| **na studiach niestacjonarnych** | **2** | **0,6** | **2,8** |

**Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):**

| | |
|---|---|
| **na studiach stacjonarnych** | 50 godzin |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **na studiach niestacjonarnych** | 50 godzin | | | |
| **na studiach stacjonarnych** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** |
| | Udział w wykładach | 12 | | |
| | Udział w ćwiczeniach | 18 | | |
| | Praca nad projektami | 20 | | |
| **na studiach niestacjonarnych** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** |
| | Udział w wykładach | 6 | | |
| | Udział w ćwiczeniach | 9 | | |
| | Praca nad projektami | 35 | | |
| **Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia** | | | **Opracowanie/ aktualizacja:** | |