

**SYLABUS**  
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020 - 2023  
Rok akademicki 2022/2023

**1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE**

Nazwa przedmiotu	<b>Wstęp do scenariopisarstwa</b>
Kod przedmiotu*	IIA3
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	3 rok, sem. VI
Rodzaj przedmiotu	przedmiot specjalnościowy: media i broker informacji
Język wykładowy	polski
Koordynator	dr hab. prof. UR Jolanta Kowal (członkini Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<b>dr hab. prof. UR Wojciech Birek (autor programu), mgr Małgorzata Bożek</b>

\* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

**1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS**

Se- mestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
6		20							2

**1.2. Sposób realizacji zajęć**

zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (zajęcia prowadzone są w formie zdalnej, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów).

**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)**

zaliczenie z oceną

**2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowe doświadczenie odbiorcze w zakresie tekstów kultury literackiej i audiowizualnej.  
Umiejętność sprawnego formułowania myśli za pomocą tekstu, uzyskana w toku wcześniejszej edukacji.  
Znajomość podstaw obsługi komputera oraz korzystania z Internetu.

### 3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

#### 3.1 Cele przedmiotu

C <sub>1</sub>	Zaznajomienie studentów z zagadnieniami szeroko pojętej kultury audiowizualnej: jej genezą, rozwojem, perspektywami, funkcjami i specyfiką.
C <sub>2</sub>	Zapoznanie studentów z charakterystyką poszczególnych form kultury audiowizualnej; wdrożenie ich w umiejętności określenia miejsca kultury audiowizualnej w kulturze współczesnej oraz relacji między kulturą audiowizualną a kulturą literacką.
C <sub>3</sub>	Doskonalenie przez studentów umiejętności odbioru, analizy i interpretacji tekstów kultury audiowizualnej oraz posługiwania się aparatem pojęciowym opisu tej odmiany tekstów.

#### 3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych <sup>1</sup>
EK_01	Student/ka poprawnie przywołuje terminologię z zakresu omawianych na zajęciach zasad konstruowania tekstów fabularnych oraz zna reguły konstrukcji różnych odmian scenariusza ze świadomością jej użyteczności w wypowiedziach analitycznych oraz pracy projektowej.	K_Wo3
EK_02	Student/ka zna zasady analizy i interpretacji tekstów fabularnych i poprawnie stosuje je do badanych tekstów kultury.	K_Wo3
EK_03	Student/ka potrafi przygotować pisemny projekt scenariusza z wybranej dziedziny audiowizualnej, posługując się poznanymi na zajęciach zasadami oraz źródłami pomocniczymi.	K_Uo9
EK_04	Student/ka dokonuje poprawnych krytycznych analiz i interpretacji tekstów kultury.	K_Ko3

#### 3.3 Treści programowe

##### A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
-

##### B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
1. Zagadnienia organizacyjne: prezentacja zakresu materiałów, lektur i określenie zasad zaliczenia przedmiotu. Pojęcie tekstu fabularnego i jego odmiany; wstępna charakterystyka scenariusza.
2. Scenariusz jako struktura fabularna – analiza wybranych przykładów.
3. Formalne parametry scenariusza – ćwiczenia warsztatowe.
4. Wstępne prace scenariopisarskie – podstawy przygotowania projektów .

<sup>1</sup> W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

5. Konstrukcja postaci w gatunkach fabularnych – analiza przykładów i prace projektowe.
6. Konstrukcja świata przedstawionego w gatunkach fabularnych – analiza przykładów i prace projektowe.
7. Konstruowanie fabuły w tekście fabularnym – analiza przykładów i prace projektowe.
8. Formatowanie scenariusza – scenariusz filmu, komiksu, gry, teledysku i spotu reklamowego. Przygotowanie ostatecznej wersji projektów.
9. Omówienie projektów zaliczeniowych. Podsumowanie kursu.

### 3.4 Metody dydaktyczne

ĆWICZENIA KONWERSATORYJNE: PRACA Z TEKSTEM I MATERIAŁEM AUDIOWIZUALNYM – ANALIZA I INTERPRETACJA, DYSKUSJA PROBLEMOWA, TWORZENIE PROJEKTÓW; ZAJĘCIA ODBYWAJĄ SIĘ Z UŻYCIEM ŚRODKÓW AUDIOWIZUALNYCH (RZUTNIK MULTIMEDIALNY, KOMPUTER Z DOSTĘPEM DO INTERNETU, ODTWARZACZ DVD, ODBIORNIK TV).

## 4. METODY I KRYTERIA OCENY

### 4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w., ćw., ...)
EK_01	<b>OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, DYSKUSJA</b>	ćw.
EK_02	<b>OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, DYSKUSJA</b>	ćw.
EK_03	<b>OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, DYSKUSJA</b>	ćw.
EK_04	<b>OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, DYSKUSJA</b>	ćw.

### 4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p><b>Ocena formatywna:</b> Punktowanie aktywności na zajęciach oraz zrozumienia omawianej tematyki – w skali od 0 do 10 pkt.</p> <p><b>Ocena podsumowująca:</b> Ocena łączna z pracy pisemnej, frekwencji oraz aktywności w zajęciach: Ocena z pracy pisemnej: 70% ostatecznej oceny (w tym wartość merytoryczna – do 30%, kompozycja i kształt językowy tekstu – do 20%, poprawność edytorska i formalna – do 20%); Aktywny udział w zajęciach: 20% ostatecznej oceny; Frekwencja w zajęciach: 10% ostatecznej oceny.</p>
---

## 5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzinna zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	3

Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, zal./egzaminu, napisanie referatu itp.)	20 (przygotowanie do zajęć) 7 (prace inne)
SUMA GODZIN	50
<b>SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS</b>	<b>2</b>

## 6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

Wymiar godzinowy	-
Zasady i formy odbywania praktyk	-

## 7. LITERATURA

<p><b>Literatura podstawowa:</b></p> <p><b>FRAGMENTY WSKAZANE PRZEZ OSOBĘ PROWADZĄCĄ:</b></p> <p><i>Film: fabryka emocji</i>, red. K. Klejsa i T. Kłys, Kraków 2003.</p> <p><i>Pejzaże audiowizualne. Telewizja, wideo, komputer</i>, p. red. Andrzeja Gwoźdźcia, Kraków 1997.</p> <p>R. Altman, <i>Gatunki filmowe</i>, Warszawa 2012.</p> <p>J. Aumont, M. Marie, <i>Analiza filmu</i>, Warszawa 2013.</p> <p>K. Dancyger, J. Rush, <i>Alternative scriptwriting. Beyond the Hollywood Formula</i>, New York 2013.</p> <p>B. Duc, <i>L'art de la BD</i>, t. 1, <i>du scénario à la réalisation</i>, Grenoble 1982.</p> <p>R. G. Frensham, <i>Jak napisać scenariusz</i>, Kraków 1998.</p> <p>T. Goban-Klass, <i>Media i komunikowanie masowe</i>, Warszawa 2006.</p> <p>W. Godzic, <i>Telewizja i jej gatunki – po „Wielkim Bracie”</i>, Kraków 2004.</p> <p>M. Hendrykowski, <i>Język ruchomych obrazów</i>, Poznań 1999.</p> <p>M. Hendrykowski, <i>Słownik terminów filmowych</i>, Poznań 1994.</p> <p>M. Hopfinger, <i>Adaptacje filmowe utworów literackich</i>, Wrocław 1974.</p> <p>M. Hopfinger, <i>Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej</i>, Warszawa 2003.</p> <p>M. Hopfinger, <i>W laboratorium sztuki XX w. O roli słowa i obrazu</i>, Warszawa 1993.</p> <p>S. Łukasz, <i>Magia gier wirtualnych</i>, Warszawa 1998.</p> <p>K. Łuszczek, <i>Nowoczesna telewizja czyli bliskie spotkania z kulturą masową</i>, Tychy 2004.</p> <p>L. Manovich, <i>Język nowych mediów</i>, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.</p> <p>E. Nurczyńska-Fidelska, K. Llejśa, T. Kłys, P. Sitarski, <i>Kino bez tajemnic</i>, Warszawa 2001.</p> <p>J. Ostaszewski, <i>Film i poznanie</i>, Kraków 1999.</p> <p>A. Pitrus, <i>Zrozumieć reklamę</i>, Kraków 2001.</p> <p>A. Pitrus, <i>Kino kultu</i>, Kraków 1998.</p> <p>G. Rose, <i>Interpretacja materiałów wizualnych</i>, Warszawa 2010.</p> <p>P. Sitarski, <i>Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej</i>, Kraków 2002.</p> <p>J. Szyłak, <i>Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa</i>, Gdańsk 2000.</p> <p>J. Thomas, <i>Script analysis for actors, directors and designers</i>, Amsterdam 2009.</p> <p>J. S. Wojciechowski, <i>Postmodernistyczna kultura sztuk pięknych</i>, Warszawa 1995.</p> <p>S. Wysłouch, <i>Literatura a sztuki wizualne</i>, Warszawa 1994.</p> <p>S. Żiżek, <i>Lacrimae rerum. Kieślowski, Hitchcock, Tarkowski, Lynch</i>, Warszawa 2007.</p> <p><b>Literatura uzupełniająca:</b></p> <p>-</p>
---

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej