



Building Transmedial Worlds

Course description sheet

Basic information

Field of study Cultural Studies	Didactic cycle 2026/2027
Major New Technologies in Culture Design	Course code HKLTTIS.II2.08076.26
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish
Study level Second-cycle studies	Mandatoriness Obligatory
Form of study Full-time studies	Block Major Modules
Profile General academic	Course related to scientific research Yes
Course coordinator	Krzysztof M. Maj
Lecturer	Krzysztof M. Maj
Period Semester 2	Method of verification of the learning outcomes Completing the classes
	Activities and hours Workshop classes: 30
	Number of ECTS credits 3

Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
Knowledge - Student knows and understands:			
W1	Zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu kultury konwergencji i rozpoznaje zjawiska transmedialności i transfiksionalności w narracjach światotwórczych	KLT2A_W03, KLT2A_W06, KLT2A_W17, KLT2A_W22	Test

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
W2	Zna różne przykłady światów transmedialnych i transfikcjonalnych we współczesnej kulturze	KLT2A_W01	Test
Skills - Student can:			
U1	Umie zaprojektować narrację transmedialną z wykorzystaniem zalet poszczególnych platform medialnych	KLT2A_U04, KLT2A_U05, KLT2A_U09, KLT2A_U18	Project
Social competences - Student is ready to:			
K1	Zarządza pracą nad projektem w chmurze w wieloosobowym zespole na poziomie mikro i makro	KLT2A_K10	Involvement in teamwork

Program content ensuring the achievement of the learning outcomes prescribed to the module

Warsztaty przedstawiają narzędzia i sposoby mapowania wszystkich komponentów świata transmedialnego, ucząc zespołowej pracy nad tworzeniem encyklopedii świata (lore) dla makronarracji realizowanych na różnych platformach medialnych. Studenci w ramach zajęć będą zajmowali się stworzeniem wspólnej Wiki całego projektu świata, uwzględniającej wszystkie jego najważniejsze komponenty w relacji do możliwości oferowanych przez składowe platformy medialne.

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Workshop classes	30
Realization of independently performed tasks	20
Preparation of project, presentation, essay, report	25
Contact hours	5
Examination or final test/colloquium	2
Student workload	Hours 82
Workload involving teacher	Hours 30

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	Tworzenie świata transmedialnego: Warsztaty przedstawiają narzędzia i sposoby mapowania wszystkich komponentów świata transmedialnego i transfikcjonalnego, ucząc zespołowej pracy nad tworzeniem encyklopedii multiwersum i projektowaniem cross-overów (transfikcjonalnych referencji) między różnymi fikcyjnymi światami. Studenci w ramach zajęć będą zajmowali się stworzeniem wspólnej Wiki całego multiwersum, uwzględniającej wszystkie najważniejsze komponenty: światy składowe, postaci, lokacje i obiekty. Najistotniejszym punktem warsztatów będzie nauczenie się wyszukiwania autotów światotwórczych danej platformy medialnej i dlatego końcowy projekt będzie musiał wykorzystywać co najmniej trzy takie platformy w całościowej kreacji świata (np. komiks, grę wideo i powieść).	W1, W2, U1, K1	Workshop classes

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

Visual thinking (mind mapping, concept mapping, sketchnoting), Design thinking, Case study, Discussion

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Workshop	Test, Project, Involvement in teamwork	

Method of determining the final grade

Podstawą oceny będzie stworzenie projektu świata transmedialnego (multiwersum) z wykorzystaniem co najmniej 3 platform medialnych i projektu relacji transfikcjonalnych w obrębie świata.

Manner and mode of making up for the backlog caused by a student justified absence from classes

Zaliczenie materiału w trakcie konsultacji.

Prerequisites and additional requirements

Atutem będzie zainteresowanie nowoczesnymi sposobami produkcji treści, w tym zwłaszcza uniwersami franczyzowymi (Marvel Cinematic Universe, DC Extended Universe, Star Wars Universe itp.), a także kulturą fanowską, nowymi mediami, gramy wideo, i/lub innymi mediami interaktywnymi.

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Zajęcia warsztatowe:

Literature

Obligatory

1. Narratologia transmedialna: teorie, praktyki, wyzwania, red. Kaczmarczyk, Katarzyna, Kraków: Universitas 2017.
2. World building: Transmedia, Fans, Industries, red. Marta Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press 2017.
3. Narrative across Media: The Languages of Storytelling, red. Marie-Laure Ryan, Lincoln, London: University of Nebraska Press 2004.
4. Lisbeth Klastrup i Susana. Tosca, Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design, w: 2004 International Conference on Cyberworlds, red. Masayuki Nakajima, Yoshinori Hatori i Alexei Sourin, Los Alamitos: IEEE Computer Society 2004, s. 409-16.
5. Marie-Laure Ryan, Transmedial Storytelling and Transfictionality, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 361-388.
6. Jan-Noël Thon, Converging Worlds. From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes, „Storyworlds: A Journal of Narrative Studies” 2015, t. 7, nr 2, s. 21-53.

Scientific research and publications

Publications

1. Krzysztof M. Maj, Transmedial World-building in Fictional Narratives, „Image. Journal of Interdisciplinary Image Science” 2015, nr 22, s. 83-96.
2. Krzysztof M. Maj, Jeden, by wszystkimi rządzić. Świat transmedialny (transmedial world) a uniwersum Wiedźmina, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, nr 1, s. 11-28.

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
KLT2A_K10	Posiada umiejętność nawiązywania relacji interpersonalnych dla wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego.
KLT2A_U04	W sposób wszechstronny rozpoznaje, interpretuje i przeprowadza krytyczną analizę dzieła literackiego, filmowego, plastycznego, muzycznego i teatralnego z zastosowaniem odpowiednich metod i narzędzi, w celu określenia ich znaczeń dzieła, jego oddziaływania społecznego oraz miejsca w procesie historyczno-kulturowym.
KLT2A_U05	Poprawnie stosuje poznaną rozszerzoną terminologię kulturoznawczą.
KLT2A_U09	Analizuje złożone teksty kulturoznawcze (z dziedzin i dyscyplin nauki właściwych kulturoznawstwu), identyfikuje ich paradygmaty.
KLT2A_U18	Potrafi kierować interdyscyplinarnym zespołem i współpracować z innymi członkami zespołu przyjmując (podejmując) wiodącą rolę.
KLT2A_W01	Posiada pogłębioną wiedzę o obszarach będących przedmiotem badań kulturoznawczych.
KLT2A_W03	Zna zaawansowaną terminologię używaną w kulturoznawstwie jako dyscyplinie naukowej.
KLT2A_W06	Zna i rozumie zaawansowane metody analizy i interpretacji zjawisk kulturowych.
KLT2A_W17	Zna zaawansowane metody interpretacji tekstu filozoficznego, dzieła literackiego, dzieła sztuk plastycznych oraz innych artefaktów kulturowych, sztuki filmowej, muzycznej, teatralnej oraz innych.
KLT2A_W22	Zna gruntownie terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.