



## Tworzenie światów transmedialnych

### Karta opisu przedmiotu

#### Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> Kulturoznawstwo	<b>Cykl dydaktyczny</b> 2026/2027	
<b>Specjalność</b> Nowe technologie w projektowaniu kultury	<b>Kod przedmiotu</b> HKLTTIS.II2.08076.26	
<b>Jednostka organizacyjna</b> Wydział Humanistyczny	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom kształcenia</b> Studia magisterskie II stopnia	<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Forma studiów</b> Stacjonarne	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty specjalnościowe	
<b>Profil studiów</b> Ogólnoakademicki	<b>Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi</b> Tak	
<b>Koordynator przedmiotu</b>	Krzysztof M. Maj	
<b>Prowadzący zajęcia</b>	Krzysztof M. Maj	
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma zaliczenia</b> Zaliczenie	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3
	<b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b> Zajęcia warsztatowe: 30	

#### Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
<b>Wiedzy - Student zna i rozumie:</b>			
W1	Zna i rozumie podstawowe pojęcia z zakresu kultury konwergencji i rozpoznaje zjawiska transmedialności i transfunktionalności w narracjach światotwórczych	KLT2A_W03, KLT2A_W06, KLT2A_W17, KLT2A_W22	Kolokwium

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
W2	Zna różne przykłady światów transmedialnych i transfikcjonalnych we współczesnej kulturze	KLT2A_W01	Kolokwium
<b>Umiejętności - Student potrafi:</b>			
U1	Umie zaprojektować narrację transmedialną z wykorzystaniem zalet poszczególnych platform medialnych	KLT2A_U04, KLT2A_U05, KLT2A_U09, KLT2A_U18	Projekt
<b>Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:</b>			
K1	Zarządza pracą nad projektem w chmurze w wieloosobowym zespole na poziomie mikro i makro	KLT2A_K10	Zaangażowanie w pracę zespołu

## Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

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.

## Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	20
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	25
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>	<b>Liczba godzin</b> 82
<b>Liczba godzin kontaktowych</b>	<b>Liczba godzin</b> 30

\* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

## Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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 nauczanie się wyszukiwania aututów 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	Zajęcia warsztatowe

## Informacje rozszerzone

### Metody i techniki kształcenia :

Elementy myślenia wizualnego np. mapa myśli (mind mapping), mapa koncepcyjna (concept mapping), postery i plakaty, notatki graficzne (sketchnoting), Design thinking, Studium przypadku (ang. case study), Dyskusja

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Kolokwium, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	

### Sposób obliczania oceny końcowej

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

### Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Zaliczenie materiału w trakcie konsultacji.

## Wymagania wstępne i dodatkowe

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, gramami wideo, i/lub innymi mediami interaktywnymi.

### Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Zajęcia warsztatowe:

## Literatura

### Obowiązkowa

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.

## Badania i publikacje

### Publikacje

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.

## Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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.