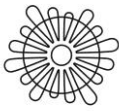




Izvedbeni plan nastave (syllabus¹)

Sastavnica	Odjel za anglistiku				akad. god.	2023./2024.	
Naziv kolegija	Digitalna književnost i videoigre				ECTS	3	
Naziv studija	Preddiplomski studij anglistike						
Razina studija	<input checked="" type="checkbox"/> preddiplomski		<input type="checkbox"/> diplomski		<input type="checkbox"/> integrirani		<input type="checkbox"/> poslijediplomski
Godina studija	<input type="checkbox"/> 1.		<input checked="" type="checkbox"/> 2.		<input checked="" type="checkbox"/> 3.		<input type="checkbox"/> 4. <input type="checkbox"/> 5.
Semestar	<input type="checkbox"/> zimski <input checked="" type="checkbox"/> ljetni		<input type="checkbox"/> I.		<input type="checkbox"/> II.		<input type="checkbox"/> III. <input checked="" type="checkbox"/> IV. <input type="checkbox"/> V. <input checked="" type="checkbox"/> VI.
Status kolegija	<input type="checkbox"/> obvezni kolegij		<input checked="" type="checkbox"/> izborni kolegij		<input type="checkbox"/> izborni kolegij koji se nudi studentima drugih odjela		Nastavničke kompetencije <input type="checkbox"/> DA <input checked="" type="checkbox"/> NE
Opterećenje	30	P	15	S	V	Mrežne stranice kolegija <input checked="" type="checkbox"/> DA <input type="checkbox"/> NE	
Mjesto i vrijeme izvođenja nastave	Srijedom od 10h-13h, Informatička učionica				Jezik/jezici na kojima se izvodi kolegij		engleski
Početak nastave	29.2.2024.				Završetak nastave		6.6.2024.
Preduvjeti za upis	Upisan 4. ili 6. semestar preddiplomskog studija anglistike						
Nositelj kolegija	Doc.dr.sc. Zlatko Bukac						
E-mail	zbukac@unizd.hr				Konzultacije	Petkom od 11 do 12 i po dogovoru	
Izvođač kolegija	Doc.dr.sc. Zlatko Bukac						
E-mail	zbukac@unizd.hr				Konzultacije	Petkom od 11 do 12 i po dogovoru	
Suradnici na kolegiju							
E-mail					Konzultacije		
Suradnici na kolegiju							
E-mail					Konzultacije		
Vrste izvođenja nastave	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja		<input checked="" type="checkbox"/> seminari i radionice		<input type="checkbox"/> vježbe		<input type="checkbox"/> obrazovanje na daljinu
	<input type="checkbox"/> samostalni zadaci		<input checked="" type="checkbox"/> multimedija i mreža		<input type="checkbox"/> laboratorij		<input type="checkbox"/> mentorski rad
							<input type="checkbox"/> terenska nastava
							<input type="checkbox"/> ostalo
Ishodi učenja kolegija	<p>Nakon odslušanog i položenog kolegija, studenti će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Razlikovati i usporediti razdoblja digitalne književnosti i videoigara te kritički prosuđivati digitalne tekstove vezane za ta područja u odnosu na društvene, političke i kulturne kontekste u kojima su nastali - Poznavati osnovne i napredne pojmove vezane za digitalnu kulturu i kulturu videoigara - Analizirati temeljne pristupe i pojmove studija videoigara - Analizirati nove narativne obrasce koristeći suvremene teorijske i metodološke metode vezane za studije igara i digitalne kulture - Primjenjivati temeljna znanja iz područja studija videoigara i digitalne kulture 						
Ishodi učenja na razini programa	<p>Nakon odslušanog i položenog kolegija, studenti će moći:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prepoznati i opisati relevantne ideje i koncepte - provesti znanstvene metode istraživanja - povezati različite pristupe, izvore, spoznaje i znanja kroz interdisciplinarni pristup - primijeniti etička načela u samostalnom i grupnom rješavanju problema - primijeniti kritičan i samokritičan pristup u argumentaciji 						
Načini praćenja studenata	<input checked="" type="checkbox"/> pohađanje nastave		<input type="checkbox"/> priprema za nastavu		<input checked="" type="checkbox"/> domaće zadaće		<input type="checkbox"/> kontinuirana evaluacija
	<input type="checkbox"/> praktični rad		<input type="checkbox"/> eksperimentalni rad		<input checked="" type="checkbox"/> izlaganje		<input type="checkbox"/> projekt
	<input checked="" type="checkbox"/> kolokvij(i)		<input type="checkbox"/> pismeni ispit		<input checked="" type="checkbox"/> usmeni ispit		<input type="checkbox"/> ostalo:
Uvjeti pristupanja ispitu	Prisutnost na nastavi, predan sažetak seminarskog teksta.						
Ispitni rokovi	<input type="checkbox"/> zimski ispitni rok				<input checked="" type="checkbox"/> ljetni ispitni rok		<input checked="" type="checkbox"/> jesenski ispitni rok
Termini ispitnih rokova							

¹ Riječi i pojmovni sklopovi u ovom obrascu koji imaju rodno značenje odnose se na jednak način na muški i ženski rod.



Opis kolegija	<p>Raznolikost medija i napredak tehnologije koji su omogućili nove prostore za izražavanje dovelo je do produkcije i novih oblika tekstova koji dobivaju sve veću pozornost u akademskim zajednicama. Novi oblici medija (virtualna stvarnost, HTML, videoigre, mobilne aplikacije) proizvode nove vrste tekstova, otvarajući prostor za nove načine pripovijedanja unutar područja koje Grant Bollmer obilježava zbirnim pojmom „digitalnih kultura“ (26). Ti tekstovi koji su u glavnom fokusu ovoga kolegija spadaju pod digitalnom književnošću, kao i videoigre. Iako postoje raznoliki nazivi za proizvode koji posredno nastaju utjecajem i razvojem tehnologije, bilo da ih zovemo (računalne) videoigre, elektronička književnost, digitalna književnost ili, na primjer, interaktivna fikcija, sve podrazumijevaju ulazak u sferu promišljanja o ulogama priča. Videoigre danas, više nego ikad prije, donose kombinaciju tekstualnog, vizualnog i zvučnog prikaza priče koji utječe na doživljaj videoigre u cjelini, a koja se više ne promatra samo kao zabava i razbibriga. Priča se danas smatra elementom na temelju kojeg se procjenjuje sveukupna kvaliteta igre. S druge strane, uloga humanističkih znanosti, pa tako i književnosti u tehnološki determiniranim formama konzumiranja kulturnih artefakata nužno postaje jedan od fokusa filologije i kulturnih studija diljem svijeta.</p> <p>Na primjer, digitalna književnost (znana kao i elektronička književnost) pojavila se kao termin kojim se označavaju razni književni aspekti koji zahtijevaju digitalne, kompjuterske načine za proizvodnju i konzumiranje. Ako prihvatimo takav termin, možemo reći da je digitalna književnost prisutna već preko pedeset godina, a danas se nalazi i u raznim formama eksperimentalnih instalacija, performansa, hiperteksta, pa tako i videoigara. John Wills pozicionira videoigre kao „dio šireg procesa književnosti, filma i performansa“ (16) zbog čega se u raznim studijama igranje videoigara, kao i sama video igra, nazivaju i „interaktivnim pričanjem“ (Cavazza i Young 379), „ambijentalnom akcijskom igrom“ (Huberts i Zimmermann 31) ili „interaktivnom dramom“ (Dow et al. 1475).</p> <p>Videoigre ipak zahtijevaju sudjelovanje u pripovijedanju jer priča koegzistira s igračem, njegovim radnjama, a često i odlukama (Thabet 4). Amy M. Green tu formu naziva „digitalnim prepričavanjem“ (18), te tvrdi kako video igre traže od igrača specifične načine uključivanja i ulaganja vremena kako bi priča uopće imala formu i smisao (17). Kolegij će detaljno ispitati i prezentirati ovakve ideje, potičući dodatna promišljanja unutar konteksta već usvojenog znanja na drugim kolegijima sa preddiplomskog studija anglistike (i drugih srodnih studija).</p> <p>Kolegij donosi pregled uvodnih teorijskih postavki i analitičkih aparata vezanih za digitalnu književnost i videoigre, koncentrirajući se na rastuće znanstveno područje studija videoigara. Kroz učenje osnovnih pojmova vezanih za studije videoigara, studenti će se kroz praktičan rad i "čitavanje" digitalne književnosti i igranje videoigara upoznati sa suvremenim teorijama vezanima za priče, narative i pripovijedanje koje nedvojbeno mijenjaju i književne forme. Studenti će se upoznati sa fenomenom videoigara, žanrovskim odrednicama i aspektima razvoja videoigara, sa razumijevanjem potencijala i kulturoloških implikacija koje današnje forme videoigara donose i koje su donosile kroz povijest te razvojem, potencijalom i današnjim formama digitalne književnosti.</p> <p>Kolegij se sastoji od predavanja i seminara. U sklopu seminara, studenti bi u prvom dijelu kolegija čitali i raspravljali o stručnim, znanstvenim i teorijskim tekstovima vezanima za digitalnu književnost i videoigre. U sklopu obrade zadanih tekstova pisali bi osvrte sa naglaskom na nova, samostalno postavljena pitanja i teme vezane za određenu problematiku koja bi se dodatno razradila za vrijeme rasprave na seminarima. U drugom dijelu kolegija, studenti će igranje i iščitavanje izabranih naslova iz područja digitalne književnosti i videoigara provesti dio teorijskog aspekta u praksi te na kraju napisati esej koji bi sadržavao njihova osobna iskustva "iščitavanja" ovakvih tekstova te samostalnu analizu izabranih tema.</p>
Sadržaj kolegija (nastavne teme)	<p>Predavanja:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Uvodno predavanje2. Književnost, digitalna književnost i ergodična književnost3. Čitanje i analiziranje digitalnih narativa4. Povijest i osnovne karakteristike videoigara4. Žanrovi, osnove narativnog dizajna, ludologija i naratologija5. Digitalne kulture6. Ambijentalna književnost7. Final Fantasy VII i <i>Folklor fanova</i>8. Gamifikacija života i gamifikacija horora9. Rod, rasa i videoigre10. Postmodernizam u radovima Hidea Kojima11. Ruinizacija i urbanitet u digitalnoj književnosti i videoigramama12. Nostalgija u videoigramama13. Dan državnosti - blagdan14. Istraživanje videoigara15. Rekapitulacija kolegija <p>Seminari:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Uvodno predavanje2. Čitanje i analiziranje digitalnih narativa3. Rasprava o tekstu: N. Katherine Hayles - Electronic Literature: What is it? (https://eliterature.org/pad/elp.html)4. Kate Pullinger: Breathe - rasprava nakon čitanja5. Rasprava o tekstu: Grant Bollmer - „What Are Digital Cultures?“ in: Grant Bollmer (2018) <i>Theorizing Digital Cultures</i>. SAGE.6. Rasprava o tekstu: Scott Rettberg - „Genres of electronic Literature“ in: Scott Rettberg (2019) - <i>Electronic Literature</i>



	<ol style="list-style-type: none"> 7. Igranje Ifigenija 8. Rasprava o tekstu: Bukač, Zlatko; Katić, Mario "A Legend From Before You Were Born": Final Fantasy VII, Folklore, and Popular Culture // Games and Culture, 0 (2023), 0; 1-16. doi: https://doi.org/10.1177/15554120231187753 9. Feminist Frequency Viewing 10. Rasprava o tekstu: Grant Bollmer – „Culture and Technique“ in: Grant Bollmer (2018) Theorizing Digital Cultures. SAGE. 11. Igranje Dear Esther 12. Igranje <i>The Braid</i> 13. Dan državnosti - blagdan 14. Priprema istraživanja 15. Rekapitulacija kolegija 					
Obvezna literatura	<ul style="list-style-type: none"> - Aarseth, Espen. 1997. <i>Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature</i>. Johns Hopkins University Press. - Scott Rettberg (2019) – <i>Electronic Literature</i> - Green, Amy M. 2018. <i>Storytelling in Video games: The Art of the Digital Narrative</i>. McFarland. - Grant Bollmer (2018) <i>Theorizing Digital Cultures</i>. SAGE. - N. Katherine Hayles – <i>Electronic Literature: What is it?</i> (https://eliterature.org/pad/elp.html) - Kate Pullinger: <i>Breathe</i> - <i>Dear Esther</i>, 2012, The Chinese Room, Curve Digital - <i>The Braid</i> - <i>Ifigenija</i> (http://ifigenija.nmz.hr/) 					
Dodatna literatura	<ul style="list-style-type: none"> - Apperley, Thomas. 2010. <i>Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global</i>. Institute of Network Cultures. - Bosman, Frank G. i Van Wieringen, Archibald L.H.M. 2022. <i>Video Games as Art: A Communication-Oriented Perspective on the Relationship between Gaming and the Art</i>. De Gruyter Oldenbourg. - Hoedt, Madelon. 2019. <i>Narrative Design and Authorship in Bloodborne: An Analysis of the Horror Videogame</i>. McFarland. - Lebowitz, Josiah i Klug, Chris. 2011. <i>Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories</i>. Focal Press. - Murray, Janet A. 1997. <i>Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace</i>. MIT Press. - Murray, Janet A. 2011. <i>Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice</i>. MIT press. - Salen, Katie i Zimmerman, Eric. 2004. <i>Rules of Play. Game Design Fundamentals</i>. The MIT Press, London. - Wills, John. 2019. <i>Gamer Nation. Video Games & American Culture</i>. John Hopkins University Press. - Wolf, Mark i Perron, Bernard ur. 2016. <i>The Routledge Companion to Video Game Studies</i>. Routledge. - <i>The Last of Us</i>, 2013, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment. - <i>The Last of Us Part II</i>, 2020, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment. - <i>Death Stranding</i>, 2019, Kojima Productions, Sony Interactive Entertainment. - <i>Metal Gear Solid</i>, 1998, Konami. - <i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty</i>, 2001, Konami. - <i>Everybody's Gone to the Rapture</i>, 2015, The Chinese Room, Sony Interactive Entertainment. - <i>Dear Esther</i>, 2012, The Chinese Room, Curve Digital. - <i>Final Fantasy VII</i>, 1997, Square, Square Enix. - <i>Final Fantasy VII Remake</i>, 2020, Square Enix, Square Enix. - <i>Resident Evil 7: Biohazard</i>, 2017, Capcom, Capcom. - Quiroga, Stefan Aguirre. 2022. <i>White Mythic Space: Racism, the First World War, and Battlefield 1</i>. De Gruyter Oldenbourg. - Juul, Jasper. 2013. <i>The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games</i>. MIT Press. - McDivitt, Anne Ladyem. 2022. <i>Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)</i>. De Gruyter Oldenbourg. - Abba, Tom, Dovey, Jonathan i Kate Pullinger. 2021. <i>Ambient Literature Towards a New Poetics of Situated Writing and Reading Practices</i>. Palgrave MacMillan. - Jayemanne, Darshana. 2017. <i>Performativity in Art, Literature, and Videogames</i>. Springer International Publishing. 					
Mrežni izvori	<p>https://www.goodgame.hr/, Ambient literature project - https://research.ambientlit.com/, https://www.youtube.com/@feministfrequency; Prohodi video igara: https://www.youtube.com/watch?v=B9h4yYnstkA https://www.youtube.com/watch?v=2_p9wLMNOeM https://www.youtube.com/watch?v=hlGdbziSwEY https://www.youtube.com/watch?v=yuG87lRK1uo</p>					
Provjera ishoda učenja (prema uputama AZVO)	Samo završni ispit					
	<input type="checkbox"/> završni pismeni ispit		<input checked="" type="checkbox"/> završni usmeni ispit		<input type="checkbox"/> pismeni i usmeni završni ispit	
	<input type="checkbox"/> samo kolokvij/zadaće	<input type="checkbox"/> kolokvij / zadaća i završni ispit	<input checked="" type="checkbox"/> seminarski rad	<input type="checkbox"/> seminarski rad i završni ispit	<input checked="" type="checkbox"/> praktični rad	<input type="checkbox"/> drugi oblici
Način formiranja	Aktivnosti na seminarima 20%, prikazi 30%, završni usmeni ispit 50%.					



završne ocjene (%)		
Ocjenjivanje kolokvija i završnog ispita (%)	>60	% nedovoljan (1)
	60-70	% dovoljan (2)
	70-80	% dobar (3)
	80-90	% vrlo dobar (4)
	90-100	% izvrstan (5)
Način praćenja kvalitete	<input checked="" type="checkbox"/> studentska evaluacija nastave na razini Sveučilišta <input type="checkbox"/> studentska evaluacija nastave na razini sastavnice <input checked="" type="checkbox"/> interna evaluacija nastave <input checked="" type="checkbox"/> tematske sjednice stručnih vijeća sastavnica o kvaliteti nastave i rezultatima studentske ankete <input checked="" type="checkbox"/> ostalo	
Napomena / Ostalo	<p>Sukladno čl. 6. <i>Etičkog kodeksa</i> Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju, „od studenta se očekuje da pošteno i etično ispunjava svoje obveze, da mu je temeljni cilj akademska izvrsnost, da se ponaša civilizirano, s poštovanjem i bez predrasuda“.</p> <p>Prema čl. 14. <i>Etičkog kodeksa</i> Sveučilišta u Zadru, od studenata se očekuje „odgovorno i savjesno ispunjavanje obveza. [...] Dužnost je studenata/studentica čuvati ugled i dostojanstvo svih članova/članica sveučilišne zajednice i Sveučilišta u Zadru u cjelini, promovirati moralne i akademske vrijednosti i načela. [...]</p> <p>Etički je nedopušten svaki čin koji predstavlja povredu akademskog poštenja. To uključuje, ali se ne ograničava samo na:</p> <ul style="list-style-type: none">- razne oblike prijevare kao što su uporaba ili posjedovanje knjiga, bilježaka, podataka, elektroničkih naprava ili drugih pomagala za vrijeme ispita, osim u slučajevima kada je to izrijeком dopušteno;- razne oblike krivotvorenja kao što su uporaba ili posjedovanje neautorizirana materijala tijekom ispita; lažno predstavljanje i nazočnost ispitima u ime drugih studenata; lažiranje dokumenata u vezi sa studijima; falsificiranje potpisa i ocjena; krivotvorenje rezultata ispita“. <p>Svi oblici neetičnog ponašanja rezultirat će negativnom ocjenom u kolegiju bez mogućnosti nadoknade ili popravka. U slučaju težih povreda primjenjuje se <u><i>Pravilnik o stegovnoj odgovornosti studenata/studentica Sveučilišta u Zadru.</i></u></p> <p>U elektronskoj komunikaciji bit će odgovarano samo na poruke koje dolaze s poznatih adresa s imenom i prezimenom, te koje su napisane hrvatskim standardom i primjerenim akademskim stilom.</p> <p>U kolegiju se koristi Merlin, sustav za e-učenje, pa su studentima/cama potrebni AAI računi. /izbrisati po potrebi/</p>	