ROK AKADEMICKI 2026/2027

SEMESTR ZIMOWY

5 ROK

KULTURA-MEDIA-TRANSLACJA

TRANSLACJA: MODUŁ DO WYBORU 4

Translacja: moduł do wyboru 4 (tłumaczenie tekstów literackich)

dr Agnieszka Kliś-Brodowska / 5kmtA

Celem modułu jest pogłębienie przez osoby studiujące umiejętności tłumaczenia tekstów, w zakresie tekstów literackich. Zajęcia będą miały formę warsztatów tłumaczeniowych, z dużym naciskiem na przygotowanie odpowiedniego warsztatu tłumacza, opracowanie właściwych strategii i dobór właściwych narzędzi tłumaczeniowych. Na zajęciach tłumaczone będą różne formy i gatunki (przede wszystkim literatura współczesna, wysoka jak i powszechna, elementy poezji czy dramatu, itd.), z języka polskiego na angielski i z języka angielskiego na polski. Omawiane będą różne podejścia do tłumaczenia tekstów literackich, poszczególne etapy procesu tłumaczenia, zwrócimy też uwagę na stylistykę i gramatykę języka polskiego i angielskiego, częste pułapki językowe, czy typowe problemy napotykane przez tłumaczy. Zaliczenie na podstawie przetłumaczonych samodzielnie tekstów, wyznaczonych przez prowadzącą moduł.

Translacja: moduł do wyboru 4 (tłumaczenie tekstów kultury)

dr Marta Mamet-Michalkiewicz, prof. UŚ / 5kmtB

Celem kursu jest rozwijanie umiejętności tłumaczenia wybranych tekstów kultury z języka polskiego na język angielski oraz z języka angielskiego na język polski. Zajęcia mają charakter warsztatowy i obejmują pracę z tekstami literackimi, audiowizualnymi oraz użytkowymi związanymi z kulturą, m.in. fragmentami prozy i eseju, dialogami filmowymi, reklamami oraz treściami internetowymi.

Szczególna uwaga zostanie poświęcona przekładowi odniesień kulturowych, aluzji, humoru i gier słownych, a także odtwarzaniu stylu, rejestru oraz głosu narratora lub postaci. Studenci

będą dobierać rozwiązania translatorskie z uwzględnieniem celu przekładu, odbiorcy i specyfiki medium, porównywać możliwe warianty oraz uzasadniać swoje decyzje.

Praca podczas zajęć obejmie tłumaczenie indywidualne i zespołowe, dyskusję nad przekładami oraz ich redakcję z wykorzystaniem informacji zwrotnej. Elementem warsztatów będzie również krytyczna analiza wybranych przekładów wspomaganych narzędziami AI. Podstawą oceny będą jakość prac translatorskich, umiejętność uzasadniania przyjętych rozwiązań oraz samodzielna redakcja tekstu.

Translacja: moduł do wyboru 4 (lokalizacja gier)

dr Janusz Mrzigod / 5kmtC

Zajęcia poświęcone będą zasadom pracy w dużym wieloosobowym projekcie lokalizacyjnym oraz specyfice tłumaczenia dialogów gier przeznaczonych do nagrania. Studenci będą ćwiczyć tworzenie bazy terminologicznej na potrzeby projektu wykonywanego przez wielu tłumaczy. Baza ta przeznaczona będzie do wykorzystania w późniejszej części semestru, polegającej na tłumaczeniu dużego zaawansowanego tekstu do gry o skomplikowanej mechanice. W trakcie tego ćwiczenia studenci zapoznają się też z metodami tłumaczenia na język polski tekstów zawierających zmienne, z różnymi systemami dostosowującymi do odmiany przez przypadki i liczby właściwe dla języka polskiego, oraz bez takiegoż systemu. Ostatnia część zajęć obejmuje analizę tłumaczeń dialogów i innych tekstów przeznaczonych do nagrania oraz nagrywanie przykładowych tekstów i dialogów, połączone ze wspólnym odsłuchaniem i analizą nagrań.

MEDIA: MODUŁ DO WYBORU 3

Media: moduł do wyboru 3 (media)

dr hab. Sonia Front, prof. UŚ / 5kmtA

NAUKA W MEDIACH/ SCIENCE IN THE MEDIA

Moduł „Nauka w mediach" koncentruje się na tym, jak odkrycia naukowe portretowane i wykorzystywane są w mediach, zwracając szczególną uwagę na manipulacje i nadużycia. Zaczynając od zagadnień postprawdy i fake news, poprzez rolę eksperta w społeczeństwie, skupimy się następnie na studium przypadków wybranych zagadnień i ich reprezentacji w mediach (zmiany klimatyczne, informacje żywieniowe, filmy przyrodnicze, neuronauka i mózg, choroby psychiczne, wellness, filmy dokumentalne, stereotypy kina Hollywood itd.). Zastanowimy się, jak konkretne przekazy medialne wpływają na wiedzę o świecie odbiorców oraz ich konsumenckie, obywatelskie i etyczne zachowania. Celem kursu jest zwiększenie świadomości omawianej problematyki, nauczenie się rozpoznawania manipulacji (np. przez pseudoekspertów) oraz rozpoznawanie rzetelnych źródeł informacji.

Media: moduł do wyboru 3 (media)

dr hab. Sławomir Masłoń, prof. UŚ / 5kmtB

REVOLT INCORPORATED: NEW CINEMAS OF THE 1960s

The course aims at introducing students to the most explosive and innovative decade in the history of world cinema by examining a number of the most influential movies of the period against the political and cultural context, changes in film technology and the industry's economics.

Media: moduł do wyboru 3 (projektowanie gier)

mgr Karolina Łukaszewicz / 5kmtC

Zajęcia wprowadzają podstawy animacji 3D w programie Blender takie jak rigowanie, skinowanie i animacja kluczowa. Moduł zacznie się od sprawnego poruszania się po trybie pose mode w Blenderze, wyjaśnienia pojęć oraz podstaw technicznych które wymagane są do animacji. Rigowanie obejmie wiedzę z poprawnego ułożenia kości i zależności między nimi, użycia narzędzi typu constrain, driver, shape key oraz IK/FK, a następnie tryb weight painting który jest obowiązkowym krokiem po wykonaniu riga, tu omówione będą vertex grupy oraz typy pędzli. Moduł wprowadzi studentów również do pracy na plikach animacji w środowisku Unreal Engine, między innymi poprawny import plików, zależność między szkieletem a animacją oraz podstawy blueprintów animacyjnych - przede wszystkim działanie systemu state machine. Studenci poznają narzędzia ułatwiające pracę animatora, takie jak animation layers i proste pluginy do rigowania. Zajęcia będą miały formę praktyczną - praca studenta na przekazanym modelu 3D.