

ROK AKADEMICKI 2025/2026
SEMESTR LETNI
4 ROK KULTURA-MEDIA-TRANSLACJA

KULTURA/LITERATURA: MODUŁ DO WYBORU 3

Kultura/literatura: moduł do wyboru 3 (retoryka kultury)

Dr Aleksandra Musiał-Pudelko / 4kmtA

Sitcoms hold profound significance as mirrors and influencers of societal values and cultural norms. Through humor and relatable storytelling, these shows become powerful vehicles for disseminating ideologies, shaping popular discourse, and contributing to the constructions of collective identity. Recognizing the genre's impact, this course invites students to explore the intricate interplay between rhetoric and (popular) culture with a specific emphasis on American sitcoms. It will guide students through the theoretical frameworks of cultural rhetoric, examining how sitcoms have evolved over decades to reflect and shape societal narratives. Through critical discussions on ideology and the genre's representation of gender, race, class, and other social issues, students will develop the analytical skills necessary to deconstruct the rhetorical strategies employed in sitcoms and popular culture at large. Through an engagement with a diverse selection of sitcom episodes, students will also develop a nuanced understanding of how language, humor, and narrative structures contribute to cultural discourse. Course assignments will include weekly readings to deepen theoretical knowledge and a final research project where students will apply rhetorical theories to analyze a sitcom of their choice.

Kultura/literatura: moduł do wyboru 3 (retoryka literatury)

Dr Agnieszka Kliś-Brodowska / 4kmtB

The course familiarizes students with the contemporary studies of the rhetorical dimension of literature. We focus on literary texts, prose and poetry, from English speaking countries (with certain exceptions). Classes begin by explaining what rhetoric and literary rhetoric are; then, we elaborate on the difference between rhetoric and poetics (also contextualizing the status of rhetoric from the cultural-historical perspective); present chosen methods of rhetorical analysis for literary texts; and put them into practice. Additionally, we investigate rhetorical inflections as defining features of chosen literary genres, represented by chosen authors, as well as scrutinize rhetoric/s of chosen

individual literary text. Readings will include a range of diverse works, such as: chosen fairy-tale texts (e.g. Marie-Catherine D'Aulnoy), the Gothic (E.A. Poe), Irish poetry (Seamus Heaney), early Anglophone settler Canadian literature (from the perspective of Lorenzo Veracini's theory of settler colonialism) or the poetry of Britain-based Guyanese poet Grace Nichols.

Kultura/literatura: moduł do wyboru 3 (retoryka gier)

Dr Tomasz Gnat / 4kmtC

The course explores the multifaceted nature of rhetoric within the context of interactive entertainment, examining its principles and applications across various dimensions. The course begins by defining rhetoric and its relevance to interactive media, followed by an analysis of the audience, focusing on the motivations behind why people engage with games. It then delves into the nature of digital text, offering a historical and material culture perspective on interactive entertainment, and investigates the setting by exploring the diverse cultures that emerge around these media. The course investigates gaming cultures, the broader applications of games beyond entertainment—such as serious games—and the role of communication acts within interactive experiences. Through these lenses, students will develop a deeper understanding of how games function as rhetorical texts within diverse social and cultural contexts.

MEDIA: MODUŁ DO WYBORU 2

Media: moduł do wyboru 2 (narracje medialne)

Dr Bartosz Stopel, prof. UŚ / 4kmtA, 4KMTB

How Media Tell Stories: Form, Cognition, and Creative Practice

This course examines how stories are shaped, structured, and experienced across different media, with a strong emphasis on media specificity and the affordances each medium offers for narrative expression. Students will explore how literary fiction, film, television series, podcasts, digital platforms, social media, and video games develop distinct storytelling conventions, narrative logics, and modes of audience engagement. Rather than treating narrativity as a fixed or universal property, the course approaches storytelling as a historically and technologically evolving practice, in which concepts such as plot, character, point of view, temporality, and immersion are continually redefined by media form.

Alongside formal and historical analysis, the course foregrounds how different media engage cognition and emotion in medium-specific ways. Topics include the role of language and imagination in literary narrative, audiovisual alignment and affect in film and television, the role of cinematography and editing techniques, seriality, attention economy and parasocial engagement in podcasts and online platforms, interactivity and embodied agency in video games, and algorithmic circulation in social media storytelling. All theoretical and analytical components of the course are oriented toward a final creative project, where students will create their own original storytelling forms exploiting the distinctive techniques of a chosen medium.

Media: moduł do wyboru 2 (projektowanie gier)

Mgr Tomasz Rusinow / 4kmtC

Zajęcia dostarczają rozszerzoną wiedzę na temat skryptingu w Blueprintach w Unreal Engine 5 w kontekście budowania interaktywnych poziomów świata gry (level scripting). Studenci poznają dodatkowe funkcjonalności takie jak zaawansowane komponenty aktorów, interfejsy interakcji, modyfikacja poruszania się postaci i wprowadzenie do optymalizacji.

The classes provide extended knowledge of scripting in Blueprints in Unreal Engine 5 in the context of building interactive game world levels (level scripting). Students will learn about additional

functionalities such as advanced actor components, interaction interfaces, character movement modification, and an introduction to optimisation.

TRANSLACJA: MODUŁ DO WYBORU 3

4kmtB Translacja: moduł do wyboru 3 (przekład na potrzeby mediów)

Dr Rafał Madeja / 4KMTA, 4KMTB

Moduł ma na celu zapoznanie studentów z teorią i praktyką przekładu audiowizualnego, w tym tłumaczenia napisów filmowych oraz lokalizacji gier komputerowych. Zajęcia obejmują analizę kluczowych pojęć i terminologii, specyfikę zawodu tłumacza audiowizualnego oraz lokalizatora gier, a także rozwijanie umiejętności tłumaczeniowych w kontekście kulturowym i dekolonizacyjnym. Studenci poznają rolę przekładu w masowej komunikacji medialnej, obejmującej takie media jak prasa, reklama i kino. Omawiane są zasady tworzenia napisów w kontekście różnych form przekładu audiowizualnego, w tym napisów dla niesłyszących, wersji lektorskiej (voice-over), audiodeskrypcji i teletextu.

Dużą uwagę poświęca się strategiom przekładu napisów filmowych, synchronizacji z obrazem i dźwiękiem oraz radzeniu sobie z ograniczeniami technicznymi i przestrzennymi. Studenci analizują dialogi, interfejsy i teksty narracyjne w lokalizacji gier komputerowych, a także wyzwania tłumaczeniowe związane z różnymi gatunkami gier. Omawiane są trudności i błędy w tłumaczeniu, a także adaptacja kulturowa, ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych. Szczególną rolę odgrywa analiza przekładu humoru, idiolektów oraz „easter eggów” – aluzji zawartych w produkcjach multimedialnych, w tym tych wynikających z zapożyczeń, tłumaczeń i przeróbek.

Moduł obejmuje również tworzenie i edycję napisów do istniejących materiałów filmowych przy użyciu narzędzi takich jak Aegisub czy Subtitle Workshop. Studenci zdobywają umiejętności krytycznej analizy tłumaczeń filmowych i gier komputerowych, ucząc się oceniać ich jakość oraz stosować odpowiednie techniki i strategie tłumaczeniowe. Dodatkowo omawiane są zagadnienia związane z tłumaczeniem literackim oraz wyzwaniami, jakie niesie dekolonizacja i indygenizacja przekładu.

4kmtC Translacja: moduł do wyboru 3 (tłumaczenie konsekutywne/symultaniczne)

Dr Judyta Mężyk / 4KMTC

Główny zakres tematyczny przedmiotu obejmuje tłumaczenie ustne kabinowe. Poza ćwiczeniami z tłumaczenia symultanicznego, studenci zostaną również zapoznani z charakterystyką tłumaczenia a vista oraz tłumaczenia zdanie po zdaniu. Ponadto na zajęciach przerabiane będą ćwiczenia związane z emisją głosu oraz ćwiczenia paratłumaczeniowe.

KOMPETENCJE CYFROWE: MODUŁ DO WYBORU

Kompetencje cyfrowe: moduł do wyboru (tłumaczenie wspomagane komputerowo)

dr Joanna Sycz-Opoń / 4kmtA

Narzędzia CAT – wprowadzenie

Zajęcia praktyczne z użyciem MemoQ oraz Phrase

- Tłumaczenie w narzędziu CAT – podstawowe funkcje
- Tłumaczenie różnych formatów, tagi
- Tworzenie/edycja/zarządzanie pamięcią tłumaczeniową
- Tworzenie/edycja/zarządzanie glosariuszami
- Tłumaczenie maszynowe w narzędziu CAT
- Funkcja Quality Assurance oraz inne funkcje związane z automatyczną korektą tekstu
- Funkcja alignment (budowanie korpusów tekstów paralelnych na bazie własnych tłumaczeń)

Warunki zaliczenia:

- Praktyczny test umiejętności korzystania z wybranego przez Studenta narzędzia CAT

Kompetencje cyfrowe: moduł do wyboru (języki programowania)

dr Miłosław Chodacki / 4kmtB

Zakres tematyczny kursu przedmiotowego „Języki programowania” obejmuje zagadnienia dotyczące programowania maszyn cyfrowych (komputerów) w językach niskiego i wysokiego poziomu (assembler, C/C++, Python) wraz z omówieniem i implementacją wybranych algorytmów. Przedstawione będą również paradygmaty języków (proceduralne, strukturalne, obiektowe, imperatywne, deklaratywne, wizualne, zdarzeniowe), a także zagadnienia interpretacji, kompilacji, testowania i debugowania kodów, modelowania rozwiązań (UML), wytwarzania i wdrażania oprogramowania. Podstawy projektowania graficznego interfejsu użytkownika (GUI), uwzględnienie zaleceń doświadczenia użytkownika (UX) oraz dobrych praktyk inżynierii oprogramowania będą stanowić dodatkowe elementy tematyczne przedmiotu.