

ROK AKADEMICKI 2022/2023

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

Zajęcia będą miały formę warsztatów tłumaczeniowych z wykorzystaniem pracowni komputerowej (w miarę możliwości, zgodnie z harmonogramem). Celem modułu jest pogłębienie przez studentów umiejętności tłumaczenia tekstów, ze szczególnym naciskiem na teksty literackie. 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 napotymane przez tłumaczy. Zaliczenie na podstawie przetłumaczonych samodzielnie tekstów, wyznaczonych przez prowadzącą moduł.

Translacja: moduł do wyboru 4 (tłumaczenie tekstów kultury)

Dr Marta Mamet-Michalkiewicz / 5kmtB

Celem kursu jest rozwój i doskonalenie zaawansowanych umiejętności translatorskich w zakresie różnorodnych form przekazu kulturowego. W trakcie warsztatów studenci będą doskonalić techniki tłumaczenia tekstów takich jak współczesna proza, eseje, dialogi filmowe, piosenki, reklamy, teksty blogowe oraz inne formy komunikacji internetowej, a także teksty teatralne czy literackie reportaże. Szczególny nacisk zostanie położony na analizę specyfiki kulturowej oraz problemy wynikające z przenoszenia treści między różnymi systemami kulturowymi. Kurs oferuje możliwość pracy z tekstami o wysokim stopniu skomplikowania, wymagającymi nie tylko znajomości języka, ale także głębokiego zrozumienia kontekstu kulturowego. Studenci będą mieli okazję do zastosowania w praktyce zaawansowanych strategii tłumaczeniowych, uwzględniając specyfikę danego medium i formy przekazu. Ocena

umiejętności opierać się będzie na pracach indywidualnych oraz projektach grupowych, które umożliwią kompleksową weryfikację nabytych kompetencji.

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 tekstu zawierającego zmienne, a pozbawionego systemu odmiany przez przypadki i liczby właściwego dla języka polskiego. 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 Tomasz Gnat / 5kmtA

Postmodern Media as Socio-Technological Hallucinations

This course offers a critical examination of the interplay between postmodern media and digital technologies, focusing on how these elements dissolve traditional boundaries separating reality, simulation, and social experience. Students will investigate the progression of digital media, the influence of computer-generated imagery (CGI), and the postmodern concept of hyperreality. The curriculum will also address the ways in which digital technologies transform our understanding of time, space, and cultural practices, and analyze how digital environments alter notions of identity, power, and social interactions.

Furthermore, the course will delve into the fragmentation of narratives across various media platforms, exploring how this fragmentation contributes to the creation of immersive and multi-dimensional realities. By integrating theoretical frameworks with media analysis, students will be encouraged to critically evaluate the socio-technological dimensions of postmodern media and their implications for contemporary culture.

Media: moduł do wyboru 3 (media)

Dr Marcin Mazurek / 5kmtB

Moduł poświęcony jest analizie współczesnej kultury medialnej ze szczególnym uwzględnieniem jej ewolucji, począwszy od początków ubiegłego stulecia, a skończywszy na różnorodnych aspektach jej współczesnej kondycji określanej często mianem post-medialnej. Kurs podzielony jest na kilka segmentów, z których pierwszy przybliży refleksję teoretyczną nad najwcześniejszym etapem rozwoju kultury medialnej związanym z masowym rozwojem najpierw kina, a następnie telewizji, głównie w oparciu o dorobek autorów powiązanych ze Szkołą Frankfurcką. Kolejny segment kursu przywołuje elementy krytyki post-marksistowskiej, w której kultura medialna staje się elementem krajobrazu ideologicznego zarówno w odniesieniu do wykorzystywanych przez nią mechanizmów polityczno-propagandowych jak i jej ścisłych związków ze społeczeństwem konsumpcyjnym (Debord, Baudrillard). Ostatni komponent kursu to analiza różnych aspektów społeczeństwa sieciowego oraz postępującej digitalizacji rzeczywistości, a także zagrożeń oraz zmian

paradygmatycznych jakie kondycja post-medialna ze sobą niesie (McLuhan, Virilio, Guattari, Castells, Mitchell).

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.