

**ROK AKADEMICKI 2024/2025**  
**SEMESTR LETNI**  
**4 ROK KULTURA-MEDIA-TRANSLACJA**

**KULTURA/LITERATURA: MODUŁ DO WYBORU 3**

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

**Dr Aleksandra Musiał / 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 (wykład), dr Magdalena Bednorz (ćwiczenia) / 4kmtC**

The module's main purpose is to familiarize students with the tools of rhetorical analysis of digital games—or in other words, to discuss the ways in which games make persuasive, often ideologically-driven claims about the world, through the use of their narratives, visuals, as well as formal aspects. The lectures will focus on the theoretical approaches to digital game rhetoric in the field of games studies, while the classes will be oriented towards employment of those approaches in practice, in the detailed analysis of selected games.

## **MEDIA: MODUŁ DO WYBORU 2**

### **Media: moduł do wyboru 2 (narracje medialne)**

**Dr Magdalena Bednorz / 4kmtA**

The course will offer theorization of the basic aspects of narrative patterns in visual and digital media pertaining to the use of cinematics, intermediality and conversational storytelling. We'll explore their formal features and methods of engaging cognition and attention and talk about how they depart from fiction film or literary narrative forms. Besides the theoretical background, students will be encouraged to prepare and present their own storytelling projects implementing a selected form of storytelling in new media. In addition to the project itself, an important part of the assessment will be the discussion of the strategies used to influence the emotions of the audience, i.e., conscious operation of narrative tools learned during the semester.

### **Media: moduł do wyboru 2 (narracje medialne)**

**Dr Tomasz Gnat / 4kmtB**

This course examines the characteristics of new media narrations, blending traditional storytelling methods with innovative approaches in digital and interactive contexts. It investigates the principles of non-linear narratives, such as excess, fragmentation, multiplicity of perspectives, repetition, erasure, interruption, and dialogue, while drawing on theoretical frameworks to analyze the structures, techniques, and cultural impacts of these narratives. By exploring how different media platforms enable creators and audiences to engage with storytelling as a fundamental human practice, the course highlights works that challenge conventional narrative forms. Emphasis is placed on contemporary media and postmodern narrative techniques, offering students a critical understanding of the evolving landscape of storytelling in the digital age.

### **Media: moduł do wyboru 2 (projektowanie gier)**

**Mgr Tomasz Rusinow / 4kmtC**

Zajęcia skupiają się na bardziej zaawansowanych aspektach projektowania rozgrywki za pomocą skryptowania wizualnego w Unreal Engine i projektowaniu przeciwników AI. Studenci oprócz ćwiczeń ze skryptowania, będą musieli przygotować własny grywalny poziom zawierający wszystkie mechaniki rozgrywki przerobione na zajęciach.

The class focuses on more advanced aspects of gameplay design using visual scripting in Unreal Engine and AI enemy design. In addition to scripting exercises, students will be required to prepare their own playable level incorporating all the gameplay mechanics reworked in class.

### **TRANSLACJA: MODUŁ DO WYBORU 3**

### **Translacja: moduł do wyboru 3 (przekład na potrzeby mediów)**

**Mgr Dominika Pieczka / 4KMTA**

Tłumaczenie na potrzeby mediów (telewizji, kina bądź Internetu) obejmuje przekład materiałów audiowizualnych (np. filmów, seriali, przedstawień teatralnych i spektakli operowych, programów publicystycznych, reklam, gier komputerowych i programów im poświęconych itp., ale też filmów

animowanych, komiksów i książek graficznych). W zakres tego rodzaju przekładu wchodzi subtitling (napisy z tłumaczeniem widoczne na ekranie w czasie projekcji filmów), voice-over (lektor czytający tekst tłumaczenia), dubbing (głosy aktorów podkładających tekst tłumaczenia bezpośrednio pod kwestie poszczególnych postaci) oraz audiodeskrypcja, stosowana w tłumaczeniu wyżej wymienionych materiałów z przeznaczeniem dla osób z dysfunkcjami wzroku.

Celem kursu jest wprowadzenie Studentów w techniczne i teoretyczne tajniki tłumaczenia audiowizualnego na potrzeby mediów, pomoc w wypracowaniu i udoskonalaniu technik tego rodzaju tłumaczenia podczas ćwiczeń praktycznych na oryginalnych materiałach źródłowych oraz wyszukiwaniu odpowiedniej terminologii i środków przekazu do tworzenia funkcjonalnego, przejrzystego i poprawnego tekstu tłumaczenia.

Translation for the media (television, cinema or the Internet) refers to the translation of audiovisual material (e.g. films, series, theatre and opera performances, news programmes, commercials, computer games and related programmes, etc., but also animated films, comic and graphic books). This type of translation includes subtitling (the text of translation visible during a film screening on the screen in the form of captions), voice-over (the text of translation read out during the screening), dubbing (the text of translation delivered by actors, recorded as utterances of individual characters) and audiodescription, used in the translation of the above-mentioned materials for people with impaired vision.

The course aims to familiarise its participants with the technical and theoretical arcana of audiovisual translation for the media, to help them develop and refine various techniques applied in this type of translation through practical exercises on original source materials and search for appropriate terminology and media to produce functional, clear and correct translations.

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

**Dr Rafał Madeja / 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 konsekwentne/symultaniczne)**

**Dr Judyta Mężyk / 4KMTC**

Główny zakres tematyczny przedmiotu obejmie tłumaczenie konsekwentne bądź symultaniczne, co będzie ustalone w porozumieniu ze studentami na pierwszych zajęciach. Poza ćwiczeniami z tłumaczenia konsekwentnego/symultanicznego, studenci zostaną również zapoznani z charakterystyką tłumaczenia a vista, tłumaczenia zdanie po zdaniu oraz tłumaczenia dialogów. 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**

Języki programowania to przedmiot, na którym student nabywa kompetencje tj. wiedzę i umiejętności w zakresie posługiwania się językami programowania strukturalnego, proceduralnego, obiektowego i skryptowego (C/C++/C#/JAVA/Python/HTML, CSS, JavaScript). Studenci będą rozwiązywać zadania problemowe ściśle dostosowanego do tematyki poruszanych zagadnień laboratoryjnych. W ramach przedmiotu będą omawiane narzędzia wytwórcze, środowiska zintegrowane, użyteczne biblioteki, zasady projektowania graficznego interfejsu użytkownika. Zaliczenie przedmiotu będzie wymagać przedstawienia projektu i jego prezentację.

Programming languages is a subject in which the student acquires competence, knowledge and skills in the use of structured, procedural, object-oriented and scripting programming languages (C/C++/C#/JAVA/Python/HTML, CSS, JavaScript). Students will deal with tasks closely aligned with the topics covered in the laboratory. The course will cover production tools, integrated environments, useful libraries, principles of GUI design. Credit for the course will require a project and its presentation.