

ROK AKADEMICKI 2024/2025
SEMESTR LETNI
5 ROK KULTURA-MEDIA-TRANSLACJA

MEDIA: MODUŁ DO WYBORU 4

5kmtA Media: moduł do wyboru 4 (media)

mgr Dominika Pieczka, 5KMTA

Kurs koncentruje się na zagadnieniu adaptacji w wybranych formach medialnych we współczesnej kulturze. Celem prowadzącej jest przedstawienie wybranych stanowisk teoretycznych i krytycznych podejmujących tematykę adaptacji, co służyć ma zarówno zaangażowaniu studentów w dyskusję krytyczną i analityczną odnośnie natury adaptacji w różnych formach medialnych, jak i porównaniu oryginału z jego adaptacją, także pod względem ich tłumaczeń. Z tym ostatnim zagadnieniem wiąże się drugi cel kursu, a mianowicie dokonanie tłumaczenia fragmentów różnorodnych adaptacji w porównaniu z tłumaczeniami dzieł/prac, na których adaptacje te są oparte. Kurs służyć ma doskonaleniu umiejętności twórczej analizy mediów i procesów kulturowych, także związanych z praktykami tłumaczeniowymi stosowanymi w mediach.

The course focuses on the phenomenon of adaptation in selected media forms found in contemporary culture. The tutor's aim is to present selected theoretical and critical positions dealing with the issue of adaptation, which serves both to engage students in a critical and analytical discussion on the nature of adaptation in various media forms, and to compare the original with its adaptation, also in terms of their translations. Related to the latter issue is the second objective of the course, namely to translate excerpts from various adaptations and juxtapose them with translations of the works on which the adaptations are based. The course is designed to hone students' skills in creative analysis of media and cultural processes, also related to translation practices used in the media.

5kmtB Media: moduł do wyboru 4 (media)

dr Tomasz Burzyński, 5KMTB

Media Content Analysis

The major objective of these classes is to deliver an academic paper concerned with an analysis and interpretation of mass-mediated content, using the qualitative and quantitative components of Media Content Analysis. The course invites students to focus on three processes of analysis, each dedicated to a distinct level of discourse formation: textual analysis aiming to describe manifest and latent textual characteristics, processing analysis aiming to interpret processual characteristics of writing texts in a given medium, and social analysis aiming to identify structural conditions of discursive formation.

The threefold character of Media Content Analysis makes it possible to explore recorded communications by mapping discourse analyses across micro-, mezzo-, and macroscale social and cultural phenomena. Consequently, students are requested to describe texts at the micro-level of discursive events, focusing on such qualitative textual characteristics as content keywords, narrative structures, grammar, vocabulary, rhetorical techniques, and literary devices. At the mesoscale level of discursive practices, the student explores inter-textual and inter-media relations and the underlying patterns of dissemination, circulation, and assimilation of textual characteristics. At the macro-level of structural analysis, the students are concerned with exploring a broader context of analyzed texts, including ideal, normative, interactive, and opportunity dimensions of social structures in which symbolic communication occurs.

5kmtC Media: moduł do wyboru 4 (projektowanie gier 4)

mgr Karolina Łukaszewicz, 5KMTC

Celem modułu jest zarówno rozwinięcie nabytych już podstaw z animacji 3D jak i wykształcenie dobrych nawyków w pracy z animacją na innych, współpracujących działach branży gamej. Zajęcia rozwijają umiejętności z animacji 3D w programie Blender takie jak rigowanie, skinowanie i animacja kluczowa. Moduł ten obejmie zagadnienia techniczne Blendera używane w animacji, takie jak weight painting, rigging, modifiers, constrains, używanie morphów w animacji. Studenci również również będą pogłębiać umiejętności pracy w środowisku Unreal Engine, między innymi wprowadzony zostanie retarget, animation montage oraz ustawianie locomotion używając visual scriptingu - Blueprint. W tym module studenci będą też ćwiczyć umieszczanie detali w animacji kluczowej, poprawne korzystanie z referencji, pacing, secondary action i exaggeration. Omówione też zostaną style animacji - realistyczny, kreskówkowy, gameplay animation, anime. Wprowadzone zostaną podstawy pracy z motion capture.