

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu w języku polskim: PROJEKTY TŁUMACZENIOWE- gry komputerowe									Kod przedmiotu: KF/FA-IP/TS/31	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim: TRANSLATION PROJECTS – computer game translation										
Kierunek studiów: Filologia angielska				Profil: praktyczny				Poziom studiów: I stopień		
Specjalność/specjalizacja: Translatoryka stosowana				Forma zaliczenia przedmiotu: zaliczenie na ocenę po 3 i 4 semestrze				Semestr studiów: 3, 4		
Nazwa modułu programu: specjalnościowy				Język w jakim prowadzone są zajęcia: angielski						
Tryb studiów	Forma zajęć								Ogólna liczba godzin	Liczba punktów ECTS:
	W	Ćw.	Konw.	Lab.	P/S	Sem.	Zajęcia terenowe	Lektorat		
Tryb stacjonarny	-	-	-	-	15	-	-	-	15	Sem. 3: 2 Sem. 4: 2 Razem: 4
Tryb stacjonarny	-	-	-	-	15	-	-	-	15	
Tryb niestacjonarny	-	-	-	-	15	-	-	-	15	
Tryb niestacjonarny	-	-	-	-	15	-	-	-	15	
Jednostka realizująca przedmiot: Kolegium Filologii										
Odpowiedzialny za opracowanie karty przedmiotu (tytuł/stopień naukowy, imię i nazwisko, adres e-mail): mgr Ewa Cupryn (ecupryn@wszop.edu.pl), dr Maciej Stasiowski (mstasiowski@wszop.edu.pl)										
CEL PRZEDMIOTU:										
C1.	Nabywanie przez studentów wiedzy praktycznej z zakresu pracy oraz zarządzania projektami tłumaczeniowymi.									
C2.	Nabywanie praktycznej wiedzy dotyczącej organizacji i przebiegu różnych typów projektów tłumaczeniowych oraz kontroli jakości oraz weryfikacji projektów tłumaczeniowych.									
C3	Wykorzystanie w praktyce oraz pogłębienie przez studentów wiedzy z zakresu technik, metod oraz procedur tłumaczeniowych, oraz wykorzystanie w praktyce wiedzy z zakresu dyskursu, rejestru oraz gatunku.									
WYMAGANIA WSTĘPNE:										
1.	Znajomość języka angielskiego na poziomie C1.									
2.	Zaliczenie pasma przedmiotów teoretycznych z zakresu translatoryki.									
PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ, SEMESTR III:									ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	
EU1	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu technik i metod tłumaczeniowych stosowanych do przekładu tekstów różnych rejestrów językowych oraz zna jej zastosowanie praktyczne w pracy tłumacza.								FIL K_W07	
EU2	Student potrafi zastosować dla przekładów pisemnych właściwe strategie, metody i techniki tłumaczeń z wykorzystaniem narzędzi informacyjno-komunikacyjnych, potrafi tłumaczyć strony internetowe, artykuły popularno-naukowe, sprawozdania finansowe. Potrafi pracować w zespole, dzielić się zadaniami w ramach projektu.								FIL K_U12 FIL K_U13 FIL K_U14	
EU3	Student jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i dostrzega konieczność uczestnictwa w kreowaniu projektów społecznych.								FIL K_K03	

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ, SEMESTR IV:		ODNIESIENIE DO KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	
EU1	Student posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu technik i metod tłumaczeniowych stosowanych do przekładu tekstów różniących się rejestrem języka, rozumiejąc jej zastosowanie praktyczne w pracy tłumacza.	FIL K_W07	
EU2	Student potrafi zastosować dla przekładów pisemnych właściwe strategie, metody i techniki tłumaczeń z wykorzystaniem narzędzi informacyjno-komunikacyjnych, potrafi tłumaczyć ścieżki dialogowe z filmów (orientuje się w problematyce przekładu audiowizualnego), rozumie kwestie związane z „lokalizacją gier”, potrafi sporządzać tłumaczenie pisemne ścieżek dialogowych, menu, interfejsu użytkownika, itp. Potrafi pracować w zespole, dzielić się zadaniami w ramach projektu.	FIL K_U12 FIL K_U13 FIL K_U14	
EU3	Student jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i dostrzega konieczność uczestnictwa w kreowaniu projektów społecznych.	FIL K_K03	
TREŚCI PROGRAMOWE: SEMESTR III:			
L.p.	PROJEKT	Liczba godzin	
		S	N
P1	Strona internetowa. Tłumaczenie treści strony internetowej uczelni. Prezentacja zagadnienia na przykładzie stron WWW wybranych uczelni. Tłumaczenia pisemne z wykorzystaniem poznanych technik i strategii tłumaczeniowych.	3	3
P2	Pakiet dokumentów dla studentów pierwszego roku. (welcome kits for international students) Tłumaczenie na język angielski pakietu dokumentów dla obcokrajowców związanego z przyjęciem na studia w Wyższej Szkole Zarządzania Ochroną Pracy w Katowicach. Analiza słownictwa i konstrukcji językowych stosowanych w analogicznych materiałach opracowanych przez zagraniczne szkoły wyższe. Poruszenie problematyki dostosowywania przekładu do określonego typu odbiorcy. Tłumaczenia pisemne z wykorzystaniem poznanych technik i strategii tłumaczeniowych.	3	3
P3	Artykuły popularno-naukowe. Tłumaczenie z języka polskiego na język angielski oraz z języka angielskiego na język polski fragmentów artykułów z wydawnictw poświęconych turystyce, poznawaniu kultur i/lub odkryciom naukowym (<i>Scientific American, National Geographic</i>); problematyka rejestru języka, precyzji terminologicznej, unikania kolokwializmów. Wprowadzenie do zagadnienia słownictwa „branżowego” z odmiennych obszarów (np. IT, medycyny, ekonomii, fizyki). Tłumaczenia pisemne z wykorzystaniem poznanych technik i strategii tłumaczeniowych.	5	5
P4	Sprawozdanie finansowe. Tłumaczenie sprawozdania finansowego wybranego spółki giełdowej. Tłumaczenia pisemne z wykorzystaniem poznanych technik i strategii tłumaczeniowych.	4	4
RAZEM		15	15
FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA PRZEDMIOTU:			
Warunkiem otrzymania zaliczenia jest uzyskanie oceny pozytywnej z każdego z realizowanych w semestrze zadań tłumaczeniowych/projektów.			
TREŚCI PROGRAMOWE: SEMESTR IV		S	N
P1	Przekład audiowizualny – wybrane aspekty. Tłumaczenie na język polski list dialogowych z wybranych tekstów filmowych. Wprowadzenie do zagadnień: rozplanowania pracy w ramach projektu tłumaczeniowego (etapów pracy, gospodarowania czasem); oprogramowania służącego do sporządzania tłumaczeń, obecności tłumacza w tekście (dopuszczalny stopień ingerencji a styl/rejestr/zakres intertekstualnych odniesień). Tłumaczenia pisemne z wykorzystaniem poznanych technik i strategii tłumaczeniowych.	5	5

P2	Wprowadzenie do sporządzania tłumaczeń gier komputerowych Podstawowe zagadnienia z tłumaczenia gier komputerowych – odmiany paratekstu, pokrewieństwo z tłum. Audiowizualnym, opracowywanie glosariusza na potrzeby projektu długoterminowego. Słownictwo z zakresu IT – tworzenie, tłumaczenie instrukcji użytkownika, opisu na opakowaniu, dialogów w grze (dubbing, napisy), interfejsu użytkownika (UI).	4	4
P3	Lokalizacja gier – holistyczny charakter zadania tłumacza Objaśnienie koncepcji lokalizacji gier komputerowych/konsolowych, różnice pomiędzy tłum. lingwistycznym a kulturowym; złożoność problematyki adaptowania gier do specyfiki kraju dystrybucji (analiza przypadku polskiej wersji językowej <i>Disco Elysium ZA/UM</i>). Sporządzanie własnych tłumaczeń wybranego zestawienia tekstów (dialog z gry, menu kontekstowe, fragment opisu) – praca zespołowa.	6	6
RAZEM:		15	15

FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA PRZEDMIOTU:

Warunkiem otrzymania zaliczenia jest uzyskanie oceny pozytywnej z każdego z realizowanych w semestrze zadań tłumaczeniowych/projektów.

NARZĘDZIA I METODY DYDAKTYCZNE

1.	Laptop, rzutnik multimedialny.
2.	Ćwiczenia z zastosowaniem prezentacji multimedialnej oraz materiałów audiowizualnych.
3.	Praca w grupach.

OBCIĄŻENIE STUDENTA PRACĄ – semestr III

Forma aktywności		Liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		tryb stacjonarny	tryb niestacjonarny
1.	godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim	15	15
2.	samodzielne przygotowanie do zajęć	15	15
3.	przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	5	5
4.	udział w konsultacjach	3	3
5.	zapoznanie się z literaturą przedmiotu	10	10
6.	egzamin / zaliczenie	2	2
SUMA GODZIN		50	50
LICZBA PUNKTÓW ECTS		2	2

OBCIĄŻENIE STUDENTA PRACĄ – semestr IV

Forma aktywności		Liczba godzin na zrealizowanie aktywności	
		tryb stacjonarny	tryb niestacjonarny
1.	godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim	15	15
2.	zapoznanie się ze wskazaną literaturą, tekstami paralelnymi	15	15
3.	samodzielne przygotowanie do zajęć	8	8
4.	udział w konsultacjach	2	2
5.	przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	8	8
6.	egzamin / zaliczenie	2	2
SUMA GODZIN		50	50
LICZBA PUNKTÓW ECTS		2	2

LITERATURA PODSTAWOWA:

1.	Katan D. : <i>Translating Cultures: An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators</i> . St. Jerome Publishing 2004.
2.	Korzeniowska A., Kuhiwczak P. : <i>Successful Polish-English Translation: Tricks of the Trade</i> . Wydawnictwo Naukowe PWN 2010.

3.	Tomaszkiewicz T. : <i>Przekład audiowizualny</i> . PWN 2006.
LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:	
1.	Bogucki Ł. (red.) : <i>Ways to Translation</i> . Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego 2015.
2.	Heather Maxwell Chandler and Stephanie O'Malley Deming, <i>The Game Localization Handbook</i> , Jones & Bartlett Learning: Sudbury, 2012.
3.	Bogucki Ł. : <i>Tłumaczenie wspomagane komputerowo</i> . PWN 2009.
4.	Bell R. T. : <i>Translation and Translating: Theory and Practice</i> . Longman 1991.
5.	Majdzik K. : <i>Przekład, czyli na styku dwóch podmiotowości</i> . Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego 2015.
PRZYDATNE INFORMACJE	
1.	<p>PLATFORMA MOODLE zawiera :</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiały dydaktyczne do przedmiotu • przedmiotowe efekty uczenia się • zalecaną literaturę • warunki i kryteria zaliczenia przedmiotu
2.	BIBLIOTEKA WSZOP zapewnia literaturę podstawową do przedmiotu oraz wybrane pozycje literatury uzupełniającej, w tym dostęp do zbiorów cyfrowych i Platformy IBUK Libra
3.	<p>ELEKTRONICZNY NIEZBĘDNIK STUDENTA zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kierunkowe efekty uczenia się • karty przedmiotów • terminy konsultacji nauczycieli akademickich
4.	<p>WIRTUALNY DZIEKANAT zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • harmonogram zajęć na bieżący semestr • harmonogram sesji egzaminacyjnej • ogłoszenia dotyczące organizacji roku akademickiego
5.	Terminy egzaminów uzgadnia starosta roku z prowadzącym zajęcia
6.	Karta przedmiotu obowiązuje od roku akademickiego 2022/2023