

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Translacja: moduł 2 - Lokalizacja gier i oprogramowania

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-T2-LGO-6

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-T2-LGO_K_1	rozumie i docenia społeczne funkcje i znaczenie lokalizacji oprogramowania i gier, rozumie wagę praktyk lokalizacji w kulturze.	FA1_K05	3
SW-S1-T2-LGO_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty lokalizacyjne, przyjmując w nim różne role.	FA1_K04	4
SW-S1-T2-LGO_U_1	potrafi wykonać tłumaczenie lokalizacyjne prostych gier lub oprogramowania, zgodnie z wymogami rynku docelowego, dbając o aspekty kulturowe, prawne i pragmatyczne lokalizacji	FA1_U07 FA1_U09	4 4
SW-S1-T2-LGO_U_2	potrafi używać w stopniu podstawowym narzędzi informatycznych, wspomagających proces lokalizacji, w tym, m.in. oprogramowania lokalizacyjnego, podstawowych narzędzi DTP, narzędzi lokalizacyjnych wybranych systemów CMS.	FA1_U21	5
SW-S1-T2-LGO_W_1	zna teoretyczne podstawy procesu lokalizacji oprogramowania oraz zna terminologię stosowaną w teoriach opisujących zasady lokalizacji i w praktyce lokalizacji	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W04 FA1_W15	3 4 4 4
SW-S1-T2-LGO_W_2	rozumie różnice pomiędzy procesami internacjonalizacji i lokalizacji oraz rozumie procesy kulturowe i językowe wpływające na proces lokalizacji gier i oprogramowania	FA1_W02 FA1_W04 FA1_W15	3 4 4
SW-S1-T2-LGO_W_3	posiada podstawową wiedzę na temat prawnych aspektów lokalizacji, wynikających z różnic kulturowych i prawnych pomiędzy rynkami docelowymi tłumaczenia	FA1_W11 FA1_W15	2 4
SW-S1-T2-LGO	zna podstawowe techniki pracy stosowane podczas procesu lokalizacji gier i oprogramowania	FA1_W02	3

_W_4		FA1_W15	4
------	--	---------	---

3. Opis modułu

Opis	Celem kursu jest zaznajomienie studentów z zasadami lokalizacji oprogramowania i gier oraz zdobycie przez studentów praktycznych i technicznych umiejętności związanych z tym działem tłumaczenia. Ćwiczenia mają na celu praktyczne zapoznanie studentów z problematyką i technikami przekładu oprogramowania i interfejsów systemów zarządzania treścią na potrzeby rynku docelowego. Szczególny nacisk kładzie się na lokalizację oprogramowania związanego z rozrywką interaktywną, a także systemów zarządzania treścią (CMS), oprogramowania wspomagającego e-commerce i im podobnych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie 2. roku studiów

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-T2-LGO_w_1	Testy praktyczne i teoretyczne	Śródsemestralne testy praktyczne i teoretyczne sprawdzające stopień opanowania materiału teoretycznego oraz umiejętności pracy z narzędziami lokalizacyjnymi i umiejętności lokalizacji nieskomplikowanych form.	SW-S1-T2-LGO_U_2, SW-S1-T2-LGO_W_1, SW-S1-T2-LGO_W_2, SW-S1-T2-LGO_W_3, SW-S1-T2-LGO_W_4
SW-S1-T2-LGO_w_2	Zespołowy projekt tłumaczeniowy	Praca zespołowa sprawdzająca umiejętności tłumaczeń lokalizacyjnych	SW-S1-T2-LGO_K_1, SW-S1-T2-LGO_K_2, SW-S1-T2-LGO_U_1, SW-S1-T2-LGO_U_2
SW-S1-T2-LGO_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-T2-LGO_U_2, SW-S1-T2-LGO_W_1, SW-S1-T2-LGO_W_2, SW-S1-T2-LGO_W_3, SW-S1-T2-LGO_W_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW-S1-T2-LGO_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia wykorzystujące laboratorium komputerowe, z użyciem następujących metod dydaktycznych: 1.Opis i instrukcja słowna wprowadzająca zagadnienia teoretyczne. 2.Dyskusja stymulowana przez wykładowcę na tematy kulturowych, społecznych i prawnych aspektów lokalizacji. 3.Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem narzędzi wspomagających lokalizację gier i	30	- Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki oraz samodzielna praca doskonaląca umiejętności techniczne oraz kompetencje tłumaczeniowe. - praca nad projektem zespołowym - przygotowanie do testów	30	SW-S1-T2-LGO_w_1, SW-S1-T2-LGO_w_2, SW-S1-T2-LGO_w_3

		oprogramowania. 4.Ćwiczenia w zespołach nad projektami lokalizacyjnymi.				
--	--	--	--	--	--	--