

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>filologia angielska</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Translacja: moduł 2 – Lokalizacja gier i oprogramowania – kurs zaawansowany

**Kod modułu:** 02-FA-SW-S2-T2-LG-4

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-T2-LG_K_1	potrafi pracować w zespole pełniąc różne role, przyjmować i wyznaczać zadania na poszczególnych etapach procesu lokalizacji	FA2_K02 FA2_K03	4 4
SW-S2-T2-LG_K_2	ma świadomość wagi kwestii przekładu dla rozpowszechniania literatury i kultury	FA2_K04	3
SW-S2-T2-LG_U_1	potrafi zaplanować proces lokalizacji gier lub oprogramowania oraz sprawnie nim zarządzać	FA2_U04 FA2_U06	3 4
SW-S2-T2-LG_U_2	potrafi używać narzędzi informatycznych wspomagających proces lokalizacji, w tym, m.in. oprogramowania lokalizacyjnego, podstawowych narzędzi DTP, narzędzi lokalizacyjnych wybranych systemów CMS	FA2_U04 FA2_U05 FA2_U06	3 3 4
SW-S2-T2-LG_U_3	potrafi analizować gry lub oprogramowanie pod względem planowanego procesu lokalizacji, potrafi wskazać potencjalne problemy lokalizacyjne oraz wskazać możliwe ograniczenia prawne, kulturowe, etc.	FA2_U03 FA2_U04 FA2_U05 FA2_U06	3 4 3 4
SW-S2-T2-LG_U_4	potrafi wykonać kompletne tłumaczenie lokalizacyjne gier lub oprogramowania, zgodnie z wymogami rynku docelowego, dbając o aspekty techniczne, kulturowe, prawne i pragmatyczne lokalizacji	FA2_U04 FA2_U06	3 3
SW-S2-T2-LG_W_1	zna dogłębnie teoretyczne podstawy procesu lokalizacji oprogramowania oraz zna terminologię stosowaną w teoriach opisujących zasady lokalizacji i w praktyce lokalizacji	FA2_W01 FA2_W02 FA2_W08	3 3 3

SW-S2-T2-LG _W_2	rozumie różnice pomiędzy procesami internacjonalizacji i lokalizacji oraz rozumie procesy kulturowe i językowe wpływające na proces lokalizacji gier i oprogramowania	FA2_W01 FA2_W08	3 3
SW-S2-T2-LG _W_3	posiada pogłębioną wiedzę na temat prawnych aspektów lokalizacji, wynikających z różnic kulturowych i prawnych pomiędzy rynkami docelowymi tłumaczenia	FA2_W01 FA2_W07 FA2_W08	1 2 3
SW-S2-T2-LG _W_4	zna techniki pracy stosowane podczas procesu lokalizacji gier i oprogramowania	FA2_W01 FA2_W08	2 4

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem modułu jest kształcenie zaawansowanych technik 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 gier i oprogramowania związanego z rozrywką interaktywną, a także systemów zarządzania treścią (CMS), oprogramowania wspomagającego e-commerce i im podobnych, zaś od strony merytorycznej na prawne i kulturowe aspekty lokalizacji.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Translacja: moduł 1

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S2-T2-LG _w_1	Indywidualne prace lokalizacyjne	Ocena indywidualnych projektów studenta i ocena wykonywanych przez niego zadań indywidualnych	SW-S2-T2-LG_K_1, SW-S2-T2-LG_K_2, SW-S2-T2-LG_U_1, SW-S2-T2-LG_U_2, SW-S2-T2-LG_U_3, SW-S2-T2-LG_U_4, SW-S2-T2-LG_W_1, SW-S2-T2-LG_W_2, SW-S2-T2-LG_W_3, SW-S2-T2-LG_W_4
SW-S2-T2-LG _w_2	Zespołowe projekty lokalizacyjne	Ocena wkładu studenta w zadania wykonane w zespołach	SW-S2-T2-LG_K_1, SW-S2-T2-LG_K_2, SW-S2-T2-LG_U_1, SW-S2-T2-LG_U_2, SW-S2-T2-LG_U_3, SW-S2-T2-LG_U_4, SW-S2-T2-LG_W_1, SW-S2-T2-LG_W_2, SW-S2-T2-LG_W_3, SW-S2-T2-LG_W_4
SW-S2-T2-LG _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-S2-T2-LG_K_1, SW-S2-T2-LG_K_2, SW-S2-T2-LG_U_1, SW-S2-T2-LG_U_2, SW-S2-T2-LG_U_3, SW-S2-T2-LG_U_4, SW-S2-T2-

			LG_W_1, SW-S2-T2- LG_W_2, SW-S2-T2- LG_W_3, SW-S2-T2-LG_W_4
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW-S2-T2-LG_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 oprogramowania. 4. Ćwiczenia w zespołach nad projektami lokalizacyjnymi.	30	Samodzielne przygotowanie tłumaczenia wskazanych tekstów oraz tłumaczenie dodatkowych tekstów zadanych, ćwiczenia translatorskie, praca własna nad osiągnięciem wysokiej jakości tłumaczenia, praca w zespołach nad projektami zespołowymi	40	SW-S2-T2-LG_w_1, SW-S2-T2-LG_w_2, SW-S2-T2-LG_w_3