

1.	Field of study	English Philology
2.	Faculty	Faculty of Humanities
3.	Academic year of entry	2020/2021 (winter term)
4.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5.	Degree profile	general academic
6.	Mode of study	full-time

Module: Translation: Module 2 - Game and Software Localization - Advanced Course

Module code: W1-FA-SW-S2-T2-LG-4

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 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. Module description	
Description	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.
Prerequisites	Zaliczenie modułu Translacja: moduł 1

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
SW-S2-T2-LG_fs_1	practical classes	Ćwiczenia wykorzystujące laboratorium komputerowe, z użyciem następujących metod dydaktycznych: 1. Opis i instrukcja słowna wprowadzająca zagadnienia teoretyczne. 2. Dyskusja stymulowana przez wykładownicę na tematy kulturowych, społecznych i prawnych aspektów lokalizacji. 3. Ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem narzędzi wspomagających lokalizacje 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