**KARTA PRZEDMIOTU**

*Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2021/22*

1. **Dane podstawowe**

| Nazwa przedmiotu | Tłumaczenia audiowizualne |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu w języku angielskim | Audiovisual Translation |
| Kierunek studiów | filologia angielska |
| Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie) | II |
| Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne) | stacjonarne |
| Dyscyplina | językoznawstwo |
| Język wykładowy | język angielski |

| Koordynator przedmiotu/osoba odpowiedzialna | dr Anna Sadowska |
| --- | --- |

| Forma zajęć | Liczba godzin | semestr | Punkty ECTS |
| --- | --- | --- | --- |
| wykład |  |  | 6 |
| konwersatorium |  |  |
| ćwiczenia | 60 | II, III |
| laboratorium |  |  |
| warsztaty |  |  |
| seminarium |  |  |
| proseminarium |  |  |
| lektorat |  |  |
| praktyki |  |  |
| zajęcia terenowe |  |  |
| pracownia dyplomowa |  |  |
| translatorium |  |  |
| wizyta studyjna |  |  |

| Wymagania wstępne | W1 Znajomość języka angielskiego przynajmniej na poziomie B2+.  W2 Zainteresowanie kulturą i sztuką, w szczególności relacją między słowem, dźwiękiem a obrazem w tekstach audiowizualnych. W3 Zainteresowanie dostępnością kultury i sztuki dla osób o szczególnych potrzebach (głównie dla osób z dysfunkcją słuchu i wzroku) W4 Umiejętność wykorzystywania wiedzy i doświadczenia z dyscyplin pokrewnych (tłumaczenia pisemne i ustne, kulturoznawstwo, filmoznawstwo, literatura, językoznawstwo). |
| --- | --- |

1. **Cele kształcenia dla przedmiotu**

| C1 Przygotowanie studenta do tworzenia napisów do filmów, napisów dla niesłyszących i słabosłyszących oraz audiodeskrypcji dla niewidomych. |
| --- |
| C2 Wprowadzenie studenta w zagadnienia dotyczące tłumaczenia dla dubbingu i wersji lektorskiej oraz lokalizacji gier komputerowych. |
| C3 Przygotowanie studenta do pełnienia różnych funkcji w procesie tłumaczenia filmowego: tłumaczenie tekstu pisanego i tłumaczenie ze słuchu, przygotowywanie transkrypcji, korekta językowa i techniczna, zarządzanie projektem. |

1. **Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych**

| Symbol | Opis efektu przedmiotowego | Odniesienie do efektu kierunkowego |
| --- | --- | --- |
| WIEDZA | | |
| W\_01 | Student definiuje poszczególne typy tłumaczeń audiowizualnych. | ST\_W01 |
| W\_02 | Student identyfikuje podstawowe techniki tłumaczeniowe stosowane w procesie tworzenia napisów do filmów oraz główne problemy z tym związane w obrębie języka angielskiego i polskiego (np. szyk zdania, dobór czasu gramatycznego, konieczność dokonywania skrótów, ograniczenia ilości znaków i czasu w napisach). | ST\_W02 |
| W\_03 | Student charakteryzuje wpływ kontekstu kultury anglosaskiej na tworzenie napisów (np. tłumaczenie slangu, idiomów, form grzecznościowych, nazw organizacji i instytucji państwowych, terminologii związanej z religią). | ST\_W03 |
| UMIEJĘTNOŚCI | | |
| U\_01 | Student dobiera właściwe techniki przekładu audiowizualnego  do potrzeb widzów i wymagań określonego typu tekstu audiowizualnego (np. napisy dla niesłyszących, napisy dla widowni dziecięcej). | ST\_U01 |
| U\_02 | Student wybiera właściwą strategię tłumaczeniową i rozwiązania techniczne dostosowane do typu tekstu audiowizualnego (np. dokonywanie skrótów w audiodeskrypcji czy w napisach do filmów). | ST\_U02 |
| U\_03 | Student porozumiewa się z uczestnikami projektów tłumaczeniowych wykorzystując przede wszystkim metody zdalne. | ST\_U03 |
| U\_04 | Student przygotowuje tłumaczenie na język angielski na poziomie biegłości C2. | K\_U04 |
| U\_05 | Student rozwija warsztat tłumacza pracując w zespole nad projektem tłumaczeniowym w różnych rolach (np. jako lider projektu, tłumacz, korektor). | K\_U08 |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | |
| K\_01 | Student poddaje krytycznej ocenie prace tłumaczeniowe swoje i innych studentów biorąc pod uwagę ich wartość merytoryczną i stylistyczną. | ST\_K01 |
| K\_02 | Student dąży do pogłębiania wiedzy na temat poszczególnych typów tłumaczeń oraz poszerzania kompetencji językowych podczas wykonywania powierzonych zadań tłumaczeniowych. | ST\_K02 |
| K\_03 | Student podejmuje się różnych obowiązków podczas pracy w zespole nad projektem tłumaczeniowym (np. jako tłumacz, edytor czy kierownik projektu). | ST\_K03 |
| K\_04 | Student dba o pogłębianie wiedzy w zakresie przedsiębiorczości dla tłumaczy (np. samodzielnie dowiaduje się jakie stawki za tłumaczenia obowiązują obecnie na rynku). | ST\_K04 |

1. **Opis przedmiotu/ treści programowe**

| **Semestr I**   1. Wprowadzenie w problematykę zajęć: czym jest tłumaczenie audiowizualne i rodzaje tłumaczeń audiowizualnych. 2. Historia kina i napisów do filmów. 3. Standardy tworzenia napisów do filmów. Tłumaczenie dialogów filmowych wraz z analizą treści wizualnych filmu. (2 spotkania) 4. Zapoznanie z programem do tworzenia napisów – ćwiczenia wstępne z robienia napisów. 5. Tworzenie napisów do filmów. (2 spotkania) 6. Analiza prac studentów. (2 spotkania) 7. Standardy tworzenia napisów dla osób z dysfunkcją słuchu.  Ćwiczenia w tworzeniu napisów dla niesłyszących. (2 spotkania) 8. Tworzenie napisów dla niesłyszących. (2 spotkania) 9. Analiza prac studentów. (2 spotkania)   **Semestr II**   1. Audiodeskrypcja – wprowadzenie do AD ogólnej 2. Zasady tworzenia audiodeskrypcji do filmu. 3. Ćwiczenia w tworzeniu audiodeskrypcji. 4. Zasady tworzenia audiodeskrypcji do dzieł sztuki. 5. Ćwiczenia w tworzeniu audiodeskrypcji do dzieł sztuki. 6. Analiza prac studentów. 7. Zasady tworzenia audiodeskrypcji do dzieł sztuki. 8. Ćwiczenia w tworzeniu audiodeskrypcji. 9. Analiza prac studentów. 10. Tłumaczenie do wersji lektorskiej. 11. Analiza prac studentów. 12. Tłumaczenie do dubbingu. 13. Analiza prac studentów. 14. Ćwiczenia z lokalizacji gier wideo. 15. Analiza prac studentów. |
| --- |

1. **Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się**

| Symbol efektu | Metody dydaktyczne | Metody weryfikacji | Sposoby dokumentacji |
| --- | --- | --- | --- |
| WIEDZA | | | |
| W\_01 | wykład/prezentacja multimedialna | kolokwium/test | sprawdzone i ocenione kolokwium/test |
| W\_02 | praca pod kierunkiem | wykonanie projektu | oceniony projekt |
| W\_03 | praca pod kierunkiem | wykonanie projektu | oceniony projekt |
| UMIEJĘTNOŚCI | | | |
| U\_01 | projekt tłumaczeniowy | wykonanie projektu | oceniony projekt |
| U\_02 | projekt tłumaczeniowy | wykonanie projektu | oceniony projekt |
| U\_03 | projekt tłumaczeniowy | obserwacja/rozmowa z uczestnikami projektu | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| U\_04 | projekt tłumaczeniowy | obserwacja/rozmowa z uczestnikami projektu | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| U\_05 | projekt tłumaczeniowy | obserwacja/rozmowa z uczestnikami projektu | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | | |
| K\_01 | dyskusja | obserwacja/rozmowa | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| K\_02 | dyskusja/ projekt tłumaczeniowy | obserwacja/rozmowa z uczestnikami projektu | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| K\_03 | praca w zespole | obserwacja/rozmowa z uczestnikami projektu | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |
| K\_04 | dyskusja | obserwacja/rozmowa | zapis w arkuszu ocen (uwagi, ocena lub +/-) |

1. **Kryteria oceny, wagi…**

Każdy semestr kursu kończy się zaliczeniem. Warunki konieczne do uzyskania zaliczenia:

| **I. Uczestnictwo w zajęciach** | |
| --- | --- |
| 1. Dozwolone są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. | |
| 1. Aby starać się o zaliczenie należy uczestniczyć w przynajmniej 9 zajęciach (co stanowi 60% wszystkich obecności). | |
| 1. Przedłużającą się usprawiedliwioną nieobecność należy zgłosić prowadzącemu. | |
| **II. Oceny**  Przynajmniej 60% uzyskanych wyników ocen z całego semestru, na które składają się: | |
| 1. Test z wiedzy teoretycznej (30% oceny): | |
| **Semestr I**   * Tłumaczenia audiowizualne. * Historia kina i napisów do filmu. * Zasady tworzenia napisów do filmów. * Zasady tworzenia napisów dla niesłyszących. | **Semestr II**   * Historia i rozwój audiodeskrypcji. * Zasady tworzenia audiodeskrypcji do filmu i innych dzieł sztuki audiowizualnej. * Zasady tworzenia tłumaczenia do wersji lektorskiej, dubbingu i lokalizacji gier komputerowych. |
| 1. Projekt tłumaczeniowy na zaliczenie semestru (50% oceny): | |
| **Semestr I**  Napisy do filmu lub napisy dla niesłyszących. | **Semestr II**  Audiodeskrypcja do filmu lub innej sztuki wizualnej. |
| 1. Aktywność na zajęciach, prace domowe (20% oceny). | |

Skala stosowanych ocen przedstawia się następująco:

* **60% - 68% - 3**
* **69% - 76 % - 3,5**
* **77% - 84% - 4**
* **85% - 92% - 4,5**
* **93% - 100% - 5**

1. **Obciążenie pracą studenta**

| Forma aktywności studenta | Liczba godzin |
| --- | --- |
| Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem | 60 |
| Liczba godzin indywidualnej pracy studenta | 40 |

1. **Literatura**

| Literatura podstawowa: |
| --- |
| * Adamowicz-Grzyb, Grażyna. (2010). *Jak redagować napisy do filmów. ABC tłumacza filmowego*. Warszawa: Fortima. * Adamowicz-Grzyb, Grażyna. (2013). *Tłumaczenia filmowe w praktyce*. Warszawa: Fortima. * Belczyk, Arkadiusz. (2007). *Tłumaczenie filmów*. Wilkowice: Wydawnictwo “Dla szkoły”. * Chmiel, Agnieszka & Iwona Mazur (2014). *Audiodeskrypcja*. Poznań: Wydział Anglistyki UAM. * Diaz Cintas, Jorge, Pilar Orero and Aline Remael (eds.). (2007). *Media for all. Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language*. Amsterdam-New York. * Tomaszkiewicz, Teresa. (2019). *Przekład audiowizualny*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.   Źródła internetowe:   * Best Practices for Game Localization (2011). <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf> * Fundacja Kultury Bez Barier. (2012). „Napisy dla osób niesłyszących i słabosłyszących”. <https://dzieciom.pl/wp-content/uploads/2012/09/Napisy-dla-nieslyszacych-zasady-tworzenia.pdf> * Game Localization: <https://www.tomedes.com/translator-hub/game-localization-guide>, * ITC (Independent Television Commission). (2000). *ITC Guidance on Standards for Audio Description*. <http://msradio.huji.ac.il/narration.doc> * Künstler, I., Butkiewicz, U., & Więckowski, R. (2012). *Audiodeskrypcja - zasady tworzenia*. Fundacja Kultury bez Barier. <http://nimoz.pl/upload/szkolenia/Audiodeskrypcja_-_zasady_tworzenia.pdf> * Locland-Gaming-Localization (PPP). <https://www.memoq.com/Kilgray/media/Download/LocLand-Gaming-Localization.pdf> * Matamala, A., & Orero, P. (2015). Text on screen. In A. Reamel, N. Reviers, & G. Vercauteren (Eds.), *Pictures painted in words: ADLAB Audio description guidelines* (Vol. 2017, pp. 39-42). Trieste: EUT Edizioni Universita di Trieste. [http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/](http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%2520book/) * The Beginner’s Guide to Game Localization (2021). <https://summalinguae.com/localization/video-game-localization-guide/> * Szymańska, B., & Strzymiński, T. (2010). *Audiodeskrypcja. Obraz słowem malowany. Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych.* Fundacja Audiodeskrypcja. <http://avt.ils.uw.edu.pl/files/2010/12/AD-_standardy_tworzenia.pdf> |
| Literatura uzupełniająca: |
| * Baker, Mona. (1992). *In Other Words*. London- New York: Routledge. * Garcarz, Michał. (2007). *Przekład slangu w filmie*. Kraków: Tertium. * Korzeniowska, Aniela and Piotr Kuhiwczak. *Successful Polish-English Translation: Tricks of the Trade*. Warsaw, 2005. * Maszerowska Anna, Matamala Anna & Pilar Orero. *Audio Description. New Perspectives Illustrated*. Amsterdam, Philadelphia: Benjamins |
| * Matamala, Anna & Orero, Pilar (eds.) (2016). *Researching Audio Description*. London: Palgrave Macmillan. * Newmark, Peter. (2006). *A Textbook of Translation*. Malaysia:  Harlow Longman. * Rybka, Małgorzata, Wrześniewska-Pietrzak, Marta & Beata Jerzakowska-Kibenko (eds.) (2020). *Audiodeskrypcja i jej pogranicza*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. |