

Guía docente de la asignatura

Localización MultimediaFecha última actualización: 10/07/2021
Fecha de aprobación por la Comisión
Académica: 20/07/2021**Máster**

Máster Universitario en Traducción Profesional

MÓDULO

- Traducción Audiovisual y Accesibilidad
- Traducción Especializada con Tecnologías de la Traducción
- Traducción Profesional

RAMA

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE
DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Segundo

Créditos

6

Tipo

Optativa

**Tipo de
enseñanza**

Presencial

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Para seleccionar esta optativa, el estudiantado debe cursar una de estas especialidades: Traducción audiovisual y accesibilidad y Traducción Especializada con Tecnologías de la Traducción.

Competencia en lengua inglesa.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

-Localización de software

-Localización multimedia

Herramientas para la localización multimedia

Características de la traducción multimedia

-Localización y postlocalización de videojuegos

Géneros de videojuegos

Proceso de localización de videojuegos



Características de la traducción de videojuegos

Control de calidad y testeo

- Diseño accesible de productos multimedia
- Diseño accesible de páginas web: pautas del W3C

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - adquirir conocimientos avanzados en el ámbito de la Traducción y demostrar, en un contexto de investigación científico-tecnológico o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teórico-prácticos y de la metodología de trabajo en este campo de estudio
- CG02 - predecir y controlar la evolución de situaciones complejas mediante el desarrollo de metodologías de trabajo, nuevas e innovadoras, adaptadas al ámbito científico/investigador, tecnológico o profesional de la Traducción, en general de carácter multidisciplinar
- CG04 - Trabajar en equipo y liderar proyectos relacionados con la traducción profesional (organizar, planificar, diseñar y gestionar proyectos) que a menudo se desarrollan en un contexto internacional y de forma virtual
- CG05 - Revisar con rigor, controlar, evaluar y garantizar la calidad en el proceso de traducción, caracterizado por la presión temporal

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Ofrecer un servicio de traducción profesional de calidad
- CE02 - Dominar la comunicación, oral y escrita, a nivel profesional en la lengua A (propia), B (primera lengua extranjera) y, en su caso, C (segunda lengua extranjera)



- CE03 - Identificar las diferencias culturales en sus dimensiones sociológicas y textuales y su impacto en el proceso y el producto de la traducción
- CE04 - Realizar búsquedas, con atención a la fiabilidad de las fuentes, y gestionar la información de modo eficaz y adecuado al contexto traductor.
- CE05 - Identificar y adquirir el conocimiento experto necesario para realizar tareas de traducción de temática especializada
- CE06 - Perfeccionar el manejo y contribuir al desarrollo de las herramientas tecnológicas usadas en el ámbito de la traducción

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Ser consciente de la importancia de la cultura de la paz y los valores democráticos
- CT02 - Ser consciente de la importancia de una cultura de la negociación a través de la promoción del diálogo internacional e intercultural
- CT04 - Ser consciente de los aspectos derivados de la relación entre lenguaje y género
- CT05 - Ser consciente del derecho a la no discriminación y al acceso universal al conocimiento de las personas con discapacidad

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

RCG1, RCG2, RCG4, RCG5, RCE1, RCE2, RCE3, RCE4, RCE5, RCE6, RCT1, RCT2, RCT4, RCT5

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Tema 1: Conceptos básicos de la localización

Tema 2: Localización de sitios web y diseño accesible

Tema 3: Qué se localiza en una aplicación

Tema 4: Formatos en la localización de software y herramientas para su localización

Tema 5: Localización y postlocalización de videojuegos

Tema 6: Traducción de videojuegos

PRÁCTICO

Los temas se abordarán de forma integrada en el desarrollo de ejercicios prácticos que se realizarán a lo largo de la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL



Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. Translation and localisation in video games : making entertainment software global. Nueva York-Londres: Routledge.

Dunne, Keiran J. y Elena S. Dunne (eds.) 2011. Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Esselink, Bert. 2000. A Practical Guide to Localization. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Jiménez-Crespo, Miguel A. 2013. Translation and Web Localization. New York-London: Routledge.

López Rodríguez, Clara I. 2009. El diseño para todos y la accesibilidad universal en las asignaturas en soporte digital. En M. Tercedor Sánchez (ed.), Materiales multimedia para todos: inclusión y accesibilidad en educación. Granada: Tragacanto, pp. 22-66..

Mangiron, Carme y Minako O'Hagan. 2013. Game Localization: Translating for the Global Entertainment Industry. Ámsterdam: John Benjamins.

Méndez González, Ramón y José Ramón Calvo-Ferrer. 2018. Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora. Granada: Editorial Comares.

Pym, Anthony. 2004. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Tercedor Sánchez, Maribel. 2005. Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. Quaderns, revista de traducció 12: 151-160.

<https://core.ac.uk/download/pdf/13268992.pdf>

World Wide Web Consortium (2018). Web Content Accesibility Guidelines 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Se proporcionará en cada uno de los bloques de la asignatura.

ENLACES RECOMENDADOS

GALA (Globalization and Localization Association): <http://www.gala-global.org/>

World Wide Web Consortium: <http://www.w3.org/>

Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos: http://www.dev.org.es/images/stories/docs/LibroBlancoDEV%20alta_compr.pdf

IGDA (International Game Developers Association): <https://igda.org/>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva



- MD02 Sesiones de discusión y debate
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD05 Ejercicios de simulación
- MD06 Análisis de fuentes y documentos
- MD07 Realización de trabajos en grupo
- MD08 Realización de trabajos individuales

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

En el caso de seguir evaluación continua (es decir, no acogimiento a la evaluación única final), el alumno deberá asistir a un 80% de las clases.

La nota final de la asignatura se compendiará como sigue:

- Pruebas, ejercicios y proyectos sometidos a evaluación continua (individual o en grupo): 30%
- Pruebas, ejercicios y proyectos sometidos a evaluación final (individual o en grupo): 60%
- Presentaciones orales: 10%

Solo se ponderará el conjunto de la nota cuando todas sus partes hayan obtenido una nota mínima de 5 sobre 10.

Si por razones justificadas no se aplicara la evaluación de presentaciones orales, ese 10% de la nota se añadirá al 60% correspondiente a la evaluación final. Para que esta medida sea de aplicación, a instancia del alumno, éste deberá solicitarlo al profesor al comenzar la asignatura.

En caso de que, por causa sobrevenida y justificada, el alumno no pudiera asistir al menos al 80% de las clases presenciales, la prueba de evaluación final constituirá el 100% de su nota.

Las instrucciones se proporcionarán por Google Classroom (Bloque I de la asignatura), Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por estos mismos medios.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación consistirá en:

- Prueba sobre conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web. Porcentaje sobre calificación final: 50%
- Revisión comentada del proyecto individual de localización de videojuegos. Porcentaje sobre calificación final: 50%

Las instrucciones se proporcionarán por Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL



La evaluación de los estudiantes a quienes se les haya concedido la evaluación única final consistirá en:

- Prueba sobre conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web. Porcentaje sobre calificación final: 50%
- Proyecto de localización de videojuegos. Porcentaje sobre calificación final: 50%

Las instrucciones se proporcionarán por Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados.

