

SEMESTRE	CRÉDITOS	CARÁCTER	TIPO DE ENSEÑANZA	IDIOMA DE IMPARTICIÓN
2º	6	Optativa	Presencial	Español /inglés
MÓDULO		Traducción audiovisual y accesibilidad		
MATERIA		Traducción en entornos multimedia		
CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO		Escuela Internacional de Posgrado		
MÁSTER EN EL QUE SE IMPARTE		Máster Universitario en Traducción Profesional		
CENTRO EN EL QUE SE IMPARTE LA DOCENCIA		Facultad de Traducción e Interpretación		
PROFESORES ⁽¹⁾				
Clara Inés López Rodríguez				
DIRECCIÓN		Dpto. Traducción e Interpretación, Facultad de Traducción e Interpretación, C/Buensuseso, 1. Despacho 14 Correo electrónico: clarairl@go.ugr.es		
TUTORÍAS		https://bit.ly/2WheqzI		
Ana López García				
DIRECCIÓN		Correo electrónico: ana.sue@gmail.com		
TUTORÍAS		Concertar cita por correo electrónico		
Christina Lachat Leal				
DIRECCIÓN		Dpto. Traducción e Interpretación, Facultad de Traducción e Interpretación, C/Buensuseso, 11. Despacho 3C. Correo electrónico: clachat@ugr.es		
TUTORÍAS		http://goo.gl/osAUwF		
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS				
COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES: CG1, CG2, CG4, CG5, CB6,CB7,CB8,CB9,CB10				

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ngc7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ngc7121/))

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
COMPETENCIAS TRANSVERSALES: CT1, CT2, CT4, CT5,
OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)
RCG1, RCG2, RCG4, RCG5, RCE1, RCE2, RCE3, RCE4, RCE5, RCE6, RCT1, RCT2, RCT4, RCT5
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN LA MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL TÍTULO)
<ul style="list-style-type: none"> -Localización de software -Localización multimedia <ul style="list-style-type: none"> Herramientas para la localización multimedia Características de la traducción multimedia -Localización y postlocalización de videojuegos <ul style="list-style-type: none"> 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
TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA
<p>TEMARIO TEÓRICO y PRÁCTICO:</p> <p>Tema 1: Conceptos básicos de la localización Tema 2: Localización de sitios web Tema 3 : El proceso de localización y la gestión de proyectos Tema 4: Qué se localiza en una aplicación Tema 5: Formatos en la localización de software y herramientas para su localización Tema 6: Diseño accesible de productos multimedia y de páginas web Tema 7: Localización y postlocalización de videojuegos Tema 8: Traducción de videojuegos</p> <p>Los temas se abordarán de forma integrada en el desarrollo de ejercicios prácticos que se realizarán a lo largo de la asignatura.</p>
BIBLIOGRAFÍA
<p>Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. <i>Translation and localisation in video games : making entertainment software global</i>. Nueva York-Londres: Routledge.</p> <p>Dunne, Keiran J. y Elena S. Dunne (eds.) 2011. <i>Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible</i>. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.</p> <p>Esselink, Bert. 2000). <i>A Practical Guide to Localization</i>. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.</p> <p>Jiménez-Crespo, Miguel A. 2013. <i>Translation and Web Localization</i>. New York-London: Routledge</p> <p>Mangiron, Carme y Minako O'Hagan. 2013. <i>Game Localization: Translating for the Global Entertainment Industry</i>. Ámsterdam: John Benjamins.</p> <p>Méndez González, Ramón y José Ramón Calvo-Ferrer. 2018. <i>Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora</i>. Granada: Editorial Comares.</p> <p>Pym, Anthony. 2004. <i>The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution</i>. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.</p> <p>Tercedor Sánchez, Maribel. 2005. Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. <i>Quaderns</i>,</p>



revista de traducción 12: 151-160. <http://ddd.uab.cat/pub/quaderns/11385790n12p151.pdf>
World Wide Web Consortium (2018). Web Content Accessibility Guidelines 2.1.
<https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

NOTA: se proporcionará bibliografía adicional.

ENLACES RECOMENDADOS (OPCIONAL)

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 Game Localization SIG: <https://www.igda.org/members/group.aspx?code=localization>

METODOLOGÍA DOCENTE

- Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- Sesiones de discusión y debate
- Ejercicios de simulación
- Análisis de fuentes y documentos
- Realización de trabajos en grupo
- Realización de trabajos individuales

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

CONVOCATORIA ORDINARIA

En el caso de 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.

CONVOCATORIA 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.



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA

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.

ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
Christina Lachat Leal Cita previa	Clara Inés López Rodríguez Tutorías mediante Google Hangouts o Google Meet (contactar previamente mediante correo electrónico: clarailr@go.ugr.es)
Clara Inés López Rodríguez Cita previa	Christina Lachat Leal Tutorías individuales síncronas por el sistema SALVE UGR
Ana López García Concertar cita	Tutorías asíncronas por mensajería de PRADO Correo electrónico: clachat@ugr.es Ana López García – Correo electrónico: ana.sue@gmail.com

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

Todos los grupos se dividirán en dos subgrupos, que asistirán de forma presencial y virtual en semanas alternas. La presencia virtual se realizará a través de la retransmisión en tiempo real. Se recomienda que los estudiantes traigan sus propios portátiles.

La presencia virtual se realizará a través de la retransmisión en tiempo real o con presentaciones en vídeo de los temas. Las clases se podrán grabar y poner a disposición de los estudiantes en caso de problemas técnicos.

Todos los contenidos y materiales de la asignatura están disponibles en las plataformas virtuales Google Classroom (Bloque I) y Prado (prado.ugr.es).

La docencia se reforzará con las siguientes herramientas:

- Clases y explicaciones síncronas mediante videoconferencia (con GOOGLE MEET o ZOOM-SALVE)
- Grabaciones con explicaciones sobre presentaciones o herramientas informáticas
- Documentos con comentarios generales de retroalimentación sobre tareas
- Foros de discusión en PRADO

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

El estudiante deberá asistir a un 80% de las clases presenciales y virtuales del subgrupo al que pertenezca.

- Pruebas, ejercicios y proyectos sometidos a evaluación continua (individual o en grupo) Porcentaje



sobre calificación final: 30%

- Proyectos sometidos a evaluación final (individual o en grupo). Porcentaje sobre calificación final: 70%

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

Las instrucciones se proporcionarán por Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por Prado o correo electrónico.

Convocatoria 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 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.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

[Christina Lachat Leal](#)

Cita previa

[Clara Inés López Rodríguez](#)

Cita previa

Ana López García

Concertar cita

Clara Inés López Rodríguez

Tutorías mediante Google Hangouts o Google Meet (contactar previamente mediante correo electrónico: clarailr@go.ugr.es)

Christina Lachat Leal

Tutorías individuales síncronas por el sistema [SALVE UGR](#)

Tutorías asíncronas por mensajería de PRADO

Correo electrónico: clachat@ugr.es

Ana López García

Correo electrónico: ana.sue@gmail.com

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

Las clases se impartirán de forma virtual a través de Zoom o Meet en tiempo real. Todas las clases se grabarán y se pondrán a disposición de los estudiantes en caso de problemas técnicos.

Todos los contenidos y materiales de la asignatura están disponibles en la plataforma virtual Prado (prado.ugr.es)

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)



Convocatoria Ordinaria

Herramientas: Google Classroom y PRADO

- Pruebas, ejercicios y proyectos sometidos a evaluación continua (individual o en grupo)
Porcentaje sobre calificación final 30%
- Proyectos sometidos a evaluación final (individual o en grupo):
Porcentaje sobre calificación final 70%

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

Las instrucciones se proporcionarán por Google Classroom, Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por estos mismos medios.

Convocatoria Extraordinaria

Herramienta: PRADO

- Revisión comentada del proyecto individual de localización de videojuegos
Porcentaje sobre calificación final 50 %

Herramienta: Google Meet

- Prueba síncrona por Google Meet para mostrar conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web.
Porcentaje sobre calificación final 50%

Las instrucciones y el enlace de Meet se proporcionarán por Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por Prado o correo electrónico. La sesión de Meet se grabará. Los estudiantes deben contar con una cuenta go.ugr.es para realizar la prueba síncrona.

Evaluación Única Final

Herramienta: Google Meet

- Prueba síncrona por Google Meet para mostrar conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web.
Porcentaje sobre calificación final 50%

Herramienta: PRADO

- Proyecto de localización de videojuegos
Porcentaje sobre calificación final 50 %

Las instrucciones y el enlace de Meet se proporcionarán por Prado y correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por Prado o correo electrónico. La sesión de Meet se grabará. Los estudiantes deben contar con una cuenta go.ugr.es para realizar la prueba síncrona.

