

**Localització Multimèdia i de Videojocs**

Codi: 43762  
Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
4315982 Traducció Audiovisual	OB	0	2

**Professor de contacte**

Nom: Carme Mangiron Hevia

Correu electrònic: Carme.Mangiron@uab.cat

**Altres indicacions sobre les llengües**

Classes en català per al grup de catalpa del presencial quan es desdoblin els grups

**Utilització d'idiomes a l'assignatura**

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

**Equip docent**

Ana Fernández Torné

Javier Cebrián

**Prerequisits**

Sense prerequisits

**Objectius**

Els objectius del mòdul són els següents:

-Entendre un projecte de localització multimèdia de manera global (des que es dissenya el producte per part de l'equip de desenvolupament fins que es planeja i executa el procés de localització i finalment es compila la versió localitzada del programari i es comprova que la traducció és correcta en context).

- Aprendre les nocions bàsiques, conceptes, processos, metodologies i eines de traducció assistida per ordinador aplicats a la localització de projectes web, i aplicacions per a dispositius mòbils. Aprendre a gestionar i organitzar un projecte de localització multimèdia.

-Presentar una visió panoràmica de la indústria dels videojocs (mercat, productors, plataformes, etc.).

-Familiaritzar-se amb la localització de videojocs: característiques especials d'aquest tipus de traducció i descripció del procés de localització.

-Posar en pràctica els coneixements adquirits traduint videojocs

**Competències**

- Demostrar una actitud i un comportament ètics actuant d'acord amb els principis deontològics de la professió.
- Distingir les diferents modalitats i els gèneres textuais de la traducció audiovisual i l'accessibilitat als mitjans i les seves característiques.

- Dominar estratègies de correcció, revisió lingüística i postedició dels productes audiovisuals.
- Gestionar projectes de traducció audiovisual, d'accessibilitat i de localització multimèdia, de webs i de videojocs
- Reconèixer els problemes de traducció específics de les diferents modalitats de productes audiovisuals i aplicar els coneixements adquirits per resoldre'ls.
- Tenir les habilitats d'aprenentatge que permetin continuar estudiant de manera principalment autònoma o autodirigida.
- Traduir i fer accessibles productes audiovisuals, productes multimèdia, webs, videojocs i aplicacions informàtiques.
- Utilitzar els programes informàtics específics per traduir i fer accessibles productes audiovisuals, productes multimèdia i videojocs.

## Resultats d'aprenentatge

1. Adquirir pràctica en els processos de localització de webs, productes multimèdia, videojocs i aplicacions per a mòbils i tauletes.
2. Demostrar una actitud i un comportament ètics actuant d'acord amb els principis deontològics de la professió.
3. Desenvolupar les habilitats per traduir un videojoc o un producte multimèdia sense accés a l'original.
4. Familiaritzar-se amb el control de qualitat dels productes localitzats.
5. Familiaritzar-se amb els aspectes tècnics relacionats amb la localització.
6. Fer traduccions que compleixin les normes i els estàndards professionals de la indústria de la localització.
7. Identificar i corregir errors en productes localitzats.
8. Identificar les diferents tipologies textuais presents en un videojoc i un producte multimèdia.
9. Liderar i treballar en equips de localització, multimèdia, de webs i de videojocs i aplicacions per a telèfons mòbils i tauletes.
10. Reconèixer els aspectes econòmics i professionals de la indústria de la localització.
11. Reconèixer els diferents components dels videojocs, els productes multimèdia, els webs i les aplicacions per a telèfons mòbils i tauletes.
12. Resoldre problemes relacionats amb la identificació del parlant i la descripció de sons en la subtitulació per a sords.
13. Tenir les habilitats d'aprenentatge que permetin continuar estudiant de manera principalment autònoma o autodirigida.
14. Utilitzar programes per crear i traduir webs, productes multimèdia, videojocs i aplicacions informàtiques.

## Continguts

### 1. Localització multimèdia

- Introducció a la localització multimèdia
- Eines de traducció assistida per ordinador (nocions bàsiques que s'ampliaran posteriorment en el mòdul Eines)
- Localització de continguts web
- Gestió de projectes multimèdia
- Localització d'aplicacions per a dispositius mòbils
- Presentació del procés de gestió per a la traducció d'un lloc web/aplicació per a dispositiu mòbil amb l'objectiu de conèixer el context i la metodologia que se sol seguir per a la seva localització.
- S'abordan qüestions específiques relatives a la traducció de continguts multimèdia, així com qüestions de traducció amb eines de traducció assistida per ordinador com memoQ i OmegaT. També s'explicarà el procés de treball en un projecte de localització.

### 2. Localització de videojocs

- La localització de videojocs: característiques, prioritats, restriccions, procés de localització, traducció de variables, etc.
- Pràctica de traducció amb diferents components i tipologies textuais.

## Metodologia

S'utilitza una metodologia activa amb activitats de diversos tipus. S'utilitzen els instruments del Campus Virtual de la UAB per a la versió presencial i les aules Moodle per a l'entorn virtual d'ensenyament i aprenentatge.

Metodologies possibles:

Realització de tasques de traducció

Realització de projectes de traducció

Resolució d'exercicis

Presentacions de treballs individuals/en grup

Debats (presencials o en fòrums)

Tècniques d'aprenentatge cooperatiu

Les activitats didàctiques s'organitzen en tres blocs, segons el grau de autonomia requerit de l'estudiant:

- Activitats dirigides: respon a una programació horària predeterminada i requereix la direcció d'un professor.
- Activitats supervisades: requereix la supervisió més o menys puntual d'un professor.
- Activitats autònomes: l'estudiant s'organitza el temps i l'esforç de manera autònoma (individualment o en grup).

## Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
<b>Tipus: Dirigides</b>			
Activitats de traducció	26	1,04	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14
Classes de contingut teòric	16	0,64	2, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14
Resolució d'exercicis, debats i discussions	8	0,32	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14
<b>Tipus: Supervisades</b>			
Preparació de la carpeta de l'estudiant	3	0,12	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14
Preparació de traduccions i treballs	64	2,56	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14
Preparació d'exercicis	19	0,76	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14
<b>Tipus: Autònomes</b>			
Ampliació de coneixements	14	0,56	13

## Avaluació

La informació sobre l'avaluació, el tipus d'activitats d'avaluació i el seu pes sobre l'assignatura és a títol orientatiu. El professor responsable de l'assignatura la concretarà en començar-ne a impartir la docència.

### **Normativa FTI de recuperació d'activitats avaluable en el cas d'un 'no avaluable' o d'un 'suspen's' (COAT FTI, 09/06/2010)**

1. Es considera un 'no avaluable' quan l'alumne no s'ha presentat al 75% de les activitats avaluable.[vid. 2]

1.1. Cada professor (o grup de professors en el cas de les assignatures amb més d'un grup) determinarà la recuperació d'activitats avaluable a la guia de l'assignatura i farà constar el mecanisme per assolir-la.

1.2. El mateix criteri s'aplicarà a tots els grups d'una assignatura.

2. Només es podrà recuperar nota en els casos següents:

2.1. Quan, de manera justificada, l'alumne no s'hagi presentat al 25 - 30% de les activitats avaluable;

2.2. Quan la nota final, incloent-hi la nota per a la competència clau de l'assignatura, prèvia a l'acta sigui entre un 4 i un 4,9.

2.3. En tots dos casos l'estudiant es presentarà exclusivament a les activitats o proves no presentades o suspeses.

2.4. En assignatures on s'ha d'aconseguir una nota mínima en unes proves determinades (per exemple, per assegurar el nivell mínim d'una competència o habilitat d'idioma) l'alumne haurà d'assolir la corresponent nota mínima estipulada per obtenir la qualificació d'aprovat (5.0) en la nota final. (Per a totes les assignatures:) Es mantindrà el mateix criteri d'avaluació i còmput de nota final .

3. S'exclouen de la recuperació de nota les avaluacions vinculades a un treball acadèmic i/o professional dirigit dedurada semestral o anual.

4. S'exclouen de la recuperació de nota les proves suspeses por còpia o plagi.

5. Una vegada superats l'assignatura o el mòdul, aquests no podran ser objecte d'una nova avaluació.

6. En cap cas es podrà recuperar nota mitjançant una prova final equivalent al 100% de la nota.

En cas que es produeixin diverses irregularitats en les activitats d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0. S'exclouen de la recuperació de nota les proves suspeses per còpia o plagi.

Es considera com a "còpia" un treball que reproduïx tot o gran part del treball d'un/ altre/a company/a, i com a "plagi" el fet de presentar part o tot un text d'un autor com a propi, és a dir, sense citar-ne les fonts, sigui publicat en paper o en forma digital a Internet. La còpia i el plagi són robatoris intel·lectuals i, per tant, constitueixen una falta que serà sancionada amb la nota "zero". En el cas de còpia entre dos alumnes, si no es pot saber qui ha copiat qui, s'aplicarà la sanció a tots dos alumnes.

### **Activitats d'avaluació**

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Carpeta de l'alumne	7.5%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14
Exercicis i treballs	72.5%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14
Participació a l'aula/fòrums	20%	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14

## Bibliografia

### Bibliografia sobre localització multimèdia

AUSTERMÜHL, Frank. 2001. Electronic tools for translators. Manchester/Northampton: St. Jerome

CORTE, Noelia. "Localización e internacionalización de sitios web".  
<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/ncorte/art.htm>

DR. INTERNATIONAL. 2003. Developing international software. 2nd edition. Redmond: Microsoft Press

ESSELINK, Bert. 2003. A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins

GUZMÁN, Rafael. 2007. Manual MT Post-editing: "if it's not broken, don't fix it!"  
<http://accurapid.com/journal/42mt.htm>

REINEKE, Detlef (ed.). 2005. Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart.

SOMERS, Harold (ed.). 2003. Computers and Translation. A translator's guide. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins

YUNKER, John. 2002. Beyond Borders: Web Localization Strategies. Los Angeles: New Riders Press

### Altres lectures recomanades:

CRONIN, Michael. 2003. Translation and Globalization. London: Routledge

DUNNE, Keiran J. (ed.). 2004. Perspectives on Localization. John Benjamins

SPRUNG, Robert C. 2000. Translating into Success. Cutting-edge strategies for going multilingual in a global age. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins

### Bibliografia sobre localització de videojocs

Bernal, M. (2014) Translation and Localisation in Video Games. London: Routledge.

Bernal, M. (2011) (ed.) "Video Games Localisation". TRANS: Revista de Traductología. Nº. 15. Disponible en:  
[http://www.trans.uma.es/trans\\_15.html](http://www.trans.uma.es/trans_15.html)

Bernal, M. (2006) "On the Translation of Video Games". The Journal of Specialised Translation. Disponible en:  
[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

Bernal, M. (2007) "Challenges in the Translation of Videogames". Revista Tradumàtica. Núm. 5: "La localització de videojocs". <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>>

Chandler, H. y O'Malley Deming, S. (2011) The Game Localization Handbook. Massachusetts: Charles River Media.

Díaz, D. (2005). The Video Game Translator Wishlist. Disponible en  
[http://www.gamasutra.com/features/20050615/monton\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050615/monton_01.shtml)

Dietz, F. (2003) "A Translator's Perspective on Games Localization". Multilingual Computing and Technology, 14 (5), 21-25.

Dietz, F. (2007) How Difficult Can that be? The Work of Computer and Video Game Localisation. Revista Tradumàtica. Núm. 5: "La localització de videojocs".

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>

Di Marco, F. (2007) "Cultural Localisation: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games". Revista Tradumàtica. Núm. 5: "La localització de videojocs".

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>

Fernández, A. (2007) Anàlisi de la localització de Codename: Kids Next Door - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. Revista Tradumàtica. Núm. 5: "La localització de videojocs".

<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/08/08art.htm>

Mangiron, C. (2016) "Reception of game subtitles: An empirical study". The Translator, 22 (1), 72-93.

Mangiron, C. (2013) "Subtitling in Game Localisation: A Descriptive Study". Perspectives: Studies in Translatology, 21 (1), 42-56.

Mangiron, C. (2012) "The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance". The Journal of Internationalisation and Localisation, II, 1-21.

Mangiron, C. (2006) "Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator". Perspectives: Studies in Translatology, Vol. 14:4.

Mangiron, C., O'Hagan, M. (2006) Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. The Journal of Specialised Translation. Disponible en: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)

Mangiron, C, Orero, P. & O'Hagan, M. (ed.) (2014) Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games. Bern: Peter Lang.

Muñoz, P. (2007). "Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados". Tradumàtica 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07.pdf>

Muñoz, P. (2008) "En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales". The Journal of Specialised Translation 9, 80-95. [http://www.jostrans.org/issue09/art\\_munoz\\_sanchez](http://www.jostrans.org/issue09/art_munoz_sanchez)

Muñoz, P. (2009) "Video Game Localisation For Fans By Fans: The Case of Romhacking". The Journal of Internationalisation and Localisation 1, 168-185.

O'Hagan, M. (2007) "Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience". Revista Tradumàtica. Núm. 5: "La localització de videojocs". <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2004) "Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation". New Zealand Game Developers Conference Proceedings. Otago: University of Otago.

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013) Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.

Scholand, M. (2002). "Localización de videojuegos". Traducción de Lidia Cámara. Revista Tradumàtica. Disponible en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista>