

Localización Multimedia y de Videojuegos

Código: 43769
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4315982 Traducción Audiovisual	OB	0	2

Contacto

Nombre: Carme Mangiron Hevia
Correo electrónico: Carme.Mangiron@uab.cat

Equipo docente

Pablo Muñoz Sánchez
Javier Cebrián
Olga Torres Hostench

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Prerequisitos

Sin prerequisites

Objetivos y contextualización

Los objetivos del módulo son los siguientes:

- Entender un proyecto de localización multimedia de manera global (desde que se diseña el producto por parte del equipo de desarrollo hasta que se planea y ejecuta el proceso de localización y finalmente se compila la versión localizada del software y se comprueba que la traducción es correcta en contexto).
- Aprender las nociones básicas, conceptos, procesos, metodologías y herramientas de traducción asistida por ordenador aplicados a la localización de proyectos web, y aplicaciones para dispositivos móviles.
- Aprender a gestionar y organizar un proyecto de localización multimedia.
- Presentar una visión panorámica de la industria de los videojuegos (mercado, productores, plataformas, etc.).
- Familiarizarse con la localización de videojuegos: características especiales de este tipo de traducción y descripción del proceso de localización.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos traduciendo videojuegos

Competencias

- Demostrar una actitud y un comportamiento ético actuando de acuerdo a los principios deontológicos de la profesión.
- Distinguir las diferentes modalidades y los géneros textuales de la traducción audiovisual y la accesibilidad a los medios y sus características.
- Dominar estrategias de corrección, revisión lingüística y posesión de los productos audiovisuales.
- Gestionar proyectos de traducción audiovisual, accesibilidad y de localización multimedia, de páginas web y de videojuegos
- 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
- Reconocer los problemas de traducción específicos de las distintas modalidades de productos audiovisuales y aplicar los conocimientos adquiridos para resolverlos.
- Traducir y hacer accesibles productos audiovisuales, productos multimedia, páginas web, videojuegos, y aplicaciones informáticas.
- Usar los programas informáticos específicos para traducir y hacer accesibles productos audiovisuales, productos multimedia y videojuegos.

Resultados de aprendizaje

1. Adquirir práctica en los procesos de localización de de páginas web, productos multimedia, videojuegos, aplicaciones para móviles y tabletas.
2. Demostrar una actitud y un comportamiento ético actuando de acuerdo a los principios deontológicos de la profesión.
3. Desarrollar las habilidades para traducir un videojuego o un producto multimedia sin acceso al original.
4. Familiarizarse con el control de calidad de los productos localizados.
5. Familiarizarse con los aspectos técnicos relacionados con la localización.
6. Identificar las diferentes tipologías textuales presentes en un videojuego y un producto multimedia.
7. Identificar y corregir errores en productos localizados.
8. Liderar y trabajar en equipos de localización, multimedia, de páginas web y videojuegos y aplicaciones para teléfonos móviles y tabletas.
9. Manejar programas para realizar traducir páginas web, productos multimedia, videojuegos y aplicaciones informáticas.
10. 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
11. Realizar traducciones que cumplan con las normas y estándares profesionales de la industria de la localización.
12. Reconocer los aspectos económicos y profesionales de la industria de la localización.
13. Reconocer los diferentes componentes de los videojuegos, los productos multimedia, las páginas web y las aplicaciones para teléfonos móviles y tabletas.
14. Resolver problemas relacionados con la identificación del hablante y la descripción de sonidos en el subtítulo para sordos.

Contenido

1. Localización multimedia

Introducción a la localización multimedia

Herramientas de traducción asistida por ordenador (nociones básicas que se ampliarán posteriormente en el módulo Herramientas)

Localización de contenidos web

Gestión de proyectos multimedia

Localización de aplicaciones para dispositivos móviles

Presentación del proceso de gestión para la traducción de un sitio web/aplicación para dispositivo móvil con el objetivo de conocer el contexto y la metodología que se suele seguir para su localización.

Se abordarán cuestiones específicas relativas a la traducción de contenidos multimedia, así como cuestiones de traducción con herramientas de traducción asistida por ordenador como memoQ y OmegaT. También se explicará el proceso de trabajo en un proyecto de localización.

2. Localización de videojuegos

La localización de videojuegos: características, prioridades, restricciones, proceso de localización, traducción de variables, etc.

Práctica de traducción con diferentes componentes y tipologías textuales.

Metodología

Se utiliza una metodología activa con actividades de varios tipos. Se utilizan los instrumentos del Campus Virtual de la UAB para la versión presencial y las aulas Moodle para el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje.

Las actividades didácticas se organizan en tres bloques, según el grado de autonomía requerido del estudiante:

- Actividades dirigidas: requiere la dirección de un profesor.
- Actividades supervisadas: requiere la supervisión más o menos puntual de un profesor.
- Actividades autónomas: el estudiante se organiza el tiempo y el esfuerzo de manera autónoma (individualmente o en grupo).

Actividades

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Actividades de traducción	26	1,04	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 13, 9
Clases de contenido teórico	16	0,64	2, 4, 5, 11, 6, 12, 13, 10, 9
Resolución de ejercicios, debates y discusiones	8	0,32	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Tipo: Supervisadas			
Preparación de ejercicios	19	0,76	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Preparación de la carpeta de estudiante	3	0,12	1, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Preparación de traducciones y trabajos	64	2,56	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Tipo: Autónomas			
Ampliación de conocimientos	14	0,56	10

Evaluación

La información sobre la evaluación, el tipo de actividades de evaluación y su peso sobre la asignatura es a título orientativo. El profesor responsable de la asignatura la concretará al empezar a impartir la docencia.

Normativa FTI de recuperación de actividades evaluables en el caso de un 'no evaluable' o de un 'suspenseo' (COAT FTI, 09/06/2010)

1. Se considera un 'no evaluable' cuando el alumno no se ha presentado al 75% de las actividades evaluables.[vid. 2]

1.1. Cada profesor (o grupo de profesores en el caso de las asignaturas con más de un grupo) determinará la recuperación de actividades evaluables en la guía de la asignatura y hará constar el mecanismo para lograrla.

1.2. El mismo criterio se aplicará a todos los grupos de una asignatura.

2. Solo se podrá recuperar nota en los casos siguientes:

2.1. Cuando, de manera justificada, el alumno no se haya presentado al 25 - 30% de las actividades evaluables;

2.2. Cuando la nota final, incluyendo la nota para la competencia clave de la asignatura, previa al acta, sea entre un 4 y un 4,9.

2.3. En los dos casos el estudiante se presentará exclusivamente a las actividades o pruebas no presentadas o suspendidas.

2.4. En asignaturas donde se tiene que conseguir una nota mínima en unas pruebas determinadas (por ejemplo, para asegurar el nivel mínimo de una competencia o habilidad de idioma), el alumno tendrá que lograr la correspondiente nota mínima estipulada para obtener la calificación de aprobado (5.0) en la nota final. (Para todas las asignaturas) Se mantendrá el mismo criterio de evaluación y cómputo de nota final .

3. Se excluyen de la recuperación de nota las evaluaciones vinculadas a un trabajo académico y/o profesional dirigido de duración semestral o anual.

4. Se excluyen de la recuperación de nota las pruebas suspendidas por copia o plagio.

5. Una vez superados la asignatura o el módulo, estos no podrán ser objeto de una nueva evaluación.

6. En ningún caso se podrá recuperar nota mediante una prueba final equivalente al 100% de la nota.

En caso de que se produzcan varias irregularidades en las actividades de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0. Se excluyen de la recuperación de nota las pruebas suspendidas por copia o plagio.

Se considera "copia" un trabajo que reproduce todo o gran parte del trabajo de un/ otro/a compañero/a, y como "plagio" el hecho de presentar parte o todo un texto de un autor como propio, es decir, sin citar las fuentes, sea publicado en papel o en formato digital en Internet. La copia y el plagio son robos intelectuales y, por lo tanto, constituyen una falta que será sancionada con la nota "cero". En el caso de copia entre dos alumnos, si no se puede saber quién ha copiado quién, se aplicará la sanción a los dos alumnos.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Carpeta del alumno	7,5	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Ejercicios y trabajos	72,5	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 14, 10, 9
Participación en los foros	20	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9

Bibliografía

Bibliografía

Bibliografía sobre localización multimedia

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/articles/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

Otras lecturas recomendadas

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

Bibliografía sobre localización de videojuegos

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

Bernal, M. (2006) "On the Translation of Video Games". The Journal of Specialised Translation. Disponible en: 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

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*, 11, 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

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

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>