

Localización Multimedia y de Videojuegos

Código: 43769
Créditos ECTS: 6

Titulación	Tipo	Curso	Semestre
4315982 Traducción Audiovisual	OB	0	1

Fe de erratas

En el apartado de evaluación hay dos erratas. El ejercicio 1 de Multimedia vale 21,25% y la participación en los foros 15%.

Contacto

Nombre: Carme Mangiron Hevia

Correo electrónico: Carme.Mangiron@uab.cat

Equipo docente

Pablo Muñoz Sánchez

Felipe Mercader Martínez

Olga Torres Hostench

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)

Prerequisitos

No hay prerequisitos.

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 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 localización de páginas web, productos multimedia, videojuegos y aplicaciones para teléfonos móviles y tabletas.

Contenido

1. Localización multimedia

Introducción a la localización multimedia.

Herramientas de traducción asistida por ordenador (nocións 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.

También se explicará el proceso de trabajo en un proyecto de localización.

2. Localización de videojuegos

Introducción al sector de los videojuegos.

La localización de videojuegos: características, prioridades, restricciones, proceso y modelos de localización, herramientas, aspectos técnicos, etc.

Práctica de traducción de 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

Otras consideraciones

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

Revisión

En el momento de dar la calificación final previa al acta, el/la docente comunicará por escrito una fecha y hora de revisión. La revisión de las diversas actividades de evaluación se acordará entre el profesorado y el alumnado.

Recuperación

Podrá acceder a la recuperación el alumnado que se hayan presentado a actividades el peso de las cuales equivalga a un 66,6% (dos tercios) o más de la calificación final y que haya obtenido una calificación ponderada de 3,5 o más.

El alumnado se presentará exclusivamente a las actividades o pruebas no presentadas o suspendidas. En ningún caso se podrá recuperar nota mediante una prueba final equivalente al 100% de la nota.

En el momento de dar la calificación final previa al acta de la asignatura, el profesorado comunicará por escrito el procedimiento de recuperación. Se puede proponer una actividad de recuperación por cada actividad suspendida o no presentada o se puede agrupar diversas actividades.

Consideración de "no evaluable"

Se asignará un "no evaluable" cuando las evidencias de evaluación que haya aportado el/la estudiante equivalgan a un máximo de una cuarta parte de la calificación total de la asignatura.

Irregularidades en las actividades de evaluación

En caso de irregularidad (plagio, copia, suplantación de identidad, etc.) en una actividad de evaluación, la calificación de esta actividad de evaluación será 0. En caso de que se produzcan irregularidades en diversas actividades de evaluación, la calificación final de la asignatura será 0.

Se excluyen de la recuperación las actividades de evaluación en que se hayan producido irregularidades (como plagio, copia, suplantación de identidad). Se considera como "copia" un trabajo que reproduce todo o gran parte del trabajo de un/a 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 forma digital. En el caso de copia entre dos estudiantes, si no es posible saber quién ha copiado a quién, se aplicará la sanción a ambos.

Actividades de evaluación

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Carpeta del alumno	5 %	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 10, 9
Ejercicio 1 - Multimedia	72,5	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 14, 10, 9
Ejercicio 1 - Videojuegos	12.5 %	0	0	1, 2, 3, 5, 11, 6, 12, 13, 14, 10
Ejercicio 2 - Multimedia	21.25 %	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 14, 10, 9
Ejercicio 2 - Videojuegos	12.5 %	0	0	1, 2, 3, 5, 11, 6, 12, 13, 14, 10, 9
Ejercicio 3 - Videojuegos	12.5 %	0	0	1, 2, 3, 4, 5, 11, 7, 6, 8, 12, 13, 14, 9

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*. N°. 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.jotrans.org/issue06/art_ernal.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>
- Granell, X.; Mangiron, C. & Vidal, N. (2017). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.
- 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
- 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.
- Muñoz, P. (2017). *Manual de localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.
- 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 Lídia Cámara. *Revista Tradumática*. Disponible en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista>

