

Titulació	Típus	Curs
4315982 Traducció Audiovisual	OB	0

### **Professor/a de contacte**

Nom: Carme Mangiron Hevia

Correu electrònic: Carme.Mangiron@uab.cat

### **Equip docent**

Itziar Andujar Garcia

María Elena Hernández García

### **Idiomes dels grups**

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

### **Prerequisits**

No hi ha prerequisits.

### **Objectius**

Els objectius del mòdul són els següents:

- Familiaritzar-se amb la localització de productes multimèdia.
- Familiaritzar-se amb eines de traducció assistida per ordinador.
- Aprendre les nocions bàsiques, conceptes, processos, metodologies i eines de traducció assistida per ordinador aplicats a la localització.
- Presentar una visió panoràmica del sector dels videojocs (mercat, productors, plataformes, etc.).
- Familiaritzar-se amb la localització de videojocs: característiques especials d'aquest tipus de traducció, descripció del procés de localització, tipologies textuais.
- 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 localització de pàgines web, productes multimèdia, videojocs i aplicacions per a telèfons mòbils i tauletes.
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
- La localització de productes multimèdia: característiques, prioritats, restriccions, models de localització, procés de localització, eines, aspectes tècnics, etc
- Pràctica de traducció.

### 2. Localització de videojocs

- Introducció al sector dels videojocs.

- La localització de videojocs: característiques, prioritats, restriccions, models de localització, procés de localització, eines, aspectes tècnics, etc.

- Pràctica de traducció de diferents components i tipologies textuals.

Les classes seran en català i castellà.

## Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Activitats de traducció	26	1,04	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Classes de contingut teòric	18	0,72	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Resolució d'exercicis, debats i discussions	8	0,32	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Tipus: Supervisades			
Preparació d'exercicis	19	0,76	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Preparació de la carpeta de l'alumnat	3	0,12	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 4, 5, 12, 14, 11
Preparació de traduccions i treballs	62	2,48	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Tipus: Autònomes			
Ampliació de coneixements	14	0,56	13

S'utilitza una metodologia activa amb activitats de diversos tipus. S'utilitzen els instruments del Campus Virtual de la UAB.

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 del professorat.
- Activitats supervisades: requereix la supervisió més o menys puntual del professorat.

- Activitats autònomes: l'estudiant s'organitza el temps i l'esforç de manera autònoma (individualment o en grup).

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

## Avaluació

### Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Carpeta de l'alumne/a	5%	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 4, 5, 12, 11
Exercici 1 - Multimèdia	21.25%	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 4, 5, 12, 14, 11
Exercici 1 - Videojocs	12.5 %	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 11
Exercici 2 - Multimèdia	21.25%	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 11
Exercici 2 - Videojocs	12.5 %	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 11
Exercici 3 - Videojocs	12.5 %	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11
Participació a classe	15%	0	0	2, 13, 3, 1, 7, 8, 6, 10, 4, 5, 12, 14, 9, 11

### Avaluació continuada

L'alumnat ha de demostrar el seu progrés fent diverses activitats d'avaluació. Aquestes activitats apareixen detallades a la taula del final d'aquesta secció de la Guia Docent.

#### Revisió

En el moment de lliurar la qualificació final prèvia a l'acta, el/la docent comunicarà per escrit una data i hora de revisió. La revisió de les diverses activitats d'avaluació s'acordarà entre la professora o el professor i l'alumnat.

#### Recuperació

Podrà accedir a la recuperació qui s'hagi presentat a activitats el pes de les quals equivalgui a un 66,6% (dos terços) o més de la qualificació final i que hagi tret una qualificació mitjana ponderada de 3,5 o més.

En el moment de lliurar la qualificació final prèvia a l'acta de l'assignatura, la professora o el professor comunicarà per escrit el procediment de recuperació. Es pot proposar una activitat de recuperació per a cada activitat suspesa o no presentada o es poden agrupar diverses activitats en una de sola. En cap cas la recuperació pot consistir en una única activitat d'avaluació final equivalent al 100% de la qualificació. En cas de recuperació, la nota màxima que pot obtenir l'estudiant és un 5.

#### Consideració de "no avaluable"

S'assignarà un "no avaluable" quan les evidències d'avaluació que hagi aportat l'alumne/a equivalguin a un màxim d'una quarta part de la qualificació total de l'assignatura.

#### Irregularitats en les activitats d'avaluació

En cas d'irregularitat (plagi, còpia, suplantació d'identitat, etc.) en una activitat d'avaluació, la qualificació d'aquesta activitat d'avaluació serà 0. En cas que es produeixin irregularitats en diverses activitats d'avaluació, la qualificació final de l'assignatura serà 0. S'exclouen de la recuperació les activitats d'avaluació en què s'hagin produït irregularitats (com ara plagi, còpia, suplantació d'identitat).

### Avaluació única

Aquest mòdul no preveu el sistema d'avaluació única.

## **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

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

Bibliografia sobre localització de videojocs

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

Bernal, Miguel. (2011) (ed.) "VideoGames 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, Miguel. (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)

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

Dietz, Frank. (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, Francesca (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/08/08art.htm>

Dong, Luo; Mangiron, Carme. (2018). "Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market". *JoSTRans*, 29, 149-168. [http://www.jostrans.org/issue29/art\\_dong.pdf](http://www.jostrans.org/issue29/art_dong.pdf)

Granel, Ximo; Mangiron, Carme & Vidal, Núria. (2017). *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.

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

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

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

Mangiron, Carme. (2016). "Games Without Frontiers: The Cultural Dimension Of Game Localization". *Hermeneus*.18, 187-208.

Mangiron, Carme. (2018). "Game on! Burning issues in game localisation". *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122-138. <http://www.jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48>.

Mangiron, Carme. (2021). Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts* 10, no. 1: 9. <https://doi.org/10.3390/arts10010009>

Mangiron, Carme, O'Hagan, Minako (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, Carme, Orero, Pilar & O'Hagan, Minako (ed.) (2014) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang.

Muñoz, Pablo. (2017). *Manual de localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.

O'Hagan, Minako; Mangiron, Carme. (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.

## Programari

SDL Trados

memoQ

Phrase

GIMP

## Llista d'idiomes

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PAULm) Pràctiques d'aula (màster)	1	Català/Espanyol	primer quadrimestre	tarda
(TEm) Teoria (màster)	1	Català/Espanyol	primer quadrimestre	tarda