

Titulación	Tipo	Curso
4315982 Traducción Audiovisual	OB	0

## Contacto

Nombre: Carme Mangiron Hevia

Correo electrónico: Carme.Mangiron@uab.cat

## Equipo docente

María Elena Hernández García

Estel-La Oncins Noguer

## Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

## Prerrequisitos

No hay prerrequisitos.

## Objetivos y contextualización

Los objetivos del módulo son los siguientes:

- Familiarizarse con la localización multimedia.
- Aprender las nociones básicas, conceptos, procesos, metodologías y herramientas de traducción asistida por ordenador aplicados a la localización de proyectos 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 localización de páginas web, productos multimedia, videojuegos y aplicaciones para teléfonos móviles y tabletas.

## Contenido

### 1. Localización multimedia

Introducción a la localización multimedia.

La localización de productos multimedia: características, prioridades, restricciones, modelos de localización, proceso de localización, herramientas, aspectos técnicos, etc

Práctica de traducción.

### 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.

La docencia se imparte en castellano, pero el alumnado puede traducir al catalán o el castellano.

## Actividades formativas y Metodología

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

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 alumnado:

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

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Evaluación

### Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Carpeta del alumnado	5 %	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 4, 5, 14, 9, 13
Ejercicio 1 - Multimedia	72,5	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 4, 5, 14, 9, 13
Ejercicio 1 - Videojuegos	12.5 %	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 4, 5, 14, 9, 13
Ejercicio 2 - Multimedia	21.25 %	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 4, 5, 14, 9, 13
Ejercicio 2 - Videojuegos	12.5 %	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 4, 5, 14, 9, 13
Ejercicio 3 - Videojuegos	12.5 %	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 12, 4, 5, 14, 9, 8, 13
Participación en los foros	20	0	0	2, 10, 3, 1, 7, 6, 11, 12, 4, 5, 14, 9, 8, 13

### Evaluación continua

El alumnado ha de demostrar su progreso realizando diversas actividades de evaluación. Estas actividades aparecen detalladas en la tabla del final de esta sección de la Guía Docente.

### 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 la profesora o el profesor y el alumnado.

### Recuperación

Podrán acceder a la recuperación quienes 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 hayan obtenido una calificación ponderada de 3,5 o más.

En el momento de dar la calificación final previa al acta de la asignatura, la profesora o el profesor comunicará por escrito el procedimiento de recuperación. Se puede proponer una actividad de recuperación por cada actividad suspendida o no presentada o se pueden agrupar diversas actividades. En ningún caso la recuperación puede consistir en una única actividad de evaluación final equivalente al 100% de la calificación. En caso de recuperación, la nota máxima que puede obtener el/la estudiante es un 5.

### Consideración de "no evaluable"

Se asignará un "no evaluable" cuando las evidencias de evaluación que haya aportado el/la alumna 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).

### Evaluación única

Este módulo no prevé el sistema de evaluación única.

## 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

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

## Bibliografía sobre localización de videojuegos

### Bibliografia sobre localització de videojocs

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

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.

Granell, 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.

## **Software**

SDL Trados

memoQ

Phrase

GIMP

## **Lista de idiomas**

La información sobre los idiomas de impartición de la docencia se puede consultar en el apartado de CONTENIDOS de la guía.

PROVISIONAL