GUÍA DOCENTE

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación: **TRADUCCIÓN MULTIMEDIA LENGUA B (INGLÉS)**
Código: 101670
Plan de estudios: **GRADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN** Curso: 4
Denominación del módulo al que pertenece: TRADUCCIÓN DE TEXTOS CIENTÍFICO-TÉCNICOS Y MULTIMEDIA
Materia: INICIACIÓN A LA TRADUCCIÓN MULTIMEDIA
Carácter: OPTATIVA
Duración: SEGUNDO CUATRIMESTRE
Créditos ECTS: 6.0
Horas de trabajo presencial: 60
Porcentaje de presencialidad: 40.0%
Horas de trabajo no presencial: 90
Plataforma virtual:

DATOS DEL PROFESORADO

Nombre: OGEA POZO, MARÍA DEL MAR (Coordinador)
Departamento: CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFÍA, GEOGRAFÍA Y TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Área: TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN
Ubicación del despacho: Facultad de Filosofía y Letras
E-Mail: lr1ogpom@uco.es Teléfono: -

REQUISITOS Y RECOMENDACIONES

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Ninguno

Recomendaciones

Es importante para cursar esta asignatura que el alumno haya adquirido previamente destrezas en el manejo de los programas informáticos básicos y herramientas TAO, así como conocimientos de lenguaje HTML como paso imprescindible para iniciarse en la práctica de la traducción multimedia.

GUÍA DOCENTE

COMPETENCIAS

CB1	Capacidad para afianzar e incrementar los contenidos básicos de su área de estudio, para aplicar sus conocimientos al trabajo de forma profesional y para poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas.
CB2	Capacidad de análisis y síntesis de la información, desarrollo del razonamiento crítico y capacidad de autoevaluación, demostrando poseer y comprender conocimientos en su área de estudio.
CB3	Capacidad para localizar, obtener, gestionar y transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
CB4	Dominio de los recursos básicos de la comunicación oral y escrita.
CB5	Desarrollo de la creatividad y capacidad de autoaprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
CB6	Capacidad para el trabajo en equipo y la toma de decisiones en contextos internacionales e interdisciplinares.
CB7	Capacidad para reunir e interpretar datos relevantes y para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre diversidad de género, multiculturalidad y valores democráticos, adoptando un compromiso ético en el desarrollo de la profesión.
CU1	Acreditar el uso y dominio de una lengua extranjera.
CU2	Conocer y perfeccionar el nivel de usuario en el ámbito de las TIC.
CU3	Potenciar los hábitos de búsqueda activa de empleo y la capacidad de emprendimiento.
CE1	Analizar, crear y revisar profesionalmente todo tipo de textos y determinar valores y parámetros de variación lingüística y función textual.
CE3	Capacidad para la búsqueda y análisis de información documental y textual y aprovechamiento de la información contenida en bases de datos, diccionarios, otros soportes informáticos e Internet en el campo de la traducción.
CE4	Conocimiento de los antecedentes históricos de la disciplina, las corrientes traductológicas actuales y otras aproximaciones interdisciplinares.
CE5	Conocimiento de las herramientas para la traducción asistida, la traducción por ordenador y la localización.
CE7	Ser capaz de utilizar el metalenguaje especializado y profesional.
CE8	Ser capaz de analizar y sintetizar todo tipo de textos y discursos en las lenguas de trabajo: A, B y C.
CE9	Analizar funciones textuales, agentes y factores relevantes en el proceso de traducción e interpretación.
CE10	Capacidad para participar en foros de aprendizaje y transferencia de conocimientos adquiridos en las lenguas de trabajo: grupos de noticias, blog.
CE11	Capacidad de análisis morfosintáctico, semántico y discursivo de las lenguas de trabajo: B y C.
CE13	Conocer el entorno profesional de la titulación, tanto nacional como internacional.
CE14	Ser capaz de organizar el trabajo y gestionar y coordinar proyectos de traducción e interpretación.
CE15	Ser capaz de aplicar los estándares de calidad en el ejercicio profesional.
CE16	Ser capaz de crear y gestionar bases de datos terminológicas.
CE20	Ser capaz de interrelacionar los distintos aspectos de la traducción e interpretación y de relacionar el conocimiento traductológico con otras áreas y disciplinas.

OBJETIVOS

- Analizar el panorama actual de la industria de la localización en todas sus facetas: organización, formas detrabajo y aspectos administrativos.

GUÍA DOCENTE

- Reconocer los distintos códigos de significación del texto multimedia (lingüístico, paralingüístico, iconográfico, etc.) y las diferentes modalidades de traducción multimedia.
- Ayudar al alumno a adquirir las habilidades lingüísticas, traductológicas y terminológicas necesarias para afrontarproyectos de localización.
- Conocer en profundidad y practicar la traducción de videojuegos, software y páginas web.
- Familiarizar al alumno con el manejo de las herramientas necesarias para llevar a cabo con éxito cualquier tipo de traducción multimedia.

CONTENIDOS

1. Contenidos teóricos

- PROGRAMAS DE TRADUCCIÓN ASISTIDA POR ORDENADOR ESPECÍFICOS PARA TRADUCCIÓN MULTIMEDIA
- TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS
- TRADUCCIÓN DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS
- TRATAMIENTO Y GESTIÓN DE FORMATO HTML
- TRADUCCIÓN DE PÁGINAS WEB

2. Contenidos prácticos

- Ejercicios prácticos con herramientas TAO.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de videojuegos.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de programas informáticos.
- Prácticas de traducción con etiquetado HTML.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de páginas web.

METODOLOGÍA

Adaptaciones metodológicas para alumnado a tiempo parcial y estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales

Los alumnos a tiempo parcial que no puedan entregar las prácticas, podrán superar la asignatura realizando un examen final que supondrá el 100% de su calificación.

Actividades presenciales

Actividad	Grupo completo	Grupo mediano	Total
Actividades de evaluación	10	4	14
Laboratorio	20	5	25
Lección magistral	15	-	15
Trabajos en grupo (cooperativo)	-	6	6
Total horas:	***45***	***15***	***60***

GUÍA DOCENTE

Actividades no presenciales

Actividad	Total
Ejercicios	45
Estudio	45
Total horas:	***90***

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Casos y supuestos prácticos
Ejercicios y problemas

EVALUACIÓN

Competencias	Exámenes	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CB1	X	X	X
CB2	X	X	X
CB3	X	X	X
CB4			X
CB5		X	
CB6		X	X
CB7		X	X
CE1		X	X
CE10			X
CE11		X	X
CE13		X	X
CE14		X	X
CE15	X	X	X
CE16			X
CE20	X	X	X
CE3		X	X
CE4			X
CE5	X	X	X
CE7		X	X

GUÍA DOCENTE

Competencias	Exámenes	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CE8	X	X	X
CE9		X	X
CU1	X	X	X
CU2	X	X	X
CU3			X
Total (100%)	***60%***	***30%***	***10%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima para aprobar la asignatura

Valora la asistencia en la calificación final:

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación:

El alumno que no entregue los ejercicios y trabajos requeridos para calificar uno de los bloques de la evaluación obtendrá un 0 que hará media con las notas restantes.
El alumno que realice los proyectos (30%) podrá presentarse al examen parcial (60%).
Si el alumno suspende la evaluación continua, deberá presentarse a un examen final en la convocatoria ordinaria o extraordinaria, y la calificación obtenida supondrá el 100% de su nota final. No se conservará la nota de las prácticas.

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales:

Los alumnos a tiempo parcial deberán presentarse al examen final, que supondrá el 100% de su calificación.
En caso de situación de alarma sanitaria se realizarán las correspondientes modificaciones metodológicas que serán recogidas en una adenda a esta guía docente.

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor:

La matrícula de honor se adjudicará a la nota más alta si la profesora lo considera oportuno.

BIBLIOGRAFIA

1. Bibliografía básica

ATKINS, B. (2003). More than a game: the computer game as fictional form. Manchester: Manchester UniversityPress.

BARCELÓ, C. (2011): "Games Localization QA". Multilingual, 122: 36-39

BERNAL MERINO, M. (2015): Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. Routledge. Nueva York/Londres
BERNAL MERINO, M. (2011). "A brief history of game localisation". Trans, 15: 11-17.
BERNAL MERINO, M. (2006). "On the Translation of Video Games". The Journal of Specialised Translation 6: 22-

GUÍA DOCENTE

36.

CÁMARA, L. (2001) «El papel de las herramientas TAO en la documentación técnica multilingüe». Tradumática 0,. [Consulta: 24/04/2002] CHANDLER, H. (2008). "Practical skills for video game translators". Multilingual Computing Inc., number 98, Volume 19, issue 5, p. 34-37

CHANDLER, H. y O'MALLEY, S. (2011): The Game Localization Handbook (2.ª ed.). Charles River Media, Inc. Hingham, Massachusetts

ESSELINK, B. (2000). A Practical Guide to Localization. 2ª edición actualizada. Amsterdam/Filadelfia: JohnBenjamins.

MANGIRON, C. (2006): "Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator". Perspectives: Studies in Translatology, 14(4): 306-317

MUÑOZ SÁNCHEZ, P. (2017) Localización de videojuegos. Madrid: Síntesis.
MUÑOZ SÁNCHEZ, P. (2007): Manual de traducción de videojuegos: el fascinante mundo del ROM Hacking. Lulu. com. Disponible en http://www.lulu.com/shop/pablo-mu%- C3%B1oz-s%C3%A1nchez/manual-de-traducci%C3% B3n-de-videojuegos-el-fascinante-mundo-del-romhacking/ebook/product-17479310.html

O'HAGAN, M. y MANGIRON, C. (2013): Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins. Ámsterdam/Filadelfia

ROTURIER, J. (2015): Localizing Apps. A Practical Guide for Translators and Translation Students. Routledge. Abingdon.

2. Bibliografía complementaria

Ninguna

CRITERIOS DE COORDINACIÓN

Actividades conjuntas: conferencias, seminarios, visitas...
Trabajos válidos para varias asignaturas

CRONOGRAMA

Periodo	Actividades de evaluación	Laboratorio	Lección magistral	Trabajos en grupo (cooperativo)
1ª Quincena	2,0	3,0	3,0	0,0
2ª Quincena	2,0	3,0	2,0	2,0
3ª Quincena	2,0	3,0	2,0	0,0
4ª Quincena	2,0	4,0	2,0	2,0
5ª Quincena	2,0	4,0	2,0	0,0
6ª Quincena	2,0	4,0	2,0	2,0

GUÍA DOCENTE

Periodo	Actividades de evaluación	Laboratorio	Lección magistral	Trabajos en grupo (cooperativo)
7ª Quincena	2,0	4,0	2,0	0,0
Total horas:	***14,0***	***25,0***	***15,0***	***6,0***

Las estrategias metodológicas y el sistema de evaluación contempladas en esta Guía Docente serán adaptadas de acuerdo a las necesidades presentadas por estudiantes con discapacidad y necesidades educativas especiales en los casos que se requieran.

PLAN DE CONTINGENCIA: ESCENARIO A

El escenario A, se corresponde con una menor actividad académica presencial en el aula como consecuencia de medidas sanitarias de distanciamiento interpersonal que limite el aforo permitido en las aulas.

METODOLOGÍA

Aclaraciones generales sobre la metodología en el escenario A

Se adoptará un sistema multimodal o híbrido de enseñanza que combine, en todo lo posible, las clases presenciales en aula y las clases presenciales por videoconferencia (sesiones síncronas) que se impartirán en el horario aprobado por el Centro. La distribución temporal de las actividades que se llevarán a cabo de forma presencial en aula y presencial por videoconferencia estará determinado por el Centro en función del aforo permitido en los espacios docentes y las medidas sanitarias de distanciamiento interpersonal que estén vigentes en cada momento.

GUÍA DOCENTE

EVALUACIÓN

Competencias	Exámenes	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CB1	X	X	X
CB2	X	X	X
CB3	X	X	X
CB4			X
CB5		X	
CB6		X	X
CB7		X	X
CE1		X	X
CE10			X
CE11		X	X
CE13		X	X
CE14		X	X
CE15	X	X	X
CE16			X
CE20	X	X	X
CE3		X	X
CE4			X
CE5	X	X	X
CE7		X	X
CE8	X	X	X
CE9		X	X
CU1	X	X	X
CU2	X	X	X
CU3			X
Total (100%)	***60%***	***30%***	***10%***
Nota mínima (*)	***4***	***4***	***4***

(*)Nota mínima para aprobar la asignatura

Valora la asistencia en la calificación final (Escenario A):

No

GUÍA DOCENTE

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación (Escenario A):

El alumno que no entregue los ejercicios y trabajos requeridos para calificar uno de los bloques de la evaluación obtendrá un 0 que hará media con las notas restantes.

El alumno que realice los proyectos (30%) podrá presentarse al examen parcial (60%).

Si el alumno suspende la evaluación continua, deberá presentarse a un examen final en la convocatoria ordinaria o extraordinaria, y la calificación obtenida supondrá el 100% de su nota final. No se conservará la nota de las prácticas.

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales (Escenario A):

Los alumnos a tiempo parcial deberán presentarse al examen final, que supondrá el 100% de su calificación.

En caso de situación de alarma sanitaria se realizarán las correspondientes modificaciones metodológicas que serán recogidas en una adenda a esta guía docente.

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor (Escenario A):

La matrícula de honor se adjudicará a la nota más alta si la profesora lo considera oportuno.

PLAN DE CONTINGENCIA: ESCENARIO B

El escenario B, contempla la suspensión de la actividad presencial en el aula como consecuencia de medidas sanitarias.

METODOLOGÍA

Aclaraciones generales sobre la metodología en el escenario B

La actividad docente presencial se llevará a cabo por videoconferencia (sesiones síncronas) en el horario aprobado por el Centro. Se propondrán actividades alternativas para los grupos reducidos que garanticen la adquisición de las competencias de esa asignatura.

GUÍA DOCENTE

EVALUACIÓN

Competencias	Debate	Informes/memorias de prácticas	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CB1	X	X	X	X
CB2	X	X	X	X
CB3	X	X	X	X
CB4	X	X		X
CB5	X	X	X	
CB6	X	X	X	X
CB7	X	X	X	X
CE1	X	X	X	X
CE10	X			X
CE11	X	X	X	X
CE13	X	X	X	X
CE14	X	X	X	X
CE15	X	X	X	X
CE16	X			X
CE20	X	X	X	X
CE3	X	X	X	X
CE4	X	X		X
CE5	X	X	X	X
CE7	X	X	X	X
CE8	X	X	X	X
CE9	X	X	X	X
CU1	X	X	X	X
CU2	X	X	X	X
CU3	X	X		X
Total (100%)	***10%***	***20%***	***50%***	***20%***
Nota mínima (*)	***5***	***5***	***5***	***5***

(*)Nota mínima para aprobar la asignatura

GUÍA DOCENTE

Herramientas Moodle	Debate	Informes/memorias de prácticas	Proyecto	Prácticas de laboratorio
Asistencia	X	X		
Cuestionario	X	X		
Elección de grupo	X		X	X
Foro	X	X	X	X
HotPot	X			
Participación	X		X	X
Pruebas simultáneas por videoconferencia	X		X	X
Rúbrica de evaluación			X	
Talleres	X	X	X	X
Tarea			X	X
Videoconferencia	X	X	X	X

Valora la asistencia en la calificación final (Escenario B):

No

Aclaraciones generales sobre los instrumentos de evaluación (Escenario B):

El alumno que no entregue los ejercicios y trabajos requeridos para calificar uno de los bloques de la evaluación obtendrá un 0 que hará media con las notas restantes.
El alumno que realice los proyectos (30%) podrá presentarse al examen parcial (60%).
Si el alumno suspende la evaluación continua, deberá presentarse a un examen final en la convocatoria ordinaria o extraordinaria, y la calificación obtenida supondrá el 100% de su nota final. No se conservará la nota de las prácticas.

Aclaraciones sobre la evaluación para el alumnado a tiempo parcial y necesidades educativas especiales (Escenario B):

Los alumnos a tiempo parcial deberán presentarse al examen final, que supondrá el 100% de su calificación.
En caso de situación de alarma sanitaria se realizarán las correspondientes modificaciones metodológicas que serán recogidas en una adenda a esta guía docente.

Criterios de calificación para la obtención de Matrícula de Honor (Escenario B):

La matrícula de honor se adjudicará a la nota más alta si la profesora lo considera oportuno.