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: -
URL web: http://www.uco.es/tradav/

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 de trabajo 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 técnicas necesarias para afrontar proyectos de localización.
- Conocer en profundidad y practicar la traducción de textos multimodales en formatos multimedia.
- 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

- PANORAMA ACTUAL EN EL ÁMBITO DE LA TRADUCCIÓN MULTIMEDIA
- CARACTERÍSTICAS, CONVENCIONES Y LIMITACIONES EN LA TRADUCCIÓN DE TEXTOS MULTIMEDIA
- LA CREATIVIDAD APLICADA A LA TRADUCCIÓN MULTIMEDIA
- TRADUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS
- TRADUCCIÓN DE SOFTWARE
- TRATAMIENTO Y GESTIÓN DE FORMATO HTML
- TRADUCCIÓN DE PÁGINAS WEB
- TRADUCCIÓN DE OTROS TEXTOS MULTIMODALES: NUEVAS TENDENCIAS EN LA TRADUCCIÓN MULTIMEDIA

2. Contenidos prácticos

- Ejercicios prácticos con herramientas TAO.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de videojuegos.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de software.
- Prácticas de traducción con etiquetado HTML.
- Casos prácticos de proyectos de traducción de páginas web.
-Casos prácticos de textos multimodales en nuevos formatos.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS

Educación de calidad
Igualdad de género
Industria, innovación e infraestructura

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

GUÍA DOCENTE

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

Actividades no presenciales

Actividad	Total
Ejercicios	50
Estudio	30
Trabajo de grupo	10
Total horas:	***90***

MATERIAL DE TRABAJO PARA EL ALUMNO

Casos y supuestos prácticos
Ejercicios y problemas
Presentaciones PowerPoint
Referencias Bibliográficas

EVALUACIÓN

Competencias	Cuaderno de prácticas	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CB1	X	X	X
CB2	X	X	X
CB3	X	X	X
CB4	X	X	X
CB5	X	X	X
CB6	X	X	X
CB7	X		X
CE1	X		X
CE10	X		
CE11	X	X	X

GUÍA DOCENTE

Competencias	Cuaderno de prácticas	Proyecto	Prácticas de laboratorio
CE13	X	X	X
CE14	X	X	X
CE15	X	X	X
CE16	X		X
CE20	X		X
CE3	X	X	X
CE4	X		X
CE5	X	X	X
CE7	X	X	X
CE8		X	
CE9	X		X
CU1	X	X	X
CU2	X	X	X
CU3	X		
Total (100%)	***10%***	***60%***	***30%***
Nota mínima (*)	***0***	***4***	***4***

(*)Nota mínima (sobre 10) necesaria para que el método de evaluación sea considerado en la calificación final de la asignatura. En todo caso, la calificación final para aprobar la asignatura debe ser igual o superior a 5,0.

GUÍA DOCENTE

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.

Si el alumno suspende o no entrega todas las actividades obligatorias para 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.

Se recomienda a los alumnos con necesidades especiales que informen a la profesora al inicio del curso para acordar la forma de adaptar la docencia a dichas necesidades.

Aclaraciones sobre la evaluación de la convocatoria extraordinaria y convocatoria extraordinaria de finalización de estudios:

-

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: 22-36.

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:

GUÍA DOCENTE

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...
Selección de competencias comunes
Trabajos válidos para varias asignaturas

CRONOGRAMA

Periodo	Actividades de evaluación	Laboratorio	Lección magistral	Trabajos en grupo (cooperativo)
1ª Quincena	0,0	3,0	3,0	0,0
2ª Quincena	1,0	3,0	2,0	1,0
3ª Quincena	2,0	3,0	2,0	0,0
4ª Quincena	2,0	3,0	2,0	2,0
5ª Quincena	2,0	3,0	2,0	0,0
6ª Quincena	2,0	3,0	2,0	1,0
7ª Quincena	3,0	3,0	2,0	2,0
8ª Quincena	2,0	4,0	0,0	0,0
Total horas:	***14,0***	***25,0***	***15,0***	***6,0***

GUÍA DOCENTE

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.