

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Localización de <i>software</i>
Titulación	Grado en Traducción e Interpretación
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	3.º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Online
Semestre	6
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Paula Coto Moreno
Docente	Paula Coto Moreno

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura aborda la localización de *software* y aplicaciones, sitios web y videojuegos con un enfoque teórico-práctico. En ella se ahondará en la gestión de proyectos de localización, en el aseguramiento de la calidad, en la documentación multilingüe y en la gestión y el tratamiento de distintos formatos y documentos. Además, los estudiantes se familiarizarán con las principales tecnologías propietarias y de código abierto implicadas en los procesos de localización.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas y generales:

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- CG01. Dominio instrumental de la lengua materna (lengua A). Al finalizar la carrera el estudiante habrá alcanzado el nivel C2 según el MCER, que especifica que: es capaz de comprender con facilidad

prácticamente todo lo que oye o lee; sabe reconstruir la información y los argumentos procedentes de diversas fuentes, ya sean en lengua hablada o escrita, y presentarlos de manera coherente y resumida; puede expresarse espontáneamente, con gran fluidez y con un grado de precisión que le permite diferenciar pequeños matices de significado incluso en situaciones de mayor complejidad; y sabrá analizar, peritar, crear y revisar profesionalmente todo tipo de textos y determinar valores en parámetros de variación lingüística y función textual.

- CG02. Dominio instrumental de una primera lengua extranjera (lengua B). Al finalizar la carrera el estudiante habrá alcanzado el nivel C1 del MCER, que especifica que: es capaz de comprender una amplia variedad de textos extensos y con cierto nivel de exigencia, así como de reconocer en ellos sentidos implícitos; sabe expresarse de forma fluida y espontánea sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada: puede hacer un uso flexible y efectivo del idioma para fines sociales, académicos y profesionales; puede producir textos claros, bien estructurados y detallados sobre temas de cierta complejidad, mostrando un uso correcto de los mecanismos de organización, articulación y cohesión del texto; y sabrá analizar, peritar, crear y revisar profesionalmente todo tipo de textos y determinar valores en parámetros de variación lingüística y función textual.

Competencias transversales:

- CT02. Autoconfianza: capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT05. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.

Competencias específicas:

- CE1. Competencia documental, adquisición y procesamiento de la información: El estudiante será capaz de adquirir de forma eficaz el conocimiento lingüístico y especializado adicional necesario para comprender el texto de origen y producir el texto de destino; acumulará experiencia en el uso de los recursos documentales y la capacidad de desarrollar estrategias adecuadas para el uso eficaz de las fuentes de información disponibles, tales como diccionarios, glosarios, bases de datos, corpus lingüísticos, textos paralelos y similares. Será capaz de localizar, manejar y sintetizar información en sus lenguas A, B y C. Será capaz de analizar y sintetizar documentación compleja en sus lenguas A, B y C procedentes de sus campos de especialización como por ejemplo la traducción científico-técnica, audiovisual, económica o jurídica.
- CE2. Competencia tecnológica: el estudiante será capaz de utilizar recursos informáticos de producción y corrección de textos y gestión de datos.
- CE5. Competencia profesional y de gestión: el estudiante sabrá gestionar proyectos multidisciplinares. Conocerá los aspectos económicos, profesionales y de mercado. Adquirirá conocimientos sobre el funcionamiento de un departamento o una empresa de traducción. Será capaz de aplicar la norma ISO de traducción.

Resultados de aprendizaje:

- Utilizar las herramientas propias de la localización de software
- Conocer las estrategias de traducción propias de la localización de software
- Conocer la terminología propia de la localización de software

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CE5, CE2, CE1, CT5	RA1. Utilizar las herramientas propias de la localización de software

CE1, CT5	RA2. Conocer las estrategias de traducción propias de la localización de software
CE1, CT5	RA3. Conocer la terminología propia de la localización de software

4. CONTENIDOS

1. Globalización, internacionalización y localización
 - a. Breve historia de la localización
 - b. Diferencias y relaciones entre globalización, internacionalización y localización
 - c. El lenguaje de la localización
 - d. Estándares de la localización
 - e. El proceso GILT
 - f. El sector de la localización

2. Localización de *software*: la documentación
 - a. Introducción a la documentación
 - b. La documentación lingüístico-textual
 - c. La documentación sociocultural
 - d. La documentación técnica

3. Localización de *software*: las aplicaciones
 - a. La localización de sitios web y sus particularidades
 - b. La localización de *software* y aplicaciones, y sus particularidades
 - c. La localización de videojuegos y sus particularidades
 - d. Herramientas de localización de *software*: análisis comparado y aplicaciones
 - e. El aseguramiento de la calidad

4. Localización: las imágenes
 - a. El lenguaje visual
 - b. Comunicación visual y localización
 - c. El proceso de localización de imágenes
 - d. Formatos de imagen y vídeo
 - e. La traducción de textos en imágenes
 - f. Los bancos de imagen y vídeo profesionales
 - g. Tratamiento, retoque y DTP

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Aprendizaje cooperativo a través de foros en línea
- Entornos de simulación virtuales
- Enfoque por tareas
- Webconference

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

No aplicable.

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Elaboración de informes y escritos	13
Lectura de temas de contenido	50
Actividades en talleres y/o laboratorios virtuales	30
Tutoría virtual	10
Trabajo autónomo	35
Entregables, pruebas de evaluación y reflexión	12
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

No aplicable.

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Prueba presencial de conocimiento	60 %
Entrega de informes	20 %
Prácticas de laboratorio y simulaciones	10 %
Realización de tareas auténticas	10 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en cada una de las actividades para que puedan hacer media con el resto.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en cada una de las actividades para que puedan hacer media con el resto.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no hayan sido entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Portafolio Semanas 1 -15	Semanas 1 -15
Actividad 2: Análisis grupal	Semanas 1 -15
Actividad 3: Traducción grupal	Semana 10
Actividad 4: Examen final presencial	Semana 16-17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Aguado de Cea, G. y Lorente Enseñat, A. (1997), «*Software Localization*»: *problemas lingüísticos y socioculturales*, Actas de las Segundas Jornadas Internacionales de Terminología. Disponible en: <oa.upm.es/6543/1/Software_Localization.pdf> (22/09/2013).
- Arevalillo, Juanjo (2002). «Y tú, ¿traduces o proyectas?». *La linterna del traductor*, 2. Disponible en <docplayer.es/8015560-Y-tu-traduces-o-proyectos-porjuanjo-arevalillo.html>.
- Barzana, R. (2017). *Informática aplicada a la traducción*. España: Universidad de Murcia. Contenidos formativos disponibles en <www.um.es/docencia/barzana/TEI/Informatica-Aplicada-a-la-TraduccionIntroduccion.html>.

- Brown-Hoekstra, K. (2017). *The Language of Localization*. EE. UU.: XML Press.
- Cámara, L. (2001). El papel de las herramientas TAO en la documentación técnica multilingüe. *Revista Tradumática*, 0. Disponible en <www.fti.uab.es/tradumatica/revista>.
- Dirección General para la Traducción de la Comisión Europea (2015). *DGT Translation Quality Guidelines*. Disponible en <ec.europa.eu/translation/maltese/guidelines/documents/dgt_translation_quality_guidelines_en.pdf>.
- López Piñero, J. M. y Terrada, M. L. (1980). *Historia del concepto de Documentación*. Documentación de las Ciencias de la Información, 4, 229.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Malinowski, K. y Punishill, J. (2021). *The Future of the Localization Industry*. EE. UU.: MultiLingual Media LLC.
- Martín del Pozo, M. (2002). La localización de *software*: una especialidad incipiente en los Estudios de Traducción. *Nuevas perspectivas de los Estudios de Traducción* (pp. 289-313). España: Universidad de Valladolid.
- Maylath, B. y St. Amant, K. (2019). *Translation and Localization: A Guide for Technical and Professional Communicators*. EE. UU.: ATTW.
- Muñoz Sánchez, Pablo (2017). *Localización de videojuegos 2*. España: Editorial Síntesis.
- Oliver, A. (2016). *Herramientas tecnológicas para traductores*. Barcelona: UOC.
- Pérez Cabrera, María José (2012). «Aspectos técnicos y metodológicos de la localización de contenido web». *ODISEA. Revista de estudios ingleses*, 13. Disponible en <<https://doi.org/10.25115/odisea.v0i13.246>>.
- Reineke, Detlef (2005). *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones.
- Rogers, T. (2018). *Localization Supplier Sourcing: A Concise Checklist*. EE. UU.
- Sagredo Fernández, Félix (1984). *La bibliografía de Paul Otlet. El «Tratado de Documentación»* (1934). Documentación de las Ciencias de la Información, 8, 13.
- Scholand, Michael (2002). «Localización de videojuegos». *Tradumática: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 1. Disponible en <raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/29121>.
- Talaván, Noa; Ávila-Cabrera, José Javier; y Costal, Tomás (2016). *Traducción y accesibilidad audiovisual*. España: Editorial UOC.
- Texin, T. (2022) *Internationalization (I18n), Localization (L10n), Globalization (G11n), Guidelines, Checklists, and Resources*. I18nGuy. Disponible en: <www.i18nguy.com/guidelines.html>.
- Vidal, Nuria. *Documentación para la localización de software*: <translationjournal.net/journal/44documentacion.htm>.

Sitios web:

- GALA: <<https://www.gala-global.org/>>.
- Glosario de LISA: <<https://web.archive.org/web/20090831121035/http://www.lisa.org/Glossary.108.0.html>>.
- ISO: <<https://www.iso.org>>.
- World Wide Web Consortium (W3C): <<https://www.w3.org/International/questions/qa-what-isencoding>>.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- RAE, *Nueva gramática de la lengua española* (NGLE) (2009). Madrid: España Calpe.
- Guías de estilo de Microsoft: <www.microsoft.com/es-es/language/styleguides>.
- Español al día: <www.rae.es/espanol-al-dia>.
- Diccionario panhispánico de dudas (DPD): <www.rae.es/dpd>.
- Fundéu: <www.fundeu.es>.
- Tradumática: <www.fti.uab.es/tradumatica/revista>.
- La linterna del traductor: <lalinternadeltraductor.org>.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

