

TECNICATURA EN TRADUCCIÓN MULTIMEDIA EN IDIOMA INGLÉS

Programa

“LOCALIZACIÓN”

Profesores:

Profesor Titular: Yesica Terceros

Profesor Adjunto: ...

2023

1. CARRERA: Tecnicatura en Traducción Multimedia en idioma inglés**2. ASIGNATURA: LOCALIZACIÓN**

Comisión: TMA y TMB

3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE:

Profesor Titular: Yesica Terceros

Integrantes del equipo docente:

4. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA:

La localización es un proceso de traducción y adaptación cultural de software, videojuegos, aplicaciones móviles y páginas web que debe ser conocido por los profesionales de la traducción que deseen insertarse en ese mercado, integrar o formar equipos de desarrollo, gestión o investigación de sus prácticas, necesidades, implementaciones y perspectivas.

5. OBJETIVOS:

Se busca que quienes estudien esta materia obtengan conocimientos, saberes prácticos y herramientas básicas para encarar la comunicación y los procesos concernientes a la localización de un producto, implementar sus buenas prácticas, empezar con la creación de un porfolio, fomentar redes y colaboraciones entre colegas y tener perspectiva para los futuros desafíos.

6. CONTENIDOS MÍNIMOS:

Elementos introductorios a la localización de software, de aplicaciones móviles, de páginas web y de videojuegos. Análisis y descripción de cada tipo. Diferencias y similitudes con otros productos. Aspectos básicos de programación. **Internacionalización.** Competencias lingüísticas, culturales y técnicas. **Transcreación.** Herramientas informáticas para localización. **Perfil del traductor-localizador.** **Tipos de archivos típicos y recursos informáticos necesarios para desempeñarse.** **Gestión de proyectos.** Aspectos avanzados de la localización.

7. CARGA HORARIA:

7.1. Carga horaria total: 48 horas

7.2. Carga horaria semanal total: 3 horas

7.3. Carga horaria semanal dedicada a la formación práctica: 1 hora

8. UNIDADES TEMÁTICAS Y BIBLIOGRAFÍA:

(incluir los contenidos por **unidades**. Al finalizar cada unidad, indicar la **bibliografía obligatoria** para dicha unidad seguida por la **bibliografía complementaria**).

Unidad 1: definiciones y procesos de la localización

- 1.1 Conceptos de GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción) y Culturalización.
- 1.2 Localización de software, páginas web, aplicaciones móviles y videojuegos (descripción y análisis).
- 1.3 Procesos involucrados en el desarrollo de un videojuego y sus posibles intervenciones lingüísticas.
- 1.4 Fases de localización (preparación, extracción de textos, familiarización, TEP, doblaje, integración, testeo, implementación del LQA). Orden, estructura y uniformidad en el rotulado de archivos traducibles, documentación, recursos. Metodologías ágiles.

Bibliografía:

Chandler, H. y O'Malley, S. (2012) The Game Localization Handbook (segunda edición). Jones & Barlett Learning. Algunos extractos están disponibles en línea:

https://www.google.com.ar/books/edition/The_Game_Localization_Handbook/7pYY8wH0qtgC?hl=es-419&gbpv=1

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2013) Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Benjamins Translation Library. Algunos extractos están disponibles en línea:

https://www.google.com.ar/books/edition/Game_Localization/6LEbAgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=mangiron&printsec=frontcover

Granell, X.; Mangiron, C. y Vidal, N. (2015). La Traducción de videojuegos. Editorial Bienza. Disponible en: <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/202485>

IGDA LocSIG. (2021). Best Practices for Game Localization. <https://igda.org/resources-archive/best-practices-for-game-localization/>

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

Unidad 2: competencias y roles en la localización

- 2.1 Perfil del profesional en traducción y localización
- 2.2 Competencias lingüísticas, culturales y técnicas para los roles en la localización: localizador *freelance* e *inhouse*.
- 2.3 Competencias lingüísticas, culturales y técnicas de un revisor (editor/proofreader), poseditor, tester de LQA (*Linguistic Quality Assurance*), MQAM (*Multilingual Quality Assurance Manager*) y PM (*Project Manager*).
- 2.4 Comunicación con el cliente, PO o PM. Pruebas de localización. Contrato de confidencialidad. Créditos. *Workflow* (TEP), asignaciones y fechas de entrega. Comunicación durante un proyecto con PO/PM y otros lingüistas. Planillas de *queries*.

Bibliografía:

- O'Donnell, J. (2022). How Long Will It Take to Localize My Game? – Localization Scheduling. <https://igda.org/news-archive/how-long-will-it-take-to-localize-my-game-localization-scheduling/>
- IGDA LocSIG. (2023). IGDA Game Crediting Guidelines 10.1 – March 2023 Update. <https://igda.org/resources-archive/igda-game-crediting-guidelines-10-1-march-2023-update/>
- Muñoz Sanchez, P. (2017) Localización de videojuegos. Editorial Síntesis.
- Danilov, L. (2023). Getting Started in Game Localization. <https://locdandloaded.net/2023/05/09/getting-started-in-game-localization/>
- IGDA LocSIG. (2023). *Webinar: memoQ Game Localization Best Practices with Santiago de Miguel* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZiLMb8GLBD0>
- Desalvo, M. (2021). Localización de videojuegos. Revista Ludorama. https://drive.google.com/file/d/14wv3IMFAAdFbAdBzp6ihRLkgIpxnr5C_/view

Unidad 3: herramientas en la localización

- 3.1 Tipos de formatos y archivos típicos en localización (XLIFF, XML, json, properties, srt). Herramientas y recursos informáticos. Herramientas de traducción asistida (herramientas TAO/CAT Tools), memorias de traducción, bases terminológicas, strings, context ID, comentarios, reglas de traducción, RegEX, corrector y control de calidad mecánico. Recursos terminológicos: diccionarios, glosarios, terminología específica para plataformas, guías de estilo, kit de localización (loc kit).
- 3.2 Identificación de elementos localizables (texto, paratextos, audio y arte). Separar el texto traducible del código y etiquetas. Aspectos básicos de programación. Definiciones y tipos de etiquetas, variables, *placeholders*, *string keys*/ID. Fundamentos de UI o interfaz de usuario (menús, mensajes del sistema, pop-up, HUD, inventarios, *screenflow*). Identificación de elementos diegéticos y extradiegéticos. Localización de fechas, horas, unidades, monedas y cifras.
- 3.3 Control de calidad lingüístico de un videojuego. LQA testing.
- 3.4 Inteligencia artificial (AI) y posesión de traducción automática (MTPE).

Bibliografía:

González, R. M. (2016). LOCALIZACIÓN Y CULTURA: COMPRENDER LOS VIDEOJUEGOS COMO REFERENTES CULTURALES. *Entreculturas. Revista De Traducción y Comunicación Intercultural*, (7-8), 741–759.

<https://doi.org/10.24310/ENTRECULTURASERTCI.VI7-8.11365>

Gonzalez, R. M. (2014). Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos. *Scientia Traductionis* N° 15: Alea lacta Est: Localizaçã De Games e Outro Jogos. 77-93.

González, R. M. (2014). Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos. *Scientia Traductionis*, 0(15), 77. <https://doi.org/10.5007/1980-4237.2014N15P77>

O'Donnell, J. (2023). How to Get the Most from LQA – What It Is and Best Practices. <https://igda.org/news-archive/how-to-get-the-most-from-lqa-what-it-is-and-best-practices/>

O'Donnell, J. (2021). High Quality Localization? Help Loc Help You!

<https://igda.org/news-archive/high-quality-localization-help-loc-help-you/>

Unidad 4: aspectos avanzados de la localización

- 4.1 Géneros de videojuegos, tipos de plataformas (consolas, aplicaciones móviles, VR, AR) y tipos de textos (in-game, editoriales, blogs, marketing, legales, especificaciones técnicas, manuales, códigos PEGI y ESRB, documentación GDD, diálogos para doblaje y *barks*).
- 4.2 Transcreación. Juegos de palabras, personajes, lugares, objetos, rimas, canciones, publicidad y promoción.
- 4.3 Accesibilidad en videojuegos, cuestiones de género y el rol del lingüista localizador.
- 4.4 Asociaciones, comisiones, *networking* y armado de portfolio.

Bibliografía:

Rogers, S. (2010). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Wiley.

Anthropy, A. y Clark, N. (2014). *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*. Addison-Wesley.

Bueno, D. R. S. (2017). Sobre la localización de videojuegos: elementos de teoría de la traducción de juegos de palabras. *Cartografía De La Traducción, La Interpretación y Las Industrias De La Lengua*, (Comares), 183–202.

Panero, C. (2023). Unir culturas con *Death Stranding*. *Revista Ludorama*.

<https://drive.google.com/file/d/1AoW5vrF-rm6jOpiJzCLbz5hTm8xOCFNk/view>

Calvo, A. y Méndez, R. (2023). Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos. *Tirant Humanidades*.

Hamilton, I. (2021). A History of Game Accessibility Guidelines. <https://ian-hamilton.com/a-history-of-game-accessibility-guidelines/>

Hamilton, I. (2023). Games industry & GAAD2023. <https://ian-hamilton.com/games-industry-gaad2023/>

Méndez González, R. (2022). Complejidades de la localización de videojuegos: el problema del género de los personajes.

<https://lalinternadeltraductor.org/n18/genero-videojuegos.html>

Tur, J. y otros. (2018) «Masculino por defecto», en ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género (p. 223-244). AnaitGames.

López, A. (2022). Tú, yo, elle y el lenguaje no binario.

<https://lalinternadeltraductor.org/n19/traducir-lenguaje-no-binario.html>

IGDA LocSIG (2022). *Gender inclusivity across languages - AMA with Diana Díaz Montón* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RQC07pGeuao>

9. FORMACIÓN PRÁCTICA ESPECÍFICA:

Los trabajos prácticos tendrán una nota conceptual que se basará en los comentarios en clase o foros sobre cómo se encaró un texto corto de un género o formato en particular y cómo se justificaron sus decisiones a la hora de traducir. Se verán ejemplos de aplicaciones móviles, páginas web, software, videojuegos (diferentes géneros). También se verán ejemplos de revisión, *testing* (LQA), análisis de score cards, armado de documentación, simulación de gestión de un proyectos y armado de portfolio.

10. METODOLOGÍA Y SISTEMA DE EVALUACIÓN:

11. 1. RÉGIMEN DE APROBACIÓN DE ASIGNATURA:

Modalidad a Distancia o Virtual. La participación en las actividades propuestas en cada asignatura es obligatoria. El alumno deberá cumplir con un mínimo total del 60% de participación en las actividades asincrónicas y 50% de participación en las actividades sincrónicas propuestas en cada asignatura.

Para regularizar el cursado de una asignatura es requisito: (a) cumplir con el porcentaje mínimo requerido de participación en las actividades asincrónicas así como en las sincrónicas, (b) aprobar los trabajos prácticos requeridos como obligatorios por cada asignatura y (c) aprobar la evaluación parcial obligatoria (o, en su defecto, el recuperatorio).

La regularidad de la asignatura tendrá una validez de dos (2) años a partir de la finalización de la cursada. Vencido dicho plazo, o cuando se haya reprobado tres veces el examen final, se perderá la regularidad y se deberá recurrir la asignatura.

Habrà una (1) instancia de evaluación parcial obligatoria y eliminatoria.

Para la calificación de la evaluación parcial se utilizará una escala entre 0 (cero) y 10 (diez), en la cual la nota mínima de aprobación será 4 (cuatro).

Los alumnos que no asistan o reprueben la evaluación parcial obligatoria y/o no hayan alcanzado un promedio mínimo de 4 en los trabajos prácticos y cumplan con el porcentaje mínimo de participación en las actividades asincrónicas y en las sincrónicas tendrán derecho a **dos instancias de recuperatorio** que los habiliten a rendir examen final. La primera instancia de recuperatorio tendrá lugar dentro del período de clases establecido para la actividad curricular. Quienes no asistan, o desaprueben, accederán a la segunda instancia recuperativa, que se realizará en la misma fecha y horario que el primer llamado a examen final de la asignatura.

Los alumnos que aprueben el recuperatorio podrán rendir examen final a partir de la mesa de examen siguiente.

Los alumnos que no asistan o reprueben en la segunda instancia de recuperatorio perderán la regularidad de la asignatura y deberán **recursar** la materia durante el próximo ciclo lectivo, sin excepción.

Los alumnos de materias a distancia o virtuales que no alcancen el 60% de participación en las actividades asincrónicas y el 50%, de participación en las sincrónicas deberán recursar la materia durante el próximo ciclo lectivo, sin excepción.

La materia podrá aprobarse con **examen final** o con promoción directa.

Para acceder a la **promoción directa sin examen final**, es requisito: (a) acreditar un mínimo del 75% de participación en las actividades asincrónicas y 75% en las actividades sincrónicas, (b) aprobar los trabajos prácticos con un promedio de 6 (seis) o más; (c) aprobar en primera instancia y con una nota mínima de 7 (siete) la evaluación parcial; (d) haber aprobado las materias correlativas con anterioridad a la primera fecha de examen final.

Los alumnos que no cumplan con estos requisitos pero hayan alcanzado el 60% de participación en las actividades asincrónicas así como el 50% de participación en las actividades sincrónicas, aprobado los trabajos prácticos obligatorios con un promedio menor de 6 (seis) y aprobado la evaluación parcial con una nota menor de 7 (siete) estarán habilitados para rendir **examen final**.

11.2. EVALUACIONES PARCIALES:

11.2.1. Objetivos:

Implementar los saberes debatidos durante los trabajos prácticos e incorporar justificaciones con conceptos teóricos vistos en la cursada.

11.2.2. Metodología:

Se evaluará con una prueba de localización real que abarcará diferentes géneros de hasta 500 palabras. Se tendrá en cuenta la metodología y justificación (gramaticales, normativas, de transcreación, instrucciones del cliente, guías de estilo, glosarios específicos, *scope*, concordancia con TM y TB) que le den a sus decisiones.

11.3. EVALUACIÓN FINAL:

11.3.1. Objetivos:

Reforzar los saberes prácticos y teóricos mediante la identificación de aspectos a mejorar, su corrección y forma de comunicar estas correcciones.

11.3.2. Metodología:

Identificar errores en una prueba de localización real de hasta 1000 palabras, corregirlos y dejar comentarios que justifiquen las correcciones.