

# TECNICATURA EN TRADUCCIÓN MULTIMEDIA EN IDIOMA INGLÉS

**Programa**

**“LOCALIZACIÓN”**

**Profesores:**

**Profesor Titular: Leonardo Federico Simcic**

**Profesor Adjunto: ...**

**2023**

**1. CARRERA: Tecnicatura en Traducción Multimedia en idioma inglés****2. ASIGNATURA:****LOCALIZACIÓN****Comisión: TNA****3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE:*****Profesor Titular: Leonardo Federico******Simcic***

---

**4. FUNDAMENTACIÓN DE LA MATERIA:**

En la asignatura Localización, en lo que respecta a los ejes temáticos específicos abordado por la instancia curricular, entre ellos, la localización de software y contenidos web, el curso académico se constituye en una primera aproximación a esas temáticas, inmersas actualmente en escenarios en constante evolución en el campo de la labor profesional de la traducción por su intersección con el diseño UX, el desarrollo web, la traducción automática y la posesición. Desestimar esta perspectiva multidisciplinar podría significar el planteamiento de un trayecto pedagógico desactualizado y limitado a roles del traductor profesional como mero gestor de herramientas y recursos desde un enfoque exclusivamente instrumentalista, cuando el escenario actual de ejercicio de la profesión abre nuevas oportunidades laborales de inserción en el mundo IT en el marco del pleno desarrollo de la economía del conocimiento.

Se propone entonces el dictado de una instancia curricular de tipo introductoria a las temáticas específicas de la localización desde un enfoque profundamente conceptual, de modo que el espacio académico resulte un primer acercamiento del alumnado a los conceptos y estrategias aplicados específicamente a la labor traductora en el ámbito de la localización de contenidos digitales y un puntapié inicial en su posterior formación en ese campo de especialidad.

Aunque la asignatura contemple un rol central de la tecnología en las prácticas académicas, se propone un enfoque pedagógico que combine los principios del aula invertida, del aprendizaje situado y trabajo por proyectos, con una fuerte impronta hacia la construcción colaborativa del conocimiento que propicie la consideración de los recursos tecnológicos como vehículos que facilitan el desarrollo de las destrezas generales y específicas que deben dominar los/las traductores/as en su labor profesional. Asimismo, se propone una dinámica de trabajo a través de una plataforma virtual de aprendizaje para facilitar la construcción

colaborativa del conocimiento dentro y fuera del aula.

Por otro lado, al tratarse de una materia cuatrimestral, se propone un abordaje de seguimiento permanente (toda vez que sea posible), a través de la resolución de trabajos prácticos grupales con intervenciones individuales, para así lograr en breve tiempo definir la situación académica de cada estudiante y profundizar conceptos y prácticas toda vez que resulte necesario.

---

## 5. OBJETIVOS:

- Obtener un panorama de la localización como actividad profesional.
- Aplicar lo aprendido sobre herramientas informáticas aplicadas a la traducción a la práctica de la localización.
- Adquirir las herramientas metodológicas básicas para iniciarse en la práctica de la localización y la posesición.
- Adquirir las habilidades necesarias para organizar, coordinar y gestionar proyectos de traducción.

---

## 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. Conceptos fundamentales del campo de la localización.**

### **Objetivos**

- Comprender los nuevos escenarios y oportunidades que se abren en el campo de la industria IT para los traductores profesionales.
- Comprender el alcance de los conceptos de internacionalización, globalización y localización en el escenario tecnológico actual.
- Identificar las disciplinas que interactúan con la labor traductora en un proyecto de localización de contenidos.

### **Contenidos**

1. Conceptos básicos del mundo de la localización profesional: GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción).
2. Campo laboral del traductor-localizador en el panorama actual de la traducción profesional: nuevos roles y desafíos. Competencias técnicas deseables para una labor profesional exitosa en el campo de la localización: ¿hace falta saber programar?
3. Competencias discursivas y culturales en las lenguas de trabajo necesarias para un buen desempeño en proyectos de localización de contenidos.
4. Subcampos de especialidad en el mundo de la localización profesional: localización de software, de videojuegos, de interfaces de dispositivos electrónicos y de sitios y aplicaciones web.
5. Conceptos de transcreación, copywriting, UX writing, diseño UI/UX y nuevos roles que puede asumir un traductor profesional en proyectos de creación y localización de contenidos.
6. Identificación de contenidos traducibles y no traducibles en un proyecto de localización.

### **Bibliografía:**

Arevalillo, J. J. (2004.) "Introducción a la localización, su presencia en el mercado y su formación específica". La linterna del traductor, número 8, pp. 28-48.

Esselink, B. (2000). A Practical Guide to Localization. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.

LISA (2003). The Localization Industry Primer. 2nd Edition. Deborah Fry; Arle Lommel (Localization Industry Standards Association). Suiza: S. L. Féchy.

LISA (2007). The Globalization Industry Primer. Deborah Fry; Arle Lommel. Suiza: S. L. Féchy.

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

Wadi Jacobo, M. (2020). Los desafíos de la localización. Revista CTPCBA, (144), 39–41.

## **Unidad 2. Localización de contenidos web y videojuegos.**

### **Objetivos**

- Identificar los distintos tipos de contenidos web en el escenario tecnológico actual.
- Reconocer los distintos géneros textuales digitales y los nuevos patrones de lectura que plantean.
- Identificar la arquitectura de la información de un sitio web, videojuego o de una aplicación móvil.
- Identificar eventuales problemas en el tratamiento de culturemas en la localización de contenidos web.
- Desarrollar estrategias avanzadas de resolución de problemas típicos en proyectos de localización de contenidos web.
- Conocer los recursos disponibles para facilitar la tarea del traductor en la localización de contenidos web.
- Evaluar las ventajas y desventajas de la posesión en la localización de contenidos web.

### **Contenidos**

1. Tipos de contenidos web que pueden necesitar procesos de internacionalización y localización. El traductor como asesor especializado en proyectos de globalización de productos, servicios y contenidos.

2. Arquitectura de la información de un sitio web o de una aplicación móvil. Principales patrones de lectura.
3. Diseño adaptativo de interfaces. La importancia del contenido textual y su alineación con el contenido semiótico. Problemas de limitación de espacio en la interfaz del usuario.
4. Diseño centrado en el usuario y diseño UX: la user persona del contenido web como destinataria de la comunicación intercultural.
5. 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).
6. Transcreación. Juegos de palabras, personajes, lugares, objetos, rimas, canciones, publicidad y promoción.
7. Accesibilidad en videojuegos, cuestiones de género y el rol del lingüista localizador.
8. Tratamiento de culturemas en los procesos de internacionalización y localización de contenidos web. Identificación de problemas y estrategias de resolución.
9. Herramientas disponibles para traducir y localizar sitios web y aplicaciones móviles.
10. Herramientas útiles para localizar imágenes y contenidos audiovisuales.
11. La traducción automática en la localización de contenidos web. La posesición. Ventajas y desventajas.
12. Traducción del texto en pantallas, botones, instrucciones, mensajes de error y de confirmación, entre otros. Decisiones en virtud de la user persona.
13. Los chatbots: nuevos desafíos y oportunidades para los traductores-localizadores profesionales.

## Bibliografía:

Bell, T. (2014). Localización de Sitios Web: 3 Principios Básicos, en User Experience Magazine, 14(4) [en línea], disponible en: <https://uxpamagazine.org/website-localization/?lang=es>

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

Danilov, L. (2023). Getting Started in Game Localization. <https://locdandloaded.net/2023/05/09/getting-started-in-game-localization/>

Desalvo, M. (2021). Localización de videojuegos. Revista Ludorama.

[https://drive.google.com/file/d/14wv3IMFAAdFbAdBzp6ihRLkglpxnr5C\\_/view](https://drive.google.com/file/d/14wv3IMFAAdFbAdBzp6ihRLkglpxnr5C_/view)

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

[https://www.google.com.ar/books/edition/Game\\_Localization/6LEbAgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=mangiron&printsec=frontcover](https://www.google.com.ar/books/edition/Game_Localization/6LEbAgAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=mangiron&printsec=frontcover)

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>

González, R. M. (2014). Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos. Scientia Traductionis Nº 15: Alea lacta Est: Localização 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>

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

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/>

IGDA LocSIG. (2023). *Webinar: memoQ Game Localization Best Practices with Santiago de Miguel* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZiLMb8GLBD0>

Muñoz Sanchez, P. (2017) Localización de videojuegos. Editorial Síntesis.

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/>

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.

### **Unidad 3. Localización de software y fundamentos de programación.**

#### **Objetivos**

- Comprender la importancia de adquirir conocimientos básicos de pensamiento computacional y programación para localizar software.
- Aprender a distinguir el lenguaje informático del texto traducible en un proyecto de localización de software.
- Comprender el avance de las herramientas de TAO en la actualidad y la

importancia de su utilización para no dañar el lenguaje informático en la etapa de traducción de un proceso de localización.

- Identificar los elementos que deben adaptarse en la localización de software: símbolos, medidas, fechas, direcciones, monedas, entre otros.
- Identificar elementos lingüísticos o semióticos que puedan resultar ofensivos o poco claros en la cultura meta.

## Contenidos

1. Fundamentos básicos de informática y programación. Concepto de pensamiento computacional. Programación por bloques. Concepto de algoritmo.
2. El lenguaje-máquina y el lenguaje humano: textos traducibles y no traducibles.
3. Herramientas de TAO que facilitan la tarea de localización de software.
4. Estrategias para identificar y gestionar satisfactoriamente elementos que deben adaptarse en la cultura meta.
5. Estrategias para la adaptación satisfactoria de elementos lingüísticos y semióticos a la cultura meta.
6. Estrategias para resolver problemas relacionados con las cadenas de texto en proyectos de localización de software.

## Bibliografía:

(II). *Entreculturas*. Revista De Traducción y Comunicación Intercultural, (1), 533-569.

[En línea]. Disponible en: <https://doi.org/10.24310/Entreculturasertci.vi1.11884>

CountryCode.org (2014). "Country Codes, Phone Codes, Dialing Codes, Telephone Codes, ISO Country Codes" [en línea]. Disponible en: <http://countrycode.org/>

Desalvo, M. (2019). La localización de productos de realidad virtual. Análisis y recomendaciones (Tesis de posgrado). Universidad Menéndez-Pelayo - ISTRAD. [en línea]. Disponible en:

[https://www.academia.edu/44081749/La\\_localizaci%C3%B3n\\_de\\_productos\\_de\\_realidad\\_virtual\\_An%C3%A1lisis\\_y\\_recomendaciones](https://www.academia.edu/44081749/La_localizaci%C3%B3n_de_productos_de_realidad_virtual_An%C3%A1lisis_y_recomendaciones)

Mata Pastor, M. (2009). ALGUNAS PAUTAS PARA EL TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y CONTENIDO GRÁFICO EN PROYECTOS DE LOCALIZACIÓN

Nielsen, Jakob (2011). "International Usability: Big Stuff the Same, Details Differ" [en línea]. Nielsen Norman Group. [En línea]. Disponible en:

<http://www.nngroup.com/articles/international-usability-details-differ/> Nielsen, Jakob (2012).

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

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

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/>

Plaza Lara, C. (2016). "Introducción a la localización de sitios web optimizados para dispositivos móviles". En *Revista Tradumàtica: tecnologías de la traducción*, número 14.

Riippa, J., 2016. *User-Centered Translation in Website Localization*. Tesis de grado. Vaasa: Universidad de Vaasa.

Yus, F. (2020, January). El lenguaje y los medios digitales. *Revista CTCABA*, (144), 20-22.

## **Unidad 4. Competencias instrumentales implícitas en la labor profesional del traductor-localizador y aspectos avanzados de la localización.**

### **Objetivos**

- Comprender la importancia del trabajo colaborativo e interdisciplinario en proyectos de localización de software, videojuegos y contenidos web.
- Aprender a hacer uso de herramientas de gestión de proyectos.
- Identificar las cuestiones que deben ser tenidas en cuenta a la hora de presupuestar un proyecto de localización de software, videojuegos y contenidos web.
- Identificar los roles que puede asumir el traductor-localizador en un proyecto de localización: asesor lingüístico-cultural (etapa de pretraducción), traductor, revisor, QA tester en pruebas de usabilidad, entre otros.

### **Contenidos**

1. Gestión de proyectos de localización: herramientas que facilitan el trabajo colaborativo e interdisciplinario.

Competencias psicocognitivas que favorecen el trabajo colaborativo.

2. Preparación de proyectos de localización de contenidos. Etapas básicas: gestión, traducción, revisión, control de calidad. Distintos roles y tareas específicas de cada etapa.
3. Cuestiones que deben ser tenidas en cuenta a la hora de presupuestar un proyecto de localización de software, videojuegos o de contenidos web.
4. Roles del traductor-localizador en proyectos de localización de contenidos.

## Bibliografía:

Davidson, J. (2020). La traducción automática, la interacción humano-máquina y el futuro de la traducción profesional. *Revista CTPCBA*, (144), 30–33.

Mata Pastor, Manuel (2005). "Localización y traducción de contenido web". En D. Reineke (ed.), *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart, pp. 187–252.

Parnofiello, M., 2020. *UX writing en español: El ABC de la disciplina con Ñ*. Buenos Aires: IntuitivaUX.

Plaza Lara, Cristina, «Las competencias de los gestores de proyectos de traducción: un estudio basado en encuesta», *Hermēneus. Revista de Traducción e Interpretación*, 22 (2020): 311-335.

---

## 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 recursar 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 desapruében, 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 les 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.



Leonardo Federico Simcic