

# Creación de contenidos web

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS  
TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS  
MULTIMEDIA  
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO**

Este documento puede utilizarse como documentación de referencia de esta asignatura para la solicitud de reconocimiento de créditos en otros estudios. Para su plena validez debe estar sellado por la Secretaría de Estudiantes UIMP.



## DATOS GENERALES

### Breve descripción

En esta asignatura nos centramos en estudiar componentes avanzados de sitios web y aprendemos a utilizar herramientas específicas para localizar elementos textuales de archivos HTML y los que no se encuentran directamente en estos archivos: imágenes, animaciones. Por ejemplo, herramientas de edición gráfica para traducir el texto incrustado en imágenes en las páginas web (Photoshop, GIMP) o herramientas de edición de flash para traducir el texto incrustado en animaciones (Sothink SWF Quicker).

Son componentes de una página web que también es necesario adaptar pues contienen texto pero que se editan y tratan de forma muy diferente al texto del archivo HTML de una página web. Finalmente, los alumnos/as aprenderán igualmente a realizar retoques en código fuente y a manipular este código y las hojas de estilo.

### Título asignatura

Creación de contenidos web

### Código asignatura

101714

### Curso académico

2017-18

### Planes donde se imparte

[MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA](#)

### Créditos ECTS

1

### Carácter de la asignatura

OBLIGATORIA

### Duración

Anual

## **Idioma**

Castellano

# CONTENIDOS

## Contenidos

- El sitio web: herramienta fundamental de la comunicación por Internet.
- La influencia de la cultura.
- Técnicas de localización de sitios web.
- Páginas y sitios web: conceptos y estructuras.
- Ingeniería de software aplicada a la localización: localización de archivos de ayuda.
- Localización de ayudas de software basadas en HTML: archivos CHM.
- Descompilación, localización y compilación de archivos CHM.
- Archivos de ayuda Winhelp (HLP).
- Localización de imágenes en el entorno web: Photoshop y GIMP.
- Otros componentes de sitios web: las animaciones.
- Localización de archivos FLA: Adobe Flash Professional.
- Localización de archivos SWF: Sothink SWF Quicker.
- Herramientas para la localización de los elementos textuales de archivos SWF.
- Ejercicios prácticos de localización de sitios web, de ayudas e software, de edición de imágenes y de animaciones en el entorno web.

## COMPETENCIAS

### Generales

CG1 - Aplicar correctamente en lengua española la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG2 - Aplicar correctamente en lengua inglesa la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG3 - Analizar, sintetizar y evaluar información tanto divulgativa como científica y especializada relacionada con el sector de la localización de una manera crítica.

CG4 - Aplicar las funciones avanzadas de las herramientas TIC más habituales dentro del sector de la localización.

CG5 - Traducir con calidad las tipologías textuales vinculadas al sector de la localización.

### Específicas

CE1 - Traducir correctamente mediante procesos avanzados de localización preservando parámetros de cohesión, coherencia, calidad traductora y naturalidad.

CE2 - Resolver los problemas de edición a partir de un texto traducido y localizado con el consiguiente tratamiento avanzado de imágenes.

CE3 - Aplicar los conocimientos derivados del manejo de editores de texto avanzado como Notepad++ y JEdit para la edición y manipulación de código fuente en formato HTML o XML, así como las funciones avanzadas de localización propias de CatsCradle, Kompozer, SDL Trados y MemoQ.

CE4 - Aplicar funciones complejas de herramientas de Traducción Asistida por Ordenador (TAO) y Traducción Automática (TA).

CE5 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas de edición gráfica, en concreto Photoshop y GIMP, para su uso en la localización de sitios web.

CE6 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas especializadas en la localización de animaciones (flash) para editar el texto incluido en ellas: Adobe Flash Professional, Sothink SWF Quicker.

CE7 - Traducir y localizar correctamente los componentes y subcomponentes de un programa informático: interfaz de usuario (menús, cuadros de diálogo y mensajes); ayudas (online o compiladas); documentación del software (manuales, licencias, garantías, etc.).

## PLAN DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

AF1 - Clases teórico-prácticas. En ellas se expondrán los contenidos y conceptos fundamentales, apoyados con medios audiovisuales que posibiliten una mejor comprensión. Esta metodología es la apropiada para la transmisión de conocimientos y de las pautas a seguir para la adquisición de competencias que, en cualquier caso, habrán de desarrollarse en otros tramos del sistema de enseñanza-aprendizaje.

AF2 - Conferencias por parte de especialistas invitados. Estarán dirigidas por el profesorado especializado y otros profesionales del campo o del ámbito en cuestión.

AF3 - Seminarios presenciales o complementarios. Se trata de clases presenciales en las que los alumnos tendrán la oportunidad de adquirir las destrezas, estrategias y competencias relativas a la actividad laboral traductora y localizadora de la mano de profesores con la categoría exigida para impartir clases en postgrado.

AF4 - Actividades prácticas específicas del módulo que el alumnado deberá realizar en los seminarios presenciales o a través del campus virtual. Estas actividades están enfocadas a los aspectos más importantes vistos en cada uno de los módulos. Con ellas se pretende que el alumno adquiera las competencias y capacidades específicas de cada entrega.

AF6 - Dependiendo de la naturaleza de los contenidos de cada asignatura, el alumno deberá aprender a manejar diversas herramientas informáticas para completar los procesos y tareas de diversa índole que conforman la labor del localizador. Para el desarrollo de estas tareas, el alumnado contará con material de guía y referencia, en concreto se trata de tutoriales y videotutoriales que describen los procesos de descarga, instalación y uso de las herramientas específicas de cada asignatura.

AF7 - Lectura de materiales docentes complementarios a los expuesto en el aula presencial y puesta en común online obligatoria de contenidos.

### Metodologías docentes

MD1 - Propuesta al alumnado de una fundamentación teórica sobre los contenidos del módulo.

MD2 - Comentarios y correcciones en las sesiones presenciales de las tareas realizadas para el módulo.

MD3 - Explicación de la bibliografía relacionada con los contenidos del módulo.

MD4 - Atención personalizada al alumno a través de un sistema de tutorías presenciales.

MD5 - Clases presenciales y conferencias impartidas por los profesores del módulo.

MD6 - Propuesta de tareas al alumnado relacionadas con los contenidos del módulo.

MD7 - Desarrollo de tareas y proyectos poniendo en práctica los procesos y las herramientas específicas en el entorno informático para cada tipo de actividad.

## Resultados de aprendizaje

- Localizar y compilar una aplicación en lenguaje Java.
- Utilizar las herramientas relacionadas con la localización de aplicaciones en Java como BlueJ.
- Localizar archivos de ayuda de software.
- Utilizar las herramientas específicas para la traducción y compilación de ayudas de software.
- Llevar a cabo la localización completa de un sitio web.
- Conocer los posibles componentes de un sitio web e identificar en cuáles de ellos puede encontrarse texto traducible.
- Descargar sitios web del servidor de la WWW para llevar a cabo su localización.
- Analizar versiones originales y localizadas de sitios web corporativos para detectar errores de localización o proponer mejoras.
- Localizar imágenes con texto que estén incluidas en sitios web.
- Utilizar herramientas de edición gráfica.
- Localizar animaciones con texto que estén incluidas en sitios web.
- Utilizar herramientas especializadas en la localización de flash.

# SISTEMA DE EVALUACIÓN

## Descripción del sistema de evaluación

SE1 - Evaluación de las tareas. El profesorado procederá entonces a la evaluación de las tareas basándose en el cumplimiento por parte del alumno de las indicaciones y requisitos relativos a dicha actividad. Los trabajos entregados deberán ajustarse a unos estándares mínimos de calidad. La devolución de las tareas corregidas al alumnado tendrá lugar en un plazo de 10 días desde la recepción de las mismas (ponderación máxima 35%).

SE2 - Asistencia a las actividades y seminarios presenciales (ponderación máxima 35%).

SE3 - Realización de las pruebas teórico-prácticas de las sesiones presenciales, que igualmente formarán parte de la evaluación (ponderación máxima 20%).

SE4 - La participación activa en los seminarios y en el campus virtual constituirá una parte más de la evaluación de la asignatura (ponderación máxima 10%).

## Calendario de exámenes

- [Calendario docente y de exámenes 2017/2018 \(estudiantes a tiempo completo\)](#)
- [Calendario docente y de exámenes 2017/2019 \(estudiantes a tiempo parcial - Primer año\)](#)
- [Calendario docente y de exámenes 2016/2018 \(estudiantes a tiempo parcial - Segundo año\)](#)



## PROFESORADO

### Profesor responsable

**Torres del Rey, Jesús**

*Profesor Titular de Traducción e Interpretación  
Universidad de Salamanca*

### Profesorado

**Calvo Páez, Sergio**

*Profesor Asociado  
Universidad Alfonso X el Sabio*

## BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

### Bibliografía

DIÉGUEZ M., M.I. y LAZO R., R.M. "Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) al servicio del traductor profesional". *Onomázein*, 9 (1): 51-74.

FERNÁNDEZ COSTALES, A. "The internationalization of institutional websites: The case of universities in the European Union". University of Oviedo, Spain.

FOGG, B.J. "What Makes a Website Credible?". Presentación disponible en <http://www.slideshare.net/bjfogg/web-credibility-bj-fogg-stanford-university>.

HICKS, M. Y CHEN, A. (2000). "Dress for global success with e-com poised to boom in Europe, Asia and Latin America, it's time to think e-globally". ZDNet eWEEK.ç

HOFSTEDE, G. (1994). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. HarperCollins.

JIMÉNEZ CRESPO, M.A. (2008). "El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo". Tesis doctoral. Universidad de Granada. Disponible en <http://hera.ugr.es/tesisugr/17515324.pdf>.

MAROTO, J. Y DE BORTOLI, M. (2001) "Translating colours in web site localisation". *Proceedings of the European Languages and the Implementation of Communication and Information Technologies (Elicit) conference*. University of Paisley.

MAROTO, J. (2002). "Bright lights - big cities: localisation in the advertisement Industry". *Localisation Focus*, 1 (1): 28.

MAROTO, J. Y DE BORTOLI, M. (2002). "Localisation and webvertising: conveying the digital communication mix". *Proceedings of the eContent Localisation conference organised by the Localisation Research Centre*. University College Dublin. Ireland.

MAROTO, J. (2003). "Return on Investment in Multilingual Websites from a Marketing Perspective". *The LISA newsletter. Globalization insider*, XII, (2.1).

MATA PASTOR, M. (2009a). "Algunas pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización (I)". *Entreculturas*, 1: 513-532. Disponible en <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo27.pdf>.

MATA PASTOR, M. (2009b) "Algunas pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización (II)". *Entreculturas*, 1, 533-569. Disponible en <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo27.pdf>.

MCKNIGHT, H. Y KACMAR, C.J. (2007). "Factors and effects of information credibility". Disponible en <http://arnetminer.org/viewpub.do?pid=6230>.

MUSHTAHA, A. y DE TROYER, O. "Cross-culture and website design: cultural movements and settled cultural variables". Vrije Universiteit Brussel, Department of Computer Science. Disponible

en: <http://www.mushtaha.be/publications/HCI2009.pdf>.

NIELSEN, J. (2000). *Designing web usability*. New riders publishing.

PAYNE, N. "Culture and website localization".

PYM, A. (2010). "Website localization". Disponible en [http://usuaris.tinet.cat/apym/online/translation/2009\\_website\\_localization\\_feb.pdf](http://usuaris.tinet.cat/apym/online/translation/2009_website_localization_feb.pdf).

READ, N., (2004). "Web shoppers are site-sensitive". Vancouver Sun. Disponible en [http://www.dianneecyr.com/docs/pr\\_vansun.pdf](http://www.dianneecyr.com/docs/pr_vansun.pdf).

SANDRINI, P., (2005). "Website Localization and Translation". EU High Level Scientific Conference Series. MuTra. Disponible en: [http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_Sandrini\\_Peter.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Sandrini_Peter.pdf).

SHERIDAN, E.F. (2001). "Cross-cultural web site design". *Multilingual computing and Technology*, no. 43, 12 (7).