Localización de software

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO

Másteres Universitarios

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 se estudiará el concepto de software, además de estudiarse los tipos de archivos con los que podemos trabajar en localización de software (hojas de Excel, archivos de recursos, archivos binarios). Además, se estudiarán cada uno de los procedimientos, estrategias y herramientas específicas aplicadas a cada tipo de proceso.

También se estudiará la estructura y el tipo de lenguaje de programación de los diferentes archivos localizables con el fin de que el alumno/a aprenda a diferenciar entre texto traducible y no traducible y pueda identificar las cadenas de texto dentro de un código fuente.

Se utilizarán herramientas como compiladores y descompiladores para la localización, además de otro tipo de programas informáticos específicos destinados a la localización de software (Passolo, Alchemy Catalyst, Sisulizer, Lingobit Localizer, etc.).

Título asignatura

Localización de software

Código asignatura

101709

Curso académico

2018-19

Planes donde se imparte

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

Créditos ECTS

2

Carácter de la asignatura

OBLIGATORIA

Duración

Anual

Idioma

Castellano

CONTENIDOS

Contenidos

- El proceso de desarrollo del software.
- Introducción a la localización de software.
- Elementos localizables y partes de un programa informático.
- Introducción al lenguaje de programación y su localización.
- Fases de un proceso de localización de software.
- Elementos localizables de las interfaces de usuario.
- Fórmulas de localización de interfaces de usuario.
- Descompilación, localización y compilación de archivos de recursos y aplicaciones.
- Herramientas de localización de archivos binarios: SDL Passolo, Alchemy Catalyst, Lingobit Localizer, Sisulizer, Multilizer.
- Recursos para la localización: el lockit (localization kit), guías de estilo, bases de datos terminológicas.
- Ejercicios prácticos de localización de software: localización de archivos de recursos y de archivos binarios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE FORMACIÓN

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.

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

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.).

CE8 - Traducir correctamente las partes localizables de un videojuego como producto: texto en pantalla, manuales, guías de usuario, garantía, licencia y texto de la caja del videojuego.

CE9 - Aplicar las normas o protocolos de subtitulado dentro del campo de los videojuegos usando funciones avanzadas de los softwares más importantes disponibles al efecto: Subtitle Workshop, Visual SubSync y Aegisub.

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

- Conocer la estructura del lenguaje de programación general para software.
- Saber identificar los elementos traducibles dentro del código fuente de un software.
- Realizar modificaciones en el código para que el software localizado muestre otros parámetros o realice ciertas operaciones.
- Conocer los procesos de compilación y descompilación de software.
- Manejar herramientas específicas de la localización de software como Passolo, Alchemy Catalyst y Lingobit Localizer.
- Llevar a cabo el proceso de localización de un programa informático respetando las instrucciones facilitadas para el encargo: terminología, restricción de espacio, etc.
- Conocer el lenguaje de programación de una aplicación para dispositivo móvil.
- Conocer las estrategias de traducción y reducción de texto para localizar una aplicación móvil.
- Manejar las herramientas relacionadas con la localización de las aplicaciones móviles.
- Realizar procesos adicionales pero esenciales en la localización de software como la revisión y el testeo funcional.
- Conocer todas las tipologías textuales que se suelen incluir dentro de los videojuegos (técnica, jurídica, etc.).
- Saber aplicar estrategias de traducción propias y adecuadas a cada tipología textual.
- Traducir texto descontextualizado.
- Traducir texto en pantalla, en manuales y guías, de garantías, etc.
- Saber subtitular y doblar vídeos o escenas ligadas a los videojuegos.
- Manejo de herramientas de subtitulación y doblaje.

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 40%).

SE2 - Asistencia a las actividades y seminarios presenciales (ponderación máxima 30%).

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

Chaume Varela, Frederic

Catedrático de Traducción Audiovisual
Universidad Jaume I

Granell Zafra, Joaquín

Profesor Ayudante Doctor en Traducción e Interpretación
Universitat Jaume I

Profesorado

Torres del Rey, Jesús

Profesor Titular de Traducción e Interpretación
Universidad de Salamanca

BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

Bibliografía

AREVALILLO DOVAL, J.J. "Introducción a la localización, su presencia en el mercado y su formación específica". *La linterna del traductor*, número 8, marzo de 2004.

BAZ ET AL. "Dispositivos móviles". Memoria realizada en la Facultad de Ingeniería de Telecomunicación. Universidad de Oviedo.

BEJAOUI, B. (2008). "Introduction to the resources .resx and .resources files". C#Corner. Disponible en: http://www.csharpcorner.com/UploadFile/yougerthen/105032008041615AM/1.aspx.

DÍAZ FOUCES, Ó.; GARCÍA GONZÁLEZ, M. (eds). (2008). *Traducir (con) software libre*.Granada: Comares.

DOHLER, P. N. (1997), "Facets of Software Localisation". *Translation Journal*, 1 (1).

ESSELINK, B. (2002). "Localization Engineering: The Dream Job?". *Tradumàtica*, 1.Disponible en: http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/besselink/art.htm.

ESSELINK, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

LISA (2003). *The Localization Industry Primer*. 2nd Edition. Deborah Fry; Arle Lommel (Localization Industry Standards Association).

O’HAGAN, M. y ASHWORTH, D. (2002). *Translation-Mediated Communication in a Digital World*. Clevedon: Multilingual Matters.

OLIVER, A.; MORE, J.; CLIMENT, S. (coord.) (2008). *Traducción y tecnologías*. Barcelona: Editorial UOC.

REINEKE, D. (ed.) (2005) *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart.

SAVOUREL, Y. (2001). XML *Internationalization and Localization*. Indianapolis: SAMS.

SCHÄLER, R. (2002). "The Cultural Dimension in Software Localisation". *Localisation Focus*, 1 (2).

SCHMITZ, K. (2005) "Gestión terminológica en la localización de software". En *Reineke* (ed.), 123-141.

TEXIN, T. (2010). "Internationalization (I18n), Localization (L10n), Globalization (G11n), Guidelines, Checklists, and Resources". I18nGuy. Disponible en: http://www.i18nguy.com/guidelines.html.

TORRES DEL REY, J. (2005). *La interfaz de la traducción. Formación de traductores y nuevas tecnologías*. Granada: Comares.

TORRES DEL REY, J. (2005). "Nuevas orientaciones de la formación en tecnologías de la traducción: procesos, objetos y aplicaciones". En Vilvandre de Sousa, Cécile, et al. (eds.), *El español, lengua de cultura, lengua de traducción*. Granada: Atrio, 525-539.

TORRES MOLINA, Y. (2007). "Localización de juegos para móvil". *Tradumática*, 5. Disponible en http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/05/05.pdf.

WOLFF, F. (2010). "Effecting Change through Localisation. Localisation guide for Free and Open Source Software".

ZERFAß, A. (2005). "Assembling a Localization Kit". *The Guide from MultiLingual Computing & Technology*, 75: 8-11