



Guía de asignatura

ASIGNATURA: *Localización de software y contenido web*

Título: *Grado en Traducción e interpretación*

Materia: *Traducción especializada*

Créditos: 6 ECTS

Código: 37GTRA

Índice

1.	Organización general.....	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Introducción a la asignatura	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	6
3.	Metodología	8
4.	Actividades formativas	9
5.	Evaluación	12
5.1.	Sistema de evaluación	12
5.2.	Sistema de calificación.....	12
6.	Bibliografía	14
6.1.	Bibliografía de referencia	14
6.2.	Bibliografía complementaria	14
6.3.	Enlaces recomendados	15

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	<i>Traducción e interpretación</i>
ASIGNATURA	<i>Localización de software y contenido web</i>
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	<i>37GTRA_10_A_2024-25_Localización de software y contenido web</i>
Carácter	Obligatorio
Curso	Cuarto
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	Sin requisitos previos específicos
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene carácter obligatorio y se encuadra en el módulo de Traducción especializada, impartándose en el segundo cuatrimestre del 4.º curso del Grado en Traducción e Interpretación. Su principal objetivo se centra en introducir a los alumnos en el ámbito de la localización de programas informáticos y páginas web, además de darles a conocer la existencia de otros tipos de localización y de cómo se integra con los conceptos de globalización, internacionalización y traducción. Asimismo, se los formará en el conocimiento de la tecnología aplicada que supone el trabajo en la localización, conocida como tradumática. El componente teórico de la asignatura les aportará toda la información necesaria para esta finalidad, que se complementará con la realización de ejercicios prácticos basados en ejemplos reales de localización.

AVISO IMPORTANTE

El sector de la localización se desarrolla en el ámbito profesional en el entorno del sistema operativo Microsoft Windows casi en su totalidad. Por esta razón, las aplicaciones que se utilizarán y las actividades propuestas se realizarán con esta plataforma informática. Los estudiantes que utilicen normalmente equipos con otros sistemas operativos deberán asegurarse de disponer una partición en su sistema que ejecute Microsoft Windows o disponer de otro equipo con dicho sistema operativo. De lo contrario, pueden tener dificultades para la entrega de dichas actividades.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

- CG1 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos para formular juicios a partir de una información en sus lenguas de trabajo (A, B y C) y campo de especialidad (traducción científico-técnica, audiovisual, económica o jurídica), incluyendo reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas
- CG2 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos a contextos multidisciplinares relacionados con los estudios de Traducción e Interpretación
- CG3 - Que los estudiantes sean capaces de comunicar, de un modo claro y sin ambigüedades, sus conclusiones, los conocimientos y razones últimas que las sustentan en el marco de los estudios de Traducción e Interpretación.
- CG4 - Que los estudiantes sean capaces de traducir textos en otra lengua al nivel requerido teniendo en cuenta su contexto social y su finalidad, no solo en el ámbito académico sino también en el marco profesional de la Traducción y la Interpretación.
- CG5 - Que los estudiantes sean capaces de abordar las diferentes materias de estudio en el ámbito de la Traducción y la Interpretación de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- CG6 - Que los estudiantes sean capaces de 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 del traductor o intérprete.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- CE1 - Comprender con facilidad prácticamente todo lo que oye en su lengua materna (Lengua A), en el nivel C2 del MCER.
- CE2 - Comprender con facilidad prácticamente todo lo que lee en su lengua materna (Lengua A), en el nivel C2 del MCER.
- CE3 - Reconstruir de manera oral la información que procede de diversas fuentes en lengua hablada, en su lengua materna (Lengua A), nivel C2 del MCER.
- CE4 - Reconstruir la información que procede de diversas fuentes en lengua escrita, en su lengua materna (Lengua A), nivel C2 del MCER.
- CE5 - 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, en su lengua materna (Lengua A), nivel C2 del MCER.
- CE6 - Analizar profesionalmente todo tipo de textos para determinar valores en parámetros de variación lingüística y función textual, en su lengua materna (Lengua A), nivel C2 del MCER.
- CE7 - Crear profesionalmente todo tipo de textos y determinar valores en parámetros de variación lingüística y función textual, en su lengua materna (Lengua A), nivel C2 del MCER.
- CE8 - Comprender una amplia variedad de textos extensos con cierto nivel de exigencia en su Lengua B, en el nivel C1 del MCER.
- CE9 - Expresarse de manera fluida sin muestras muy evidentes de esfuerzo para encontrar la expresión adecuada en su Lengua B, en el nivel C1 del MCER.
- CE10 - Hacer un uso flexible del idioma para diferentes fines, en su Lengua B, en el nivel C1 del MCER.

- CE11 - 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, en su Lengua B, en el nivel C1 del MCER.
- CE16 - Utilizar recursos documentales para la traducción tales como diccionarios, glosarios, bases de datos, corpus lingüísticos, textos paralelos y similares.
- CE17 - Utilizar la información sobre convenciones locales, normas de comportamiento y sistemas de valores que caracterizan las culturas de origen y de destino.
- CE18 - Demostrar habilidades en la mediación lingüística.
- CE19 - Utilizar las herramientas tecnológicas afines a la Traducción.
- CE21 - Reproducir textos en otra lengua al nivel requerido teniendo en cuenta su contexto social y su finalidad
- CE22 - Revisar con rigor para controlar, evaluar y garantizar la calidad de los textos producidos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- RA-1 Saber utilizar documentación paralela como recurso en la traducción especializada.
- RA-2 Saber utilizar correctamente las convenciones textuales en función del tipo de documento.
- RA-3 Elegir la estrategia translativa adecuada en función del tipo de documento, situación de comunicación, naturaleza del encargo, etc.

2. Contenidos/temario

1. INTRODUCCIÓN A LA LOCALIZACIÓN

1.1. Concepto de localización, internacionalización y globalización

1.1.1. Localización

1.1.2. Las cifras de la localización

1.1.3. Internacionalización y globalización

1.1.4. GILT

1.2. Aspectos clave de la localización en diversos entornos

2. DESARROLLO Y TECNIFICACIÓN DE LA LOCALIZACIÓN

2.1. Los agentes de la localización y el perfil del traductor informático

2.2. Irrupción de la tecnología en el mundo profesional del traductor

2.3. Inicios de la tecnología de la traducción

2.4. Memorias de traducción y traducción asistida por ordenador

3. TIPOS DE LOCALIZACIÓN

3.1. Localización de videojuegos

3.2. Localización de dispositivos móviles

4. LOCALIZACIÓN DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS

4.1. Modo en que la localización afecta al programa informático

4.2. Interfaz de usuario

4.2.1. Nociones básicas de programación

4.2.2. Planteamientos para la traducción de la interfaz de usuario

4.2.3. Traducción de archivos de recursos

4.2.4. Traducción de archivos binarios

4.2.5. Programación orientada a objetos

4.2.6. Directrices generales para la traducción de la interfaz gráfica

4.2.7 Recomendaciones técnicas para la traducción de la interfaz gráfica

4.2.8. Recomendaciones lingüísticas para la localización de la interfaz gráfica

4.3. Componentes traducibles de la interfaz de usuario

4.3.1. Menús

4.3.2. Cuadros de diálogo

4.3.3. Mensajes

4.4. Ayuda en línea

4.4.1. Introducción general al uso de la ayuda en línea

4.4.2. Recomendaciones para la traducción de la ayuda en línea

4.5. Archivos de ayuda en formato HTML

4.5.1. Lenguajes HTML, SGML y XML

4.5.2. Archivos en formato HTML

4.5.3. Archivos HHP

4.5.4. Archivos HHC

4.5.5. Archivos HHK

4.5.6. Archivos CHM

4.5.7. Compilación del archivo de la ayuda en formato HTML

4.6. Localización de la documentación

4.6.1. Referencias a la interfaz de usuario

4.6.2. Remisiones

4.6.3. Conversión de la documentación impresa en documentación electrónica

4.6.4. Métodos de traducción e la documentación

5. LOCALIZACIÓN DE PÁGINAS WEB

5.1. Web estáticas y web dinámicas

5.2. Lenguajes de marcado: HTML y XML

5.2.1. Lenguaje XML

5.2.2. Lenguaje HTML

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo-diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases en línea) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas:** El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.
- b. Clases prácticas:** El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:
 - I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.
 - II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el *feedback* oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.
 - III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

- c. Seminarios:** En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

- a. **Actividades y trabajos prácticos:** se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, *one minute paper*, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un *feedback* al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.
- b. **Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos:** se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, vídeos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un *feedback* al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y correo electrónico.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30 %.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el trabajo de fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia en línea (*proctoring*) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de evaluación	Ponderación
Portafolio*	60 %
Sistema de evaluación	Ponderación
Prueba final*	40 %

* Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

Baruch, T. (2012). Localizing worldwide mobile apps. *Multilingual Computing*, n.º 125, enero/febrero 2012, 44-46.

Bernal-Merino, M. Ángel. (2017). «Breve historia de la localización de Videojuegos». *TRANS. Revista de Traductología*, número 15, 11-17. Recuperado de <https://doi.org/10.24310/TRANS.2011.v0i15.3191>.

Chandler, H. M. y Deming, S. O. (2011). *The Game Localization Handbook*. Burlington: Jones & Bartlett Learning.

Fernández, M., Parra, J. y Sánchez-Gijón, P. (2002). La tradumática: las tecnologías de la información y las comunicaciones y la traducción. En A. Alcina y S. Gamero, (Eds.), *La traducción científico-técnica y la terminología en la sociedad de la información* (pp. 139-145). Castellón de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.

LISA [Localisation Industry Standards Association] (2003). *Guía de introducción al sector de la localización* (2.ª edición). Féchy: SMP Marketing & LISA.

Mangiron, C y O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, n.º 6. Recuperado de http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf.

Muñoz, P. (2017). *Localización de videojuegos*. Madrid: Editorial Síntesis.

Sandrini, P. (2005). Website Localisation and Translation. En *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings*. Recuperado de http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Sandrini_Peter.pdf.

6.2. Bibliografía complementaria

Akkas, Emre (2018). *AI in L10N - When will robots take over?* Recuperado de <https://www.linkedin.com/pulse/ai-l10n-when-robots-take-over-emre-akka%C5%9F/>.

Álvarez Álvarez, Susana y Ortego Antón, María Teresa (Eds.) (2020). *Perfiles estratégicos de traductores e intérpretes: la transmisión de la información experta multilingüe en la sociedad del conocimiento del siglo XXI*. Granada: Comares.

Besznyák, Rita; Fischer, Márta y Szabó, Csilla (Eds.) (2020). *Fit-For-Market Translator and Interpreter Training in a Digital Age*. Wilmington: Vernon Press.

Estellés, A. y Monzó, E. (2015). The Catcher in the CAT. Playfulness and Self-Determination in the Use of CAT Tools by Professional Translators. *Proceedings of the 37th Translating*

and the Computer Conference (ASLING) (66-78), Londres, 26-27 de noviembre. Ginebra: Editions Tradulex, 66-78.

European Commission (2012). *Translation Tools and Workflow*. Bruselas: European Commission.

Jaworsky, R. (2013) *Anubis - speeding up Computer-Aided Translation*. Poznań: Adam Mickiewicz University. Recuperado de <http://www.staff.amu.edu.pl/~rjawor/cla.pdf>.

Johnson, Tucker (2020). *An Interview About the Future of i18n and L10n with Tucker Johnson*, Nimdzi, Lingoport. Recuperado de <https://lingoport.com/an-interview-about-the-future-of-i18n-and-l10n-with-tucker-johnson-nimdzi/>.

Matovic, Milos (2019), *Pure Transcreation: A New Possible Avenue for Immersive Localization*. Recuperado de <https://ciklopea.com/blog/localization/pure-transcreation-a-new-possible-avenue-for-immersive-localization/>.

Muñoz Sánchez, Pablo (2018). «Qué es un placeholder en localización». *Algo más que traducir*. Recuperado de <https://algomasquetraducir.com/que-es-un-placeholder-en-localizacion/>.

Muñoz Sánchez, Pablo (2014). *Mitos y verdades sobre la localización de sitios y páginas web hoy en día*. Recuperado de <http://algomasquetraducir.com/mitos-y-verdades-sobre-la-localizacion-de-sitios-y-paginas-web-hoy-en-dia/>.

Parra, C. (2015a). Creation of new TM segments: Fulfilling translators's wishes. En Orasan, C. y Gupta, R. (Eds) *Proceedings of the Workshop on Natural language Processing for Translation Memories (NLP4TM)* (1-8), Hissar (Bulgaria), septiembre de 2015.

Sánchez Ramos, M.^a del Mar y Rico Pérez, Celia (Eds.) (2020). *Traducción automática: conceptos clave, procesos de evaluación y técnicas de posesición*. Granada: Comares.

Spacinski, D. (2013). Careers in localization. *Multilingual Computing*, diciembre de 2013, 25-30.

Tercedor Sánchez, M. (2005). «Aspectos culturales en la localización de productos multimedia». *Quaderns* (12), 151-160. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/quadernstraduccio/article/viewFile/25480/25317>.

6.3. Enlace introductorio fundamental

Recurso fundamental para el curso como introducción:
<https://slclmediaportal.com/localisation-project/>

Cómo interpreta Disney-Pixar la localización:

<https://www.youtube.com/watch?v=EnuChykU0z4>