



DATOS IDENTIFICATIVOS

Prácticas en Empresas

Asignatura	Prácticas en Empresas			
Código	V01M079V01205			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Traducción y lingüística			
Coordinador/a	Lorenzo García, María Lourdes			
Profesorado	Lorenzo García, María Lourdes			
Correo-e	llorenzo@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	Las prácticas en empresas tienen como objetivo la inserción del alumno en un entorno real de trabajo bajo la supervisión de un tutor, lo que le permitirá poner en práctica lo aprendido durante el máster y desarrollar las competencias adquiridas.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B2	2. Manejar con destreza las herramientas tecnológicas e informáticas más relevantes para su uso en los contextos profesionales.
B3	3. Ejecutar los procedimientos y técnicas de traducción de los diferentes productos multimedia.
B4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.
B5	5. Demostrar un espíritu crítico ante fenómenos culturales, y práctico a la hora de su trasvase.
B6	6. Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas que permitan la incorporación al ejercicio profesional en el campo de la traducción multimedia.
B7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.
B9	9. Conocer elementos y técnicas avanzados de la traducción multimedia en sus distintas especialidades.
B10	10. Realizar un análisis del TO y de su encargo y seleccionar una estrategia de trasvase apropiada.
B11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.
B12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.
C17	17. Desarrollar la capacidad crítica ante el TO y para la evaluación de herramientas terminográficas, lexicográficas y documentales, según su utilidad para la traducción multimedia.
C18	18. Desarrollar una metodología sistemática de investigación de la búsqueda documental y de un protocolo de consulta terminológica para la traducción multimedia.
C19	19. Ser responsable de todas las soluciones del texto traducido y ser capaz de justificarlas.
C20	20. Diseñar, planificar y realizar un trabajo de investigación.
C28	28. Asignar prioridades en las diferentes tareas de traducción implicadas en un proyecto de traducción multimedia.
C29	29. Desarrollar y aplicar habilidades para el trabajo en equipo.
C30	30. Conocer en profundidad los conceptos básicos de la localización de software.
C31	31. Conocer en profundidad los tipos de objetos localizables.
C32	32. Conocer en profundidad el proceso de localización de software.
C33	33. Conocer en profundidad las funciones de los participantes en el proceso y las dinámicas profesionales del sector de localización de software.
C34	34. Conocer en profundidad las herramientas usadas en localización de software.
C35	35. Adquirir práctica en el proceso de localización de software.
C36	36. Conocer en profundidad los conceptos básicos en la localización de páginas web.
C37	37. Conocer en profundidad el proceso de localización de páginas web.
C38	38. Conocer en profundidad las herramientas usadas en la localización de páginas web.
C39	39. Conocer en profundidad las dinámicas profesionales del sector de localización de páginas web.

C40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.
C41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.
C42	42. Conocer en profundidad los elementos básicos del proceso de localización de videojuegos.
C43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.
C44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.
C45	45. Conocer en profundidad la historia y evolución del subtitulado.
C46	46. Conocer en profundidad las etapas del proceso de subtitulado.
C47	47. Conocer en profundidad las condiciones laborales, las convenciones de subtitulación y el discurso subtitulador y aprender a manejar el software de subtitulación.
C48	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtitulado (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtitulado.
C49	49. Conocer en profundidad la historia y evolución del doblaje.
C50	50. Conocer en profundidad las etapas del proceso de doblaje.
C51	51. Conocer en profundidad las condiciones laborales, convenciones de doblaje y el discurso del doblaje y aprender a manejar software de doblaje.
C52	52. Conocer en profundidad los principales problemas de traducción para doblaje (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de doblaje.
C53	53. Conocer en profundidad la historia y evolución del voice over.
C54	54. Conocer en profundidad las etapas del proceso de voice over.
C55	55. Conocer en profundidad las condiciones laborales y convenciones del voice over y su discurso, y aprender a manejar software de voice over.
C56	56. Conocer en profundidad los principales problemas del voice over (generales y específicos) y adquirir práctica en esta modalidad.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	---------------------------------------

Dado que las prácticas en empresas tienen como objetivo aplicar lo aprendido a lo largo del máster a un trabajo real concreto y desarrollar las competencias adquiridas durante el curso, las competencias específicas de la materia en este caso coincidirán con las de la titulación, aunque en el trabajo diario y en la memoria se reflejen aquellas que sean pertinentes según las tareas que le sean encomendadas al alumno.

B2
B3
B4
B5
B6
B7
B9
B10
B11
B12
C17
C18
C19
C20
C28
C29
C30
C31
C32
C33
C34
C35
C36
C37
C38
C39
C40
C41
C42
C43
C44
C45
C46
C47
C48
C49
C50
C51
C52
C53
C54
C55
C56

Contenidos

Tema

Los contenidos de las prácticas vendrán determinados por el acuerdo que se establezca entre destino de prácticas (empresa, institución, traductor/a autónomo/a, servicio interno...) y alumno/a, con la supervisión de un tutor/a del máster. Será responsabilidad del alumno/a poner en conocimiento de su tutor/a cualquier incidencia durante las prácticas (recepción tardía del material, tareas distintas a las especificadas en la ficha del destino, etc.).

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	0	2	2
Prácticum, Practicas externas y clínicas	0	60	60
Aprendizaje-servicio	0	60	60
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	0	28	28

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	En una sesión informativa (2 horas) se proporcionará al alumnado la información básica relativa al desarrollo de las prácticas en empresas/instituciones: calendario, características y requisitos de cada práctica, etc.
Prácticum, Practicas externas y clínicas	PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN: 1. Ofertadas las plazas para la realización de las prácticas, los alumnos interesados remitirán al coordinador/aa de prácticas del Máster su solicitud según se refleja en el Anexo II. El/la coordinador/a realizará la selección de los candidatos en función de los siguientes criterios: - Características del perfil señalado por la empresa/institución. - Calificación media de las materias de los módulos 1 a 3. 2. En aquellas prácticas que requieran prueba de acceso, la coordinadora de prácticas enviará a los alumnos preseleccionados para que sea finalmente la empresa/institución la que realice la selección definitiva. 3. Los alumnos también pueden proponer la empresa/institución donde realizar las prácticas, propuesta que deberá ser aprobada por el/la coordinador/a. En este caso, la asignación será directa al alumno que presentó la propuesta. Una vez asignadas las plazas, los estudiantes iniciarán su periodo de prácticas siguiendo las indicaciones de la empresa o institución de acogida bajo la supervisión de su tutor/a académico/a. SEGUIMIENTO Y CALIFICACIÓN DE LAS PRÁCTICAS: 1. Cada alumno tendrá dos tutores: un profesor/a del Máster y un tutor/a de la empresa/institución. 2. Terminado el periodo de actividad en la empresa/institución, el tutor/a de la empresa/institución deberá remitir un certificado de las actividades realizadas por el alumno, además de la calificación que le otorga (que representará un 70% de la nota final). 3. Al finalizar las prácticas el alumno deberá remitir a su tutor/a académico una memoria donde se describan las actividades realizadas. El tutor académico evaluará esta memoria, que significará un 30% de la nota final de las prácticas.
Aprendizaje-servicio	Las prácticas podrán adoptar la fórmula de proyecto-servicio para la comunidad relacionado con la traducción multimedia (subtitulación para personas sordas, audiodescripción para personas ciegas, traducción de webs para museos, colegios...).

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticum, Practicas externas y clínicas	Cada alumno contará con un tutor de destino que organizará la práctica (textos, cronograma, plazos, instrucciones, correcciones...) y con un tutor académico que le ayudará a gestionar la documentación y velará por la buena marcha de la práctica.
Actividades introductorias	La coordinadora de la materia presentará la bolsa de prácticas para cada curso así como los procesos burocráticos de la convocatoria. Dicha presentación se hará de forma presencial y también será grabada por la UVigo-TV para que quede a disposición del alumnado no presencial.
Pruebas	Descripción
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	El alumno ha de realizar al finalizar su período de prácticas una pequeña memoria (entre tres y cinco páginas) en donde describa la empresa/institución de destino, las tareas realizadas, competencias adquiridas y aporte ideas derivadas de la práctica, si le parece oportuno, para incluir/mejorar las guías docentes del resto de materias del máster. En faticic puede consultar un modelo de memoria de prácticas que contiene los epígrafes principales. Deberá entregar su memoria al tutor académico, que la evaluará (30%), prestando especial atención a la ortografía, redacción y estilo (se podrá descontar hasta 2 puntos por falta de ortografía). El 70% de la nota corresponderá al tutor de la empresa o de la institución, responsable de corregir y enviar correcciones/sugerencias de mejora al alumnado (evaluación formativa).

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--------------	---------------------------------------

Prácticum, Practicas externas y clínicas	El tutor de destino emitirá un informe de las actividades realizadas por el alumnado, que deberá incluir una calificación numérica de 0 a 10 (70%).	70	B2 B3 B4 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12	C17 C18 C19 C20 C28 C29 C30 C31 C32 C33
				C34 C35 C36 C37 C38 C39 C40 C41 C42 C43 C44 C45 C46 C47 C48 C49 C50 C51 C52 C53 C54 C55 C56
Aprendizaje-servicio	El tutor de destino emitirá un informe de las actividades realizadas por el alumnado, que deberá incluir una calificación numérica de 0 a 10 (70%).	0		
Informe de prácticas, prácticum y prácticas externas	La memoria realizada por el alumno al finalizar las prácticas, donde se describirán las actividades realizadas en la empresa, será evaluada por el docente del máster que le haya sido asignado como tutor. El tutor se encargará de evaluar esta memoria, que significará un 30% de la calificación final de las prácticas. En la memoria, que consiste en un informe de unas 5 páginas, debe figurar información relativa a los siguientes aspectos: a) Datos personales del estudiante. b) Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación. c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado. d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios. e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución. f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas. g) Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora. **PARA APROBAR LA MATERIA ES PRECISO TENER UN MÍNIMO DE 5 PUNTOS TANTO EN LA NOTA ENVIADA POR DESTINO (FORMULARIO D5) COMO EN LA NOTA DE LA MEMORIA DE PRÁCTICAS. *POR CADA FALTA DE ORTOGRAFÍA EN LA MEMORIA DE PRÁCTICAS EL TUTOR/A ACADÉMICO/A PODRÁ DESCONTAR HASTA 2 PUNTOS.	30	B2 B3 B4 B5 B6 B7 B9 B10 B11 B12	C17 C18 C19 C20 C28 C29 C30 C31 C32 C33
				C34 C35 C36 C37 C38 C39 C40 C41 C42 C43 C44 C45 C46 C47 C48 C49 C50 C51 C52 C53 C54 C55 C56

MODALIDADES DE EVALUACIÓN

MODALIDAD A: es la modalidad descrita arriba.

MODALIDAD B: pueden optar a la modalidad B de evaluación aquellos estudiantes que demuestren haber adquirido experiencia como traductores profesionales en el ámbito de la traducción multimedia. Los alumnos que cumplan los requisitos y así lo deseen podrán solicitar a la Comisión Académica del Máster la evaluación de las prácticas en empresas basada en su experiencia profesional. Para solicitar esta modalidad de evaluación deberán presentar los siguientes documentos:

- Impreso de solicitud cubierto, según el modelo propuesto por la coordinación del máster y disponible en MOOVI.
- Copia del contrato con la empresa o institución donde se ha realizado la actividad profesional que se desea convalidar o, en caso de desarrollar la actividad profesional como autónomo, copia de la vida laboral en la que debe figurar la Traducción e Interpretación como actividad laboral.
- Descripción de las tareas realizadas e informe de valoración de la actividad realizada firmado y sellado por la empresa. De no presentarse este informe, la calificación de la asignatura será de Aprobado (5.0).

CRITERIOS DE CÓMPUTO DE HORAS: **Subtitulado:** 1 hora de cinta: 10-11 horas de trabajo; **Subtitulado para sordos:** 1 hora de cinta: 6-7 horas de trabajo; **Doblaje:** 1 hora de cinta: 10-11 horas de trabajo; **Localización de videojuegos:** traducción - 2000 palabras/jornada, revisión - 6000 palabras/jornada, testeo - 60 h.; **Localización web/software:** 2000 palabras/jornada; **Voice-over:** reality/documental general: 1/2 hora de material: 8 horas de trabajo, reality/doc complejo: 1/2 hora de material: 16 horas de trabajo. 60 horas de prácticas equivalen a 7-8 realities o 4 documentales de 1/2 hora.

* El cómputo de horas puede sufrir alguna variación si las circunstancias así lo aconsejan, siempre con el visto bueno del tutor/a académico/a.

En el caso de que el alumnado no supere la asignatura, deberá realizar una práctica institucional asignada por el coordinador/a del máster y supervisada por uno de los docentes, que se encargará de evaluarla.

Fuentes de información**Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria**

Recomendaciones
