



Facultad de Filología y Traducción

(*)

(*)

Horarios

Horarios

(*)

http://webs.uvigo.es/fft/index.php?option=com_rokdownloads&view=folder&Itemid=74

Máster Universitario en Traducción Multimedia

Asignaturas

Curso 1

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
V01M079V01101	Novas Tecnoloxías e Tradución Multimedia	1c	6
V01M079V01102	Aspectos Interculturais da Tradución Multimedia	1c	6
V01M079V01103	Recursos Documentais para a Tradución Multimedia	1c	6
V01M079V01104	Doblaxe	1c	6
V01M079V01105	Localización de Páxinas Web	1c	6
V01M079V01201	Subtitulado	2c	6
V01M079V01202	Voice-Over e Tradución de Documentais	2c	6
V01M079V01203	Localización de Programas Informáticos	2c	6
V01M079V01204	Localización de Videojuegos	2c	6
V01M079V01205	Prácticas en Empresas	2c	6
V01M079V01206	Traballo Fin de Máster	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia				
Asignatura	Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia			
Código	V01M079V01101			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Miquel Verges, Joan			
Profesorado	Miquel Verges, Joan			
Correo-e	jmv@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Presentación genérica de recursos y tecnologías de la traducción, con énfasis en la traducción multimedia			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG2	2. Manejar con destreza las herramientas tecnológicas e informáticas más relevantes para su uso en los contextos profesionales.	- saber hacer
CG3	3. Ejecutar los procedimientos y técnicas de traducción de los diferentes productos multimedia.	- saber hacer
CG6	6. Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas que permitan la incorporación al ejercicio profesional en el campo de la traducción multimedia.	- saber - saber hacer
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG9	9. Conocer elementos y técnicas avanzados de la traducción multimedia en sus distintas especialidades.	- saber - saber hacer
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE1	1. Conocer en profundidad los modelos teóricos que se ocupan de la traducción multimedia.	- saber
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE6	6. Manejar las herramientas tecnológicas más relevantes para este tipo de traducción.	- saber hacer
CE19	19. Ser responsable de todas las soluciones del texto traducido y ser capaz de justificarlas.	- Saber estar /ser

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
Conocer los ejes principales de la historia de la traducción asistida por ordenador, y sus hitos más destacables. Conocer las tipologías básicas de herramientas para la traducción asistida por ordenador. Conocer las características básicas de los productos multimedia.	CG1 CG2 CG6 CG9 CE1 CE3
Conocer las principales instituciones normalizadoras relacionadas con las tecnologías multimedia, así como los estándares desarrollados que son más relevantes para abordar con éxito la traducción de este tipo de productos.	CG1 CG6 CG9 CE1 CE3

Estar en condiciones de gestionar con eficacia un proyecto básico de traducción relacionado con productos multimedia, seleccionando de un modo crítico y utilizando adecuadamente las tecnologías adecuadas.

CG2
CG3
CG6
CG7
CG11
CG12
CE3
CE6
CE19

Contenidos

Tema	
1. Traducción y tecnología: herramientas del proceso traductor como actividad profesional. Tareas y herramientas.	1.1. Introducción. 1.2. Tareas informatizadas del proceso traductor (modelo tradicional). 1.3. Tareas informatizadas del proceso traductor (modelo actual digitalizado). 1.4. Tareas y herramientas del proceso traductor como actividad profesional. El punto de vista de los estudiantes de traducción. 1.4. Tareas y herramientas del proceso traductor como actividad profesional. El punto de vista de los profesionales de la traducción.
2. Recursos informáticos avanzados para el traductor multimedia: consideraciones generales.	2.1. El software en la industria de la traducción. 2.2. El entorno de trabajo del traductor. 2.3. La plataforma de trabajo del traductor. 2.4. Los materiales de trabajo del traductor.
3. Especificidades de la traducción multimedia.	3.1. Soportes, medios y plataformas relacionados con los medios audiovisuales. 3.2. La interacción del texto con el sonido y la imagen. 3.3. Formatos específicos empleados en la traducción multimedia. - Herramientas de reproducción de medios. - Herramientas de conversión de formatos multimedia. - Herramientas relacionadas con el uso de filtros o "codecs".
4. Recursos informáticos avanzados específicos para la traducción multimedia.	4.1. Recursos específicos para la traducción audiovisual. 4.2. Recursos específicos para la localización. 4.3. Nuevas perspectivas de futuro en el ámbito de la traducción multimedia.
5. Creación de una base de datos de programas informáticos relacionados con la traducción multimedia.	5.1. Fichas informativas de los programas informáticos. 5.2. Preguntas más frecuentes ("frequently asked questions" o "FAQ") relacionadas con los programas informáticos. 5.3. Directorios de descarga (URL) de los programas informáticos.
6. Gestión de diversos proyectos básicos relacionados con diferentes ámbitos y soportes de la traducción multimedia.	6.1. Casos prácticos varios relacionados con la traducción audiovisual (doblaje, subtitulado, voiceover, etc.). 6.2. Casos prácticos varios relacionados con la localización (localización de páginas web, localización de programas informáticos, localización de videojuegos, etc.).

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	4	8	12
Estudio de casos/análisis de situaciones	15	28	43
Foros de discusión	8	16	24
Prácticas en aulas de informática	4	8	12
Trabajos de aula	15	28	43
Pruebas de tipo test	0	4	4
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Presentación de la materia e identificación de la formación previa y de las habilidades prácticas del alumnado.

Estudio de casos/análisis de situaciones	Presentación y discusión por parte del alumnado de actividades realizadas y conocimientos adquiridos. Discusión orientada por el personal docente.
Foros de discusión	Discusión por parte del alumnado de los contenidos, dudas, sugerencias, críticas, etc. surgidas de la lectura de los diferentes material de consulta facilitados por los docentes de la materia (guía docente, artículos, base de datos de programas, etc.). Discusión orientada por el personal docente.
Prácticas en aulas de informática	Realización efectiva de diferentes proyectos básicos relacionados con el ámbito de la traducción multimedia (traducción audiovisual y localización, básicamente), previa identificación de las diferentes tareas del proceso traductor y de las herramientas informáticas (hardware y/o software) necesarias para poder llevarlas a cabo. Aquellos/as alumnas que no puedan asistir a dichas prácticas, podrán realizarlas de manera autónoma por su cuenta. Prácticas orientadas (in situ o por vía telemática, según proceda) por el personal docente.
Trabajos de aula	Resolución de actividades encargadas y orientadas por el personal docente, encaminadas a graduar la progresión del alumnado en la adquisición de los conocimientos y destrezas relacionados con la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Foros de discusión	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Prácticas en aulas de informática	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Foros de discusión	Discusión por parte del alumnado, de manera colaborativa, de los contenidos, dudas, sugerencias, críticas, etc. surgidas de la lectura de los diferentes material de consulta facilitados por los docentes de la materia (guía docente, artículos, base de datos de programas, etc.). En total serán dos (2) los foros habilitados relacionados con diferentes partes del temario de la materia. Cada uno de los foros será evaluado con el 10% de de la calificación global de la materia. La discusión será orientada por el personal docente. Se asume que, como mínimo, cada estudiante deberá tener tres (3) "intervenciones con contenido" en cada uno de dichos dos foros (en cualquiera de los diferentes temas existentes). Con este mínimo de intervenciones (independientemente del máximo) el estudiante obtendrá ya, automáticamente, la calificación máxima posible en cada foro.	20	CG1 CG9 CE1 CE3
Trabajos de aula	Grupo de actividades prácticas relacionadas con el temario.	30	CG1 CG2 CG3 CG6 CG9 CG11 CE1 CE3 CE6

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Gestión de uno o varios proyectos-encargos globales relacionados con la traducción multimedia (traducción audiovisual y/o localización), mediante el uso de diferentes herramientas informáticas, formatos y/o soportes.	30	CG1 CG2 CG3 CG6 CG7 CG9 CG11 CG12 CE1 CE3 CE6 CE19
Pruebas de tipo test	Pruebas para evaluación de las competencias adquiridas que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...). Los alumnos seleccionan una respuesta entre un número limitado de posibilidades. En total serán dos (2) las pruebas tipo test, relacionadas con diferentes partes del temario de la materia. Cada una de las pruebas tipo test será evaluada con el 10% de de la calificación global de la materia.	20	CG1 CG9 CE1 CE3

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

En las 8 semanas en que se organiza la materia, se estructura así la evaluación:

- En las 2 primeras: FORO-1 (10%). Primer foro controlado relacionado con una determinada parte el temario. TEST-1 (10%). Primera prueba de tipo test relacionada con una determinada parte del temario.

- En las 2 siguientes: ACTIVIDAD-1 (30%). Primera parte del proyecto-encomienda, relacionada con la base de datos de programas informáticos y con los aspectos más básicos (estudio de formatos, soportes, y codificaciones) de las tareas informatizadas del proceso traductor; todo ello dentro del ámbito específico de la traducción multimedia,

- En las 2 siguientes: FORO-2 (10%). Segundo foro controlado relacionado con una determinada parte el temario. TEST-2 (10%). Segunda prueba de tipo test relacionada con una determinada parte del temario.

- En las 2 siguientes: ACTIVIDAD-2 (30%). Segunda parte del proyecto-encomienda, relacionada con ejemplos prácticos de proyectos relacionados, directa o indirectamente, con el ámbito específico de la traducción multimedia.

Los trabajos, de ser el caso, se entregan al final de cada uno de los 4 periodos. Excepto en el caso que, por circunstancias varias, puede acordarse entre todos/s los/as implicados/as (docentes y discentes) entregar alguno de los trabajos al final del último de los periodos. No es obligatoria la realización de las 4 tareas evaluativas; y, para aprobar la materia, bastará con obtener un mínimo de 5,0 puntos sobre los 10,0 puntos posibles.

SEGUNDA CONVOCATORIA:

El estudiantado que no supere en primera convocatoria esta materia, podrá hacerlo en una segunda convocatoria, de acuerdo con el calendario oficial de la Universidad, realizando nuevamente las actividades propuestas en la primera. En el caso de los foros, la participación evaluativa de los mismos será substituida por otro tipo de tareas evaluativas (comentario de artículos de investigación, realización de determinadas tareas complementarias, etc.). En el supuesto que algún/a alumno/a no haya aprobado el global de la materia en la primera convocatoria pero sí haya hecho alguna de las tareas indicadas en la primera convocatoria, si lo desea, dicha tarea le computará como "ya realizada y evaluada" para la segunda convocatoria de la materia. Por último indicar que, si un/a alumno/a considera que la calificación obtenida en la primera convocatoria no está de acorde con la calificación que pensaba obtener (en otras palabras, que quiere obtener una "mejor calificación"); puede "renunciar" a la nota obtenida en la primera convocatoria (siempre que lo haga antes de que se entreguen las actas oficiales de la primera convocatoria), en cuyo caso la calificación que aparecerá en su primera convocatoria será la de "no presentado/a", y presentarse a la segunda convocatoria. De ser así, sin embargo, debe ser muy consciente de lo que ello puede implicar en relación con otras materias y plazos ya establecidos: por ejemplo, en lo concerniente al "Trabajo de fin de máster" o a las "Prácticas en empresa".

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Díaz-Fouces O.; García-González, M. (eds.), Traducir (con) software libre, Comares, 2008, Granada

Jiménez-Crespo, M.A., Crowdsourcing and Online Collaborative Translations, John Benjamins, 2017, Amsterdam (The Netherlands)

Miquel-Vergés, J., La universidad como institución frontera en el ámbito de la traducción multimedia, 2015, Opción, 31(3):843-866

Olalla-Soler, C.; Vert-Bolaños, O., Traducción y tecnología: herramientas del proceso traductor como actividad profesional. El punto de vista de los estudiantes, 2015, Tradumática, 13:623-640

Oliver, A., Herramientas tecnológicas para traductores, UOC, 2016, Barcelona

Oliver, A.; Moré, J.; Climent, S. (coords.), Traducción y tecnologías, UOC, 2008, Barcelona

Bibliografía Complementaria

Corpas, G.; Varela, M. J., Entornos informáticos de la traducción profesional: las memorias de traducción, Atrio, 2003, Granada

Reineke, D. (coord.) , Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías, Anroart Ediciones, 2005, Las Palmas de Gran Canaria

Santilli, D., Manual de informática aplicada a la traducción, Editorial del CTPCBA, 2016, Buenos Aires (Argentina)

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Doblaje/V01M079V01104

Localización de Páginas Web/V01M079V01105

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Localización de Videoxogos/V01M079V01204

Subtitulado/V01M079V01201

Voice-Over y Traducción de Documentales/V01M079V01202

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103

Otros comentarios

La docencia de esta materia se va a impartir a través de la plataforma de teledocencia FaiTIC de la Universidad de Vigo (<http://faitic.uvigo.es>). Es responsabilidad del alumnado consultar los materiales y las novedades a través de la dicha plataforma y de estar al tanto de las fechas en las que las pruebas de evaluación tienen lugar y/o tienen que entregarse.

DATOS IDENTIFICATIVOS**Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia**

Asignatura	Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia			
Código	V01M079V01102			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Veiga Díaz, María Teresa García González, Marta			
Profesorado	García González, Marta Veiga Díaz, María Teresa			
Correo-e	mveiga@uvigo.es mgarciag@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	Esta materia se concibe como un espacio didáctico que servirá al alumno, en primer lugar, para reflexionar sobre los aspectos interculturales que afectan a la traducción multimedia en sus distintas modalidades y, en segundo lugar, para adquirir las competencias que le permitirá encontrar soluciones adecuadas no solo en el contexto de su actividad como traductor sino también en su faceta de mediador en el sentido más amplio del término.			

Competencias

Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CG13	13. Conocer los conceptos de culturalidad, interculturalidad, transculturalidad y mestizaje.	- saber
CG14	14. Detectar, analizar y resolver adecuadamente problemas de trasvase cultural en diferentes productos multimedia.	- saber - saber hacer
CG15	15. Poner en relación la culturalidad del producto original multimedia con el correspondiente entorno social y los destinatarios-meta.	- saber hacer
CG16	16. Modular la culturalidad-origen en atención a diferentes destinatarios-meta.	- saber
CG17	17. Revisar críticamente diferentes versiones-meta con especial atención a la culturalidad de los destinatarios finales.	- saber hacer
CE4	4. Identificar y conocer en profundidad los aspectos interculturales implicados.	- saber - saber hacer
CE7	7. Conocer en profundidad y describir textos multimedia.	- saber - saber hacer
CE11	11. Ser capaz de ofrecer distintas soluciones en atención a la culturalidad de los destinatarios finales	- saber hacer
CE12	12. Contar con un método crítico adecuado y fiable de revisión del producto final, con especial atención a las marcas culturales.	- saber hacer
CE13	13. Conocer en profundidad diferentes modelos de análisis cultural.	- saber

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
---------------------------	--------------

Identificar y conocer en profundidad los aspectos culturales implicados en la comunicación multimedia.	CG1 CG11 CG13 CG14 CG15 CE4 CE7 CE13
Conocer en profundidad diferentes modelos de análisis cultural.	CG1 CG13 CE7 CE13
Ofrecer soluciones adaptadas a la culturalidad de los destinatarios finales.	CG11 CG12 CG13 CG14 CG16 CG17 CE4 CE11 CE12
Contar con un método crítico adecuado y fiable de revisión del producto final, con especial atención a las marcas culturales	CG11 CG14 CG17 CE11 CE12

Contenidos

Tema	
Aproximación al concepto de cultura y sus derivados.	Aplicación metodológica práctica de los conceptos de culturalidad, interculturalidad y transculturalidad a la traducción multimedia.
Modelos de análisis cultural.	Modelos de descripción de la cultura Modelos de identificación y clasificación de elementos culturales.
Aproximación a los conceptos de localización, internacionalización y globalización de contenidos.	Localización Internacionalización Globalización
Modelos de análisis de estrategias de traducción de elementos culturales.	Análisis de estrategias de traducción / adaptación aplicadas a la TAV. Análisis de estrategias de traducción / adaptación aplicadas a la localización.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Estudios/actividades previos	8	6	14
Foros de discusión	10	20	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	24	24	48
Estudio de casos/análisis de situaciones	2	12	14
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12
Trabajos y proyectos	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	La primera sesión de la materia será presencial (aunque también se grabará y colgará en la plataforma de posgrado virtual) y se dedicará a explicar en detalle los objetivos que se pretenden alcanzar, el temario, la forma en que se desarrollará la materia y los procedimientos de evaluación.
Estudios/actividades previos	El alumno dispondrá en la plataforma de posgrado de una bibliografía básica de lectura obligatoria que deberá asimilar con el fin de poder realizar con éxito los ejercicios prácticos.
Foros de discusión	En los foros de debate se pondrán en común y debatirán los aspectos teóricos de la bibliografía y se reflexionará sobre su aplicabilidad a la práctica de la traducción multimedia.

Resolución de problemas y/o ejercicios la progresión del estudiantado en la adquisición de las competencias relacionadas con la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudios/actividades previos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Foros de discusión	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Resolución de problemas y/o ejercicios	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Dado que el curso tiene carácter semipresencial está prevista una atención personalizada continuada a lo largo de todo el desarrollo de la materia en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Foros de discusión	Los estudiantes deberán demostrar a través de su participación activa y razonada en el foro que han leído críticamente el material propuesto para los estudios previos y que saben aplicarlo realizando diversas actividades propuestas por el profesorado (vídeo de las lecturas de primer bloque 15%, actividad de foro sobre los aspectos interculturales de la localización de software y videojuegos 15%).	30	CG1 CG11 CG13 CG14 CG15 CE4 CE7 CE13
Trabajos y proyectos	El alumno llevará a cabo de forma individual o en grupo un trabajo de análisis de un producto multimedia (en cualquiera de sus modalidades) en la que analizará en profundidad los problemas culturales que presenta y la forma en que se han resuelto o podrían resolverse. Fecha de entrega: 15 de enero de 2018.	40	CG1 CG11 CG12 CG13 CG14 CG15 CG16 CG17 CE4 CE7 CE11 CE12 CE13

Estudio de casos/análisis de situaciones	Los estudiantes deberán llevar a cabo diferentes actividades de análisis de los aspectos culturales de algunos productos multimedia. Dichas actividades se integrarán en una macrotarea de caracterización de la cultura española (caracterización de la cultura española, ejemplificación mediante un producto audiovisual y elaboración de un perfil para la localización de páginas web).	30	CG1 CG11 CG12 CG13 CG14 CG15 CE4 CE7 CE13
--	--	----	---

Otros comentarios y evaluación de Julio

Dado que la asignatura se concibe como una primera aproximación a la investigación sobre los aspectos culturales implicados en la traducción multimedia, se concederá especial importancia a la redacción de las diferentes tareas encomendadas, que deberán ajustarse a los estándares de la redacción académica. Consecuentemente, aquellos trabajos que presenten una redacción deficiente o excesivamente informal y/o que incumplan las normas ortográficas y gramaticales recibirán automáticamente la calificación de SUSPENSO.

Para superar la asignatura no es obligatorio asistir a las sesiones presenciales.

SEGUNDA OPORTUNIDAD DE EVALUACIÓN:

En la segunda convocatoria, los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la primera oportunidad de evaluación deberán completar los trabajos que no hayan entregado o resuelto de manera satisfactoria durante el curso. Para ello, se fija un plazo máximo de recepción de dichos trabajos hasta el 29 de junio de 2018.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

- Hidalgo Hernández, Verónica., "Cultura, Multiculturalidad, Interculturalidad y Transculturalidad: Evolución de un Término", 2005, Universitat Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació, 73-84.
- Hofstede, Geert., International Association for Cross-Cultural Psych, 2011, Online Readings in Psychology and Culture, Unit 2.
- Katan, David., Translating cultures: an introduction for translators, interpreters and mediators., 2ª, St Jerome Publishing, 2004, Manchester
- Marín Hernández, David., "La esencialización de la cultura y sus consecuencias en los estudios de traducción", 2005, TRANS, 9, 73-84.
- Novinger, Tracy., Intercultural communication: a practical guide., University of Texas Press., 2001, Austin (Texas)

Bibliografía Complementaria

- Burgmann, Inga, Kitchen, Philip J. y Williams, Russell., "Does culture matter on the web?", 2006, Marketing Intelligence & Planning, 24(1), 62-76.
- Lazcano Bello, Teresa., "Level of Customization of Twenty America Companies to Spain", 2009, Review of Business Information System, 13(2), 51-60.
- Pym, Anthony., "Website localization", 2010,
- The Culturally Customized Web Site. Customizing Web Sites for the Global Marketplace. Oxford., The Culturally Customized Web Site. Customizing Web Sites for the Global Marketplace., Elsevier, 2005, Oxford
- Würz, Elizabeth., Intercultural Communication on Web sites: A Cross-Cultural Analysis of Web sites from High-Context Cultures and Low-Context Cultures", 2006, Journal of Computer-Mediated Communication, 11, 274-299.

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

- Doblaje/V01M079V01104
- Localización de Páginas Web/V01M079V01105
- Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203
- Localización de Videoxogos/V01M079V01204
- Prácticas en Empresas/V01M079V01205
- Subtitulado/V01M079V01201
- Trabajo Fin de Máster/V01M079V01206
- Voice-Over y Traducción de Documentales/V01M079V01202

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

DATOS IDENTIFICATIVOS**Recursos Documentales para la Traducción Multimedia**

Asignatura	Recursos Documentales para la Traducción Multimedia			
Código	V01M079V01103			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Agustín Guijarro, Javier de			
Profesorado	Agustín Guijarro, Javier de Doval Díaz, Servando			
Correo-e	jagustin@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es capacitar a los estudiantes de máster para resolver los problemas documentales asociados a la traducción multimedia, a través del conocimiento de los documentos objeto de esta traducción, de las técnicas de análisis, selección y tratamiento de la información, de las técnicas de evaluación de fuentes y del conocimiento de herramientas de búsqueda.			

Competencias

Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG2	2. Manejar con destreza las herramientas tecnológicas e informáticas más relevantes para su uso en los contextos profesionales.	- saber hacer
CG6	6. Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas que permitan la incorporación al ejercicio profesional en el campo de la traducción multimedia.	- saber - saber hacer
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE7	7. Conocer en profundidad y describir textos multimedia.	- saber - saber hacer
CE8	8. Identificar problemas informativos en dichos textos.	- saber - saber hacer
CE9	9. Aplicar protocolos de búsqueda documental en procesos de traducción multimedia	- saber - saber hacer
CE14	14. Identificar y delimitar problemas informativos en la traducción.	- saber - saber hacer

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
1. Reconocer las especificidades de los documentos multimedia.	CG1 CG6 CG11 CE7 CE8

2. Conocer, identificar y solucionar los problemas documentales planteados en los procesos de traducción de documentos multimedia.	CG1 CG6 CG11 CE7 CE8 CE9 CE14
3. Evaluar la calidad de documentos y de información.	CG1 CG6 CG11 CG12 CE7 CE8 CE9
4. Utilizar adecuadamente herramientas de localización de información.	CG2 CG6 CG11 CE8 CE9
5. Utilizar adecuadamente protocolos documentales para el tratamiento de información.	CG11 CE8 CE9 CE14
6. Conocer y utilizar adecuadamente la terminología del campo audiovisual.	CG1 CG11 CE7 CE9

Contenidos

Tema	
1. Introducción: la documentación aplicada a la traducción multimedia.	1.1. Fundamentos de la documentación como área de conocimiento. 1.2. Especificidades de las aplicaciones documentales a la actividad traductora. 1.3. Especificidades de las aplicaciones documentales a la traducción multimedia.
2. Los documentos multimedia como categoría documental.	2.1. Tipologías documentales. 2.2. Especificidades de los documentos multimedia y su tipología.
3. Búsqueda documental para la traducción multimedia.	3.1. Fuentes de información. 3.2. Herramientas de búsqueda. 3.3. Métodos de evaluación de fuentes electrónicas.
4. Tratamiento de la información en traducción multimedia.	4.1. Evaluación de necesidades documentales en los objetos de traducción. 4.2. Criterios de selección de información en documentos recuperados. 4.3. Clasificación y almacenado de información seleccionada.
5. Documentación y terminología en el ámbito audiovisual y multimedia.	5.1. Fuentes de referencia en el ámbito audiovisual: observación, análisis y vaciado. 5.2. Tesoros: caracterización, elaboración y utilidades. 5.3. Elaboración de un tesoro del campo audiovisual.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentaciones/exposiciones	3	5	8
Resolución de problemas y/o ejercicios	15	27	42
Estudio de casos/análisis de situaciones	15	27	42
Trabajos y proyectos	15	43	58

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

Metodologías

Descripción
Presentaciones/exposiciones Los contenidos de la materia se encontrarán en forma de presentación accesible para los alumnos a través de la plataforma de teledocencia Tema.

Resolución de problemas y/o ejercicios	Se plantearán ejercicios de aplicación práctica de la teoría y de verificación de habilidades y conocimientos adquiridos.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Se plantearán casos prácticos de búsquedas documentales, de evaluación de documentos y de análisis, selección y tratamiento de la información.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Resolución de problemas y/o ejercicios	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Presentaciones/exposiciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Estudio de casos/análisis de situaciones	Los resultados obtenidos en los estudios de casos permitirán evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.	30	CG11 CE7 CE8 CE9 CE14
Resolución de problemas y/o ejercicios	Los resultados obtenidos en la resolución de problemas permitirán evaluar los conocimientos y habilidades de los estudiantes.	30	CG11 CE7 CE8 CE9 CE14
Trabajos y proyectos	Los alumnos realizarán individualmente o en grupo un microtesauro del ámbito audiovisual o multimedia.	40	CG11 CE8 CE9 CE14

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Las actividades de aplicación, se estructurarán en 4 bloques, como se indica más abajo; los 3 primeros bloques se desarrollarán en períodos de 11 días, el cuarto en uno de 24.

PERÍODO 1: día nº 1-día nº 11

Bloque 1: "Introducción: la documentación aplicada a la traducción multimedia"

Bloque 2: "Los documentos multimedia como categoría documental"

PERÍODO 2: día nº 12-día nº 22

Bloque 3: "Búsqueda documental para la traducción multimedia"

PERÍODO 3: día nº 23-día nº 33

Bloque 4: "Tratamiento de la información en traducción multimedia"

PERÍODO 4: día nº 34-día nº 57

SEGUNDA CONVOCATORIA:

Para la evaluación de la asignatura en la segunda convocatoria, los alumnos realizarán las actividades de aplicación práctica que no hubieran llevado a cabo en su momento o, en su caso, replantearán y realizarán de nuevo, siguiendo las indicaciones del profesor, aquellas que no hubieran superado satisfactoriamente durante el desarrollo del curso.

La fecha límite para entregar las actividades en la segunda convocatoria de evaluación se hará pública oportunamente en Faitic.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

ARGUDO, S., PONS, A., Mejorar las búsquedas de información, UOC, 2012, Barcelona

CARIDAD SEBASTIÁN, M., HERNÁNDEZ PÉREZ, T, RODRÍGUEZ MATEOS, D, PÉREZ LORENZO, B, Documentación audiovisual: nuevas tendencias en el entorno digital, Síntesis, 2011, Madrid

CID LEAL, P.; PERPINYA MORERA, R., Cómo y dónde buscar fuentes de información, Servicio de Publicaciones de la Universidad Autóno, 2013, Barcelona

CORDÓN GARCÍA, J.A. ET AL, Las nuevas fuentes de información. Información y búsqueda de información en el contexto de la web 2.0, 2ª, Pirámide, 2012, Madrid

CORDÓN GARCÍA, J. A. ET AL., Las nuevas fuentes de información: la búsqueda informativa, documental y de investigación en el ámbito digital, Pirámide, 2016, Madrid

COSTA SÁNCHEZ, C.; PIÑEIRO OTERO, T, Estrategias de comunicación multimedia, UOC, 2016, Barcelona

CRUZ GIL, M. C., Modelos de búsqueda y recuperación de la información, Trea, 2015, Gijón

CURRÁS, E., Ontologías, taxonomía y tesauros: manual de construcción y uso, Trea, 2005, Gijón

ISO, « Documentación-Directrices para el establecimiento y desarrollo de tesauros monolingües. Norma Internacional ISO2788-1986 (1ª Parte) ». Revista Española de Documentación Científica, 12, 4, 1989,

JIMÉNEZ PIANO, M.; ORTIZ-REPISO, V., Evaluación y calidad de sedes web., Trea, 2007, Gijón

LÓPEZ YEPES, J.; OSUNA ALARCÓN, M. R, Manual de ciencias de la información y documentación, Pirámide, 2011, Madrid

PACIOS LOZANO, A. R., BUENO DE LA FUENTE, G. (coord.), écnicas de búsqueda y uso de la información, Ramón Areces, 2013, Madrid

Bibliografía Complementaria

ALONSO ARÉVALO, J.; CORDÓN GARCÍA, J. A.; GARCÍA-RODRÍGUEZ, A.; GÓMEZ DÍAZ, R, Leyendo entre pantallas, Trea, 2016, Gijón

CORDÓN GARCÍA, J.A. ET AL, Manual de búsqueda documental y práctica bibliográfica, Pirámide, 1999, Madrid

CUADRA, E. DE LA, Documentación cinematográfica: roles y fuentes del documentalista en el cine, UOC, 2013, Barcelona

CURRÁS, E., Thesaurus: lenguajes terminológicos, Paraninfo, 1991, Madrid

FORNÁS, R., Cómo buscar en Internet, El País-Aguilar, 2001, Madrid

GUALLAR, J.,LEIVA-AGUILERA, J., El content curator. Guía básica para el nuevo profesional de internet, UOC, 2013, Barcelona

LÓPEZ DE SOLIS, I., El Film-research, UOC, 2013, Barcelona

ISO, « Documentación-Directrices para el establecimiento y desarrollo de tesauros monolingües. Norma Internacional ISO2788-1986 (2ª Parte) ». Revista Española de Documentación Científica, 13,, 1990,

LÓPEZ YEPES, A. (ed.), Cine en la era digital. Aplicaciones de la documentación cinematográfica (1992-2005), Fragua, Madrid

MALDONADO MARTÍNEZ, A., RODRÍGUEZ YUNTA, L., La información especializada en internet. Directorio de recursos de interés académico y profesional, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2006, Madrid

MARTÍNEZ LÓPEZ, A.B., ORTEGA ARJONILLA, E., "Recursos bibliográficos sobre traducción, redacción y terminología en los ámbitos científico-técnico, audiovisual y multimedia". TRANS: Revista de traductología, 11, págs.287-298, 2007,

MARTÍNEZ ROBLEDO, M. I, "Bibliografía y recursos electrónicos para la traducción multimedia, la tradumática y la enseñanza de lenguas". Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural, 3, págs. 329-339, 2010,

NAUMIS PEÑA, C., Modelo de construcción de tesauros documentales multimedia: aplicaciones a los contenidos educativos en televisión, Universidad Complutense, Servicio de Publicaciones, 2005, Madrid

SIERRA SÁNCHEZ, J (coord.), Retos y oportunidades de la comunicación multimedia en la era del 2.0, Fragua, 2011, Madrid

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Doblaje				
Asignatura	Doblaje			
Código	V01M079V01104			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Lorenzo García, María Lourdes			
Profesorado	Agost Canós, Rosa Fernández Martínez, Juan Hugo Lorenzo García, María Lourdes			
Correo-e	llorenzo@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	En esta materia el alumnado aprenderá las bases teórico-metodológicas de la traducción para doblaje y será capaz de analizar críticamente dicho tipo de traducciones. Al mismo tiempo será capaz de realizar traducciones de calidad para doblaje.			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE49	49. Conocer en profundidad la historia y evolución del doblaje.	- saber
CE50	50. Conocer en profundidad las etapas del proceso de doblaje.	- saber
CE51	51. Conocer en profundidad las condiciones laborales, convenciones de doblaje y el discurso del doblaje y aprender a manejar software de doblaje.	- saber
CE52	52. Conocer en profundidad los principales problemas de traducción para doblaje (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de doblaje.	- saber - saber hacer

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
El alumno aprenderá las bases teóricas específicas de esta modalidad de trasvase audiovisual: definición, historia, fases, convenciones, códigos de significación y modelos de análisis.	CG1 CG4 CE5 CE49 CE50 CE51 CE52
También sabrá analizar los distintos problemas de trasvase de la modalidad (generales y específicos) y aplicar las estrategias para solucionarlos más adecuadas en cada caso.	CG1 CG4 CG12 CE3 CE5 CE52

El alumno será capaz de realizar traducciones para doblaje de calidad.

CG7
CG11
CG12
CE5
CE52

El alumno adquirirá las herramientas metodológicas y analíticas necesarias para ser críticos con las traducciones de esta modalidad.

CG12
CE51
CE52

Contenidos

Tema	
1. Introducción a la traducción para doblaje	1.1. Definición 1.2. Historia 1.3. Fases 1.4. La profesión
2. Tipos de traducción para doblaje y tareas relacionadas	2.1. Traducción borrador 2.2. Traducción ajustada 2.3. Traducción de sinopsis (de películas o capítulos de series) 2.4. Búsqueda de terminología específica de series (coherencia terminológica del producto)
3. Códigos de significación del texto audiovisual	3.1. Códigos del canal visual 3.2. Códigos del canal auditivo
4. Problemas de traducción y estrategias de resolución.	4.1. Problemas compartidos con otras modalidades 4.2. Problemas específicos de traducción para doblaje 4.3. Estrategias de traducción
5. Trabajo de curso	5.1. Traducción borrador (nivel inicial) 5.2. Traducción ajustada (nivel avanzado) 5.3. Análisis crítico (nivel avanzado)

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Estudios/actividades previos	0	34	34
Foros de discusión	12	0	12
Tutoría en grupo	12	0	12
Actividades introductorias	4	0	4
Salidas de estudio/prácticas de campo	10	0	10
Estudio de casos/análisis de situaciones	8	48	56
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	2	0	2
Trabajos y proyectos	0	20	20

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

Metodologías

	Descripción
Estudios/actividades previos	El alumno dispondrá, en la plataforma del postgrado, de una guía con los principales contenidos de la materia desarrollados, así como una bibliografía básica de lectura obligatoria, que debe asimilar con el fin de poder realizar con éxito los ejercicios prácticos.
Foros de discusión	En los foros de discusión, se pondrán en común y discutirán las soluciones dadas a las prácticas autónomas.
Tutoría en grupo	Las tutorías grupales (o individuales, dependiendo de si las entregas obligatorias de la asignatura se hacen individualmente o en grupo) se usarán para despejar dudas relativas a los encargos a través de los cuales se evalúa la asignatura y para revisar los mismos una vez entregados.
Actividades introductorias	La primera sesión de la materia será presencial (aunque también se grabará y colgará en la plataforma del postgrado) y se dedicará a explicar con detalle los objetivos que se pretende alcanzar, el temario, la forma en que se desarrollará la docencia y los procedimientos de evaluación.
Salidas de estudio/prácticas de campo	Se realizará la visita a un estudio de doblaje gallego.

Estudio de casos/análisis de situaciones	El alumno dispondrá de un elevado número de estudios de caso (doblares existentes) que le permitirán desarrollar el espíritu crítico y justificar las distintas posturas de traducción que puede adoptar ante los distintos doblajes.
--	---

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	La profesora atenderá dudas en horario de tutorías (presenciales) y también por correo electrónico o por skype (en este último caso, cuando el alumno así lo solicite).

Evaluación

	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Estudio de casos/análisis de situaciones	El alumno realizará varios ejercicios que contienen estudios de caso y problemas de traducción de doblaje. Tendrá que evaluarlos críticamente y dar opciones alternativas de traducción, si lo considera oportuno.	20	CG1 CG4 CG11 CG12 CE3 CE5 CE52
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	El alumno realizará una prueba en la que tendrá que dar cuenta de su capacidad para analizar pormenorizadamente varios estudios de caso. En dicha prueba ha de demostrar el dominio teórico-metodológico de la materia.	30	CG4 CG11 CE3 CE5 CE49 CE50 CE51 CE52
Trabajos y proyectos	El alumno realizará un trabajo de curso. En el caso de alumnado de nivel inicial consistirá en una traducción-borrador. En el caso de alumnado de nivel avanzado se podrá escoger entre (a) una traducción ajustada y (b) un análisis crítico de una traducción existente.	50	CG1 CG4 CG7 CG11 CE3 CE5 CE52

Otros comentarios y evaluación de Julio

CRONOGRAMA DE LA MATERIA (puede sufrir pequeñas modificaciones por temas de calendario y ajuste de la visita al estudio de doblaje)

- **Jornada de presentación de la materia (PRESENCIAL y a través de UVigo-TV):** objetivos, temporalización, evaluación
- **Semanas 1/2:** lecturas y participación del alumnado en el foro de lecturas (1ª tarea evaluable) (Coord.: Lourdes Lorenzo)
- **Semanas 3/4:** lenguaje cinematográfico (Prof. Hugo Fernández) y participación del alumnado en el foro correspondiente
- **Semana 5 (PRESENCIAL):** visita a estudio de doblaje de Galicia
- **Semanas 6/7:** ejercicios y estudios de caso en foro (doblar1/2: nivel inicial; doblaje 4/5: nivel avanzado) (2ª tarea evaluable) (Coord.: Lourdes Lorenzo)
- **Semanas 8/9:** ejercicios y estudios de caso de entrega individual (doblar 3: nivel inicial; doblaje 6: nivel avanzado) (3ª tarea evaluable) (Coord.: Lourdes Lorenzo)
- **Semana 10:** ajuste (Prof. Rosa Agost) y participación del alumnado en el foro correspondiente
- **Semana 11:** elección y preparación del trabajo de curso, que será la 4ª tarea evaluable (tutela continuada por parte de la

coordinadora)

- **Semana 12:** repaso y dudas de la materia, con vistas al examen final (5ª tarea evaluable)

Segunda edición de actas (julio) y posteriores convocatorias:

El alumno podrá optar por UNO de los dos sistemas de evaluación contemplados en la primera edición de actas, que recibirán un 100% de la calificación:

- (a) Trabajo tutelado: puede ser el mismo suspenso previamente reformulado o uno nuevo
- (b) Examen teórico-práctico: (2ª edición de actas) se colgará en fatic en una fecha acordada previamente con el alumnado.

EN TODO CASO EL ALUMNO HA DE COMUNICAR CON PRUDENTE ANTELACIÓN QUÉ SISTEMA DE EVALUACIÓN SEGUIRÁ.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Agost, Rosa, Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes, 1999, Ariel

Ávila, Alejandro, El doblaje, 1997, Cátedra

Ballester, Ana, Traducción y nacionalismo: la recepción del cine americano en España a través del doblaje (1928-1948), 2001, Comares

Baños Piñero, R. & J. Díaz Cintas, Audiovisual Translation in a Global Context: Mapping an Ever-changing Landscape, 2015, Palgrave MacMillan

Bosseaux, Charlotte, Dubbing, Film and Performance: Uncanny Encounters, 2015, Peter Lang

Cornell, Julian, "No Place Like Home. Circumscribing Fantasy in Children's Films", en Beeler, Karin & Beeler, Stan (eds.). Children's Films in the Digital Age, 2015, McFarland and Co.

Couto Lorenzo, Xerardo, Arredor da dobraxe: algunhas cuestións básicas, 2009, Deputación da Coruña

Chaume, Frederic, Cine y traducción, 2004, Cátedra

Chaves, María José, La traducción cinematográfica. El doblaje., 2000, Univ. Huelva

Duro, Miguel, La traducción para el doblaje y la subtitulación, 2001, Cátedra

Jankowska, Anna & Agnieszka Szarkowska (eds), New Points of View on Audiovisual Translation and Media Accessibility, 2015, Peter Lang

López Dobao, X.A., "Dez teses para interpretar a dobraxe em Galícia", Trabe de Ouro, 59, 377-390, 2004,

Lorenzo, Lourdes & Ana Pereira, Traducción subordinada (I): el doblaje, 2000, Univ. Vigo

Martí Ferriol, José Luis, Cine independiente y traducción, 2010, Tirant lo Blanch

Montero, Xoan, Traducción para a dobraxe en Galicia, País Vasco e Cataluña. Experiencias investigadoras e profesionais, 2010, Universidade de Vigo

Mubenga, K. Somwe, Film Discourse and Pragmatics in Screen Translation, 2015, Lambert Academic Pub.

Ranzato, Irene, Translating Culture Specific References on Television: The Case of Dubbing, 2016, Routledge

Rica Peromingo, Juan Pedro, Aspectos lingüísticos y técnicos de la traducción audiovisual (TAV), 2016, Peter Lang

Sanderson, J.D., Traductores para todo. Actas de las III Jornadas de doblaje y subtitulación, 2002, Univ. d'Alacant

Sanderson, J.D., ¡Doble o nada! Actas de las I y II Jornadas del doblaje y subtitulación., 2001, Univ. d'Alacant

Whitman, Candace, Through the Dubbing Glass, 1992, Peter Lang

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Localización de Páginas Web				
Asignatura	Localización de Páginas Web			
Código	V01M079V01105			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Díaz Fouces, Óscar			
Profesorado	Díaz Fouces, Óscar Mata Pastor, Manuel			
Correo-e	fouces@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	El mercado profesional de la traducción de páginas web. Lenguajes y tecnologías para contenidos de Internet. Estándares internacionales. Herramientas para gestionar la localización de contenidos para Internet.			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE36	36. Conocer en profundidad los conceptos básicos en la localización de páginas web.	- saber
CE37	37. Conocer en profundidad el proceso de localización de páginas web.	- saber
CE38	38. Conocer en profundidad las herramientas usadas en la localización de páginas web.	- saber
CE39	39. Conocer en profundidad las dinámicas profesionales del sector de localización de páginas web.	- saber - Saber estar /ser
CE40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.	- saber hacer

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
Conocer el flujo de trabajo y los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de sitios y contenido web.	CG1 CG4 CG7 CE3 CE5 CE36 CE37 CE38 CE39

Conocer y aplicar las estrategias y saber utilizar herramientas más adecuadas en cada caso para la ejecución eficiente de un encargo profesional de localización de sitios y contenido web.

CB6
CG1
CG4
CG7
CG11
CG12
CE3
CE5
CE36
CE37
CE38
CE39
CE40

Contenidos	
Tema	
Introducción a la localización de sitios y contenido web	- Localización de software vs. localización de sitios y contenido web - Webs estáticas vs. webs dinámicas: repercusiones técnicas y laborales
Las estrategias habituales en localización de sitios y contenido web	- Solo traducción - Localización parcial - Localización integral - Transcreación - Optimización
Las herramientas habituales en localización de sitios y contenido web	- Editores de texto - Aplicaciones de diseño web - Aplicaciones ofimáticas y de autoedición - Sistemas de traducción asistida - Otras herramientas
El proceso de localización de sitios y contenido web	- Elementos textuales - Elementos metatextuales - Elementos interactivos - Elementos gráficos - Otros elementos localizables
El mercado de localización de sitios y contenido web	- Segmentación del mercado - Prospección de posibles clientes - Preparación de ofertas / presupuestos - Sistemas de tarificación y estrategias de negociación - Pasado, presente y futuro

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Estudio de casos/análisis de situaciones	19	31	50
Trabajos de aula	19	31	50
Presentaciones/exposiciones	6	30	36
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías	
	Descripción
Actividades introductorias	Presentación de la materia e identificación de la formación previa y las habilidades prácticas del alumnado.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Presentación y discusión de situaciones concretas y casos específicos relacionados con los contenidos de la materia. Discusión orientada por el personal docente.
Trabajos de aula	Resolución de actividades encargadas y orientadas por el personal docente, encaminadas a graduar la progresión del estudiantado en la adquisición de los conocimientos relacionados con la materia.
Presentaciones/exposiciones	Presentación por parte de los estudiantes de actividades realizadas y conocimientos adquiridos. Discusión orientada por el personal docente.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Presentaciones/exposiciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas	Descripción
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos de aula	Grupo de actividades prácticas relacionadas con la primera parte del temario (30%). Grupo de actividades prácticas relacionadas con la segunda parte del temario (30%).	60	CG1 CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE36 CE37 CE38 CE39 CE40
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Gestión de un proyecto-encargo global.	40	CG1 CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE36 CE37 CE38 CE39 CE40

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Semana 1

- familiarización con plataforma y materiales de la asignatura
- presentaciones de estudiantes y profesor (foro "Varios")
- lectura de apuntes: apartados 1, 2, 3.1 y 3.2

- debate introductorio (HTML vs. música)
- debate 1 (I10n web vs. I10n software) [evaluable: 0-5 %]
- ejercicio 1 (metainfo) [no evaluable]

Semana 2

- sesión presencial en CUVI
- lectura de apuntes: apartado 3.3
- debate 2 (estructura / inicio multilingüe) [evaluable: 0-5 %]
- ejercicio 2 (testing: realización y viabilidad) [no evaluable]
- lectura complementaria 1 (Galibert)

Semana 3

- lectura de apuntes: apartados 3.4 y 3.5
- debate 3 (costes) [evaluable: 0-5 %]
- ejercicio 3 (testing: traducción) [no evaluable]
- lectura complementaria 2 (Payne)

Semana 4

- actividad práctica 4.1 (ensayo) [evaluable: 25 %]
- lectura complementaria 3 (Estellés) y debate 4 [evaluable: 0-5 %]

Semana 5

- actividad práctica 4.2 (web) [evaluable: 30 %]
- lectura complementaria 4 (W3C.org) y debate 5 [evaluable: 0-5 %]

Semana 6

- actividad práctica 4.3 (oferta) [evaluable: 30 %]
- lectura complementaria 5 (Beninatto) y debate 6 [evaluable: 0-5 %]

Fecha tope de entrega de actividades prácticas obligatorias: segundo viernes enero

SEGUNDA CONVOCATORIA:

El estudiantado que no supere en primera convocatoria esta materia, podrá hacerlo en una segunda convocatoria, de acuerdo con el calendario oficial de la Universidad, realizando nuevamente las actividades y el proyecto propuestos en la primera. La fecha límite para la entrega de la segunda convocatoria se comunicará durante el curso y será publicada en FaiTIC.

Para superar la asignatura no será obligatorio asistir a las sesiones presenciales.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Esselink, Bert, A Practical Guide to Localisation, John Benjamins, 2000, London/New York

Jimenez-Crespo, Miguel A, Translation and Web Localization, Routledge, 2013, London/New York

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

Trabajo Fin de Máster/V01M079V01206

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Localización de Videoxogos/V01M079V01204

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Subtitulado				
Asignatura	Subtitulado			
Código	V01M079V01201			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Iravedra López, Marta Pereira Rodríguez, Ana María Romero Fresco, Pablo			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	Esta materia se concibe como un espacio didáctico que servirá al alumno, en primer lugar, para alcanzar competencia profesional en el proceso de elaboración de subtítulos y, en segundo lugar, para reflexionar sobre los problemas surgidos en dicho proceso, analizarlos críticamente y defender las soluciones adoptadas. Además, se introducirá al alumno en la técnica del rehablado.			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE45	45. Conocer en profundidad la historia y evolución del subtitulado.	- saber
CE46	46. Conocer en profundidad las etapas del proceso de subtitulado.	- saber
CE47	47. Conocer en profundidad las condiciones laborales, las convenciones de subtitulación y el discurso subtitulador y aprender a manejar el software de subtitulación.	- saber hacer
CE48	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtitulado (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtitulado.	- saber hacer

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
El alumno aprenderá las bases teóricas sobre las que descansa esta modalidad de trasvase audiovisual: definición, tipos, historia y características diferenciales.	CG1 CG4 CE3 CE45 CE46 CE47 CE48
El alumno aprenderá a manejar programas de subtitulado.	CG11 CE47

El alumno llevará a cabo con éxito todas las fases del proceso de subtitulado: localización de los subtítulos, adaptación y lanzamiento y sabrá defender su trabajo.

CG1
CG4
CG7
CG11
CG12
CE3
CE5
CE45
CE46
CE47
CE48

El alumno aprenderá los fundamentos teóricos del reabladado.

CG1
CG4
CE3
CE5

Contenidos

Tema

1. El subtitulado	1.1. Definición, tipos e historia 1.2. Etapas en el proceso de subtitulado 1.3. La práctica subtituladora: la profesión de subtitulador; convenciones espaciales, temporales y ortotipográficas; especificidades del discurso subtitulador y problemas y estrategias de resolución
2. Introducción al reabladado	
3. Prácticas	3.1. Prácticas de subtitulado 3.2. Comentarios de reabladado

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Estudios/actividades previos	26	9	35
Prácticas autónomas a través de TIC	0	35	35
Foros de discusión	10	0	10
Tutoría en grupo	10	0	10
Trabajos y proyectos	0	28	28
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	La primera sesión de la materia será presencial (aunque también se grabará y colgará en la plataforma del postgrado) y se dedicará a explicar con detalle los objetivos que se pretende alcanzar, el temario, la forma en que se desarrollará la docencia y los procedimientos de evaluación.
Estudios/actividades previos	El alumno dispondrá, en la plataforma del postgrado, de una guía con los principales contenidos de la materia desarrollados, así como una bibliografía básica de lectura obligatoria, que debe asimilar con el fin de poder realizar con éxito los ejercicios prácticos.
Prácticas autónomas a través de TIC	Los contenidos teóricos que el alumno debe asimilar se ejercitarán a través de actividades y distintos tipos de ejercicios que el alumno realizará individualmente.
Foros de discusión	En los foros de discusión, se pondrán en común y discutirán las soluciones dadas a las prácticas autónomas.
Tutoría en grupo	Las tutorías grupales (o individuales, dependiendo de si las entregas obligatorias de la asignatura se hacen individualmente o en grupo) se usarán para despejar dudas relativas a los encargos a través de los cuales se evalúa la asignatura y para revisar los mismos una vez entregados.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------

Estudios/actividades previos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Prácticas autónomas a través de TIC	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Tutoría en grupo	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos y proyectos	Comentario de subtítulos reheblados en inglés y/o español. FECHA APROXIMADA: semana 8.	30	CG1 CG4 CG11 CE3 CE5 CE47 CE48
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Además de las actividades semanales, el alumno llevará a cabo dos encargos de subtitulado (individual o en grupo) que supondrán la puesta en práctica de los contenidos de la materia y que consistirán en encargos de trabajo simulados o reales, que pueden ir acompañados de un informe crítico y apoyado en fuentes de autoridad de los problemas surgidos y de las estrategias de resolución aplicadas. FECHAS APROXIMADAS: semanas 3 y 5. Las fechas de los encargos pueden variar dependiendo de la programación de las sesiones presenciales de la asignatura.	70	CG1 CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE45 CE46 CE47 CE48

Otros comentarios y evaluación de Julio

Para superar la materia no será obligatorio asistir a las sesiones presenciales.

SEGUNDA OPORTUNIDAD DE EVALUACIÓN

Si la calificación obtenida en las pruebas y trabajos durante la primera oportunidad de evaluación es no apta, o bien los trabajos se podrán rehacer siguiendo las correcciones y propuestas de mejora realizadas por los profesores (en ese caso, la nota máxima que se obtendrá será 5), o bien se realizarán nuevos encargos y actividades, que se calificarán de 0 a 10.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Díaz Cintas, Jorge, Teoría y práctica de la subtitulación inglés-español, 1, Ariel, 2003, Barcelona

Díaz Cintas, Jorge y Remael, Aline, Audiovisual translation: subtitling, 1, St. Jerome, 2007, Manchester

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Voice-Over y Traducción de Documentales				
Asignatura	Voice-Over y Traducción de Documentales			
Código	V01M079V01202			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Cortés Villarroja, Judith Pereira Rodríguez, Ana María Vázquez Fernández, Marta			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	Esta materia está concebida para que el alumno adquiera los conocimientos teórico-prácticos relativos a la modalidad de traducción audiovisual conocida como voces superpuestas o voice over. Para ello se presentarán y analizarán las características principales de la modalidad y todo el proceso por el cual pasa el traductor, haciendo especial hincapié en las convenciones que debe utilizar y las principales dificultades a las cuales se enfrenta, relacionadas básicamente con el género documental y la divulgación científica en el medio audiovisual, pero también con otros géneros que también apuestan por esta modalidad, como son los realities. El alumno además deberá ser capaz de defender argumentativamente las traducciones que realice.			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - Saber estar /ser
CE53	53. Conocer en profundidad la historia y evolución del voice over.	- saber
CE54	54. Conocer en profundidad las etapas del proceso de voice over.	- saber
CE55	55. Conocer en profundidad las condiciones laborales y convenciones del voice over y su discurso, y aprender a manejar software de voice over.	- saber
CE56	56. Conocer en profundidad los principales problemas del voice over (generales y específicos) y adquirir práctica en esta modalidad.	- saber - saber hacer

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
Conocer las bases teóricas sobre las que descansa esta modalidad de trasvase audiovisual: definición, características diferenciales y proceso.	CG1 CG4 CE3 CE53 CE54 CE55 CE56

Conocer las características diferenciales de los diferentes formatos que admiten las voces superpuestas y las dificultades específicas que plantea cada uno de ellos.

CG4
CE3
CE53
CE54
CE55
CE56

Llevar a cabo con éxito todas las fases del proceso de voice over respetando las convenciones de la modalidad y las restricciones temporales. Además será capaz de defender su trabajo.

CG1
CG4
CG7
CG11
CG12
CE3
CE5
CE53
CE54
CE55
CE56

Contenidos

Tema	
1. Voces superpuestas	1.1. Aspectos teóricos y bibliografía recomendada 1.2. Aspectos prácticos
2. Formatos que admiten voces superpuestas	2.1. Documentales de divulgación científico-técnica 2.2. Reportajes y documentales humanísticos 2.3. Realities y extras de cine
3. Proyecto de doblaje para voice over	3.1. Prácticas de voice over 3.2. Proyecto de voice over

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Prácticas autónomas a través de TIC	10	25	35
Foros de discusión	20	0	20
Tutoría en grupo	10	0	10
Actividades introductorias	2	0	2
Estudios/actividades previos	6	29	35
Trabajos y proyectos	0	18	18
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	0	30	30

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

Metodologías

	Descripción
Prácticas autónomas a través de TIC	Los contenidos teóricos que el alumno debe asimilar se ejercitarán a través de actividades y distintos tipos de ejercicios que el alumno realizará individualmente.
Foros de discusión	En los foros de discusión, se pondrán en común y discutirán las soluciones dadas a las prácticas autónomas.
Tutoría en grupo	Las tutorías grupales (o individuales, dependiendo de si las entregas obligatorias de la asignatura se hacen individualmente o en grupo) se usarán para despejar dudas relativas a los encargos a través de los cuales se evalúa la asignatura y para revisar los mismos una vez entregados.
Actividades introductorias	Los alumnos contarán con una presentación powerpoint en la que se explica con detalle los objetivos que se pretenden alcanzar en la materia, el temario, la forma en que se desarrollará la docencia y los procedimientos de evaluación. Además, realizarán dos actividades introductorias de entrega no obligatoria para familiarizarse con la modalidad y sus características.
Estudios/actividades previos	El alumno dispondrá, en la plataforma del postgrado, de una guía con los principales contenidos de la materia desarrollados, así como una bibliografía básica de lectura obligatoria, que debe asimilar con el fin de poder realizar con éxito los ejercicios prácticos.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
--------------	-------------

Estudios/actividades previos	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Prácticas autónomas a través de TIC	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Foros de discusión	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Tutoría en grupo	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos y proyectos	El alumno llevará a cabo un encargo de voice over (individual o en grupo) que supondrá la puesta en práctica de los contenidos de la materia y que consistirá en un encargo de trabajo simulado o real, junto con un informe crítico y apoyado en fuentes de autoridad de los problemas surgidos y de las estrategias de resolución aplicadas.	40	CG1 CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE53 CE54 CE55 CE56
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	El alumno realizará distintas actividades, individuales y en grupo, que deberá entregar al final de los distintos apartados de módulo a través de las cuales demostrará la comprensión, asimilación y puesta en práctica de los contenidos teóricos de la materia. Las actividades (o grupo de actividades) de cada apartado serán de entrega obligatoria y cada una supondrá un 20% de la nota final.	60	CG1 CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE53 CE54 CE55 CE56

Otros comentarios y evaluación de Julio

Las actividades semanales (individuales o en grupo) son de entrega obligatoria y requisito indispensable para superar la materia; excepto aquellas para las que se indique específicamente “entrega opcional”.

La participación en los foros es obligatoria (sin excepciones) y esta matizará la nota final, tanto positiva como negativamente.

En todos los casos será requisito indispensable para superar la materia alcanzar una puntuación mínima de 5 puntos en el proyecto final.

SEGUNDA CONVOCATORIA:

Aquellos alumnos que no superen la materia podrán presentarse en la convocatoria de julio (calendario oficial de la Uvigo). Deberán entregar un dossier con las respuestas a todas las cuestiones formuladas en los foros y una serie de actividades

breves y un proyecto extenso distinto al realizado por los alumnos que siguieron la docencia y superaron el módulo.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Espasa, Eva, "Myths about documentary translation" en Orero (ed.) Topics in Audiovisual Translation, 183-197, 1, John Benjamins, 2004, Amsterdam/Philadelphia

Franco, Eliana; Matamala, Anna; Orero, Pilar, Voice-over Translation: an Overview, 1, Peter Lang, 2010, Berna

Matamala, Anna, "Main challenges in the translation of documentaries" en Díaz Cintas (ed.) New Trends in Audiovisual Translation, 109-120, 1, Multilingual Matters, 2009, Bristol

Orero, Pilar, "La traducción de entrevistas para voice-over" en Zabalbeascoa, Santamaría y Chau (eds.) La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión, 1, Comares, 2005, Granada

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Doblaje/V01M079V01104

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Localización de Programas Informáticos				
Asignatura	Localización de Programas Informáticos			
Código	V01M079V01203			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Díaz Fouces, Óscar			
Profesorado	Díaz Fouces, Óscar			
Correo-e	fouces@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	Gestión de procesos y proyectos de localización de programas informáticos.			

Competencias		
Código		Tipología
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE3	3. Conocer en profundidad las instituciones, normas y estándares.	- saber
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE30	30. Conocer en profundidad los conceptos básicos de la localización de software.	- saber
CE31	31. Conocer en profundidad los tipos de objetos localizables.	- saber
CE32	32. Conocer en profundidad el proceso de localización de software.	- saber
CE33	33. Conocer en profundidad las funciones de los participantes en el proceso y las dinámicas profesionales del sector de localización de software.	- saber

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
Preparar proyectos	CG4 CG18 CG7 CG11 CE57 CE57 CE5 CE57 CE30 CE31 CE32 CE33
Procesar los textos/elementos gráficos de la interfaz de usuario	CG4 CG7 CE3 CE5 CE32 CE33

Contenidos

Tema

1. El concepto de Localización	1.1 l10n y i18n 1.2 Estándares industriales
2. Estrategias de localización y gestión de proyectos (entorno MSWindows)	2.1 Trabajar con ficheros de lengua 2.2 Trabajar con ficheros binarios 2.2.1 Trabajar con código 2.2.2 Exportación de strings
3. Estrategias de localización y gestión de proyectos (entornos MacOSX y GNU/Linux)	3.1 Presentación 3.2 Herramientas y procesos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Presentaciones/exposiciones	10	40	50
Estudio de casos/análisis de situaciones	19	31	50
Trabajos de aula	15	21	36
Actividades introductorias	2	0	2
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12

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

Metodologías

	Descripción
Presentaciones/exposiciones	Presentación por parte de los estudiantes de actividades realizadas y conocimientos adquiridos. Discusión orientada por el personal docente.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Presentación y discusión de situaciones concretas y casos específicos relacionados con los contenidos de la materia. Discusión orientada por el personal docente.
Trabajos de aula	Resolución de actividades encargadas y orientadas por el personal docente, encaminadas a graduar la progresión del estudiantado en la adquisición de los conocimientos relacionados con la materia.
Actividades introductorias	Presentación de la materia e identificación de la formación previa y las habilidades prácticas del alumnado.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Pruebas

Descripción

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.

Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos de aula	Grupo de actividades preparatorias	60	CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE30 CE31 CE32 CE33
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Gestión de un proyecto-encargo global.	40	CG4 CG7 CG11 CG12 CE3 CE5 CE30 CE31 CE32 CE33

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Semanas 1-2:

- Lectura del material
- Preparación de clase (instalar y configurar software, comprobación de archivos ejemplo)

Semanas 3-4:

- El trabajo con formatos estándar de la localización

Semana 5-6:

- Fundamentos de la creación y gestión de proyectos de localización

Semana 7-8

- Gestión completa de proyecto.

SEGUNDA OPORTUNIDAD:

Podrá optarse la una segunda evaluación. La fecha límite de entrega para la segunda convocatoria de julio se comunicará durante lo curso y será publicada en el faitic de la materia.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Phoebe Parry, The Localization Handbook, Createspace Independent Publishing Platform, 2016, USA

Julie A. Jacko, Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications, Third Edition, CRC Taylor & Francis, 2012, USA

Bibliografía Complementaria

Detlef Reineke (ed.), Traducción y localización. mercado, gestión y tecnologías, Anroart, 2005, Las Palmas

Bryan Schnabel e.a., A Practical Guide to XLIFF 2.0, XML Press, 2015,

Yurek Hinz, Exploring Open Source Software Localization Methods: Assessing Business Value for Localizing Software Into Minor Languages, LAP LAMBERT Academic Publishing,

Michael Kaplan, Internationalization with Visual Basic, SAMS, 2000,

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Localización de Páginas Web/V01M079V01105

Localización de Videoxogos/V01M079V01204

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Localización de Videoxogos				
Asignatura	Localización de Videoxogos			
Código	V01M079V01204			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Díaz Fouces, Óscar			
Profesorado	Díaz Fouces, Óscar García Sanz, Santiago			
Correo-e	fouces@uvigo.es			
Web	http://s.sanz.webs.uvigo.es			
Descripción general	El objetivo de esta materia es familiarizar a los alumnos con la industria del videojuego y, en particular, con la práctica localizadora y de control de calidad en localización.			

Competencias		
Código		Tipología
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.	- saber hacer
CE41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.	- saber
CE43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.	- saber
CE44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	- saber hacer - Saber estar /ser

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias
2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CE5 CE41 CE43
3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CE57 CE57 CE5 CE41 CE43 CE44

4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	CB6
	CB6
	CB6
	CB6
	CB6
	CG4
	CG7
	CG11
	CG12
	CE57
	CE5
	CE57
	CE57
	CE40
	CE41
	CE43
5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	CB6
	CB6
	CB6
	CG4
	CG18
	CG7
	CG11
	CG12
	CE57
	CE57
	CE57
	CE40
	CE41
	CE43
	CE44
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1
	CT1

Contenidos	
Tema	

Bloque I: contenidos específicos

Unidad I.1: Videojuegos. Historia

Esbozo de la historia de los videojuegos, desde la llamada primera generación (1972) hasta la época actual, con especial énfasis en las generaciones séptima y octava, así como en el PC como sistema de ocio multimedia.

Unidad I.2: Géneros. Características

Clasificación tipológica de los videojuegos en función de sus características: simuladores deportivos, acción/aventura, estrategia, juegos online multijugador, etc.

Unidad I.3: La industria. Estructura

Importancia económica de la industria del ocio multimedia. Estructura de una empresa tipo. Deslocalización y globalización. Localización, calidad y traductores in-house.

Unidad I.4: Videojuegos: desarrollo y comercialización

El proceso de creación de un videojuego. Producción y desarrollo. Versiones pre-alfa y alfa. Versiones beta. El control de calidad. Validación. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.

Bloque II: contenidos comunes

Unidad II.1: Textos multimodales

El videojuego como texto multimodal. Aspectos semióticos. La no linealidad como condicionante del proceso de traducción. Paratextos del videojuego: embalajes, manuales de usuario, contratos de licencia, webs y comunidades online.

Unidad II.2: Soportes

Organización de la información verbal en los soportes físicos: el lenguaje XML.

Unidad II.3: Informática aplicada a la localización

Herramientas de traducción asistida.
Herramientas de gestión terminológica.
Herramientas de coordinación de recursos.
Herramientas de seguimiento de errores de depuración.

Bloque III: práctica

Unidad III.1: Localización. Calidad. Depuración

Clasificación tipológica de errores en el proceso de localización: errores relacionados con el material verbal y gráfico, errores relacionados con el audio, otros errores.

Unidad III.2: Práctica de localización

Reproducción del proceso de localización de un videojuego.

Unidad III.3: Práctica de depuración

Reproducción del proceso de control de calidad de localización de un videojuego.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	1	3
Presentaciones/exposiciones	20	35	55
Estudio de casos/análisis de situaciones	14	16	30
Trabajos de aula	10	40	50
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Presentación general de la materia, de sus objetivos, metodología docente y evaluación. Detección de las motivaciones y de los conocimientos previos del alumnado a fin de optimizar el desarrollo de la docencia.
Presentaciones/exposiciones	Exposición, a cargo del docente, de los distintos contenidos teóricos de la materia. Se realizará en permanente contacto con los alumnos, fomentando el debate y su participación activa, a fin de verificar su correcta comprensión y asimilación.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Presentación a los alumnos, a cargo del docente, de diferentes textos multimedia interactivos reales, a fin de analizar distintos aspectos relativos a su localización y posterior impacto en el mercado.
Trabajos de aula	Guiados por el docente, los alumnos llevarán a la práctica los conocimientos adquiridos en los estudios de casos, a fin de familiarizarse con la práctica profesional de la traducción y del control de calidad en localización, reproduciendo las distintas fases del proceso.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Presentaciones/exposiciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Competencias Evaluadas
Trabajos de aula	Traducción de paratextos [5 %]:	45	CG4
	Ejercicio de traducción de un texto promocional de un videojuego.		CG7
			CG11
	Revisión de guiones [15 %]:		CG12
	Ejercicio de revisión lingüística del guion de un videojuego. Restricciones por sincronía.		CE5
			CE40
	Traducción de manuales [10 %]:		CE41
	Ejercicio de traducción, con especial hincapié en el uso de terminología específica de plataforma.		CE43
			CE44
	Traducción de ingame [15 %]:		
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Práctica de localización [35 %]:	55	CG4
	Reproducción del proceso de localización de un videojuego.		CG7
			CG11
	Práctica de depuración [20 %]:		CG12
	Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego.		CE5
			CE40
			CE41
			CE43
			CE44

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Cronograma del período de docencia de nueve semanas:

- Semana 1: entrega de la documentación inicial (contenidos teóricos y bibliografía adicional), activación de los foros general (de seguimiento de la materia) y de resolución de dudas de las actividades de evaluación inicial, y asignación de la actividad 1. Plazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 2: asignación de la actividad 2. Plazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 3: asignación de la actividad 3. Plazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 4: asignación de la actividad 4. Plazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 5: sesión presencial de ampliación de contenidos teóricos y evaluación de las cuatro actividades iniciales.
 - Semana 6: activación del foro de resolución de dudas del proyecto final de la materia y asignación de la actividad 5. Plazo de finalización previsto: 14 días.
 - Semana 8: asignación de la actividad 6. Plazo de finalización previsto: 14 días.
- Al término de la semana 9, entrega de informe de evaluación final y post mortem de la materia.

SEGUNDA CONVOCATORIA:

En la segunda oportunidad de evaluación, se les pedirá a los alumnos que realicen y entreguen todas las actividades propuestas para el curso y se evaluarán conforme a los criterios de evaluación expuestos. La fecha límite para la entrega de la segunda convocatoria se comunicará durante el curso y será publica en FaiTIC.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

O'HAGAN, M. y C. MANGIRON, Game Localization., John Benjamins., 2013, Ámsterdam/Filadelfia:

CHANDLER, H. M., The Game Localization Handbook., Charles River Media., 2012, Massachusetts

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Doblaje/V01M079V01104

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Subtitulado/V01M079V01201

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Prácticas en Empresas				
Asignatura	Prácticas en Empresas			
Código	V01M079V01205			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
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.			

Competencias		
Código		Tipología
CG2	2. Manejar con destreza las herramientas tecnológicas e informáticas más relevantes para su uso en los contextos profesionales.	- saber hacer
CG3	3. Ejecutar los procedimientos y técnicas de traducción de los diferentes productos multimedia.	- saber hacer
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG5	5. Demostrar un espíritu crítico ante fenómenos culturales, y práctico a la hora de su trasvase.	- Saber estar /ser
CG6	6. Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas que permitan la incorporación al ejercicio profesional en el campo de la traducción multimedia.	- saber - saber hacer
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG9	9. Conocer elementos y técnicas avanzados de la traducción multimedia en sus distintas especialidades.	- saber - saber hacer
CG10	10. Realizar un análisis del TO y de su encargo y seleccionar una estrategia de trasvase apropiada.	- saber - saber hacer
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE17	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.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE18	18. Desarrollar una metodología sistemática de investigación de la búsqueda documental y de un protocolo de consulta terminológica para la traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE19	19. Ser responsable de todas las soluciones del texto traducido y ser capaz de justificarlas.	- Saber estar /ser
CE20	20. Diseñar, planificar y realizar un trabajo de investigación.	- saber - saber hacer
CE28	28. Asignar prioridades en las diferentes tareas de traducción implicadas en un proyecto de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE29	29. Desarrollar y aplicar habilidades para el trabajo en equipo.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE30	30. Conocer en profundidad los conceptos básicos de la localización de software.	- saber
CE31	31. Conocer en profundidad los tipos de objetos localizables.	- saber
CE32	32. Conocer en profundidad el proceso de localización de software.	- saber
CE33	33. Conocer en profundidad las funciones de los participantes en el proceso y las dinámicas profesionales del sector de localización de software.	- saber
CE34	34. Conocer en profundidad las herramientas usadas en localización de software.	- saber
CE35	35. Adquirir práctica en el proceso de localización de software.	- saber hacer

CE36	36. Conocer en profundidad los conceptos básicos en la localización de páginas web.	- saber
CE37	37. Conocer en profundidad el proceso de localización de páginas web.	- saber
CE38	38. Conocer en profundidad las herramientas usadas en la localización de páginas web.	- saber
CE39	39. Conocer en profundidad las dinámicas profesionales del sector de localización de páginas web.	- saber - Saber estar /ser
CE40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.	- saber hacer
CE41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.	- saber
CE42	42. Conocer en profundidad los elementos básicos del proceso de localización de videojuegos.	- saber
CE43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.	- saber
CE44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE45	45. Conocer en profundidad la historia y evolución del subtitulado.	- saber
CE46	46. Conocer en profundidad las etapas del proceso de subtitulado.	- saber
CE47	47. Conocer en profundidad las condiciones laborales, las convenciones de subtitulación y el discurso subtitulador y aprender a manejar el software de subtitulación.	- saber hacer
CE48	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtitulado (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtitulado.	- saber hacer
CE49	49. Conocer en profundidad la historia y evolución del doblaje.	- saber
CE50	50. Conocer en profundidad las etapas del proceso de doblaje.	- saber
CE51	51. Conocer en profundidad las condiciones laborales, convenciones de doblaje y el discurso del doblaje y aprender a manejar software de doblaje.	- saber
CE52	52. Conocer en profundidad los principales problemas de traducción para doblaje (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de doblaje.	- saber - saber hacer
CE53	53. Conocer en profundidad la historia y evolución del voice over.	- saber
CE54	54. Conocer en profundidad las etapas del proceso de voice over.	- saber
CE55	55. Conocer en profundidad las condiciones laborales y convenciones del voice over y su discurso, y aprender a manejar software de voice over.	- saber - saber hacer
CE56	56. Conocer en profundidad los principales problemas del voice over (generales y específicos) y adquirir práctica en esta modalidad.	- saber hacer

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
---------------------------	--------------

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.

CG2
CG3
CG4
CG5
CG6
CG7
CG9
CG10
CG11
CG12
CE17
CE18
CE19
CE20
CE28
CE29
CE30
CE31
CE32
CE33
CE34
CE35
CE36
CE37
CE38
CE39
CE40
CE41
CE42
CE43
CE44
CE45
CE46
CE47
CE48
CE49
CE50
CE51
CE52
CE53
CE54
CE55
CE56

Contenidos

Tema

Los contenidos de las prácticas vendrán (*)
determinados por el acuerdo que se establezca
entre empresa/institución y alumno, con la
supervisión de un tutor del máster que velará
porque los temas tratados durante la realización
de las prácticas se correspondan con alguno de
los temas tratados en cualquiera de los módulos
del máster.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	0	2	2
Prácticas externas	0	120	120
Informes/memorias de prácticas	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.
Prácticas externas	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 período 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.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas externas	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
Informes/memorias de prácticas	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 faitic 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. El 70% de la nota corresponderá al tutor de la empresa o de la institución.

Evaluación

Descripción	Calificación Competencias Evaluadas
-------------	-------------------------------------

Prácticas externas	El tutor de la empresa/institución emitirá un informe de las actividades realizadas por el alumnado, que deberá incluir una calificación numérica de 0 a 10 (70%).	70	CG2 CG3 CG4 CG5 CG6 CG7 CG9 CG10 CG11 CG12 CE17 CE18 CE19 CE20 CE28 CE29 CE30 CE31 CE32 CE33 CE34 CE35 CE36 CE37 CE38 CE39 CE40 CE41 CE42 CE43 CE44 CE45 CE46 CE47 CE48 CE49 CE50 CE51 CE52 CE53 CE54 CE55 CE56
--------------------	--	----	---

Informes/memorias de prácticas	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.	30	CG2 CG3 CG4 CG5 CG6 CG7 CG9 CG10 CG11 CG12 CE17 CE18 CE19 CE20 CE28 CE29 CE30 CE31 CE32 CE33 CE34 CE35 CE36 CE37 CE38 CE39 CE40 CE41 CE42 CE43 CE44 CE45 CE46 CE47 CE48 CE49 CE50 CE51 CE52 CE53 CE54 CE55 CE56
--------------------------------	---	----	---

Otros comentarios y evaluación de Julio

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 FAITIC.
- 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 CÁLCULO DE HORAS: **Subtitulado:** 1 hora de cinta: 15 horas de trabajo; **Subtitulado para sordos:** 1 hora de cinta: 10 horas de trabajo; **Doblaje:** 1 hora de cinta: 15 horas de trabajo; **Localización de videojuegos:** traducción - 1500 palabras/jornada, revisión - 4500 palabras/jornada, testeo - 60 h.; **Localización web/software:** 1500 palabras/jornada; **Voice-over:** 1/2 hora de material: 12 horas de trabajo.

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

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102
 Doblaje/V01M079V01104
 Localización de Páginas Web/V01M079V01105
 Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203
 Localización de Videoxogos/V01M079V01204
 Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101
 Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103
 Subtitulado/V01M079V01201
 Voice-Over y Traducción de Documentales/V01M079V01202

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Trabajo Fin de Máster				
Asignatura	Trabajo Fin de Máster			
Código	V01M079V01206			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Veiga Díaz, María Teresa García González, Marta			
Profesorado	García González, Marta Veiga Díaz, María Teresa			
Correo-e	mveiga@uvigo.es mgarciag@uvigo.es			
Web	http://multitrad.webs.uvigo.es			
Descripción general	La materia de Trabajo de fin de máster se concibe como un espacio didáctico de trabajo tutelado. El trabajo de fin de máster es un trabajo personal y original tanto en el título como en los contenidos que cada estudiante realizará de manera autónoma bajo tutorización docente. El estudiantado debe mostrar de forma integrada la adquisición de las competencias y los contenidos formativos asociados al título.			

Competencias		
Código		Tipología
CG1	1. Reconocer los modelos teóricos más apropiados en el campo de la traducción multimedia.	- saber
CG3	3. Ejecutar los procedimientos y técnicas de traducción de los diferentes productos multimedia.	- saber hacer
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG5	5. Demostrar un espíritu crítico ante fenómenos culturales, y práctico a la hora de su trasvase.	- Saber estar /ser
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG8	8. Seleccionar un objeto de investigación, formular hipótesis, emplear una metodología apropiada, analizar y presentar resultados.	- saber - saber hacer
CG9	9. Conocer elementos y técnicas avanzados de la traducción multimedia en sus distintas especialidades.	- saber - saber hacer
CG10	10. Realizar un análisis del TO y de su encargo y seleccionar una estrategia de trasvase apropiada.	- saber - saber hacer
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE15	15. Elaborar y comprobar hipótesis que expliquen los distintos problemas de traducción.	- saber hacer
CE17	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.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE18	18. Desarrollar una metodología sistemática de investigación de la búsqueda documental y de un protocolo de consulta terminológica para la traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE19	19. Ser responsable de todas las soluciones del texto traducido y ser capaz de justificarlas.	- Saber estar /ser
CE20	20. Diseñar, planificar y realizar un trabajo de investigación.	- saber - saber hacer
CE21	21. Dominar las habilidades de redacción de un trabajo académico	- saber - saber hacer
CE30	30. Conocer en profundidad los conceptos básicos de la localización de software.	- saber
CE31	31. Conocer en profundidad los tipos de objetos localizables.	- saber
CE32	32. Conocer en profundidad el proceso de localización de software.	- saber
CE33	33. Conocer en profundidad las funciones de los participantes en el proceso y las dinámicas profesionales del sector de localización de software.	- saber
CE34	34. Conocer en profundidad las herramientas usadas en localización de software.	- saber

CE35	35. Adquirir práctica en el proceso de localización de software.	- saber hacer
CE36	36. Conocer en profundidad los conceptos básicos en la localización de páginas web.	- saber
CE37	37. Conocer en profundidad el proceso de localización de páginas web.	- saber
CE38	38. Conocer en profundidad las herramientas usadas en la localización de páginas web.	- saber
CE39	39. Conocer en profundidad las dinámicas profesionales del sector de localización de páginas web.	- saber - Saber estar /ser
CE40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.	- saber hacer
CE41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.	- saber
CE42	42. Conocer en profundidad los elementos básicos del proceso de localización de videojuegos.	- saber
CE43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.	- saber
CE44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	- saber hacer - Saber estar /ser
CE45	45. Conocer en profundidad la historia y evolución del subtitulado.	- saber
CE46	46. Conocer en profundidad las etapas del proceso de subtitulado.	- saber
CE47	47. Conocer en profundidad las condiciones laborales, las convenciones de subtitulación y el discurso subtitulador y aprender a manejar el software de subtitulación.	- saber hacer
CE48	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtitulado (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtitulado.	- saber hacer
CE49	49. Conocer en profundidad la historia y evolución del doblaje.	- saber
CE50	50. Conocer en profundidad las etapas del proceso de doblaje.	- saber
CE51	51. Conocer en profundidad las condiciones laborales, convenciones de doblaje y el discurso del doblaje y aprender a manejar software de doblaje.	- saber
CE52	52. Conocer en profundidad los principales problemas de traducción para doblaje (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de doblaje.	- saber - saber hacer
CE53	53. Conocer en profundidad la historia y evolución del voice over.	- saber
CE54	54. Conocer en profundidad las etapas del proceso de voice over.	- saber
CE55	55. Conocer en profundidad las condiciones laborales y convenciones del voice over y su discurso, y aprender a manejar software de voice over.	- saber - saber hacer
CE56	56. Conocer en profundidad los principales problemas del voice over (generales y específicos) y adquirir práctica en esta modalidad.	- saber hacer

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
---------------------------	--------------

Aplicar las competencias adquiridas a lo largo de todo el curso a la realización de un trabajo de reflexión crítica sobre cualquier aspecto relacionado con el trabajo del traductor multimedia.

CG1
CG3
CG4
CG5
CG7
CG8
CG9
CG10
CG11
CG12
CE15
CE17
CE18
CE19
CE20
CE21
CE30
CE31
CE32
CE33
CE34
CE35
CE36
CE37
CE38
CE39
CE40
CE41
CE42
CE43
CE44
CE45
CE46
CE47
CE48
CE49
CE50
CE51
CE52
CE53
CE54
CE55
CE56

Contenidos

Tema

El alumno podrá elegir el tema que prefiera entre (*) (*) todos aquellos relacionados con las diferentes asignaturas del máster.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	0	4	4
Tutoría en grupo	0	6	6
Trabajos tutelados	0	140	140

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Al inicio del cuatrimestre se celebrará una sesión presencial en la que se presentarán las normas de elaboración del trabajo y los plazos de realización.
Tutoría en grupo	En las tutorías en grupo se resolverán las dudas expuestas por los alumnos y se intentarán destacar los aspectos claves en la realización de un trabajo académico de fin de máster.

Trabajos tutelados	Cada alumno trabajará autónomamente guiado por el tutor que le fuera asignado para la elaboración del trabajo. Además, contará con las directrices de elaboración del trabajo que estarán publicadas en el sitio de la materia en la plataforma FAITIC.
--------------------	---

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Cada estudiante dispone de un tutor personal que supervisará su trabajo de manera individualizada. La tutorización consistirá en supervisar y orientar al estudiantado en la temática, metodología, elaboración, presentación y cualquier otro aspecto académico relativo al trabajo de fin de máster. Por otra parte, todo el profesorado del máster puede tutorizar al estudiantado en los aspectos referentes a su asignatura, de ser necesario.
Actividades introductorias	Cada estudiante dispone de un tutor personal que supervisará su trabajo de manera individualizada. La tutorización consistirá en supervisar y orientar al estudiantado en la temática, metodología, elaboración, presentación y cualquier otro aspecto académico relativo al trabajo de fin de máster. Por otra parte, todo el profesorado del máster puede tutorizar al estudiantado en los aspectos referentes a su asignatura, de ser necesario.

Evaluación

Descripción	Calificación Competencias Evaluadas
-------------	-------------------------------------

Trabajos tutelados	El trabajo se evaluará según la descripción incluida en el apartado "otros comentarios y segunda convocatoria". Las competencias específicas evaluadas se seleccionarán en función del tema sobre el que verse el trabajo de fin de máster de cada estudiante. Son comunes a todos las competencias básicas y generales, además de las específicas CE15, 17, 18, 19, 20 y 21.	100	CG1 CG3 CG4 CG5 CG7 CG8 CG9 CG10 CG11 CG12 CE15 CE17 CE18 CE19 CE20 CE21 CE30 CE31 CE32 CE33 CE34 CE35 CE36 CE37 CE38 CE39 CE40 CE41 CE42 CE43 CE44 CE45 CE46 CE47 CE48 CE49 CE50 CE51 CE52 CE53 CE54 CE55 CE56
--------------------	---	-----	---

Otros comentarios y evaluación de Julio

OPORTUNIDADES DE EVALUACIÓN

El estudiantado tiene derecho a dos oportunidades de evaluación. Las fechas de entrega y defensa del trabajo de fin de máster se le notificarán al alumnado con suficiente antelación a través de FAITIC y por correo electrónico. Es responsabilidad del alumnado consultar los materiales y las novedades a través de la plataforma FAITIC y estar al tanto de las fechas de entrega y presentación del trabajo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Según los acuerdos tomados por la comisión académica del Máster en Traducción Multimedia de la Universidad de Vigo, las comisiones de evaluación designadas para la evaluación de los trabajos de fin de máster se regirán por los siguientes criterios:

1. Con el fin de guiar la planificación del trabajo por parte del estudiantado, se fijarán al inicio del curso fechas de entrega parcial de obligado cumplimiento.
 2. Aquellos trabajos que presenten una redacción deficiente o excesivamente informal y/o que incumplan las normas ortográficas y gramaticales recibirán automáticamente la calificación de SUSPENSO.
 3. El peso asignado a los diferentes aspectos considerados en la evaluación del trabajo de fin de máster será el siguiente:
 - Evaluación continua y formativa a través de la orientación del tutor y del seguimiento de la realización del trabajo (30%).
 - Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos a través de la presentación y exposición del trabajo realizado (70%). En este 70% se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:
 - a. Respeto de las convenciones académicas (extensión, formato, inclusión de índice, introducción, conclusiones y bibliografía relevante): 30%
 - b. Contenido del trabajo: 45%
 - c. Exposición pública*, en la cual el estudiante deberá presentar, durante un máximo de 10 minutos los aspectos más relevantes de su trabajo: 25%
- *El desarrollo de la sesión de exposición pública será el siguiente:
1. Presentación por parte del estudiante de los aspectos más relevantes de su trabajo (10 minutos).
 2. Intervención de la persona portavoz de la comisión, en la que se realizarán comentarios y preguntas sobre el trabajo presentado (10 minutos).
 3. Respuesta del estudiante a la intervención del portavoz de la comisión (5 minutos).

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

- CALVO ENCINAS, Elisa (Ed.), La traductología actual: nuevas vías de investigación en la disciplina., Comares, 2011, Granada
- CHULIÁ RODRIGO, Elisa y VINICIO AGULLÓ, Pastor, Cómo se hace un trabajo de investigación en ciencia política., Libros de la Catarata, 2012, Madrid
- DENZIN, Norma K. y LINCOLN, Yvonna S. (Coords.), Manual de investigación cualitativa., Gedisa, 2012, Barcelona
- GIBBS, Graham, El análisis de datos cualitativos en investigación cualitativa., Morata, 2012, Madrid
- ISCART ISERT, M. Teresa y PULPÓN SEGURA, Anna M. (Coords.), Cómo elaborar y presentar un proyecto de investigación, una tesina y una tesis., Publicacions i Edicions, Universitat de Barcelona., 2012, Barcelona
- PYM, Anthony y ORREGO-CARMONA, David. (Eds.), Translation research projects., Universidad Rovira i Virgili., 2012, Tarragona
- ROJO, Ana, Diseños y métodos de investigación en traducción., Síntesis, 2013, Madrid
- RUIZ DE OLABUÉNAGA, José Ignacio., Teoría y práctica de la investigación cualitativa., Universidad de Deusto, 2012, Bilbao
- VALLEJOS IZQUIERDO, Antonio Félix., Investigación social mediante encuestas., Centro de Estudios Ramón Areces., 2011, Madrid
- ZABALBEASCOA TERRAN, Patrick et al. (Ed.), La traducción audiovisual: investigación, enseñanza y profesión., Comares, 2005, Granada

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

- Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102
- Doblaje/V01M079V01104
- Localización de Páginas Web/V01M079V01105
- Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203
- Localización de Videoxogos/V01M079V01204
- Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101
- Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103
- Subtitulado/V01M079V01201
- Voice-Over y Traducción de Documentales/V01M079V01202