Universida_{de}Vigo

FICHA MATERIA TÍTULO DE ESPECIALISTA

O nome da materia debe indicarse en galego, castelán e inglés mentres que o resto dos apartados deberanse cubrir no idioma en que se impartirá o título propio

NOME MATERIA (Galego): Práctica da localización					
NOME MATERIA (Castelán): Práctica de la localización					
NOME MATERIA (Inglés): Localization Work Processes					
Módulo/Especialidade: B					
Tipo: 🗵 Obrigatoria 🗌 Optat	iva				
ECTS TOTALES: 12	ECTS TEORICOS: 2	ECTS PRÁCTICOS: 10			
Modalidade: Síncrona presencial					
COMPETENCIAS ASOCIADAS:					
CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, C	E5, CE6, CT1, CT2, CT3, CT4				
Descrición xeral:					
Esta materia es fundamentalmente práctica y se basa en presentar al alumnado casos reales para que					
1	•	afrontar trabajos profesionales en			
distintos aspectos de la industria del videojuego. Todo ello, bajo la atenta supervisión del profesorado.					
Coordinador: Ramón Méndez Gor	zález				
Equipo docente:					
1) Ramón Méndez González					
2) Alba Calvo Porrúa					
3)Diana Díaz Montón					
4) Fernando Moreiras Corral					
5)Francisca Barceló Ávila					
6) Iago Álvarez Graña					

Resultados de aprendizaxe:

Tras esta materia, el alumnado habrá desarrollado destrezas y competencias fundamentales para desempeñar labores de traducción y revisión con textos ingame, subtitulado y doblaje, así como también adquirirá nociones básicas de control de calidad lingüístico.

Programa académico:

- 1. Los tipos de texto
- 2. Elementos textuales
- 2.1. Textos ingame
- 2.2. Textos para el subtitulado
- 2.3. Textos para el doblaje
- 3. Trabajar con determinadas características textuales
- 3.1. Textos humorísticos
- 3.2. Generadores aleatorios
- 3.3. Textos con restricciones
- 4. Elementos paratextuales
- 4.1. Manuales
- 4.2. Textos publicitarios
- 4.3. Guías de estrategia
- 5. Control de calidad lingüístico

Metodoloxía docente:

Mediante el uso de diversos materialesreales, facilitados por empresas colaboradoras que los han cedido para ayudaral alumnado, se propondrán diversas tipologías de texto para que el alumnado se familiarice con las numerosas variedades que pueden encontrarse. Las clases y el trabajopersonal en casa serán eminentemente prácticos y se basarán en labores de traducción, correción y testeo lingüístico, para posteriormente la corrección en clase bajo la supervisión del profesorado y la búsqueda de debate en pos de analizar problemáticas y obtener soluciones adecuadas.



Competencias asociadas	Actividades formativas SÍNCRONAS	Horas síncronas presenciais	Horas síncronas virtuais	Horas de traballo autónomo do estudante
CB1, CB2, CB3, CB4, CT2, CT3, CT4	Presentación teórica de las diferentes tipologías de texto con las que se trabajará en cada sesión	20		50
CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CT1, CT2, CT3, CT4	Traducción de diversos textos reales de la industria del videojuego	60		114
CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CT1, CT2, CT3, CT4	Labores de revisión de textos reales de la industria del videojuego	5		10
CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CT1, CT2, CT3, CT4	Trabajo de control de calidad lingüístico	10		30
CB1, CB2, CB3, CB4, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CT1, CT2, CT3, CT4	Pruebas de evaluación	1		0
	ECTS TOTALES = 12,00	96,00	0,00	204,00

Las horas síncronas estarán comprendidas entre 8 y 12 por ECTS en modalidade síncrona

Os ECTS actualizaranse automaticamente (pódese forzar a actualización facendo click con botón dereito nunha caixa e premendo a opción "Actualizar_campos")

Competencias asociadas	Actividades formativas ASÍNCRONAS	Horas titorización	Horas de traballo autónomo do estudante
	Descrición da actividade formativa		
	Descrición da actividade formativa		
	Descrición da actividade formativa.		
	Descrición da actividade formativa.		
	ECTS TOTALES = 0,00	0,00	0,00

Las horas de titorizaciónestarán comprendidas entre 4 e 8 por ECTS en modalidade asíncrona

Metodoloxía de avaliación:

Se tendrán en cuenta la participación y el trabajo realizado en clase.

A final de curso se realizará una prueba de traducción para evaluar esta materia. Se realizará a final de curso y no al terminar la materia para que el alumnado puedaaprovechar y aplicar también los conocimientos del bloque C a esta prueba de traducción.



Competencias avaliadas	Probas de avaliación	% Ponderación
CB1, CB2, CB3,		
CB4, CE1, CE2,		
CE3, CE4, CE5,	Prueba teórica	50
CE6, CT1, CT2,		
CT3, CT4		
CB1, CB2, CB3,		
CB4, CE1, CE2,		
CE3, CE4, C5,	Trabajo en clase	50
CE6, CT1, CT2,	-	_
CT3, CT4		
		100%

Plataformas de Teledocencia e titorización:

En caso de emergencias médicas o sanitarias, se usará el Campus Remoto de la universidad para la docencia. Dicha herramienta se usará también durante las clases como complemento a la hora de mostrar documentos o archivos y, en caso de que no sea posible un encuentro presencial, también se usará para las sesiones de tutorización.