

## **PROGRAMA DE DIPLOMATURA**

### **RES. HCD FL 363/2019**

#### **1. Datos Generales**

- a. Nombre de la diplomatura: **Localización de Contenidos Multimedia**
  - b. Unidad Académica: **Facultad de Lenguas**
  - c. Período lectivo: 2020
  - d. Destinatarios:
    - egresados de carreras dictadas en la FL
    - egresados de carreras de grado de ciencias del lenguaje
    - egresados de otras carreras de grado que se desempeñen en algunos de los roles vinculados con la industria de la traducción
- Importante:** No se requieren conocimientos previos de ninguna herramienta tecnológica en particular ya que cada materia dará los contenidos necesarios para usar las herramientas seleccionadas.
- e. El número mínimo de inscriptos será 20 y el máximo será 45.
  - f. Requisito de inscripción:

Ingresar por mesa de entradas una solicitud de inscripción a la Diplomatura, acompañada por una copia de DNI y una copia del título de grado correspondiente a una de las titulaciones enumeradas en el punto 1.d.

#### **2. Justificación**

La localización (también denominada "L10n") es el proceso de adaptación de productos o contenidos a un lugar o grupo cultural específicos. Este proceso comenzó a desarrollarse por primera vez en la década de 1980 como táctica específica de las compañías de software más grandes del mundo para comenzar a expandir sus negocios a escala global. Desde el comienzo del nuevo milenio, la localización se incorporó como una parte fundamental de los complejos sistemas de gestión de la traducción. El objetivo de la localización es dar a un producto o contenido la apariencia de haber sido creado específicamente para un grupo de destino, adaptándolo a la cultura, el idioma y la ubicación de destino. En un proceso de L10n intervienen varios actores con distintos perfiles: localizadores (traductores), gestores de proyectos (pueden ser traductores o tener otra formación de base), ingenieros en localización (pueden ser lingüistas con conocimientos técnicos o profesionales con formación técnica que desarrollan soluciones necesarias para llevar adelante un proyecto), "QA testers" (quienes aseguran la calidad técnica y lingüística del producto localizado), entre otros. Como puede notarse, para ocupar estos roles es necesario contar con conocimientos de

diversas áreas. Además de traducción, el proceso de localización también puede incluir las siguientes acciones:

- adaptación de gráficos a mercados y comunidades de destino;
- modificación de contenidos para ser adaptados a gustos, intereses, necesidades y hábitos de consumo de comunidades específicas;
- adaptación de diseño y diagramación para mostrar correctamente un texto traducido;
- conversión a necesidades locales (como monedas y unidades de medida);
- utilización de formatos locales apropiados para fechas, direcciones y números de teléfono;
- adaptación de contenidos según normas, reglamentaciones, leyes y requisitos de un lugar determinado.

Actualmente, en Argentina no existen ofertas académicas, ya sea de grado o posgrado, que tengan como objetivo brindar los conocimientos para el desarrollo de la localización desde un perfil polivalente, por lo que los profesionales deben formarse en el exterior, complementar sus competencias con cursos aislados o formarse a través de empresas una vez insertos en el mercado laboral. Las instituciones que brindan una formación similar a la propuesta de este proyecto de diplomatura son la Facultad de Traducción e Interpretación de la Universidad de Ginebra con su "Máster en Tratamiento Informático Multilingüe" y el Middlebury Institute of International Studies at Monterey de Estados Unidos con su "Master of Arts in Translation and Localization Management". Sin embargo, estos trayectos son extensos y onerosos, y, por ende, difíciles de sostener en el tiempo para un alumno. Por ello, la presente diplomatura en *Localización de Contenidos Multimedia* es una opción viable para quien desee obtener conocimiento formal de estas áreas así como la práctica necesaria para desarrollar sus capacidades profesionales y jerarquizar su situación laboral.

### **3. Pertinencia respecto de la unidad académica que la propone**

La Facultad de Lenguas es la unidad académica indicada para dictar esta diplomatura por los motivos que se exponen a continuación:

- A) Cuenta con personal docente altamente calificado y con experiencia en la enseñanza de los contenidos que se presentan en esta propuesta.
- B) A través de la Oficina de Ingeniería Lingüística (OFIL, RES 1514/2018), está en condiciones de: a) difundir, formar y dar apoyo en el uso de herramientas para la localización, b) vincularse con el medio a través de transferencias tecnológicas y establecer sinergia con empresas regionales, y c) dar apoyo a actividades de investigación, como el análisis de datos, la dirección de tesis de grado y posgrado o la (re)formulación de proyectos de investigación.
- C) Ha realizado un trayecto piloto con vistas a probar la viabilidad e interés del claustro de graduados y obtuvo resultados altamente

positivos. Ese trayecto, denominado "Traducción 4.0", fue organizado en conjunto entre la Oficina de Graduados y la OFIL y ofreció cuatro módulos: Industria de la Traducción, Manejo de Proyectos, Traducción automática y posesión y Localización.

- D) A través del Campus Virtual (antiguamente denominado Área TEd), la FL puede asistir tecnopedagógicamente tanto a los alumnos como a los docentes involucrados en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas en entornos virtuales, ya que cuenta con la plataforma apropiada para llevar a cabo este tipo de actividades y recursos humanos altamente calificados para tal fin.
- E) La FL tiene amplia experiencia en todos los procesos involucrados en la implementación de carreras de posgrado en la modalidad a distancia, especialmente en lo atinente a la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación.

#### **4. Propósitos**

##### **b.1. Generales**

- Formar recursos con los conocimientos y competencias necesarios para llevar adelante la localización, la cual está en constante expansión en la región.
- Ampliar la oferta académica de la FL-UNC con una diplomatura única en el país y la región.

##### **b.2. Específicos**

- Fomentar la investigación en áreas transversales como la ingeniería lingüística y la ciencia de datos, las cuales dan soporte a tareas fundamentales que se desarrollan como parte de la localización.
- Proveer a los alumnos los conocimientos teóricos y prácticos desarrollados y aplicados en el ámbito de la localización de contenidos en distintos medios y soportes (sitios web, videojuegos, contenido audiovisual), en la gestión de proyectos y en el control de calidad de estos.
- Brindar oportunidades para el desarrollo de habilidades en el uso de herramientas y ofrecer la práctica necesaria para poder desempeñarse tanto en roles técnicos como lingüísticos, donde se deben gestionar y/o localizar contenidos o productos y/o desarrollar soluciones tecnológicas.

- Fomentar el análisis de diferentes soluciones (propias o de terceros) y la comunicación eficaz de los procesos y resultados a audiencias variadas.

**5. Coordinación.** Será coordinadora de la *Diplomatura en Localización de Contenidos Multimedia* la Prof. Dra. Paula Estrella, docente de la Facultad de Lenguas y la Facultad de Astronomía, Matemática, Física y Computación de la Universidad Nacional de Córdoba. Serán funciones de la coordinadora:

1. Coordinar las actividades académicas de los docentes a cargo de los módulos y su vinculación con el personal del Campus Virtual que desempeñe las tareas de facilitación.
2. Coordinar las acciones administrativas conjuntamente con el Área Técnica de la Secretaría de Coordinación.
3. Notificar a los estudiantes acerca de las cuestiones académicas y administrativas.
4. Llevar un registro con las actuaciones académicas de los estudiantes.
5. Receptar y responder consultas de estudiantes y docentes.

## **6. Plan de estudios**

### **6.1 Estructura y contenidos mínimos de cada módulo**

- Introducción a los contenidos
- Profundización de contenidos y planteo de actividades prácticas que formen parte de la aprobación del módulo
- Realización de trabajo(s) práctico(s) con pautas detalladas y establecidas con la suficiente antelación
- Evaluación final

Propuesta de contenidos mínimos y estructura de cada módulo

#### 1. Introducción a la localización

- Presentación de la diplomatura (estructura, campus virtual, etc);
- Definiciones de localización, globalización, internacionalización;
- Diferencias entre L10n, g11n, i18n y ejemplos de cada caso
- Tipos de contenidos localizables (contenido web, juegos, videos, imagenes) y ejemplos (en español para fijar ideas);
- Práctica sobre identificación de elementos localizables
- Introducción a las herramientas CAT
- Introducción a las herramientas específicas de localización (ej por editor)
- Práctica sobre el uso de herramientas para localizar
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## 2. Gestión de proyectos

- Gestión de proyectos según ISO y PMI
- Adaptación a la industria de la localización
- Ciclo de vida de un proyecto y actores involucrados
- Aseguramiento de calidad final, entrega y manejo de QCs
- Metodologías *Agile*
- Herramientas (CMS, herramientas CAT, bug tracking, XTM inline images, etc)
- Práctica
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## 3. Traducción automática y posesición

- Orígenes de la traducción automática
- Tipos y ejemplos de sistemas (basados en reglas, estadísticos, neuronales, híbridos); estructura a nivel básico e informativo de cada tipo de sistemas (proceso de training/decoding/testeo con recursos lingüísticos para basados en reglas, n-gramas para sistemas estadísticos y redes neuronales)
- Ejemplo de salidas ("raw MT output") y los problemas lingüísticos que evidencian
- Pre- y posprocesamiento de la salida de un sistema de TA
- Posedición de la TA: guías de PE, calidad esperada, productividad
- Práctica de posesición y evaluación de TA
- Cuestionarios de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## 4. Ingeniería Lingüística

- Introducción: definición de NLP, CL, IA, etc y ejemplos de uso
- Tareas básicas para análisis textual; diferencias al analizar distintos idiomas
- Uso de Colab y práctica sobre análisis textual básico
- Expresiones regulares y su relación con QA automático
- La web y twitter como corpus
- Práctica sobre expresiones regulares
- Proyecto integrador
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## 5. Localización de sitios web

- Introducción a las tecnologías web: HTML, XML, CSS, JS; ejemplos de páginas
- Problemas específicos de cada tipo de contenido según el/los idiomas de llegada (right-left, bi-di languages, encoding, double byte encoding languages, etc) y los dispositivos de soporte; ejemplos de cada caso
- Testeo de localización (LocTesteo o LingTesteo), ejemplos
- Localizar sitios web: herramientas y estudio de casos
- Práctica sobre localización de páginas web
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final sobre localización web multilingüe (no específico al español o lenguas romance) y/o sobre los distintos dispositivos

## 6. Traducción audiovisual

- Orígenes de la Traducción Audiovisual
- Diferentes tipos de subtitulación (para cine, videojuegos, y deficientes auditivos)
- Formatos de archivos de subtítulos
- Sincronización de subtítulos
- Protocolos y pautas de subtitulación (teoría y práctica)
- Incrustación final de subtítulos sobre video
- Uso de software para subtítulo (e.g. Aegisub, Visualsubsync, Amara)
- Práctica de subtitulación de videos (para cine, tv, media)
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## 7. Localización de videojuegos (LocVi)

- Orígenes de la LocVi
- Semejanzas y diferencias entre la LocVi y la localización de otros tipos de materiales
- Tipos de videojuegos, clasificación AAA y ejemplos
- Elementos localizables (strings, scripts, concatenación de strings, etc) con y sin contexto
- Manejo de queries/bugs
- Testeo lingüístico
- Práctica de localización de un videojuego real (puede ser open source, pequeño pero real) o de partes de videojuegos in-game
- Cuestionario de opción múltiple para chequear conocimientos
- Trabajo final

## **6.2 Modalidad de cursado**

Todos los módulos de la Diplomatura en *Localización de Contenidos Multimedia* serán desarrollados de manera no presencial a través de la plataforma MOODLE. Tanto la coordinadora como el equipo docente contarán con el asesoramiento tecnopedagógico del Campus Virtual de la Facultad de Lenguas. Cada uno de los módulos tendrá una duración de 30 horas reloj -1 RTF cada módulo-, las cuales implicarán horas destinadas a la enseñanza, al aprendizaje, y a la evaluación. La *Diplomatura en Localización de Contenidos Multimedia* tendrá una duración total de 210 horas y otorgará RTF de acuerdo con lo previsto en la normativa vigente en la UNC (RR 449/17).

## **6.3 Cronograma tentativo**

<b>Módulo</b>	<b>Fecha</b>
Módulo 1: Introducción a la localización	9 de marzo a 3 de abril de 2020
Módulo 2: Gestión de proyectos	06 al 30 de abril de 2020
Módulo 3: Ingeniería Lingüística	04 al 29 de mayo de 2020
Módulo 4: Traducción audiovisual	01 al 26 de junio de 2020
Módulo 5: Traducción automática y posesión	29 de junio al 24 de julio de 2020
Módulo 6: Localización de videojuegos	27 de julio al 21 de agosto de 2020
Módulo 7: Localización de sitios web	24 de agosto al 18 de septiembre 2020

## **6.4 Modalidad de evaluación**

Cada módulo tendrá un proyecto integrador para el desarrollo individual, a elegir entre reportes/informes, simulación de situaciones que se plantean cotidianamente en las funciones y tareas de la traducción, localización, etc. Cada curso se aprueba mediante:

- Aprobación de todos los trabajos prácticos propuestos.
- Realización de las instancias de autoevaluación propuestas en cada curso.
- Aprobación de trabajo final integrador (informe escrito, caso de uso o implementación).

## **6.5 Requisitos de aprobación**

Aprobar todos los módulos que forman parte de la diplomatura con una calificación no inferior a 7 (siete) puntos del baremo vigente en la Facultad de Lenguas.

## **7. Reconocimiento de trayectos formativos**

Tal cual se menciona más arriba, la diplomatura otorgará unidades de RTF en consonancia con lo dispuesto en la RR 449/2017. La composición de la unidad de RTF será la siguiente: cada treinta horas (carga horaria de un módulo), se estima una asignación de 15 horas de clase en el aula virtual (que incluyen todas las actividades guiadas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como también la evaluación continua) y 15 horas de estudio autónomo. Así, cada uno de los 7 módulos de la Diplomatura otorgará 1 unidad de RTF, lo que corresponde a un total de 7 unidades de RTF para el programa completo de la Diplomatura.

## **8. Modelo de certificado a otorgar (según RHCS 483/2015)**

	
<p>La <b>Facultad de Lenguas</b> certifica que</p> <p>..... DNI .....</p> <p>ha finalizado la <b>Diplomatura</b> en <b>Localización de Contenidos Multilingües</b> (Aprobada por Res. HCD FL .....) con una carga horaria de 140 horas.</p> <p>_____</p> <p>Firma del/la Coordinadora</p> <p>_____</p> <p>Firma del/la Decano/a</p> <p>Lugar y fecha: El presente certificado no es habilitante para el ejercicio profesional.</p>	