Lingüística computacional y lenguaje de programación

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO

Másteres Universitarios

Este documento puede utilizarse como documentación de referencia de esta asignatura para la solicitud de reconocimiento de créditos en otros estudios. Para su plena validez debe estar sellado por la Secretaría de Estudiantes UIMP.

DATOS GENERALES

Breve descripción

Esta asignatura se centra en la aplicación de parte de los contenidos adquiridos en la asignatura de localización de software. En esta primera asignatura del Módulo de "Ingeniería aplicada a la localización", dedicada a aspectos más avanzados dentro de la localización de software, se abordará el estudio del lenguaje JAVA así como la localización y compilación de aplicaciones escritas en este lenguaje de programación.

Se estudiarán las técnicas y estrategias de localización de ayudas compiladas de software utilizando los descompiladores y compiladores correspondientes como BlueJ (para el caso de Java) y HTML Help Workshop para el trabajo con ayudas compiladas de Windows.

Título asignatura

Lingüística computacional y lenguaje de programación

Código asignatura

101713

Curso académico

2017-18

Planes donde se imparte

MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA

Créditos ECTS

3

Carácter de la asignatura

OBLIGATORIA

Duración

Anual

Idioma

Castellano

CONTENIDOS

Contenidos

- La lingüística computacional y sus aplicaciones a la localización.
- El lenguaje XML: etiquetas, atributos, variables y aplicaciones.
- Lenguajes de programación de alto nivel orientados a objetos: JAVA.
- El lenguaje AJAX.
- El formato estándar XLIFF y su importancia para la localización.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE FORMACIÓN

Generales

CG1 - Aplicar correctamente en lengua española la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG2 - Aplicar correctamente en lengua inglesa la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG3 - Analizar, sintetizar y evaluar información tanto divulgativa como científica y especializada relacionada con el sector de la localización de una manera crítica.

CG4 - Aplicar las funciones avanzadas de las herramientas TIC más habituales dentro del sector de la localización.

CG5 - Traducir con calidad las tipologías textuales vinculadas al sector de la localización.

Específicas

CE1 - Traducir correctamente mediante procesos avanzados de localización preservando parámetros de cohesión, coherencia, calidad traductora y naturalidad.

CE2 - Resolver los problemas de edición a partir de un texto traducido y localizado con el consiguiente tratamiento avanzado de imágenes.

CE3 - Aplicar los conocimientos derivados del manejo de editores de texto avanzado como Notepad++ y JEdit para la edición y manipulación de código fuente en formato HTML o XML, así como las funciones avanzadas de localización propias de CatsCradle, Kompozer, SDL Trados y MemoQ.

CE4 - Aplicar funciones complejas de herramientas de Traducción Asistida por Ordenador (TAO) y Traducción Automática (TA).

CE5 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas de edición gráfica, en concreto Photoshop y GIMP, para su uso en la localización de sitios web.

CE6 - Demostrar conocimientos avanzados sobre el manejo de herramientas especializadas en la localización de animaciones (flash) para editar el texto incluido en ellas: Adobe Flash Professional, Sothink SWF Quicker.

CE7 - Traducir y localizar correctamente los componentes y subcomponentes de un programa informático: interfaz de usuario (menús, cuadros de diálogo y mensajes); ayudas (online o compiladas); documentación del software (manuales, licencias, garantías, etc.).

PLAN DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

AF1 - Clases teórico-prácticas. En ellas se expondrán los contenidos y conceptos fundamentales, apoyados con medios audiovisuales que posibiliten una mejor comprensión. Esta metodología es la apropiada para la transmisión de conocimientos y de las pautas a seguir para la adquisición de competencias que, en cualquier caso, habrán de desarrollarse en otros tramos del sistema de enseñanza-aprendizaje.

AF2 - Conferencias por parte de especialistas invitados. Estarán dirigidas por el profesorado especializado y otros profesionales del campo o del ámbito en cuestión.

AF3 - Seminarios presenciales o complementarios. Se trata de clases presenciales en las que los alumnos tendrán la oportunidad de adquirir las destrezas, estrategias y competencias relativas a la actividad laboral traductora y localizadora de la mano de profesores con la categoría exigida para impartir clases en postgrado.

AF4 - Actividades prácticas específicas del módulo que el alumnado deberá realizar en los seminarios presenciales o a través del campus virtual. Estas actividades están enfocadas a los aspectos más importantes vistos en cada uno de los módulos. Con ellas se pretende que el alumno adquiera las competencias y capacidades específicas de cada entrega.

AF6 - Dependiendo de la naturaleza de los contenidos de cada asignatura, el alumno deberá aprender a manejar diversas herramientas informáticas para completar los procesos y tareas de diversa índole que conforman la labor del localizador. Para el desarrollo de estas tareas, el alumnado contará con material de guía y referencia, en concreto se trata de tutoriales y videotutoriales que describen los procesos de descarga, instalación y uso de las herramientas específicas de cada asignatura.

AF7 - Lectura de materiales docentes complementarios a los expuesto en el aula presencial y puesta en común online obligatoria de contenidos.

Metodologías docentes

MD1 - Propuesta al alumnado de una fundamentación teórica sobre los contenidos del módulo.

MD2 - Comentarios y correcciones en las sesiones presenciales de las tareas realizadas para el módulo.

MD3 - Explicación de la bibliografía relacionada con los contenidos del módulo.

MD4 - Atención personalizada al alumno a través de un sistema de tutorías presenciales.

MD5 - Clases presenciales y conferencias impartidas por los profesores del módulo.

MD6 - Propuesta de tareas al alumnado relacionadas con los contenidos del módulo.

MD7 - Desarrollo de tareas y proyectos poniendo en práctica los procesos y las herramientas específicas en el entorno informático para cada tipo de actividad.

Resultados de aprendizaje

- Localizar y compilar una aplicación en lenguaje Java.
- Utilizar las herramientas relacionadas con la localización de aplicaciones en Java como BlueJ.
- Localizar archivos de ayuda de software.
- Utilizar las herramientas específicas para la traducción y compilación de ayudas de software.
- Llevar a cabo la localización completa de un sitio web.
- Conocer los posibles componentes de un sitio web e identificar en cuáles de ellos puede encontrarse texto traducible.
- Descargar sitios web del servidor de la WWW para llevar a cabo su localización.
- Analizar versiones originales y localizadas de sitios web corporativos para detectar errores de localización o proponer mejoras.
- Localizar imágenes con texto que estén incluidas en sitios web.
- Utilizar herramientas de edición gráfica.
- Localizar animaciones con texto que estén incluidas en sitios web.
- Utilizar herramientas especializadas en la localización de flash.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Descripción del sistema de evaluación

SE1 - Evaluación de las tareas. El profesorado procederá entonces a la evaluación de las tareas basándose en el cumplimiento por parte del alumno de las indicaciones y requisitos relativos a dicha actividad. Los trabajos entregados deberán ajustarse a unos estándares mínimos de calidad. La devolución de las tareas corregidas al alumnado tendrá lugar en un plazo de 10 días desde la recepción de las mismas (ponderación máxima 35%).

SE2 - Asistencia a las actividades y seminarios presenciales (ponderación máxima 35%).

SE3 - Realización de las pruebas teórico-prácticas de las sesiones presenciales, que igualmente formarán parte de la evaluación (ponderación máxima 20%).

SE4 - La participación activa en los seminarios y en el campus virtual constituirá una parte más de la evaluación de la asignatura (ponderación máxima 10%).

Calendario de exámenes

- Calendario docente y de exámenes 2017/2018 (estudiantes a tiempo completo)
- Calendario docente y de exámenes 2017/2019 (estudiantes a tiempo parcial - Primer año)
- Calendario docente y de exámenes 2016/2018 (estudiantes a tiempo parcial - Segundo año)

PROFESORADO

Profesor responsable

Torres del Rey, Jesús

Profesor Titular de Traducción e Interpretación
Universidad de Salamanca

Profesorado

Ramírez Delgado, Cristina de las Montañas

Profesora Asociada
Universidad Pablo de Olavide

De la Cova Morillo Velarde, María Elena

Profesora Asociada
Universidad Pablo de Olavide
Traductora autónoma

BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

Bibliografía

CARBALLO, Y., (2007). "Programación orientada a objetos". Disponible en http://webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/hyelitza/materias/programacion2/oxo/ProfaYusneyi_Tema8_POOClasesyObjetos.pdf.

EGUÍLUZ PÉREZ, J. "Introducción a AJAX". Disponible en http://www.librosweb.es/ajax/.

ESSELINK, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins Publishing.

GARCÍA, F., (2005). "Ajax, un cóctel de programas, revoluciona el diseño y la navegación por las 'webs'". Extraído del periódico El País. Disponible en http://www.elpais.com/articulo/portada/Ajax/coctel/programas/revoluciona/diseno/navegacion/webs/elpcibpor/20051208elpcibpor_1/Tes.

IZQUIERDO, L. "Introducción a la programación orientada a objetos". Disponible en http://luis.izqui.org/resources/ProgOrientadaObjetos.pdf.

MORADO VAZQUEZ, L. y RODRIGUEZ VAZQUEZ, S. (2014). "Teaching XLIFF to translators and localisers". 5th International XLIFF Symposium - FEISGILTT 2014.

PEREIRA GONZÁLEZ, M. "Introducción a la Programación Orientada a Objetos". Disponible en http://ocw.uc3m.es/ingenieria-informatica/programacion/transparencias/tema1.pdf/view