

Силабус курсу Основи локалізації



Ступінь вищої освіти – бакалавр
Освітньо-професійна програма
«Англійсько-український переклад»
Дні занять: згідно розкладу
Рік навчання: III.
Семестр: V.
Кількість кредитів: 3
Мова викладання: англійська

| | |
|--------------------|--|
| Викладач курсу: | Кандидат педагогічних наук, викладач кафедри теорії і практики перекладу Головацька Юлія Богданівна |
| Контактний телефон | 096-74-69-006 |
| E-mail викладача: | holovatska@tnpu.edu.ua |
| Формат дисципліни | Вибіркова |
| Обсяг дисципліни | Кредити ЄКТС - 3 (90 год.) |

Опис дисципліни

Дисципліна «Основи локалізації» спрямований на опанування студентами лінгвістичними та екстралінгвістичними особливостями локалізації різних видів контенту та поглиблення їх технологічної компетенції. Курс передбачає вивчення специфіки та вимог до локалізації веб-сайтів та відео ігор. В процесі вивчення навчальної дисципліни розкриваються особливості аудіовізуального перекладу в контексті локалізації, студенти опановують програми машинного перекладу та програми автоматизованого перекладу.

Структура курсу

| Години лек./сем | Тема | Результати навчання | Завдання |
|-----------------|-----------------------------------|---|--------------------------|
| 2/2 | Website Localization | Розуміти та застосовувати на практиці навички локалізації веб-сайтів | Обговорення, презентація |
| 2/4 | Localization of Marketing Content | Знати типи контенту та мати практичну техніку їх локалізації | Обговорення, презентація |
| 2/2 | Localization of Advertisement | Мати теоретичні знання і практичну техніку локалізації рекламних повідомлень. | Обговорення, презентація |
| 2/2 | App and Software Localization | Знати відмінності між локалізацією різних типів програмного забезпечення. | Обговорення, презентація |

| | | | |
|-----|---|---|--------------------------|
| 2/2 | Audio Visual Translation in terms of Localization | Знати особливості аудіо візуального перекладу. Володіти технікою створення субтитрів. | Обговорення, презентація |
| 2/2 | CAT tools and QA Programs | Володіти технікою застосування програм автоматизованого перекладу та програм перевірки якості перекладу. | Обговорення, презентація |
| 2/2 | Linguistic Aspects of Localization | Знати лінгвістичні особливості локалізації. | Обговорення, презентація |
| 2/2 | Working on Localization Projects | Знати основні етапи роботи над локалізаційним проектом. Вміти працювати в команді над локалізацією проекту. | Представлення проекту |

Літературні джерела

1. Sandrini P. Localization and translation (LSP Translation Scenarios: thematic volume of multidimensional translation), Germany, 2008, p. 167-193.
2. Schaler R. Localization and translation / R. Schaler// Handbook on Translation Studies. – 2010. – Vol.2. – P. 209-215.
3. Бурак А. Л. Translating culture. Перевод и межкультурная коммуникация. Этап 1: Уровень слова/А. Л. Бурак. – М.: «Р. Валент», 2005. – 145 с.
4. Казакова Т.А. Практичні основи перекладу. English. - Серія: Вивчаємо іноземні мови. – СПб.: «Видавництво Союз», – 2001, –320 с.
5. Корунець І. В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад). – Вінниця: Нова Книга, 2003. – 448 с.
6. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації / А. Міщенко // Наукові записки. – Випуск 104 (1). – Серія: Філологічні науки (мовознавство): У 2 ч. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. – С. 151 – 157.
7. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу / Т. Ю. Процишин // Студентський науковий альманах. – Випуск № 1 (14). – Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. – Тернопіль, 2017. – 275 с.
8. Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global / M. A. Bernal-Merino. – New York, NY: Routledge, 2014. – 301 p.
9. Bernal-Merino M. A. Training translators for the video game industry / M. A. Bernal-Merino // In J. Díaz-Cintas (Ed.), The didactics of audiovisual translation. – Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2008. – P. 141-155
10. Berry, M. B. Meaning and Form: Systemic Functional Interpretations. Meaning and Choice in Language: Studies for Michael Halliday / M. B. Berry – New York: Ablex Publishing, 1996.– 676 p.

11. Bezemer, J. C., Jewitt, C. Social Semiotics / J. C. Bezemer, C. Jewitt // Handbook of Pragmatics. – Amsterdam: John Benjamins, 2009. – p. 1–13.
12. Chandler, H. The Game Localisation Handbook / H. Chandler – Hingham, MA : Charles River Media, 2005. – 300 p.
13. Chesterman, A. Memes of Translation. The spread of ideas in translation theory / A. Chesterman – Amsterdam: John Benjamins, 1997. – 219 p.
14. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization / A. F. Costales // Monographs in Translation and Interpreting. – 2012. – №4. – p. 385-408.
15. Dietz, F. A Translator's Perspective on Games Localization / F. Dietz // Multilingual Computing and Technology. – 2003. – 14 (5). – p. 21-25.
16. Dietz, F. How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization / F. Dietz // Revista Tradumàtica. – 2007. – №5. – p. 1-6. 38
17. Ensslin, A. The Language of Gaming / A. Ensslin – Basingstoke and New York: Palgrave, 2011. – 224 p.
18. Esselink B. A Practical Guide to Localization / B. Esselink. – Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 p.
19. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect / Y. Holovatska, T. Protsyshyn // Наукові записки. – Випуск 164. – Серія: Філологічні науки. – Кропивницький «КОД», 2018. – С. 518-521

Інформаційні ресурси

1. Шлякбित्रаф. Локалізаційна спілка [Офіційний сайт]. – Режим доступу: <http://sbt.localization.com.ua/>
2. Globalization and Localization Association [Electronic source]. – Access mode: <https://www.gala-global.org>
3. LISA (Localization Industry Standards Association) [Electronic source]. – Access mode: <https://www.lisa.org>
4. Translation Directory [Electronic source]. – Access mode: <http://www.translationdirectory.com>
5. Video game translations: Mistakes and challenges [Electronic source]. – Access mode: <https://www.evs-translations.com/blog/video-game-translations-mistakes-challenges/>

Політика оцінювання

● **Політика щодо дедлайнів та перекладання:** Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перекладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

● **Політика щодо академічної доброчесності:** Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%. Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволено використовувати лише під час онлайн тестування (наприклад, у програмі MOODLE).

● **Політика щодо відвідування:** Відвідування занять є обов'язковим

компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в онлайн формі за погодженням із керівником курсу.

Оцінювання

Остаточна оцінка за курс розраховується таким чином:

| Види оцінювання | % від остаточної оцінки |
|---|-------------------------|
| Теми 1-8 – обговорення, презентація. | 90 |
| Виконання проекту | 10 |

Шкала оцінювання: національна та ECTS

| Сума балів за всі види навчальної діяльності | Оцінка ECTS | Оцінка за національною шкалою | |
|--|-------------|--|---|
| | | для екзамену, курсового проекту (роботи), практики | для заліку |
| 90 – 100 | A | відмінно | зараховано |
| 85-89 | B | добре | |
| 75-84 | C | | |
| 64-74 | D | задовільно | |
| 60-64 | E | | |
| 35-59 | FX | незадовільно з можливістю повторного складання | не зараховано з можливістю повторного складання |
| 0-34 | F | незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни | не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни |

До силабусу додано такі матеріали:

- 1) Робоча програма