



DATOS IDENTIFICATIVOS

Prácticas en Empresas

Asignatura	Prácticas en Empresas			
Código	V01M079V01205			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptor	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimstre
	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 subtítulo.	- saber
CE46	46. Conocer en profundidad las etapas del proceso de subtítulo.	- saber
CE47	47. Conocer en profundidad las condiciones laborales, las convenciones de subtítulo y el discurso subtítulador y aprender a manejar el software de subtítulo.	- saber hacer
CE48	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtítulo (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtítulo.	- 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	<p>PROCEDIMIENTO DE ASIGNACIÓN:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> - Características del perfil señalado por la empresa/institución. - Calificación media de las materias de los módulos 1 a 3. 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. 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. <p>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.</p> <p>SEGUIMIENTO Y CALIFICACIÓN DE LAS PRÁCTICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Cada alumno tendrá dos tutores: un profesor/a del Máster y un tutor/a de la empresa/institución. 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). 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	<p>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.</p> <p>En la memoria, que consiste en un informe de unas 5 páginas, debe figurar información relativa a los siguientes aspectos:</p> <p>a) Datos personales del estudiante.</p> <p>b) Entidad colaboradora donde ha realizado las prácticas y lugar de ubicación.</p> <p>c) Descripción concreta y detallada de las tareas, trabajos desarrollados y departamentos de la entidad a los que ha estado asignado.</p> <p>d) Valoración de las tareas desarrolladas con los conocimientos y competencias adquiridos en relación con los estudios universitarios.</p> <p>e) Relación de los problemas planteados y el procedimiento seguido para su resolución.</p> <p>f) Identificación de las aportaciones que, en materia de aprendizaje, han supuesto las prácticas.</p> <p>g) Evaluación de las prácticas y sugerencias de mejora.</p>	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 CÓMPUTO 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
