

5.00 crédits	15.0 h + 30.0 h	Q2
--------------	-----------------	----

Enseignants	Maubille Geneviève (coordinateur(trice)) ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	Les différentes étapes du processus de localisation de sites web, d'applications, de logiciels et de jeux dans leurs dimensions théorique et pratique.
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>Contribution de l'unité d'enseignement au référentiel AA du programme</p> <p>Eu égard au référentiel d'AA du Master en traduction, cette unité d'enseignement contribue au développement et à l'acquisition des AA suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • traduire et fournir une médiation dans différents contextes intraculturels et interculturels, par exemple ceux qui concernent la traduction et l'interprétation au service des citoyens, la localisation de sites internet ou de jeux vidéo, l'accessibilité, la gestion de communautés, etc. (8 – Traduction)#; • prétraiter, traiter et gérer des fichiers et d'autres supports/sources dans le cadre du flux de travail de la traduction, par ex. des fichiers web et multimédias (17 – Technologies). <p>Les Acquis d'Apprentissage spécifiques au terme de l'unité d'enseignement</p> <p>À la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant-e est capable de#:</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'approprier les nouvelles connaissances nécessaires et les mobiliser pour assurer le mandat de localisation#; • développer et actualiser les savoir-faire technologiques indispensables à la pratique de la localisation en suivant les innovations du domaine.
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	Travail à présenter. Critères d'évaluation : <ul style="list-style-type: none"> ' Dimension linguistique ' Dimension terminologique ' Dimension culturelle ' Gestion des outils informatiques
Méthodes d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> ' Cours magistraux pour la partie théorique ' Apprentissage par projets pour la partie pratique ' Présentiel
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> ' Théorie : présentation de la localisation <ul style="list-style-type: none"> - définition - aspects linguistiques, terminologiques et culturels - secteurs d'application (sites web, jeux) - présentation du monde du jeu vidéo - processus de localisation ' Pratique : projets de localisation <ul style="list-style-type: none"> - site web - jeu vidéo
Ressources en ligne	/
Bibliographie	/
Autres infos	/

Faculté ou entité en charge:	LSTI
------------------------------	------

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en traduction	TRAD2M	5		