Спецификација предмета

|  |  |
| --- | --- |
| **Студијски програм :** | МАС ЈКК, МАС Превођење |
| **Назив предмета:**  | Локализација за арабисте |
| **Наставник/наставници:** | Ивана Р. Глигоријевић |
| **Статус предмета:** | изборни |
| **Број ЕСПБ:** | 6 |
| **Услов:** | Уписана текућа година студија |
| **Циљ предмета**Овладавање теоријско-методолошким и појмовним апаратом локализације. Упознавање са процесима, фазама и улогама стручњака у пројекту локализације. Упознавање са софтверским алаткама које се користе у индустрији локализације. Стицање знања о језичким, културним и другим аспектима прилагођавања дигиталних садржаја захтевима и локалним стандардима арапског тржишта. Развијање свеукупних компетенција неопходних за рад на пројекту локализације. |
| **Исход предмета** Студент поседује филолошке вештине и компетенције неопходне за рад у индустрији локализације. Разуме захтеве језички специфичног и културно осетљивог арапског тржишта, па може да ради на пројектима прилагођавања различитих дигиталних садржаја за ово тржиште. Зна како да користи информационе/дигиталне технологије у локализацији (алатке за припрему и извршавање локализацијског пројекта, проверу квалитета и сл). |
| **Садржај предмета***Теоријска настава*Настанак и развој локализације, основни појмови и значај. Фазе и улоге стручњака у пројекту локализације. Софтверске алатке за локализацију (алатке за рачунарски потпомогнуто превођење, управљање терминологијом и преводним меморијама, језичко тестирање, машински превод, управљање локализацијским пројектима и сл.) Врсте дигиталних садржаја које се могу локализовати: кориснички интерфејс (код десктоп, мобилних или веб-апликација), техничка документација на мрежи, маркетиншки садржај и SEO/SEM кампање, аудиовизуелни садржај, видео-игре... Језичке, културне и техничке специфичности локализације за арапско тржиште (граматика, синтакса, терминологија, писмо, цифре, календар, датуми, мерне јединице, боје, слике, симболи, мапе, локалне конвенције, религијски и геополитички аспекти и друго).*Практична настава* Практична примена теоријских знања: демонстрација рада на пројектима локализације помоћу расположивих алатки за рачунарски потпомогнуто превођење. Самостални и тимски рад на локализацији веб-сајтова, апликација, видео-игара и слично. |
| Литература Bert Esselink. A Practical Guide to Localization. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2000. Miguel Á Bernal-Merino. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. Routledge, 2015. Keiran J. Dunne. Perspectives on Localization. Amsterdam - Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2006. Annegret M. Gross. Website Localization for the Arab Middle East. Createspace Independent Publishing Platform, 2016. Miguel A Jiménez-Crespo. Translation and Web Localization. Routledge, 2013. Nitish Singh. Localization Strategies for Global E-Business. Cambridge University Press, 2012. K. M. A. Ahamed Zubair. English-Arabic Technical Translation and Terminology Used in Computer: Translators' Manual for English-Arabic Translation and Vice-Versa. LAP Lambert Academic Publishing, 2018. Heather Maxwell Chandler & Stephanie O'Malley Deming. The Game Localization Handbook. Jones & Bartlett Learning, 2012. Lahousseine Id-youss & Abied Alsulaiman. Linguistic inferiority in software localization. In: Handbook of Terminology: Volume 2. Terminology in the Arab world. [eds Abied Alsulaiman & Ahmed Allaithy] (2019), 218–233. Anthony Pym. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004. Ivana Mali. Neki problemi lokalizacije softvera na arapski. U: Digitalna humanistika, Knj. 2 [ur. Aleksandra Vraneš i Ljiljana Marković] (2015), 285–296. Ivana Gligorijević. Digitalna arabistika: korak ka savremenom obrazovanju. U: Filološki vidici 1: zbornik radova sa naučnog skupa nacionalnog značaja [ur. Tijana Parezanović, Melina Nikolić] (2021), 31–42.  |
| **Број часова активне наставе** | **Теоријска настава: 2** | **Практична настава: 2** |
| **Методе извођења наставе**Интерактивна предавања. Дискусија. Симулација пројеката локализације различитих дигиталних садржаја за арапско тржиште, у које су студенти укључени уз тимски рад или самостално. |
| **Оцена знања (максимални број поена 100)** |
| **Предиспитне обавезе** | поена | **Завршни испит**  | поена |
| активност у току предавања | **10** | писмени испит |  |
| практична настава | **30** | усмени испит | 60 |
| колоквијум-и |  | *..........* |  |
| семинар-и |  |  |  |
| Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд...... |
| \*максимална дужна 2 странице А4 формата |