Спецификација предмета

|  |  |
| --- | --- |
| **Студијски програм :** | МАС Превођење |
| **Назив предмета:**  | Локализација  |
| **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 локализацијском пројекту. Упознавање са софтверским алаткама које се користе у индустрији локализације. Стицање знања о језичким, културним и другим аспектима прилагођавања дигиталних садржаја страним тржиштима. Развијање свеукупних компетенција неопходних за рад на пројекту локализације. |
| **Исход предмета** Студент поседује филолошке вештине и компетенције неопходне за рад у индустрији локализације. Разуме да свако тржиште дигиталних садржаја има своје језичке и културне специфичности. Добро је упознат са захтевима тржишта чијим језиком влада, па може да ради на пројектима локализације за ово тржиште. Зна како да користи 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 различита тржишта (граматика, синтакса, терминологија, писмо, цифре, календар, датуми, мерне јединице, боје, слике, симболи, мапе, локалне конвенције, религијски и геополитички аспекти и друго). *Практична настава* Демонстрација рада на локализацијским пројектима помоћу расположивих алатки за рачунарски потпомогнуто превођење. Симулација локализацијских пројеката, у које су студенти укључени самостално или тимски. Самостални истраживачки рад студената (истраживање тржишта чијим језиком владају; идентификација главних захтева и специфичности које то тржиште има). |
| 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. Heather Maxwell Chandler & Stephanie O'Malley Deming. The Game Localization Handbook. Jones & Bartlett Learning, 2012. Ivan S. Andrijašević. Otvorena pitanja lokalizacije video-igara na srpski jezik. U: Studije video-igaraNova interdisciplinarna naučna oblast. [ur. Manojlo Maravić] (2022), 71–84. 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.   |
| **Број часова активне наставе** | **Теоријска настава: 2** | **Практична настава: 2** |
| **Методе извођења наставе**Интерактивна предавања. Дискусија. Вежбе. Консултације. |
| **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 |