



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea Magistrale: **Traduzione e interpretariato per l'internazionalizzazione dell'impresa**

Insegnamento: **Laboratorio di localizzazione di videogiochi**

Curriculum: **Unico**

Anno di corso: **I e II**

Semestre: **II**

Docenti: **Alessandro Poli, Alessandro Vaccari, Jessika Fili**

SSD: **L-LIN/12**

CFU: **3**

Carico di lavoro globale: **75 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **20 ore di lezione e 55 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **Italiano e Inglese**

Anno Accademico 2018-2019

PREREQUISITI

Prerequisito del corso è possedere le competenze traduttive richieste nell'ambito del corso di traduzione dall'inglese in italiano I. È importante possedere un ottimo livello di comprensione scritta e orale specialmente della varietà di inglese americano, e in secondo luogo britannico. Saranno avvantaggiati anche gli studenti con buone conoscenze dell'utilizzo degli strumenti di traduzione assistita, oltre che gli studenti con conoscenze anche minime degli elementi tecnici tipici dei videogiochi.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'obiettivo del corso è l'acquisizione delle conoscenze settoriali tecniche e di comprensione necessarie a riconoscere i diversi tipi di elementi testuali presenti nella traduzione di un videogioco, per poi acquisire il linguaggio necessario alla traduzione di questo tipo di testi. Gli studenti impareranno, prima con riferimenti chiari ed espliciti e poi in autonomia, a riconoscere e affrontare correttamente le molteplici sfide della traduzione di videogiochi, la diversità del linguaggio adatto a ciascuna componente del prodotto tradotto e le limitazioni tecniche che il traduttore si trova spesso a dover superare. Inoltre, gli studenti acquisiranno una conoscenza di base dei più importanti CAT e strumenti utilizzati nel settore della traduzione videoludica.

CONTENUTI DEL CORSO

Dopo un'introduzione generale teorica dell'ambito della traduzione dei videogiochi, gli studenti verranno messi a contatto, lezione dopo lezione, con diversi tipi di testo presenti nella traduzione di questo settore, che verranno trattati uno alla volta e poi tradotti dagli studenti, analizzando quindi le soluzioni proposte. Verrà fornito materiale scritto e audiovisivo durante le lezioni e sulla piattaforma Moodle dedicata.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Lezioni in presenza, con una ridotta componente frontale e una preponderante componente seminariale, da integrare con la rilettura e l'analisi degli elementi corretti e affrontati a lezione e con esercitazioni individuali proposte dai docenti e da svolgersi in aula e autonomamente. I materiali verranno forniti attraverso la piattaforma di e-learning della Scuola Superiore per Mediatori Linguistici.

Per studenti non frequentanti

Svolgimento a casa delle traduzioni richieste agli studenti frequentanti, da integrare con studio individuale dei materiali forniti dal docente, con consigliato confronto delle proprie traduzioni con quelle corrette degli studenti frequentanti, caricate sulla piattaforma didattica della Scuola.

METODI DI ACCERTAMENTO

L'accertamento avverrà nell'ambito del laboratorio. Durante il penultimo incontro, gli studenti dovranno sostenere una prova composta da diversi estratti testuali tra quelli affrontati durante le lezioni, da tradurre seguendo i metodi e le tecniche apprese durante il corso, per poi concludere con un breve commento. La prova e il suo esito verranno poi discussi durante l'ultimo incontro.

TESTI DI RIFERIMENTO

Per studenti frequentanti e non frequentanti

Tutti i materiali per il corso verranno via via forniti dal docente attraverso la piattaforma di e-learning della Scuola.

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Bernal-Merino, M. (2007). "Training translators for the video game industry", in J. Diaz Cintas (ed.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

ALTRE INFORMAZIONI

Si raccomanda una presenza costante e proattiva in aula e uno studio e impegno ugualmente costante a casa. E-mail del docente: laboratorio@mediazionelinguisticaperugia.it