

En raison de la crise du COVID-19, les informations ci-dessous sont susceptibles d'être modifiées, notamment celles qui concernent le mode d'enseignement (en présentiel, en distanciel ou sous un format comodal ou hybride).

5 crédits	15.0 h + 30.0 h	Q2
-----------	-----------------	----

Enseignants	De Groef José ;
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 théoriques et pratiques
Acquis d'apprentissage	<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> <p>2.7, 2.8 4.3, 4.5 8.3</p> <p>AA-FS-TL.Développer une expertise et un niveau élevé de compétence dans le domaine de la terminologie, terminotique, localisation, rédaction technique et gestion de projets de traduction et de localisation afin de pouvoir s'engager avec efficacité dans ce nouveau métier de la traduction.</p> <p>Les Acquis d'Apprentissage spécifiques au terme de l'unité d'enseignement</p> <p>1 À la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mobiliser avec pertinence et efficacité les outils d'aide à la traduction, dont les mémoires de traduction ; - actualiser et développer les savoir-faire technologiques indispensables à la pratique de la localisation en suivant les innovations techniques et technologiques du domaine ; - développer des stratégies de recherche documentaire et terminologique en sélectionnant et en utilisant efficacement les outils et moteurs de recherche pertinents ; - s'approprier les nouvelles connaissances nécessaires et les mobiliser pour assurer la mission de localisation ; - démontrer sa connaissance et sa maîtrise des normes de qualité en vigueur dans la profession et les appliquer en veillant à se tenir informé de leurs évolutions. <p>-----</p> <p><i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i></p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</p> <p>Travail à présenter.</p> <p>Critères d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> ' Dimension linguistique ' Dimension terminologique ' Dimension culturelle ' Gestion des outils informatiques
Méthodes d'enseignement	<p>En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.</p> <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 - définition - aspects linguistiques, terminologiques et culturels - secteurs d'application (sites web, jeux) - présentation du monde du jeu vidéo

	<ul style="list-style-type: none"> - processus de localisation ' Pratique : projets de localisation - 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		