Diplomatura en

GESTIÓN TECNOLÓGICA DE PROYECTOS DE LOCALIZACIÓN



INTRODUCCIÓN

La localización de software, aplicaciones y videojuegos requiere coordinar recursos lingüísticos, herramientas y equipos para que cada producto funcione en otra lengua y contexto cultural. Las decisiones sobre archivos, plazos, terminología, inteligencia artificial y calidad forman parte de un mismo proceso de gestión.

La diplomatura desarrolla competencias para planificar, ejecutar y supervisar proyectos de localización de alcance acotado. El recorrido comienza con inteligencia artificial y nociones básicas de calidad, continúa con herramientas tecnológicas y localización digital y de videojuegos, y culmina con control de calidad avanzado en videojuegos. La formación combina fundamentos, demostraciones y práctica con documentación de las decisiones.

OBJETIVOS

Desarrollar competencias para gestionar proyectos de localización de productos digitales, articulando recursos lingüísticos, inteligencia artificial, herramientas tecnológicas y procedimientos de calidad con criterio profesional y supervisión humana.

Específicos

- Planificar el alcance, los entregables, los recursos, los plazos y los riesgos de un proyecto de localización.
- Seleccionar y evaluar aplicaciones de IA según el encargo, la calidad requerida y las condiciones de uso de los datos.
- Organizar archivos, memorias, terminología y flujos de trabajo mediante herramientas tecnológicas.
- Resolver problemas lingüísticos, culturales y técnicos en interfaces, contenidos digitales y videojuegos.
- Aplicar criterios de calidad, documentar incidencias y verificar correcciones antes de la entrega.
- Comunicar decisiones y resultados a clientes, revisores y desarrolladores con evidencias verificables.

DESTINATARIOS

PERFIL PROFESIONAL

- Profesionales con formación universitaria o terciaria en traducción, lenguas, lingüística, comunicación y disciplinas afines. Está especialmente dirigida a traductores, gestores de proyectos, revisores y profesionales de localización que deseen ampliar sus competencias tecnológicas y de coordinación.

Se requiere manejo habitual de archivos y aplicaciones de oficina y competencias de lectura y escritura en las lenguas de trabajo. La experiencia previa en traducción o localización es deseable, pero no excluyente. Se admiten profesionales de distintos idiomas; para los ejemplos de localización digital y de videojuegos se recomienda comprensión lectora de inglés.

PROGRAMA ACADÉMICO

CURSO 1

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y NOCIONES BÁSICAS DE CALIDAD

Objetivo general

- Seleccionar usos de la IA y de la traducción automática adecuados a un encargo de localización, con supervisión humana.
- Diseñar instrucciones y pruebas comparativas para evaluar resultados y fundamentar decisiones de revisión o posedición.
- Reconocer los conceptos básicos de calidad y aplicar criterios iniciales de aceptación a contenidos localizados.

Contenidos generales

- Traducción automática neuronal y modelos de lenguaje: posibilidades, límites y aplicaciones en localización. Selección de estrategias de traducción humana, automática y asistencia generativa. Diseño de instrucciones con contexto, propósito, ejemplos, terminología y restricciones. Adaptación de tono y microtextos; comparación y registro de resultados.
- Introducción a la calidad del servicio y del producto. Especificaciones del cliente, guías de estilo y criterios de aceptación. Diferencias entre revisión, aseguramiento y control de calidad. Categorías básicas de error y niveles de gravedad; exactitud, fluidez, terminología, coherencia y adecuación al contexto. Revisión humana y nociones de posedición. Detección de invenciones y sesgos; confidencialidad, tratamiento de datos y responsabilidad profesional.

CURSO 2

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

Objetivo general

- Planificar un proyecto de localización y organizar sus etapas, recursos y entregables mediante herramientas de gestión.
- Configurar un entorno de traducción asistida y administrar archivos, memorias y recursos terminológicos.
- Interpretar controles automáticos e identificar posibilidades de integración y automatización del flujo de trabajo.

Contenidos generales

- Ciclo del proyecto de localización. Alcance, roles, dependencias, estimación de esfuerzo y costos, cronogramas y riesgos. Sistemas de gestión de traducción y tableros de seguimiento. Herramientas de traducción asistida: creación de proyectos, importación, segmentación, etiquetas y paquetes de trabajo. Memorias de traducción, alineación, glosarios y extracción terminológica; mantenimiento y procedencia de los recursos.
- Formatos de intercambio como XLIFF, TMX y TBX. Gestión de versiones y preparación de entregas. Herramientas de comprobación de etiquetas, números, terminología y consistencia; interpretación de alertas y falsos positivos. Función de conectores y API. Automatización de tareas repetitivas e integración de IA con puntos de control y trazabilidad.

CURSO 3

LOCALIZACIÓN DE PRODUCTOS DIGITALES Y DE VIDEOJUEGOS

Objetivo general

- Analizar las características de un producto digital y las restricciones que condicionan su localización. • Producir contenidos localizados adecuados al contexto, a la experiencia de usuario y al universo narrativo de un videojuego.
- Preparar una entrega consistente y documentada, con recursos lingüísticos, consultas y verificaciones iniciales en contexto.

Contenidos generales

- Internacionalización y localización de software, sitios web, aplicaciones y videojuegos. Componentes del producto y materiales asociados: interfaces, menús, mensajes, diálogos, inventarios, descripciones y páginas de distribución. Encargos y flujos de producción. Escritura para interfaces y experiencia de usuario: claridad, tono, accesibilidad lingüística, extensión y expansión del texto.
- Cadenas de texto, identificadores, variables, etiquetas, marcadores de posición y comentarios de desarrollo. Plurales, género y concordancia. Gestión de consultas ante la falta de contexto. Contexto narrativo, caracterización, relaciones entre personajes, guías de voz y coherencia terminológica. Adaptación cultural, humor, referencias y diversidad. Producción de contenidos localizados, revisión entre pares y comprobaciones lingüísticas y visuales iniciales. Organización de archivos y recursos para la entrega y las pruebas de calidad.

CURSO 4

CONTROL DE CALIDAD LINGÜÍSTICA Y FUNCIONAL

Objetivo general

- Diseñar y aplicar un plan de control de calidad de localización adaptado a un videojuego y a sus riesgos.
- Evaluar incidencias lingüísticas, visuales y funcionales vinculadas con la localización, utilizando criterios consistentes y evidencias reproducibles.
- Priorizar correcciones, verificar su resolución y elaborar una recomendación fundada de aceptación o retrabajo.

Contenidos generales

- Planificación del control de calidad de localización y pruebas lingüísticas en contexto (LQA). Alcance, entornos, casos de prueba, cobertura y muestreo según riesgos. Diferencias entre pruebas lingüísticas y funcionales. Categorías de evaluación, gravedad, impacto y prioridad; adaptación de marcos como MQM al encargo. Calibración entre revisores y tratamiento de discrepancias.
- Pruebas de interfaces, diálogos y continuidad narrativa. Detección de truncamientos, solapamientos, texto sin traducir, errores de variables y problemas de coherencia. Registro de incidencias con versión, entorno, pasos de reproducción, resultado esperado y observado, y evidencias. Seguimiento, corrección, nueva verificación y regresión. Indicadores de calidad, análisis de causas y mejora de procesos. Criterios de aceptación e informe de cierre. Referencias normativas de servicios de traducción y posedición y su relación con el flujo de calidad.

DIRECCIÓN ACADÉMICA Y CUERPO DOCENTE

COORDINADORA ACADÉMICA

TP y Mgtr. Silvana Debonis

Traductora Pública por la Universidad Católica Argentina y máster en Inteligencia Artificial Generativa por EBIS Business TechSchool. Directora del Master en English Translation de la Universidad de Belgrano. Fue instructora en programas de traducción de New York University Online y tutora en la Universidad de Chicago. Cuenta con más de 35 años de experiencia profesional. Es autora y coautora de diccionarios bilingües y docente de traducción financiera, jurídica y comercial.

CUERPO ACADÉMICO

Edgardo Galende

Traductor Público, Literario y Científico-Técnico de Inglés por la Universidad de Belgrano. Especializado en herramientas de traducción asistida, terminología, traducción automática y control de calidad. Integra el grupo de investigación LENCOTEC de la UB y dirige tesis de grado. Participa en actividades académicas sobre tecnología, traducción y educación digital.

Luis Ganga Alonso

Traductor de Inglés/Español Literario, Público y Científico-Técnico por la Universidad de Belgrano, con diplomatura en Agilidad y Aprendizaje de Lenguas Extranjeras. Especialista en localización de videojuegos, traducción de marketing, transcreación y escritura UX multilingüe. Cuenta con experiencia docente universitaria y profesional en traducción, capacitación empresarial y evaluación de competencias lingüísticas.

Adriana Lafulla

Traductora Pública, Literaria y Científico-Técnica Inglés-Español por la Universidad de Belgrano. Magíster en Traducción Inglés-Español por la UB y en Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera por la Universidad de Barcelona. Cuenta con experiencia en traducción corporativa, docencia e investigación. Es perito traductora del Poder Judicial de la Nación.

María Carolina Cumini

Traductora Pública, Literaria y Científico-Técnica egresada de la Universidad de Belgrano (2005) y matriculada en el Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires (CTPCBA). Desde hace veinte años se dedica a la localización de software para empresas y de videojuegos educativos. En 2006 se incorporó a la filial argentina de RoundTable Studio (RTS), donde actualmente se desempeña como Regional Language Manager. En ese rol, es responsable del equipo de traductores internos y, a la vez, se ocupa de establecer procesos, optimizar los flujos de trabajo, velar por la calidad e implementar nuevas tecnologías, incluidas herramientas de inteligencia artificial. Es alumna avanzada de la Maestría en Traducción de la Universidad de Belgrano, miembro de su Grupo de Investigación en Lingüística y Traducción y docente de la materia Trabajo Final de Carrera del Traductorado. Completó además el curso de posgrado de formación de Traductor Corrector en Lengua Española en la Fundación Litterae.

Pamela Gulijczuk

Traductora e intérprete de conferencias inglés-español, radicada en Paraná, Entre Ríos. Cuenta con 20 años de experiencia profesional y se ha especializado en traducción técnica para los sectores industrial, agroalimentario, energético y tecnológico. Complementa su actividad profesional con la capacitación y posee amplia experiencia en localización de software. Está a cargo de dos materias relacionadas con localización en la Maestría TLTAV de la UBA y es tutora de un trabajo final de dicha formación. Es perito traductora inscripta en el Poder Judicial de la Nación desde 2024 y docente del módulo Técnicas avanzadas de interpretación simultánea en la Actualización en Interpretación Especializada AATI-USAL. Cursa el traductorado de francés en la UADER, Paraná.

*Los módulos podrán ser dictados por uno o varios de los docentes mencionados, sin un orden específico.
La Universidad se reserva el derecho de modificar el cuerpo docente según lo considere necesario.

CONSIDERACIONES GENERALES

FECHAS, MODALIDAD, APROBACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Inicia	Finaliza	Cursada	Duración
17 de Abril de 2027	16 de Octubre de 2027	Sábados de 9 a 12 h.	72 horas

Modalidad

24 Clases en vivo y en directo por plataforma ZOOM.

Aprobación

- Asistencia mínima: 75 % de las clases.
- Aprobación de los cuatro trabajos prácticos, uno por materia

Proceso de Admisión

- Ficha de inscripción
- Copia del título de grado (si posee)
- Copia del documento de identidad

Calendario

- Se contemplan 2 semanas de vacaciones de invierno con fecha a definir en el mes de julio 2027.
- El calendario académico puede variar en caso de coincidir con algún feriado.

Metodología y Evaluación

Se trabajará con casos y simulaciones de alcance delimitado, mediante explicaciones, demostraciones, práctica guiada, revisión entre pares y devolución. Cada curso tendrá un trabajo práctico relacionado con sus objetivos; su elaboración, evaluación y reformulación se integran en las horas de cursada. No se requiere un trabajo final integrador adicional. Las lecturas complementarias serán optativas.

Para aprobar se exige un mínimo del 75 % de asistencia, equivalente a 18 de los 24 encuentros completos, y la aprobación de los cuatro trabajos prácticos. Se evaluarán la adecuación al encargo, la fundamentación de las decisiones, el uso de los recursos y la calidad de los resultados. Los trabajos se calificarán como aprobados o a revisar, con una instancia de reformulación según las indicaciones docentes.

Material didáctico

Presentaciones, archivos de práctica, encargos modelo, glosarios, memorias, guías de estilo, registros de incidencias y rúbricas. La selección de herramientas y las condiciones de acceso se informarán antes de la cursada. Las actividades con IA emplearán datos ficticios o autorizados.

CERTIFICACIÓN

La Universidad de Belgrano extenderá el respectivo certificado de aprobación, a quienes cumplan con las evaluaciones y/o trabajos finales. Caso contrario solo se emitirá un certificado de asistencia.

**Los certificados correspondientes serán emitidos en formato digital, previa verificación de la asistencia, la aprobación y el pago total de la capacitación.*

**Todos nuestros programas requieren un cupo mínimo de alumnos matriculados para su apertura. La Universidad se reserva el derecho de posponer o cancelar el inicio de la actividad si no se alcanza el número mínimo de inscripciones al cierre del período de matriculación.*

Educación Continua
y Formación Ejecutiva

011-2273-2893

educacion_continua.ub

DECFE.UB

educacion.continua@ub.edu.ar