



DATOS IDENTIFICATIVOS

Localización de Videoxogos

Asignatura	Localización de Videoxogos			
Código	V01M079V01204			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OP	Curso 1º	Cuatrimestre 2C
Lengua Impartición	Castellano Inglés			
Departamento	Dpto. Externo			
Coordinador/a	García Sanz, Santiago			
Profesorado	García Sanz, Santiago			
Correo-e	santiagogarciasanz@gmail.com			
Web	http://webs.uvigo.es/s.sanz			
Descripción	El objetivo de esta materia es familiarizar a los alumnos con la industria del videojuego y, en particular, con general la práctica localizadora y de control de calidad en localización.			

Competencias de titulación

Código	
A2	2. Manejar con destreza las herramientas tecnológicas e informáticas más relevantes para su uso en los contextos profesionales.
A3	3. Ejecutar los procedimientos y técnicas de traducción de los diferentes productos multimedia.
A4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.
A5	5. Demostrar un espíritu crítico ante fenómenos culturales, y práctico a la hora de su trasvase.
A6	6. Desarrollar conocimientos, habilidades y destrezas que permitan la incorporación al ejercicio profesional en el campo de la traducción multimedia.
A7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.
A13	13. Conocer los conceptos de culturalidad, interculturalidad, transculturalidad y mestizaje.
A14	14. Detectar, analizar y resolver adecuadamente problemas de trasvase cultural en diferentes productos multimedia.
A15	15. Poner en relación la culturalidad del producto original multimedia con el correspondiente entorno social y los destinatarios-meta.
A16	16. Modular la culturalidad-origen en atención a diferentes destinatarios-meta.
A29	12. Contar con un método crítico adecuado y fiable de revisión del producto final, con especial atención a las marcas culturales.
A47	29. Desarrollar y aplicar habilidades para el trabajo en equipo.
A51	33. Conocer en profundidad las funciones de los participantes en el proceso y las dinámicas profesionales del sector de localización de software.
A52	34. Conocer en profundidad las herramientas usadas en localización de software.
A59	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.
A60	42. Conocer en profundidad los elementos básicos del proceso de localización de videojuegos.
A61	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.
A62	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.
A66	48. Conocer en profundidad los problemas principales del subtítulo (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de subtítulo.
A70	52. Conocer en profundidad los principales problemas de traducción para doblaje (generales y específicos) y adquirir práctica en el proceso de doblaje.

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
------------------------------------	-----------	---------------------------------------

1. Conocer el funcionamiento de la industria de los videojuegos.	saber	A51 A59
2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	saber hacer Saber estar /ser	A4 A5 A7 A47 A52 A60 A61
3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A59 A60 A61 A62
4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A2 A3 A4 A5 A6 A13 A14 A15 A16 A66 A70
5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A2 A4 A5 A6 A7 A13 A14 A15 A29 A47 A59 A61 A62 A66 A70

Contenidos

Tema

Bloque I: contenidos específicos	<p>Unidad I.1: Videojuegos. Historia</p> <p>Esbozo de la historia de los videojuegos, desde la llamada primera generación (1972) hasta la época actual, con especial énfasis en las generaciones sexta y séptima, así como en el PC como sistema de ocio multimedia.</p> <p>Unidad I.2: Géneros. Características</p> <p>Clasificación tipológica de los videojuegos en función de sus características: simuladores deportivos, acción/aventura, estrategia, juegos online multijugador, etc.</p> <p>Unidad I.3: La industria. Estructura</p> <p>Importancia económica de la industria del ocio multimedia. Estructura de una empresa tipo. Deslocalización y globalización. Localización, calidad y traductores in-house.</p> <p>Unidad I.4: Videojuegos: desarrollo y comercialización</p> <p>El proceso de creación de un videojuego. Producción y desarrollo. Versiones pre-alfa y alfa. Versiones beta. El control de calidad. Submission candidates. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.</p>
----------------------------------	---

Los videojuegos como texto multimedia. Aspectos semióticos. La interactividad como condicionante del proceso traductor. Paratextos en los textos multimedia: embalajes, manuales de usuario, contratos de licencia, webs y comunidades online.

Unidad II.2: Soportes

Organización de la información verbal en los soportes físicos: el lenguaje XML.

Unidad II.3: Informática aplicada a la localización

Herramientas de traducción asistida.
Herramientas de gestión terminológica.
Herramientas de coordinación de recursos.
Herramientas de seguimiento de errores de depuración.

Bloque III: práctica

Unidad III.1: Localización. Calidad. Depuración

Clasificación tipológica de errores en el proceso de localización: errores relacionados con el texto, errores relacionados con el audio, otros errores.

Unidad III.2: Práctica de localización

Reproducción del proceso de localización de un videojuego.

Unidad III.3: Práctica de depuración

Reproducción del proceso de control de calidad de localización de un videojuego.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	1	3
Presentaciones/exposiciones	22.5	45	67.5
Estudio de casos/análisis de situaciones	7.5	15	22.5
Trabajos de aula	15	30	45
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Presentación general de la materia, de sus objetivos, metodología docente y evaluación. Detección de las motivaciones y de los conocimientos previos del alumnado a fin de optimizar el desarrollo de la docencia.
Presentaciones/exposiciones	Exposición, a cargo del docente, de los distintos contenidos teóricos de la materia. Se realizará en permanente contacto con los alumnos, fomentando el debate y su participación activa, a fin de verificar su correcta comprensión y asimilación.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Presentación a los alumnos, a cargo del docente, de diferentes textos multimedia interactivos reales, a fin de analizar distintos aspectos relativos a su localización y posterior impacto en el mercado.
Trabajos de aula	Guiados por el docente, los alumnos llevarán a la práctica los conocimientos adquiridos en los estudios de casos, a fin de familiarizarse con la práctica profesional del control de calidad en localización, reproduciendo las distintas fases del proceso: detección y tipificación de errores, seguimiento y verificación de la depuración.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Presentaciones/exposiciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Trabajos de aula	Práctica de depuración (I) [30%]: Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego. Práctica de depuración (II) [30%]: Seguimiento del proceso y verificación de la depuración de los errores de localización.	60
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Práctica de localización: Reproducción del proceso de localización de un videojuego.	40

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Bibliografía básica:

CHANDLER, H. M. 2005. *The Game Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

_____. 2009. *The Game Production Handbook. Second Edition*. Massachusetts: Infinity Science Press.

KENT, S. L. 2002. *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Random House.

LOUREIRO PERNAS, M. 2007. "Paseo por la localización de un videojuego" en *Tradumàtica 5*. Barcelona. Documento disponible en red [<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a3.pdf>]

REINEKE, D. 2005. *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart.

SCHOLAND, M. 2002. "Localización de videojuegos" (trad. Lidia Cámara) en *Tradumàtica 1*. Barcelona. Documento disponible en red [<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>]

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Doblaje/V01M079V01104

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Subtitulado/V01M079V01201

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103