



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Localización de Videoxogos

Asignatura	Localización de Videoxogos			
Código	V01M079V01204			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Díaz Fouces, Óscar García Sanz, Santiago			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	<a href="http://s.sanz.webs.uvigo.es">http://s.sanz.webs.uvigo.es</a>			
Descripción general	El objetivo de esta materia es familiarizar a los alumnos con la industria del videojuego y, en particular, con la práctica localizadora y de control de calidad en localización.			

## Competencias

Código	
B4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.
B7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.
B11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.
B12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.
C5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.
C40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.
C41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.
C43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.
C44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	B4 B7	C5 C41 C43
3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	B4 B7	C57 C57 C5 C41 C43 C44
4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	A6 A6 A6 A6 A6	B4 B7 B11 B12 C57 C40 C41 C43

5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.

A6 B4 C57 D1  
A6 B18 C57 D1  
A6 B7 C57 D1  
B11 C40 D1  
B12 C41 D1  
C43 D1  
C44 D1  
D1  
D1  
D1

---

## Contenidos

### Tema

Bloque I: contenidos específicos

Unidad I.1: Videojuegos. Historia

Esbozo de la historia de los videojuegos, desde la llamada primera generación (1972) hasta la época actual, con especial énfasis en las generaciones séptima y octava, así como en el PC como sistema de ocio multimedia.

Unidad I.2: Géneros. Características

Clasificación tipológica de los videojuegos en función de sus características: simuladores deportivos, acción/aventura, estrategia, juegos online multijugador, etc.

Unidad I.3: La industria. Estructura

Importancia económica de la industria del ocio multimedia. Estructura de una empresa tipo. Deslocalización y globalización. Localización, calidad y traductores in-house.

Unidad I.4: Videojuegos: desarrollo y comercialización

El proceso de creación de un videojuego. Producción y desarrollo. Versiones pre-alfa y alfa. Versiones beta. El control de calidad. Validación. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.

Bloque II: contenidos comunes

Unidad II.1: Textos multimodales

El videojuego como texto multimodal. Aspectos semióticos. La no linealidad como condicionante del proceso de traducción. Paratextos del videojuego: 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.

---

Clasificación tipológica de errores en el proceso de localización: errores relacionados con el material verbal y gráfico, 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
Presentación	20	35	55
Estudio de casos	14	16	30
Trabajos de aula	10	40	50
Práctica de laboratorio	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.
Presentación	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	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 de la traducción y del control de calidad en localización, reproduciendo las distintas fases del proceso.

**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.
Presentación	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	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 Resultados de Formación y Aprendizaje
-------------	--

Trabajos de aula	Traducción de paratextos [5 %]: Ejercicio de traducción de un texto promocional de un videojuego.	45	B4 B7 B11 B12	C5 C40 C41 C43 C44
	Revisión de guiones [15 %]: Ejercicio de revisión lingüística del guion de un videojuego. Restricciones por sincronía.			
	Traducción de manuales [10 %]: Ejercicio de traducción, con especial hincapié en el uso de terminología específica de plataforma.			
	Traducción de ingame [15 %]: Ejercicio de traducción, con especial hincapié en el manejo de etiquetas y variables. Redacción de consultas al cliente.			
Práctica de laboratorio	Práctica de localización [35 %]: Reproducción del proceso de localización de un videojuego.	55	B4 B7 B11 B12	C5 C40 C41 C43 C44
	Práctica de depuración [20 %]: Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego.			

## Otros comentarios sobre la Evaluación

### TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Cronograma del período de docencia de nueve semanas:

- Semana 1: entrega de la documentación inicial (contenidos teóricos y bibliografía adicional), activación de los foros general (de seguimiento de la materia) y de resolución de dudas de las actividades de evaluación inicial, y asignación de la actividad 1. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 2: asignación de la actividad 2. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 3: asignación de la actividad 3. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 4: asignación de la actividad 4. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 5: sesión presencial de ampliación de contenidos teóricos y evaluación de las cuatro actividades iniciales.
- Semana 6: activación del foro de resolución de dudas del proyecto final de la materia y asignación de la actividad 5. Plazo de finalización previsto: 14 días.
- Semana 8: asignación de la actividad 6. Plazo de finalización previsto: 14 días.

Al término de la semana 9, entrega de informe de evaluación final y post mortem de la materia.

### SEGUNDA CONVOCATORIA:

En la segunda oportunidad de evaluación, se les pedirá a los alumnos que realicen y entreguen todas las actividades propuestas para el curso y se evaluarán conforme a los criterios de evaluación expuestos. La fecha límite para la entrega de la segunda convocatoria se comunicará durante el curso y será publica en FaiTIC.

## Fuentes de información

### Bibliografía Básica

O'HAGAN, M. y C. MANGIRON, **Game Localization.**, John Benjamins., 2013

CHANDLER, H. M., **The Game Localization Handbook.**, Charles River Media., 2012

### Bibliografía Complementaria

## 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

---