



## 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 Agulló García, Belén			
Profesorado	Agulló García, Belén Pereira Rodríguez, Ana María			
Correo-e	belen.agullo.garcia@gmail.com 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 C5 C41 C43 C44

4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	A6 A6 A6 A6 A6 B4 B7 B11 B12 C57 C5 C57 C57 C40 C41 C43
5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	A6 A6 A6 B4 B18 B7 B11 B12 C57 C57 C57 C40 C41 C43 C44 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1 D1

## 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 séptima y octava, 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. Validación. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.</p>

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.

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

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.

Reproducción del proceso de localización de un videojuego.

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

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	1	3
Presentación	20	35	55
Estudio de casos	14	16	30
Trabajo tutelado	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

<b>Metodologías</b>	
	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.
Trabajo tutelado	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.

<b>Atención personalizada</b>	
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.
Trabajo tutelado	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.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajo tutelado	Traducción de paratextos [5 %]: Ejercicio de traducción de un texto promocional de un videojuego.	45	B4	C5
			B7	C40
			B11	C41
			B12	C43
	Revisión de guiones [15 %]: Ejercicio de revisión lingüística del guion de un videojuego. Restricciones por sincronía.			C44
	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	C5
			B7	C40
			B11	C41
	Práctica de depuración [20 %]: Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego.		B12	C43
				C44

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO (depende del calendario académico del curso):

Cronograma del período de docencia de nueve semanas:

- Semana 1: entrega de la documentación inicial (contenidos teóricos y bibliografía adicional) y lectura de la misma, activación de los foros general (de seguimiento de la materia) y de resolución de dudas

- Semana 2: sesión presencial.

Semana 3: asignación de la actividad 1. Plazo de finalización previsto: 7 días.

- Semana 4: asignación de la actividad 2. Plazo de finalización previsto: 7 días.

- Semana 5: asignación de la actividad 3. Plazo de finalización previsto: 7 días.

- Semana 6: activación del foro de resolución de dudas del proyecto final de la materia y asignación de la actividad 4. Plazo de finalización previsto: 14 días.

- Semana 7: asignación de la actividad 5. Plazo de finalización previsto: 14 días.

Al término de la semana 8-9, 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 pública 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**

---

A bibliografía completarse na plataforma de teledocencia,

---

---

### **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

---

---

### **Plan de Contingencias**

---

#### **Descripción**

---

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID- 19, la Universidad establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o no totalmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de una manera mas ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes DOCNET.

Dado el carácter semipresencial del Máster Universitario en Traducción Multimedia y que en él se viene impartiendo docencia online síncrona y asíncrona desde sus comienzos, no es necesario hacer ningún cambio en la guía docente. En el supuesto de que no se puedan desarrollar con normalidad las sesiones de docencia presencial previstas para la semana 08-12/03/2021, se mantendrán las metodologías, contenidos, evaluación y tutorías con la salvedad de que se realizarán con las herramientas proporcionadas por la Universidad de Vigo (aulas y despachos virtuales, correo electrónico y Faitic). Estas sesiones presenciales, como siempre, se grabarán y se pondrán a la disposición de todos aquellos alumnos que no puedan acceder a ellas de manera síncrona.

---