



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	Dpto. Externo Traducción y lingüística			
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Mejías Climent, Laura Pereira Rodríguez, Ana María			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	http://moovi.uvigo.gal			
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.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

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.
C41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.
C42	42. Conocer en profundidad los elementos básicos del proceso 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 previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	B4 B7 C5 C41 C42 C43
3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	B4 B7 C5 C41 C42 C43 C44

4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	B4 B7 B11 B12 C5 C41 C42 C43
5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	B4 B7 B11 B12 C41 C42 C43 C44

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: El desarrollo y la localización de videojuegos.</p> <p>El concepto y las implicaciones de la localización en el desarrollo de videojuegos. Elementos traducibles y niveles de localización.</p>
Bloque II: contenidos comunes	<p>Unidad II.1: Textos multimodales</p> <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.</p> <p>Unidad II.2: Elementos traducibles</p> <p>El texto en pantalla. Variables y concatenaciones. Contenido adicional. Manuales. Contenido sonoro y guiones. Formatos de trabajo y lenguajes de programación.</p> <p>Unidad II.3: El proceso y las herramientas de la localización</p> <p>Etapas del proceso de localización. Formatos de trabajo. Recursos y herramientas informáticas aplicadas a la localización. La hoja de preguntas o queries.</p>

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	1	5	6
Presentación	1	35	36
Estudio de casos	1	30	31
Trabajo tutelado	0	50	50
Resolución de problemas	5	10	15
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.
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.
Resolución de problemas	Se plantearán ejercicios de aplicación práctica de la teoría y de verificación de habilidades y conocimientos adquiridos.

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.
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.
Resolución de problemas	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, durante todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual Moovi. Por otra parte, podrán tener lugar hasta un máximo de 5 horas de tutorías colectivas, que se materializarán según las necesidades del alumnado y el criterio del docente.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Trabajo tutelado	Reflexiones sobre las implicaciones localización [5 %] Ejercicio de análisis sobre el concepto y las implicaciones de la localización.	60	B4 B7 B11 B12	C5 C41 C42 C43 C44
	Reflexiones sobre la evolución de la localización [10 %] Ejercicio de análisis colaborativo sobre la industria de la localización.			
	Traducción de elementos en pantalla [20 %] Ejercicio de traducción de distintos elementos de la interfaz, con especial énfasis en las dificultades de las variables y concatenaciones.			
	Traducción de manuales [25 %] Ejercicio de traducción, con especial hincapié en el uso de terminología específica de plataforma.			
Práctica de laboratorio	Práctica de localización [35 %]: Reproducción del proceso de localización de un videojuego, con especial énfasis en la traducción de elementos sonoros.	40	B4 B7 B11 B12	C5 C41 C42 C43 C44
	Práctica sobre la industria [5 %] Detección y categorización colaborativa de empresas dedicadas a la localización de videojuegos.			

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, evaluación final 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 Moovi.

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

Mejías-Climent, Laura, **Enhancing Video Game Localization Through Dubbing**, Springer Nature (Palgrave Macmillan), 2021

Bibliografía Complementaria

Bernal-Merino, Miguel Ángel, **A Brief History of Game Localisation**, Trans, 15: 11-17, 2011

Granell, Ximo, Carme Mangiron y Núria Vidal, **La Traducción de Videojuegos.**

<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/202485>, Bienza, 2015

Muñoz Sánchez, Pablo, **Localización de videojuegos**, Síntesis, 2017

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
