



DATOS IDENTIFICATIVOS

Traducción de videojuegos

Asignatura	Traducción de videojuegos			
Código	V01M128V11222			
Titulación	Máster Universitario en Traducción para la comunicación internacional			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego Inglés			
Departamento				
Coordinador/a	Méndez González, Ramón			
Profesorado	Méndez González, Ramón			
Correo-e	ramonmendez83@gmail.com			
Web	http://paratraduccion.com/limiares/videoxogos/			
Descripción general	La materia de «Traducción de videojuegos» tiene como objetivo primordial ofrecer al alumnado una formación completa para enfrentarse al mercado laboral real de la localización de los videojuegos. Se presentará cómo una cuidada calidad en las tareas de traducción de los elementos textuales y de paratraducción de los elementos paratextuales de un videojuego, supone una excelente preparación para enfrentarse a los desafíos laborables que se presentan en pantalla y fuera de ella tanto en el campo disciplinario de la traducción publicitaria omnipresente en la promoción de videojuegos como en el sector laboral de la interpretación a la hora de traducir oralmente entre lenguas y culturas diferentes durante los eventos internacionales sobre videojuegos.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
B6	Saber identificar un objeto de investigación, formular hipótesis, emplear una metodología apropiada, analizar y presentar resultados
C3	Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la transcendencia ideológica y sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidad
C4	Saber establecer un método de trabajo de campo cuyas hipótesis no estén condicionadas por el estado de la cuestión clásico en traductología.
C5	Reconocer y categorizar como traductoras muchas prácticas sociales y multimodales que, dependiendo de las normas establecidas, no son habitualmente reconocidas como tales. Como consecuencia, promover la legitimidad de estas prácticas, tanto profesionales como ocasionales, e incrementar la dimensión teórica de los estudios de traducción e interpretación.
C6	Saber fomentar las buenas prácticas de reciprocidad social en investigación, animando a la persona investigadora a alimentar el diálogo universidad-sociedad mediante la observación directa y el contacto necesarios con la sociedad en la que vive.
C7	Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales concretos de la interpretación, en especial en los servicios públicos y en las conferencias internacionales.
C8	Saber diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación en interpretación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.
D1	Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas
D3	Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales en especialidades y disciplinas relacionadas con la traducción y la interpretación
D4	Aprender a diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.
D5	Asimilar las aportaciones teóricas de interés mutuo entre los estudios traductológicos y otras disciplinas relacionadas.

D7	Poder evaluar el capital social, económico y simbólico de los distintos agentes que intervienen en los distintos procesos relacionados con la traducción /interpretación.
D8	Capacidad para traducir, corregir y revisar productos para la pantalla mediante varias modalidades como por ejemplo doblaje, subtitulación (interlingüística y intralingüística), voces superpuestas y audiodescripción, teniendo en cuenta el cliente y el destinatario
D9	Capacidad de aprendizaje autónomo y continuo de los contextos técnicos y teóricos relacionados con el proyecto de investigación con el cual se está colaborando.

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la trascendencia ideológica y sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidad.	A6 A6 A6 A6 C10 C3 C10 C10 C10 C10 C10 C10 D10 D10 D10 D10 D10 D10 D10 D10
Saber establecer un método de trabajo de campo cuyas hipótesis no estén condicionadas por el estado de la cuestión clásico en traductología.	B10 B6 C4 C7 C10
Reconocer y categorizar como traductoras muchas prácticas sociales y multimodales que, dependiendo de las normas establecidas, no son habitualmente reconocidas como tales. Como consecuencia, promover la legitimidad de estas prácticas, tanto profesionales como ocasionales, e incrementar la dimensión teórica de los estudios de traducción e interpretación.	B10 C5 C10
Saber fomentar las buenas prácticas de reciprocidad social en investigación, animando a la persona investigadora a alimentar el diálogo universidad-sociedad mediante la observación directa y el contacto necesarios con la sociedad en la que vive.	B10 B10 C6 C10
Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales concretos de la interpretación, en especial en los servicios públicos y en las conferencias internacionales.	A6 A6 A6 A6 B10 B10 C7 C10 D3
Poseer una actitud favorable al cambio e innovación buscando respuestas profesionales a las demandas sociales que plantean las teorías educativas actuales (postmodernas).	
Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas.	A6 A6 A6 B10 B10 C10 D1

Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales en especialidades y disciplinas relacionadas con la traducción y la interpretación.	B10 B10 B10 B10 C7 C10 D10 D10 D3 D10 D10
Aprender a diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.	B10 C8 C10 D4 D10
Asimilar las aportaciones teóricas de interés mutuo entre los estudios traductológicos y otras disciplinas relacionadas.	A6 A6 A6 B10 B10 C10 C10 D10 D3 D5
Poder evaluar el capital social, económico y simbólico de los distintos agentes que intervienen en los distintos procesos relacionados con la traducción /interpretación.	A6 A6 B10 B10 B10 B10 B10 C10 C10 D7
Capacidad para traducir, corregir y revisar productos para la pantalla mediante varias modalidades como por ejemplo doblaje, subtitulación (interlingüística y intralingüística), voces superpuestas y audiodescripción, teniendo en cuenta el cliente y el destinatario.	A6 A6 B10 B10 B10 B10 B10 C10 C10 D8
Capacidad de aprendizaje autónomo y continuo de los contextos técnicos y teóricos relacionados con el proyecto de investigación con el cual se está colaborando.	B10 B10 B10 B10 B10 C10 C10 C10 C10 C10 D10 D10 D9

Contenidos

Tema

I. Videojuegos: fenómeno económico, social y cultural	1.1. Repaso histórico 1.2. Sector emergente 1.3. La situación española 1.4. Las tres figuras paratraductorales clave en la localización de videojuegos 1.5. La amenaza de los aficionados 1.6. Dignificar la profesión 1.7. Los estudios científicos sobre los videojuegos
II. Traducción y paratraducción: hacia una definición de la localización	2.1. El concepto de paratraducción 2.2. Videojuegos y paratraducción 2.3. Localizar es traducir y paratraducir 2.4. Traducir para la pantalla 2.4.1. El traductor entre el texto y la pantalla 2.4.2. Habitar la imagen para traducir videojuegos
III. La textualidad de los videojuegos: subtítulo y doblaje	3.1. Introducción al subtítulo de los videojuegos 3.2. Características generales del subtítulo de los videojuegos 3.3. Análisis del subtítulo de diversos juegos 3.4. El proceso de subtítulo de los videojuegos 3.5. Problemas del subtítulo de los videojuegos 3.6. Propuesta para un protocolo del proceso de subtítulo de los videojuegos 3.7. El subtítulo de videojuegos: un trabajo en equipo 3.8. Introducción al doblaje de los videojuegos 3.9. Comprender el doblaje en el sector del videojuego 3.10. Videojuegos, cine y doblaje 3.11. La búsqueda de una norma en el doblaje de los videojuegos
IV. La paratextualidad de los videojuegos: peritextos y epitextos	4.1. Los peritextos icónicos 4.2. Los peritextos sonoros 4.3. En el umbral de la pantalla del videojuego: el mando de control 4.4. Las carátulas de los videojuegos: epitextos visuales por antonomasia 4.5. Epitextos materiales
V. La publicidad en el sector de los videojuegos	5.1. La Publicidad en el sector de los videojuegos 5.2. Paratraducir la publicidad de los videojuegos 5.3. Publicidad y videojuegos 5.4. Paratraducir la publicidad de las grandes marcas publicitarias
VI. Los servicios de interpretación en el sector de los videojuegos	6.1. El mercado de la interpretación de los videojuegos 6.2. Características especiales de la interpretación de los videojuegos 6.3. Prospectiva de la interpretación en el sector de los videojuegos

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	4	10	14
Debate	4	18	22
Eventos científicos	2	10	12
Actividades introductorias	2	50	52
Trabajo tutelado	0	50	50

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

Metodologías

	Descripción
Seminario	Clases de aplicación de los contenidos teóricos y de desarrollo del trabajo propio de la/del estudiante
Debate	Prácticas en clase o a través de la plataforma e-learning Moovi.
Eventos científicos	Asistencia del alumnado a actividades de formación docente.
Actividades introductorias	Primeros ejercicios del ámbito a realizar en el aula, con un posterior trabajo por parte del alumnado (a realizar de forma autónoma).
Trabajo tutelado	Elaboración de un trabajo de investigación a realizar por el alumnado de forma autónoma.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Seminario	Foros de discusión, debates y tutorías personalizadas

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Debate	Saber construir un discurso científico razonado y coherente con respecto a los temas propuestos en el aula, empleando para ello los conceptos revisados y aplicados en las prácticas de campo.	20	
Actividades introductorias	Elaboración de ejercicios en el aula y, posteriormente, traducción (de forma autónoma por parte del alumnado) de un juego.	40	
Trabajo tutelado	Realización (de forma autónoma por parte del alumnado) de un breve trabajo de investigación sobre algún aspecto propio de la industria del videojuego.	40	

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Bibliografía Básica

AGOST CANÓS, R., **Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes**, ARIEL, 1999

CHAUME VARELA, F., **Doblatge i subtitulació per a la TV**, EUMO, 2003

DURO, M., **La traducción para el doblaje y la subtitulación**, CÁTEDRA, 2001

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. y J. R. CALVO FERRER, **Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora**, COMARES, 2017

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R., **Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos**, Scientia Translationis, n.º 15: 77-93, 2014

Méndez González, Ramón, **La carátula de los videojuegos: modificaciones paratextuales según las necesidades de la cultura meta**, Peter Lang, 2022

YUSTE FRÍAS, J., **Traducción y pratradsucción en la localización de videojuegos**, Scientia Translationis, n.º 15: 61-76, 2014

Yuste Frías, José y Xoán Manuel Garrido Vilariño [eds.], **Traducción & Paratradsucción I. Líneas de investigación**, Peter Lang, 2022

Yuste Frías, José, **Teoría de la paratradsucción**, Peter Lang, 2022

Bibliografía Complementaria

MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón y José Ramón Calvo Ferrer, **Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora**, COMARES, 2018

Recomendaciones