



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Localización de Videojuegos

Materia	Localización de Videojuegos			
Código	V01M079V01204			
Titulación	Máster Universitario en Tradución Multimedia			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	1	2c
Lingua de impartición				
Departamento	Dpto. Externo			
Coordinador/a	García Sanz, Santiago			
Profesorado	García Sanz, Santiago			
Correo-e	s.sanz@uvigo.es			
Web	<a href="http://webs.uvigo.es/s.sanz">http://webs.uvigo.es/s.sanz</a>			
Descrición xeral	(*)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 de titulación

Código	
A2	2. Manexar con destreza as ferramentas tecnolóxicas e informáticas máis relevantes para o seu uso nos contextos profesionais.
A3	3. Executar os procedementos e técnicas de tradución dos diferentes produtos multimedia.
A4	4. Identificar os contextos culturais implicados, normas e estándares.
A5	5. Demostrar un espírito crítico ante fenómenos culturais, e práctico á hora do seu transvasamento.
A6	6. Desenvolver coñecementos, habilidades e destrezas que permitan a incorporación ao exercicio profesional no campo da tradución multimedia.
A7	7. Xestionar, elaborar e revisar proxectos de tradución multimedia.
A13	13. Coñecer os conceptos de culturalidade, interculturalidade, transculturalidade e mestizaxe.
A14	14. Detectar, analizar e resolver adecuadamente problemas de transvasamento cultural en diferentes produtos multimedia.
A15	15. Poñer en relación a culturalidade do produto orixinal multimedia co correspondente ámbito social e os destinatarios-meta.
A16	16. Modular a culturalidade-orixe en atención a diferentes destinatarios-meta.
A29	12. Contar cun método crítico adecuado e fiable de revisión do produto final, con especial atención ás marcas culturais.
A47	29. Desenvolver e aplicar habilidades para o traballo en equipo.
A51	33. Coñecer en profundidade as funcións dos participantes no proceso e as dinámicas profesionais do sector de localización de software.
A52	34. Coñecer en profundidade as ferramentas empregadas en localización de software.
A59	41. Comprender as dinámicas profesionais do sector de localización de videoxogos.
A60	42. Coñecer en profundidade os elementos básicos do proceso de localización de videoxogos.
A61	43. Coñecer en profundidade as técnicas de transvasamento relacionadas coa localización dos videoxogos.
A62	44. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.
A66	48. Coñecer en profundidade os problemas principais do subtítulado (xerais e específicos) e adquirir práctica no proceso de subtítulado.
A70	52. Coñecer en profundidade os principais problemas de tradución para a dobraxe (xerais e específicos) e adquirir práctica no proceso de dobraxe.

### Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
(*)1. Conocer el funcionamiento de la industria de los videojuegos.	saber	A51 A59
(*)2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	saber facer 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 facer	A59 A60 A61 A62
(*)4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	saber saber facer	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 facer	A2 A4 A5 A6 A7 A13 A14 A15 A29 A47 A59 A61 A62 A66 A70

### Contidos

Tema

*	*
*	*
*	*

### Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	1	3
Presentacións/exposicións	11	44	55
Estudo de casos/análises de situacións	5	25	30
Traballos de aula	10	40	50
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	2	10	12

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

### Metodoloxía docente

Descrición

Actividades introdutorias\*  
Presentacións/exposicións\*  
S

Estudo de casos/análises\*  
de situacións

Traballos de aula \*

### **Atención personalizada**

<b>Metodoloxías</b>	<b>Descrición</b>
Actividades introductorias	*
Presentacións/exposicións	*
Estudo de casos/análises de situacións	*
Traballos de aula	*

### **Avaliación**

	<b>Descrición</b>	<b>Cualificación</b>
Traballos de aula	*	60
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	*	40

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

En la segunda oportunidade de avaliación, se les pedirá a los alumnos que realicen y entreguen todas las actividades propostas para el curso y se evaluarán conforme a los criterios de avaliación expostos.

FECHA DE ENTREGA DE TRABAJOS EN SEGUNDA OPORTUNIDAD: 1 DE JULIO.

### **Bibliografía. Fontes de información**

#### **Recomendacións**

##### **Materias que continúan o temario**

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

##### **Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

Doblaxe/V01M079V01104

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Subtitulado/V01M079V01201

##### **Materias que se recomenda ter cursado previamente**

Aspectos Interculturais da Tradución Multimedia/V01M079V01102

Novas Tecnoloxías e Tradución Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentais para a Tradución Multimedia/V01M079V01103