



## 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	Castelán Galego			
Departamento				
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	O obxectivo desta materia é familiarizar os alumnos coa industria do videoxogo e, en particular, coa práctica localizadora e de control de calidade 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. Coñecer o funcionamento da industria dos videoxogos.	saber	A51 A59
2. Asimilar a dinámica do proceso de localización de videoxogos.	saber facer Saber estar / ser	A4 A5 A7 A47 A52 A60 A61
3. Identificar os problemas máis comúns derivados do proceso de localización de videoxogos.	saber saber facer	A59 A60 A61 A62
4. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.	saber saber facer	A2 A3 A4 A5 A6 A13 A14 A15 A16 A66 A70
5. Adquirir práctica no proceso de control de calidade de localización de videoxogos.	saber saber facer	A2 A4 A5 A6 A7 A13 A14 A15 A29 A47 A59 A61 A62 A66 A70

## Contidos

### Tema

Bloque I: contidos específicos

Unidade I.1: Videoxogos. Historia

Esbozo da historia dos videoxogos, desde a chamada primeira xeración (1972) ata a época actual, con especial énfase nas xeracións sétima e oitava, así como no PC como sistema de lecer multimedia.

Unidade I.2: Xéneros. Características

Clasificación tipolóxica dos videoxogos segundo as súas características: simuladores deportivos, acción/aventura, estratexia, xogos en liña multixogador, etc.

Unidade I.3: A industria. Estrutura

Importancia económica da industria do lecer multimedia. Estrutura dunha empresa tipo. Deslocalización e globalización. Localización, calidade e tradutores in-house.

Unidade I.4: Videoxogos: desenvolvemento e comercialización

O proceso de creación dun videoxogo. Produción e desenvolvemento. Versións pre-alfa e alfa. Versións beta. O control de calidade. Validación. Saída a mercado. Mercadotecnia. Actualizacións.

O videoxogo como texto multimodal. Aspectos semióticos. A non liñalidade como condicionante do proceso de tradución. Paratextos do videoxogo: embalaxes, manuais de usuario, contratos de licenza, webs e comunidades en liña.

Organización da información verbal nos soportes físicos: a linguaxe XML.

Ferramentas de tradución asistida.  
 Ferramentas de xestión terminolóxica.  
 Ferramentas de coordinación de recursos.  
 Ferramentas de seguimento de erros de depuración.

Clasificación tipolóxica de erros no proceso de localización: erros relacionados co material verbal e gráfico, erros relacionados co son, outros erros.

Reprodución do proceso de localización dun videoxogo.

Reprodución do proceso de control de calidade de localización dun videoxogo.

<b>Planificación</b>			
	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.

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descrición
Actividades introdutorias	Presentación xeral da materia, dos seus obxectivos, metodoloxía docente e avaliación. Detección das motivacións e dos coñecementos previos do alumnado a fin de optimizar o desenvolvemento da docencia.
Presentacións/exposicións	Exposición, a cargo do docente, dos distintos contidos teóricos da materia. Realizarase en permanente contacto cos alumnos, fomentando o debate e a súa participación activa, a fin de verificar a súa correcta comprensión e asimilación.
Estudo de casos/análises de situacións	Presentación aos alumnos, a cargo do docente, de diferentes textos multimodais reais, a fin de analizar distintos aspectos relativos á súa localización e posterior impacto no mercado.
Traballos de aula	Guiados polo docente, os alumnos levarán á práctica os coñecementos adquiridos nos estudos de casos, a fin de familiarizarse coa práctica profesional da tradución e do control de calidade en localización, reproducindo as distintas fases do proceso.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descrición
Actividades introdutorias	Xa que o curso ten carácter semipresencial, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual da Universidade de Vigo.
Presentacións/exposicións	Xa que o curso ten carácter semipresencial, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual da Universidade de Vigo.

Estudo de casos/análises de situacións	Xa que o curso ten carácter semipresencial, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual da Universidade de Vigo.
Traballos de aula	Xa que o curso ten carácter semipresencial, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual da Universidade de Vigo.

## Avaliación

	Descrición	Cualificación
Traballos de aula	Tradución de paratextos [5%]: Exercicio de tradución dun texto promocional dun videoxogo.  Revisión de guións [15%]: Exercicio de revisión lingüística do guión dun videoxogo. Restricións por sincronía.  Tradución de manuais [10%]: Exercicio de tradución, con especial fincapé no uso de terminoloxía específica de plataforma.  Tradución de ingame [15%]: Exercicio de tradución, con especial fincapé no manexo de etiquetas e variables. Redacción de consultas ao cliente.	45
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Práctica de localización [35%]: Reprodución do proceso de localización dun videoxogo.  Práctica de depuración [20%]: Detección e tipificación de erros de localización dun videoxogo.	55

## Outros comentarios sobre a Avaliación

Na segunda oportunidade de avaliación, pediráselles aos alumnos que realicen e entreguen todas as actividades propostas para o curso e avaliaranse conforme aos criterios de avaliación expostos.

A data límite de entrega para os traballos nas respectivas convocatorias facilitarase co calendario do programa de máster.

## Bibliografía. Fontes de información

### Bibliografía básica:

CHANDLER, H. M. 2012. *The Game Localization Handbook. (2nd Edition)*. Massachusetts: Charles River Media.

\_\_\_\_\_. 2014. *The Game Production Handbook. (3rd Edition)*. Massachusetts: Infinity Science Press.

KENT, S. L. 2002. *The Ultimate History of Video Games*. Nova York: Random House.

LOUREIRO PERNAS, M. 2007. "Paseo pola localización dun videoxogo", en *Tradumàtica 5*. Barcelona. Documento dispoñible en rede [<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a3.pdf>]

O'HAGAN, M. e C. MANGIRON. 2013. *Game Localization*. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

REINEKE, D. 2005. *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart.

SCHOLAND, M. 2002. "Localización de videoxogos" L. Cámara (trad.), en *Tradumàtica 1*. Barcelona. Documento dispoñible en rede [<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>]

## 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 recomienda ter cursado previamente**

---

Aspectos Interculturais da Tradución Multimedia/V01M079V01102

Novas Tecnoloxías e Tradución Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentais para a Tradución Multimedia/V01M079V01103

---