



DATOS IDENTIFICATIVOS

Tradución de Videoxogos

Materia	Tradución de Videoxogos			
Código	V01M128V01203			
Titulación	Máster Universitario en Tradución para a Comunicación Internacional			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego Inglés			
Departamento				
Coordinador/a	Yuste Frías, Jose			
Profesorado	Méndez González, Ramón Yuste Frías, Jose			
Correo-e	jyuste@uvigo.es			
Web	http://paratraduccion.com/limiares/videoxogos/			
Descrición xeral	A materia de «Tradución de videoxogos» ten como obxectivo primordial ofrecer ao alumnado unha formación completa para enfrontarse ao mercado laboral real da localización dos videoxogos. Presentarase como unha coidada calidade nas tarefas de tradución dos elementos textuais e de paratradución dos elementos paratextuais dun videoxogo, supón unha excelente preparación para enfrontarse aos desafíos laborables que se presentan en pantalla e fóra dela tanto no campo disciplinario da tradución publicitaria omnipresente na promoción de videoxogos como no sector laboral da interpretación á hora de traducir oralmente entre linguas e culturas diferentes durante os eventos internacionais sobre videoxogos.			

Competencias

Código	
A1	Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, adoito nun contexto de investigación.
A2	Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornos novos ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo.
A3	Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e se enfrontar á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos.
A4	Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións, e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan, a públicos especializados e non especializados dun xeito claro e sen ambigüidades.
A5	Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun xeito que terá que ser, en grande medida, autodirixido e autónomo.
B1	Dominar las herramientas tecnológicas e informáticas especializadas y con las metodoloxías de investigación máis relevantes que permitan planear y executar la investigación e interpretar sus resultados para ampliar el conocimiento, así como para utilizarlos en los contextos profesionales.
B2	Dominar los elementos principales de las disciplinas máis relevantes relacionadas con la traducción e interpretación, especialmente la historia, la antropología, la filosofía, la sociología, la semiótica, la teoría de la literatura, la política, la economía, los estudios culturales y los estudios de género.
B3	Disponer de un espírito crítico y reflexivo, ágil y práctico ante fenómenos culturais que trasvasan las fronteras lingüísticas y culturales.
B4	Adquirir conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la traducción especializada y de la mediación cultural.
B5	Saber gestionar y elaborar proyectos de traducción y paratraducción concretos, revisar y corregir textos y, en general, actuar como mediador/a cultural.

- B6 Saber identificar un objeto de investigación, formular hipótesis, emplear una metodología apropiada, analizar y presentar resultados.
- B7 Comprender el proceso traductológico como un fenómeno holístico y transversal.
- B8 Ser capaz de integrar los conocimientos adquiridos y tener capacidad para enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de entornos nuevos o poco conocidos y con una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- B9 Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando, formándose e investigando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- C1 Capacidad para aplicar los principios prácticos de la investigación empírica en T/I en su doble vertiente experimental y observacional y para desarrollar el procesamiento de la información en su aplicación al estudio de T/I.
- C2 Capacidad para diseñar trabajos experimentales, observacionales y estudios de campo en T/I y para desarrollar en la práctica esos principios mediante la elaboración, presentación y discusión de proyectos reales de investigación empírica en T/I.
- C3 Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la trascendencia 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.
- C9 Dominar tanto las habilidades de redacción de un trabajo de investigación que incluya todas y cada una de las secciones que la investigación empírica exige como las habilidades de presentación y defensa pública de un trabajo empírico de investigación.
- D1 Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas.
- D2 Dominio de las distintas herramientas TIC de ayuda a la traducción, gestión de memorias, procesamiento de textos, flujo de trabajo, programas específicos para distintas especialidades (subtitulación, localización, traducción técnica, edición, etc.)
- 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.
- D6 Planificación y desarrollo de ensayos escritos y presentaciones que contengan formulaciones originales, utilicen una metodología rigurosa, y establezcan los parámetros de interpretación crítica adecuada sobre la relación entre traducción/interpretación y otras disciplinas.
- 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 e 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 de aprendizaxe

Resultados previstos na materia

Resultados de
Formación e
Aprendizaxe

Capacidade para deseñar traballos experimentais, *observacionais e estudos de campo en *T/*I e para desenvolver na práctica eses principios mediante a elaboración, presentación e discusión de proxectos reais de investigación empírica en *T/*I.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Capacidade para analizar, recoñecer e avaliar a transcendencia ideolóxica e sociocultural dunha política de tradución para unha cultura ou comunidade.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Saber establecer un método de trabajo de campo cuxas hipótese *non estean condicionadas polo estado da cuestión clásico en *traductología.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Recoñecer e *categorizar como tradutoras moitas prácticas sociais e *multimodales que, dependendo das normas establecidas, non son habitualmente recoñecidas como tales. Como consecuencia, promover a lexitimidade destas prácticas, tanto profesionais como ocasionais, e incrementar a dimensión teórica dos estudos de tradución e interpretación.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Saber fomentar as boas prácticas de *reciprocidade social en investigación, animando á persoa investigadora a alimentar o diálogo universidade-sociedade mediante a observación directa e o contacto necesarios coa sociedade na que vive.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Coñecer a nivel avanzado os métodos de investigación empírica máis importantes aplicables a contornas laborais concretas da interpretación, en especial nos servizos públicos e nas conferencias internacionais.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Construír unha visión *holística dos fenómenos de tradución, interpretación e paratradución en relación con outras actividades e disciplinas científicas.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Coñecer a nivel avanzado os métodos de investigación empírica máis importantes aplicables a contornas laborais en especialidades e disciplinas relacionadas coa tradución e a interpretación.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Aprender a deseñar, planificar e realizar un traballo empírico de investigación, xa sexa *observacional, experimental ou un traballo de campo, entrevista ou cuestionario para a investigación.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Asimilar as achegas teóricas de interese mutuo entre os estudos *traductolóxicos e outras disciplinas relacionadas.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Poder avaliar o capital social, económico e simbólico dos distintos axentes que interveñen nos distintos procesos relacionados coa tradución /interpretación.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Capacidade para traducir, corrixir e revisar produtos para a pantalla mediante varias modalidades por exemplo dobraxe, *subtitulación (*interlingüística e *intralingüística), voces *superpuestas e *audiodescripción, tendo en conta o cliente e o destinatario.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Capacidade de aprendizaxe autónoma e continua dos contextos técnicos e teóricos relacionados co proxecto de investigación co cal se está colaborando.

A1
A2
A3
A4
A5
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B7
B8
B9
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
C8
C9
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
D9

Contidos	
Tema	
I. Videoxogos: fenómeno económico, social e cultural	1.1. Repaso histórico 1.2. Sector emerxente 1.3. A situación española 1.4. O tres figuras paratradutoras clave na localización de videoxogos 1.5. A ameaza dos afeccionados 1.6. Dignificar a profesión 1.7. Os estudos científicos sobre os videoxogos
II. Tradución e paratradución: cara a unha definición da localización	2.1. O concepto de paratradución 2.2. Videoxogos e paratradución 2.3. Localizar é traducir e paratraducir 2.4. Traducir para a pantalla 2.4.1. O tradutor entre o texto e a pantalla 2.4.2. Habitar a imaxe para traducir videoxogos
III. A textualidade dos videoxogos: subtitulado e dobraxe	3.1. Introducción ao subtitulado dos videoxogos 3.2. Características xerais do subtitulado dos videoxogos 3.3. Análise do subtitulado de diversos xogos 3.4. O proceso de subtitulado dos videoxogos 3.5. Problemas do subtitulado dos videoxogos 3.6. Proposta para un protocolo do proceso de subtitulado dos videoxogos 3.7. O subtitulado de videoxogos: un traballo en equipo 3.8. Introducción á dobraxe dos videoxogos 3.9. Comprender a dobraxe no sector do videoxogo 3.10. Videoxogos, cinema e dobraxe 3.11. A procura dunha norma na dobraxe dos videoxogos
IV. A paratextualidade dos videoxogos: peritextos e epitextos	4.1. Os peritextos icónicos 4.2. Os peritextos sonoros 4.3. No limiar da pantalla do videoxogo: o mando de control 4.4. As portadas dos videoxogos: epitextos visuais por antonomasia 4.5. Epitextos materiais

V. A publicidade no sector dos videoxogos	5.1. A Publicidad no sector dos videoxogos 5.2. Paratraducir a publicidade dos videoxogos 5.3. Publicidade e videoxogos 5.4. Paratraducir a publicidade das grandes marcas publicitarias
VI. Os servizos de interpretación no sector dos videoxogos	6.1. O mercado da interpretación dos videoxogos 6.2. Características especiais da interpretación dos videoxogos 6.3. Prospectiva da interpretación no sector dos videoxogos

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminario	4	50	54
Debate	4	50	54
Eventos científicos	2	10	12
Foros de discusión	0	28	28
Actividades introdutorias	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Seminario	Clases de aplicación dos contidos teóricos e de desenvolvemento do traballo propio da/do estudante
Debate	Prácticas en clase ou a través da plataforma e-*learning *FAITIC.
Eventos científicos	Asistencia do alumnado a actividades de formación docente.
Foros de discusión	Ferramenta virtual para presentación de dúbidas.
Actividades introdutorias	Clases de presentación do curso e da metodoloxía de traballo

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Seminario	

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Seminario	Correcta aplicación de conceptos e metodoloxías nos casos prácticos propostos para traballar.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9
			Debate	Saber construír un discurso científico razoado e coherente con respecto aos temas propostos, empregando para iso os conceptos revisados e aplicados nas prácticas de campo.	25	A1
A2	B2	C2				D2
A3	B3	C3				D3
A4	B4	C4				D4
A5	B5	C5				D5
	B6	C6				D6
	B7	C7				D7
	B8	C8				D8
	B9	C9				D9
Eventos científicos	Análise razoada e pormenorizada da tradución dun videoxogo, co fin de demostrar a adquisición de todos e cada un dos obxectivos expostos neste curso.	25				A1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9

Foros de discusión	Saber construir un discurso razonado e coherente respecto dos temas propostos nos distintos artigos.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes 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. Fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales**, Servizo de Publicacións de la UVIGO, Col. T&P,, 2015

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

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

Bibliografía Complementaria

Recomendacións
