



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Localización de videoxogos

Materia	Localización de videoxogos			
Código	V01M079V11111			
Titulación	Máster Universitario en Tradución Multimedia			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	1	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Tradución e lingüística			
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Mejías Climent, Laura Pereira Rodríguez, Ana María			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	<a href="http://multitrad.uvigo.es">http://multitrad.uvigo.es</a>			
Descrición xeral	O obxectivo desta materia é familiarizar o estudantado coa industria do videoxogo e, en particular, coa práctica localizadora e de control de calidade en localización.			

## Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B2	Recoñecer as principais tecnoloxías e recursos dentro da tradución multimedia e a súa conexión con ámbitos como a informática, a terminoloxía, a documentación, a tradución automática ou a internacionalización.
B3	Identificar as prácticas profesionais do sector da tradución multimedia.
C1	Empregar con destreza as tecnoloxías e os recursos máis relevantes nos contextos profesionais.
C3	Xestionar proxectos de tradución multimedia.
C5	Organizar adecuadamente o fluxo de traballo na tradución de contidos multimedia desde o seu inicio ata a súa presentación final.
D2	Identificar os contextos culturais implicados.

## Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Os resultados previstos na materia son os especificados na memoria da titulación, que son coincidentes cos expresados no paso 1.	B2 B3 C1 C3 C5 D2

## Contidos

Tema	
O mercado profesional da localización de videoxogos.	(*)1.1 La localización de videojuegos, prácticas GILT 1.2. El concepto de videojuego en localización 1.3. Plataformas e introducción a los elementos traducibles 1.4. El proceso de localización 1.5. El doblaje en videojuegos 1.6. La subtitulación en videojuegos
Xestión das diferentes fases da localización de videoxogos.	(*)2.1. Breve historia de la localización de videojuegos 2.2. Evolución del doblaje en videojuegos 2.3. Informes de mercado y tendencias futuras 2.4. Familiarización con las hojas de queries

Tratamento dos diferentes elementos localizables.	(*)3.1. Características del texto en pantalla 3.2. Variables y concatenaciones 3.3. Repaso de los elementos traducibles
Ferramentas e técnicas para a localización de videoxogos.	(*)4.1. La traducción de contenidos adicionales y marketing 4.2. La traducción de los manuales
(*)5. ELEMENTOS TRADUCIBLES: CONTENIDO SONORO	(*)5.1. El doblaje en videojuegos: características y proceso 5.2. Las sincronías del doblaje en videojuegos 5.3. La subtitulación en videojuegos: características y proceso
(*)6. CONTROL DE CALIDAD Y GESTIÓN DE PROYECTOS	(*)6.1. El proceso de control de calidad lingüístico y testeo de un videojuego 6.2. La gestión de proyectos de localización de videojuegos 6.3. Contenido adicional: salidas profesionales en localización de videojuegos

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	5	10	15
Resolución de problemas	0	12	12
Estudo de casos	0	18	18
Prácticas de laboratorio	0	18	18
Estudo previo	0	20	20
Traballo tutelado	0	16	16
Foros de discusión	0	20	20
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	14	14
Práctica de laboratorio	0	17	17

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introdutorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e a recoller información sobre o alumnado no que respecta aos coñecementos previos da materia, intereses e motivacións. Presentación da materia: obxectivos, metodoloxía docente, actividades de aprendizaxe, sistemas e criterios de avaliación...
Resolución de problemas	Actividade na que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. O alumno/a debe desenvolver as solucións adecuadas ou correctas mediante a exercitación de rutinas, a aplicación de fórmulas ou algoritmos, a aplicación de procedementos de transformación da información dispoñible e a interpretación dos resultados. Adóptase empregar como plus da lección maxistral.
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipótese, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e formarse en procedementos alternativos de solución.
Prácticas de laboratorio	Tipo de avaliación que se basea na aplicación dos fundamentos teóricos da materia.
Estudo previo	Procura, lectura e traballo de documentación, previamente ás clases ou prácticas de laboratorio, que realiza o alumnado de forma autónoma. Exemplos: pode ser unha actividade teórica, a nivel de contidos da materia, ou práctica, como a resolución de problemas e/ou exercicios.
Traballo tutelado	O/a estudante, de maneira individual ou en grupo, realiza actividades, que poden ser: - Traballos monográficos, procura de información en publicacións, bases de datos, artigos, libros... sobre un tema en concreto. - Preparación de seminarios, investigacións, memorias, ensaios, conferencias etc. - Recensións sobre artigos científicos de actualidade. - Proxectos (deseñar e desenvolver proxectos).
Foros de discusión	Actividade desenvolvida nunha contorna virtual na que se debaten temas diversos e de actualidade, relacionados co ámbito académico e/ou profesional.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Actividades introdutorias	Dado que o curso ten carácter virtual, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual
Resolución de problemas	Dado que o curso ten carácter virtual, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual Moovi.
Estudo de casos	Dado que o curso ten carácter virtual, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual Moovi.

Traballo tutelado Dado que o curso ten carácter virtual, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual Moovi.

Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Dado que o curso ten carácter virtual, está prevista unha atención personalizada continuada, ao longo de todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual Moovi.

Avaliación					
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Resolución de problemas e/ou exercicios	Reflexións sobre as implicacións localización [5%] Exercicio de análise sobre o concepto e as implicacións da localización.	60	B2	C1	D2
	Reflexións sobre a evolución da localización [10%] Exercicio de análise colaborativo sobre a industria da localización.		B3	C3	C5
	Tradución de elementos en pantalla [20%] Exercicio de tradución de distintos elementos da interfaz, con especial énfase nas dificultades das variables e concatenaciónes.				
Práctica de laboratorio	Tradución de manuais [25%] Exercicio de tradución, con especial fincapé no uso de terminoloxía específica de plataforma.	40			
	Práctica de localización [35%]: Reprodución do proceso de localización dun videoxogo, con especial énfase na tradución de elementos sonoros.		B2	C1	D2
	Práctica sobre a industria [5%] Detección e categorización colaborativa de empresas dedicadas á localización de videoxogos.		B3	C3	C5

### Outros comentarios sobre a Avaliación

#### TEMPORALIZACIÓN DO CURSO (depende do calendario académico do curso):

- Semana 1: entrega da documentación inicial (contidos teóricos e bibliografía adicional) e lectura da mesma, activación dos foros xeral (de seguemento da materia) e de resolución de dúbidas.- Semana 2: sesión presencial.
  - Semana 3: asignación da actividade 1. Prazo de finalización previsto: 7 días.
  - Semana 4: asignación da actividade 2. Prazo de finalización previsto: 7 días.
  - Semana 5: asignación da actividade 3. Prazo de finalización previsto: 7 días.
  - Semana 6: activación do foro de resolución de dúbidas do proxecto final da materia e asignación da actividade 4. Prazo de finalización previsto: 14 días.
  - Semana 7: asignación da actividade 5. Prazo de finalización previsto: 14 días.
- Ao remate da semana 8-9, avaliación final da materia.

#### SEGUNDA CONVOCATORIA:

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 a segunda convocatoria de xullo comunicárase durante o curso e será publicada en Moovi.

### Bibliografía. Fontes 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, X., Mangiron, C. y Vidal, N., **La Traducción de Videojuegos**.

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

---

### **Recomendacións**

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

Prácticas en empresas/V01M079V11211

---

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

Fundamentos de dobraxe e subtitulado/V01M079V11107

Localización de programas informáticos/V01M079V11110

---

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

Tecnoloxías e recursos para a tradución multimedia/V01M079V11106

---

#### **Outros comentarios**

Consideraranse horas presenciais as horas de docencia virtual síncrona.

A copia ou plaxio total ou parcial en calquera tipo de traballo ou exame suporá un 0 nesa proba. Alegar descoñecemento do que supón un plaxio non eximirá o estudantado da súa responsabilidade neste aspecto.

Na avaliación terase en conta non só a pertinencia e calidade do contido das respostas senón tamén a súa corrección lingüística.

É responsabilidade do estudantado consultar os materiais dispoñibles na plataforma (novidades, documentos, cualificacións) e estar ao tanto dos avisos e das datas de realización das diferentes probas.

En calquera das convocatorias e probas, o estudantado ten dereito, se o solicita, a un xustificante documental que acredite terse presentado á proba ou exame. Aquela persoa que por enfermidade, lesión ou calquera outro impedimento temporal, correctamente demostrado, non poida efectuar un exame ou unha proba parcial, terá dereito a ser examinado noutra data.

---