



## 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<br>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<br>A59                                                                                       |
| 2. Asimilar a dinámica do proceso de localización de videoxogos.                            | saber facer<br>Saber estar / ser | A4<br>A5<br>A7<br>A47<br>A52<br>A60<br>A61                                                       |
| 3. Identificar os problemas máis comúns derivados do proceso de localización de videoxogos. | saber<br>saber facer             | A59<br>A60<br>A61<br>A62                                                                         |
| 4. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.                              | saber<br>saber facer             | A2<br>A3<br>A4<br>A5<br>A6<br>A13<br>A14<br>A15<br>A16<br>A66<br>A70                             |
| 5. Adquirir práctica no proceso de control de calidade de localización de videoxogos.       | saber<br>saber facer             | A2<br>A4<br>A5<br>A6<br>A7<br>A13<br>A14<br>A15<br>A29<br>A47<br>A59<br>A61<br>A62<br>A66<br>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. Producción 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.

Unidade II.2: Soportes

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

Unidade II.3: Informática aplicada á localización

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

Bloque III: práctica

Unidade III.1: Localización. Calidade. Depuración

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

Unidade III.2: Práctica de localización

Reproducción do proceso de localización dun videoxogo.

Unidade III.3: Práctica de depuración

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

**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              | 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. |

**Atención personalizada**

| 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%]:<br>Exercicio de tradución dun texto promocional dun videoxogo.<br><br>Revisión de guións [15%]:<br>Exercicio de revisión lingüística do guión dun videoxogo. Restricións por sincronía.<br><br>Tradución de manuais [10%]:<br>Exercicio de tradución, con especial fincapé no uso de terminoloxía específica de plataforma.<br><br>Tradución de ingame [15%]:<br>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%]:<br>Reprodución do proceso de localización dun videoxogo.<br><br>Práctica de depuración [20%]:<br>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 recomenda ter cursado previamente**

---

Aspectos Interculturais da Tradución Multimedia/V01M079V01102

Novas Tecnoloxías e Tradución Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentais para a Tradución Multimedia/V01M079V01103

---