



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			
Departamento				
Coordinador/a	Yuste Frías, Jose			
Profesorado	Méndez González, Ramón Yuste Frías, Jose			
Correo-e	jyuste@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	A materia de Tradución de videoxogos ten como obxectivo ofrecer aos alumnos un completo panorama do mercado dos videoxogos e presentarlles todas as posibilidades de traballo no mesmo, dende a localización textual ata as dinámicas no campo da publicidade ou a interpretación.			

Competencias de titulación

Código	
A2	Capacidade para deseñar traballos experimentais, observacionais e estudos de campo en T/I e para desenvolver na práctica esos principios mediante a elaboración, presentación e discusión de proxectos reais de investigación empírica en T/I.
A3	Capacidade para analizar, reconecer e avaliar a transcendencia ideolóxica e sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidade.
A4	Saber establecer un método de traballo de campo cuxas hipóteses non estén condicionadas por el estado de la cuestión clásico en traductología.
A5	Reconocer e categorizar como traductoras muchas prácticas sociales e multimodales que, dependendo de las normas establecidas, non son habitualmente reconecidas 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.
A6	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.
A7	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.
B1	Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación e paratraducción en relación con otras actividades e disciplinas científicas.
B3	Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales en especialidades e disciplinas relacionadas con la traducción y la interpretación.
B4	Aprender a diseñar, planificar e realizar un traballo empírico de investigación, ya sea observacional, experimental o un traballo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.
B5	Asimilar las aportaciones teóricas de interés mutuo entre los estudios traductológicos y otras disciplinas relacionadas.
B7	Poder evaluar el capital social, económico e simbólico de los distintos agentes que intervienen en los distintos procesos relacionados con la traducción /interpretación.
B8	Capacidade para traducir, corregir e revisar produtos para la pantalla mediante varias modalidades como por exemplo doblaje, subtítulos (interlingüística e intralingüística), voces superpuestas e audiodescripción, teniendo en cuenta el cliente e el destinatario.
B9	Capacidade de aprendizaje autónomo e continuo de los contextos técnicos e teóricos relacionados con el proyecto de investigación con el cual se está colaborando.

Competencias de materia	
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Capacidade para deseñar traballos experimentais, *observacionais e estudos de campo en *T/*I e A2 para desenvolver na práctica eses principios mediante a elaboración, presentación e discusión de proxectos reais de investigación empírica en *T/*I.	
Capacidade para analizar, recoñecer e avaliar a transcendencia ideolóxica e sociocultural dunha política de tradución para unha cultura ou comunidade.	A3
Saber establecer un método de traballo de campo cuxas hipótese *non estean condicionadas polo estado da cuestión clásico en *traductología.	A4
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.	A5
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.	A6
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.	A7
Construír unha visión *holística dos fenómenos de tradución, interpretación e paratradución en relación con outras actividades e disciplinas científicas.	B1
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.	B3
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.	B4
Asimilar as achegas teóricas de interese mutuo entre os estudos *traductolóxicos e outras disciplinas relacionadas.	B5
Poder avaliar o capital social, económico e simbólico dos distintos axentes que interveñen nos distintos procesos relacionados coa tradución /interpretación.	B7
Capacidade para traducir, corrixir e revisar produtos para a pantalla mediante varias modalidades por exemplo dobraxe, *subtitulación (*interlingüística e *intringüística), voces *superpuestas e *audiodescripción, tendo en conta o cliente e o destinatario.	B8
Capacidade de aprendizaxe autónoma e continua dos contextos técnicos e teóricos relacionados co proxecto de investigación co cal se está colaborando.	B9

Contidos

Tema	
1. O mercado dos videoxogos.	1.1. Particularidades do mercado dos videoxogos. 1.2. Necesidades do mercado dos videoxogos.
2. Elementos textuais.	2.1. Ferramentas de traballo. 2.2. Particularidades de subtitulado e dobraxe. 2.3. Variables e código.
3. Elementos *paratextuais.	3.1. Publicidade e videoxogos. 3.2. Adaptación cultural dos videoxogos.
4. Interpretación no mercado dos videoxogos.	
5. Novas posibilidades de investigación no sector dos videoxogos	

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminarios	4	50	54
Debates	4	50	54
Eventos docentes e/ou divulgativos	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
Seminarios	Clases de aplicación dos contidos teóricos e de desenvolvemento do traballo propio da/do estudante
Debates	Prácticas en clase ou a través da plataforma e-*learning *FAITIC.

Eventos docentes e/ou Asistencia do alumnado a actividades de formación docente.
divulgativos

Foros de discusión Ferramenta virtual para presentación de dúbidas.

Actividades introductorias Clases de presentación do curso e da metodoloxía de traballo

Atención personalizada

Metodoloxías Descrición

Seminarios A atención personalizada realizarase tanto no despacho do profesor, en horario de *tutorías oficial, como a través da rede, xa sexa por medio do correo electrónico tradicional ou mediante mensaxes enviadas a través da plataforma *FAITIC.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Seminarios	Correcta aplicación de conceptos e metodoloxías nos casos prácticos propostos para traballar.	25
Debates	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
Eventos docentes e/ou divulgativos	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
Foros de discusión	Saber construír un discurso razoado e coherente respecto dos temas propostos nos distintos artigos.	25

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

-CHAUME, F. (2003) *Doblatge i subtitulació per a la TV*, Vic: Eumo Editorial.

-DURO, M. (2001) *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, Madrid: Cátedra.

-MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2009) «**Españoles en los videojuegos**», MeriStation. [Online]. Disponible en <http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/reportaje/esp%C3%B1oles-en-los-videojuegos/1602767?p=0>. (Consultado el 12/04/2012).

-MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2009) «**Entrevista a Bear McCreary**», MeriStation. [Online]. Disponible en <http://www.meristation.com/es/xbox-360/reportaje/entrevista-a-bear-mccreary/1602867>. (Consultado el 12/04/2012).

-MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2010) «**La traducción, un factor clave**», Meristation. [Online]. Disponible en: http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw4b519f8f7bae8&pic=GEN&idj=&idp=. (Consultado el 19/10/2011).

-MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. (2013) «**Localización de videojuegos: necesidades y posibilidades de la traducción del siglo XXI**» en Montero Domínguez, Xoán (Ed.) *Traducción para la comunicación internacional*, Granada: Comares, pp. 57-70.

Recomendacións