



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			
Departamento				
Coordinador/a	García Sanz, Santiago			
Profesorado	García Sanz, Santiago			
Correo-e	s.sanz@uvigo.es			
Web	http://s.sanz.webs.uvigo.es			
Descrición xeral	O obxectivo desta materia é familiarizar aos alumnos coa industria do videoxogo e, en particular, coa práctica localizadora e de control de calidade en localización.			

Competencias

Código	
B1	1. Recoñecer os modelos teóricos máis apropiados no campo da tradución multimedia.
B4	4. Identificar os contextos culturais implicados, normas e estándares.
B7	7. Xestionar, elaborar e revisar proxectos de tradución multimedia.
B11	11. Aplicar os coñecementos adquiridos e ter capacidade de resolución de problemas.
B12	12. Defender o seu traballo de tradución ante públicos especializados e non especializados.
C3	3. Coñecer en profundidade as institucións, normas e estándares.
C5	5. Coñecer en profundidade os procedementos e técnicas de transvasamento adecuados dos diferentes produtos multimedia e saber xustificar as decisións tomadas.
C40	40. Adquirir práctica no proceso de localización de páxinas web.
C41	41. Comprender as dinámicas profesionais do sector de localización de videoxogos.
C43	43. Coñecer en profundidade as técnicas de transvasamento relacionadas coa localización dos videoxogos.
C44	44. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
1. Coñecer o funcionamento da industria dos videoxogos.	B1 B4 B7 C3 C5 C41 C43
2. Asimilar a dinámica do proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 C5 C41 C43

3. Identificar os problemas máis comúns derivados do proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 C5 C41 C43 C44
4. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 B11 B12 C5 C40 C41 C43
5. Adquirir práctica no proceso de control de calidade de localización de videoxogos.	B4 B7 B11 B12 C40 C41 C43 C44

Contidos

Tema	
Bloque I: contidos específicos	Unidade I.1: Videoxogos. Historia Esbozo da historia dos videoxogos, desde a chamada primeira xeración (1972) até 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 en función das 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.
Bloque II: contidos comúns	Unidade II.1: Textos multimodais 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.

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

Unidade III.2: Práctica de localización

Reprodución do proceso de localización dun videoxogo.

Unidade III.3: Práctica de depuración

Reprodución 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 multimedia interactivos 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	Dado 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	Dado 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	Dado 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	Dado 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 Resultados de Formación e Aprendizaxe
------------	---

Traballos de aula	Tradución de paratextos [5 %]:	45	B1 B4 B7 B11 B12	C3 C5 C40 C41 C43 C44
	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 %]:			
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Exercicio de tradución, con especial fincapé no manexo de etiquetas e variables. Redacción de consultas ao cliente.			
	Práctica de localización [35 %]:	55	B1 B4 B7 B11 B12	C3 C5 C40 C41 C43 C44
	Reproducción do proceso de localización dun videoxogo.			
	Práctica de depuración [20 %]:			
	Detección e tipificación de erros de localización dun videoxogo.			

Outros comentarios sobre a Avaliación

TEMPORALIZACIÓN DO CURSO:

- Semana 1: entrega da documentación inicial (contidos teóricos e bibliografía adicional), activación dos foros xeral (de seguemento da materia) e de resolución de dúbidas das actividades de avaliación inicial, e asignación da actividade 1. Prazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 2: asignación da actividade 2. Prazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 3: asignación da actividade 3. Prazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 4: asignación da actividade 4. Prazo de finalización previsto: 7 días.
 - Semana 5: sesión presencial de ampliación de contidos teóricos e avaliación das catro actividades iniciais.
 - Semana 6: activación do foro de resolución de dúbidas do proxecto final da materia e asignación da actividade 5. Prazo de finalización previsto: 14 días.
 - Semana 8: asignación da actividade 6. Prazo de finalización previsto: 14 días.
- Ao remate da semana 9, entrega de informe de avaliación final e post mortem 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 os traballos nas respectivas convocatorias facilitarase co calendario do programa de mestrado.

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 por la localización de un videojuego", 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 videojuegos" L. Cámara (trad.), en *Tradumàtica 1*. Barcelona. Documento disponible en red [http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF]

Recomendacións**Materias que continúan o temario**

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

Materias que se recomienda 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
