



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				
Departamento	Dpto. Externo			
Coordinador/a				
Profesorado	García Sanz, Santiago			
Correo-e				
Web	http://webs.uvigo.es/s.sanz			
Descrición xeral	(*)El objetivo de esta materia es familiarizar a los alumnos con la industria del videojuego y, en particular, con la práctica localizadora y de control de calidad 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	Tipología	Resultados de Formación e Aprendizaxe
(*)1. Conocer el funcionamiento de la industria de los videojuegos.	saber	A51 A59
(*)2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	saber hacer Saber estar / ser	A4 A5 A7 A47 A52 A60 A61
(*)3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A59 A60 A61 A62
(*)4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A2 A3 A4 A5 A6 A13 A14 A15 A16 A66 A70
(*)5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	saber saber hacer	A2 A4 A5 A6 A7 A13 A14 A15 A29 A47 A59 A61 A62 A66 A70

Contidos

Tema

Bloque I: contenidos específicos

Unidad I.1: Videojuegos. Historia

Esbozo de la historia de los videojuegos, desde la llamada primera generación (1972) hasta la época actual, con especial énfasis en las generaciones sexta y séptima, así como en el PC como sistema de ocio multimedia.

Unidad I.2: Géneros. Características

Clasificación tipológica de los videojuegos en función de sus características: simuladores deportivos, acción/aventura, estrategia, juegos online multijugador, etc.

Unidad I.3: La industria. Estructura

Importancia económica de la industria del ocio multimedia. Estructura de una empresa tipo. Deslocalización y globalización. Localización, calidad y traductores in-house.

Unidad I.4: Videojuegos: desarrollo y comercialización

El proceso de creación de un videojuego. Producción y desarrollo. Versiones pre-alfa y alfa. Versiones beta. El control de calidad. Submission candidates. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.

Bloque II: contenidos comunes

Unidad II.1: Textos multimedia

Los videojuegos como texto multimedia. Aspectos semióticos. La interactividad como condicionante del proceso traductor. Paratextos en los textos multimedia: embalajes, manuales de usuario, contratos de licencia, webs y comunidades online.

Unidad II.2: Soportes

Organización de la información verbal en los soportes físicos: el lenguaje XML.

Unidad II.3: Informática aplicada a la localización

Herramientas de traducción asistida.
Herramientas de gestión terminológica.
Herramientas de coordinación de recursos.
Herramientas de seguimiento de errores de depuración.

Bloque III: práctica

Unidad III.1: Localización. Calidad. Depuración

Clasificación tipológica de errores en el proceso de localización: errores relacionados con el texto, errores relacionados con el audio, otros errores.

Unidad III.2: Práctica de localización

Reproducción del proceso de localización de un videojuego.

Unidad III.3: Práctica de depuración

Reproducción del proceso de control de calidad de localización de un videojuego.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	1	3
Presentacións/exposicións	22.5	45	67.5
Estudo de casos/análises de situacións	7.5	15	22.5
Traballos de aula	15	30	45
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 introductorias	(*)Presentación general de la materia, de sus objetivos, metodología docente y evaluación. Detección de las motivaciones y de los conocimientos previos del alumnado a fin de optimizar el desarrollo de la docencia.
Presentacións/exposicións	(*)Exposición, a cargo del docente, de los distintos contenidos teóricos de la materia. Se realizará en permanente contacto con los alumnos, fomentando el debate y su participación activa, a fin de verificar su correcta comprensión y asimilación.
Estudo de casos/análises de situacións	(*)Presentación a los alumnos, a cargo del docente, de diferentes textos multimedia interactivos reales, a fin de analizar distintos aspectos relativos a su localización y posterior impacto en el mercado.
Traballos de aula	(*)Guiados por el docente, los alumnos llevarán a la práctica los conocimientos adquiridos en los estudios de casos, a fin de familiarizarse con la práctica profesional del control de calidad en localización, reproduciendo las distintas fases del proceso: detección y tipificación de errores, seguimiento y verificación de la depuración.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Actividades introductorias	
Presentacións/exposicións	
Estudo de casos/análises de situacións	
Traballos de aula	

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Traballos de aula	(*)Práctica de depuración (I) [30%]: Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego. Práctica de depuración (II) [30%]: Seguimiento del proceso y verificación de la depuración de los errores de localización.	60
Probas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	(*)Práctica de localización: Reproducción del proceso de localización de un videojuego.	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

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