



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	Dpto. Externo Tradución e lingüística			
Coordinador/a	Pereira Rodríguez, Ana María			
Profesorado	Mejías Climent, Laura Pereira Rodríguez, Ana María			
Correo-e	pereira@uvigo.es			
Web	http://moovi.uvigo.gal			
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.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
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.
C5	5. Coñecer en profundidade os procedementos e técnicas de transvasamento adecuados dos diferentes produtos multimedia e saber xustificar as decisións tomadas.
C41	41. Comprender as dinámicas profesionais do sector de localización de videoxogos.
C42	42. Coñecer en profundidade os elementos básicos do proceso 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 previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
2. Asimilar a dinámica do proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 C5 C41 C42 C43
3. Identificar os problemas máis comúns derivados do proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 C5 C41 C42 C43 C44

4. Adquirir práctica no proceso de localización de videoxogos.	B4 B7 B11 B12 C5 C41 C42 C43
5. Adquirir práctica no proceso de control de calidade de localización de videoxogos.	B4 B7 B11 B12 C41 C42 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: O desenvolvemento e a localización de videoxogos. O concepto e as implicación da localización no desenvolvemento de videoxogos. Elementos traducibles e niveles de localización.
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. Unidad II.2: Elementos traducibles O texto en pantalla. Variables e concatenacións. Contido adicional. Manuais. Contido sonoro e guións. Formatos de traballo e linguaxes de programación. Unidad II.3: O proceso e as ferramentas da localización Etapas do proceso de localización. Formatos de traballo. Recursos e ferramentas informáticas aplicadas á localización. A folla de preguntas ou queries.

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	1	5	6
Presentación	1	35	36
Estudo de casos	1	30	31
Traballo tutelado	0	50	50
Resolución de problemas	5	10	15
Práctica de laboratorio	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.
Presentación	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	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.
Traballo tutelado	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.
Resolución de problemas	Exporanse exercicios de aplicación práctica da teoría e de verificación de habilidades e coñecementos adquiridos.

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.
Estudo de casos	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.
Traballo tutelado	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.
Resolución de problemas	Dado que o curso ten carácter semipresencial, está prevista unha atención personalizada continuada, durante todo o desenvolvemento da materia, na plataforma virtual Moovi. Por outra banda, poderán ter lugar até un máximo de 5 horas de titorías colectivas, que se materializarán segundo as necesidades do alumnado e o criterio do docente.

Avaliación			
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Traballo tutelado	Reflexións sobre as implicacións localización [5 %]	60	B4	C5
	Exercicio de análise sobre o concepto e as implicacións da localización.		B7	C41
			B11	C42
			B12	C43
	Reflexións sobre a evolución da localización [10 %]			C44
	Exercicio de análise colaborativo sobre a industria da localización.			
	Tradución de elementos en pantalla [20 %]			
	Exercicio de tradución de distintos elementos da interfaz, con especial énfase nas dificultades das variables e concatenacións.			
	Tradución de manuais [25 %]			
	Exercicio de tradución, con especial fincapé no uso de terminoloxía específica de plataforma.			
Práctica de laboratorio	Práctica de localización [35 %]:	40	B4	C5
	Reprodución do proceso de localización dun videoxogo, con especial énfase na tradución de elementos sonoros.		B7	C41
			B11	C42
			B12	C43
	Práctica sobre a industria [5 %]			C44
	Detección e categorización colaborativa de empresas dedicadas á localización de videoxogos.			

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 avalíaranse 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, Ximo, Carme Mangiron y Núria Vidal, **La Traducción de Videojuegos.**

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

Muñoz Sánchez, Pablo, **Localización de videojuegos**, Síntesis, 2017

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
