



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Traducción de Videojuegos

Asignatura	Traducción de Videojuegos			
Código	V01M128V01203			
Titulación	Máster Universitario en Traducción para la Comunicación Internacional			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego Inglés			
Departamento				
Coordinador/a	Yuste Frías, Jose			
Profesorado	Méndez González, Ramón Yuste Frías, Jose			
Correo-e	jyuste@uvigo.es			
Web	<a href="http://paratraduccion.com/limiares/videoxogos/">http://paratraduccion.com/limiares/videoxogos/</a>			
Descripción general	La materia de «Traducción de videojuegos» tiene como objetivo primordial ofrecer al alumnado una formación completa para enfrentarse al mercado laboral real de la localización de los videojuegos. Se presentará cómo una cuidada calidad en las tareas de traducción de los elementos textuales y de paratraducción de los elementos paratextuales de un videojuego, supone una excelente preparación para enfrentarse a los desafíos laborales que se presentan en pantalla y fuera de ella tanto en el campo disciplinario de la traducción publicitaria omnipresente en la promoción de videojuegos como en el sector laboral de la interpretación a la hora de traducir oralmente entre lenguas y culturas diferentes durante los eventos internacionales sobre videojuegos.			

## Competencias

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
A2	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
A3	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
A4	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
A5	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B1	Dominar las herramientas tecnológicas e informáticas especializadas y con las metodologías de investigación más relevantes que permitan planear y ejecutar la investigación e interpretar sus resultados para ampliar el conocimiento, así como para utilizarlos en los contextos profesionales.
B2	Dominar los elementos principales de las disciplinas más relevantes relacionadas con la traducción e interpretación, especialmente la historia, la antropología, la filosofía, la sociología, la semiótica, la teoría de la literatura, la política, la economía, los estudios culturales y los estudios de género.
B3	Disponer de un espíritu crítico y reflexivo, ágil y práctico ante fenómenos culturales que trasvasan las fronteras lingüísticas y culturales.
B4	Adquirir conocimientos, habilidades y destrezas en el campo de la traducción especializada y de la mediación cultural.
B5	Saber gestionar y elaborar proyectos de traducción y paratraducción concretos, revisar y corregir textos y, en general, actuar como mediador/a cultural.

- B6 Saber identificar un objeto de investigación, formular hipótesis, emplear una metodología apropiada, analizar y presentar resultados.
- B7 Comprender el proceso traductológico como un fenómeno holístico y transversal.
- B8 Ser capaz de integrar los conocimientos adquiridos y tener capacidad para enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de entornos nuevos o poco conocidos y con una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- B9 Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando, formándose e investigando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
- C1 (\*)Capacidad para aplicar los principios prácticos de la investigación empírica en T/I en su doble vertiente experimental y observacional y para desarrollar el procesamiento de la información en su aplicación al estudio de T/I.
- C2 (\*)Capacidad para diseñar trabajos experimentales, observacionales y estudios de campo en T/I y para desarrollar en la práctica esos principios mediante la elaboración, presentación y discusión de proyectos reales de investigación empírica en T/I.
- C3 (\*)Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la trascendencia ideológica y sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidad.
- C4 (\*)Saber establecer un método de trabajo de campo cuyas hipótesis no estén condicionadas por el estado de la cuestión clásico en traductología.
- C5 (\*)Reconocer y categorizar como traductoras muchas prácticas sociales y multimodales que, dependiendo de las normas establecidas, no son habitualmente reconocidas 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.
- C6 (\*)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.
- C7 (\*)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.
- C8 (\*)Saber diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación en interpretación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.
- C9 (\*)Dominar tanto las habilidades de redacción de un trabajo de investigación que incluya todas y cada una de las secciones que la investigación empírica exige como las habilidades de presentación y defensa pública de un trabajo empírico de investigación.
- D1 (\*)Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas.
- D2 (\*)Dominio de las distintas herramientas TIC de ayuda a la traducción, gestión de memorias, procesamiento de textos, flujo de trabajo, programas específicos para distintas especialidades (subtitulación, localización, traducción técnica, edición, etc.)
- D3 (\*)Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales en especialidades y disciplinas relacionadas con la traducción y la interpretación.
- D4 (\*)Aprender a diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.
- D5 (\*)Asimilar las aportaciones teóricas de interés mutuo entre los estudios traductológicos y otras disciplinas relacionadas.
- D6 (\*)Planificación y desarrollo de ensayos escritos y presentaciones que contengan formulaciones originales, utilicen una metodología rigurosa, y establezcan los parámetros de interpretación crítica adecuada sobre la relación entre traducción/intepretación y otras disciplinas.
- D7 (\*)Poder evaluar el capital social, económico y simbólico de los distintos agentes que intervienen en los distintos procesos relacionados con la traducción /interpretación.
- D8 (\*)Capacidad para traducir, corregir y revisar productos para la pantalla mediante varias modalidades como por ejemplo doblaje, subtitulación (interlingüística e intralingüística), voces superpuestas y audiodescripción, teniendo en cuenta el cliente y el destinatario.
- D9 (\*)Capacidad de aprendizaje autónomo y continuo de los contextos técnicos y teóricos relacionados con el proyecto de investigación con el cual se está colaborando.

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia

Resultados de Formación y Aprendizaje

Capacidad para diseñar trabajos experimentales, observacionales y estudios de campo en T/I y para desarrollar en la práctica esos principios mediante la elaboración, presentación y discusión de proyectos reales de investigación empírica en T/I.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la transcendencia ideológica y sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidad.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Saber establecer un método de trabajo de campo cuyas hipótesis no estén condicionadas por el estado de la cuestión clásico en traductología.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Reconocer y categorizar como traductoras muchas prácticas sociales y multimodales que, dependiendo de las normas establecidas, no son habitualmente reconocidas 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.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

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.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

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.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Conocer a nivel avanzado los métodos de investigación empírica más importantes aplicables a entornos laborales en especialidades y disciplinas relacionadas con la traducción y la interpretación.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Aprender a diseñar, planificar y realizar un trabajo empírico de investigación, ya sea observacional, experimental o un trabajo de campo, entrevista o cuestionario para la investigación.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Asimilar las aportaciones teóricas de interés mutuo entre los estudios traductológicos y otras disciplinas relacionadas.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Poder evaluar el capital social, económico y simbólico de los distintos agentes que intervienen en los distintos procesos relacionados con la traducción /interpretación.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Capacidad para traducir, corregir y revisar productos para la pantalla mediante varias modalidades como por ejemplo doblaje, subtitulación (interlingüística y intralingüística), voces superpuestas y audiodescripción, teniendo en cuenta el cliente y el destinatario.

A1  
A2  
A3  
A4  
A5  
B1  
B2  
B3  
B4  
B5  
B6  
B7  
B8  
B9  
C1  
C2  
C3  
C4  
C5  
C6  
C7  
C8  
C9  
D1  
D2  
D3  
D4  
D5  
D6  
D7  
D8  
D9

---

Capacidad de aprendizaje autónomo y continuo de los contextos técnicos y teóricos relacionados con el proyecto de investigación con el cual se está colaborando.	A1 A2 A3 A4 A5 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7 D8 D9
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---

## Contenidos

Tema	
I. Videojuegos: fenómeno económico, social y cultural	1.1. Repaso histórico 1.2. Sector emergente 1.3. La situación española 1.4. Las tres figuras paratraductoras clave en la localización de videojuegos 1.5. La amenaza de los aficionados 1.6. Dignificar la profesión 1.7. Los estudios científicos sobre los videojuegos
II. Traducción y paratraducción: hacia una definición de la localización	2.1. El concepto de paratraducción 2.2. Videojuegos y paratraducción 2.3. Localizar es traducir y paratraducir 2.4. Traducir para la pantalla 2.4.1. El traductor entre el texto y la pantalla 2.4.2. Habitar la imagen para traducir videojuegos
III. La textualidad de los videojuegos: subtítulo y doblaje	3.1. Introducción al subtítulo de los videojuegos 3.2. Características generales del subtítulo de los videojuegos 3.3. Análisis del subtítulo de diversos juegos 3.4. El proceso de subtítulo de los videojuegos 3.5. Problemas del subtítulo de los videojuegos 3.6. Propuesta para un protocolo del proceso de subtítulo de los videojuegos 3.7. El subtítulo de videojuegos: un trabajo en equipo  3.8. Introducción al doblaje de los videojuegos 3.9. Comprender el doblaje en el sector del videojuego 3.10. Videojuegos, cine y doblaje 3.11. La búsqueda de una norma en el doblaje de los videojuegos
IV. La paratextualidad de los videojuegos: peritextos y epitextos	4.1. Los peritextos icónicos 4.2. Los peritextos sonoros 4.3. En el umbral de la pantalla del videojuego: el mando de control 4.4. Las carátulas de los videojuegos: epitextos visuales por antonomasia 4.5. Epitextos materiales

V. La publicidad en el sector de los videojuegos	5.1. La Publicidad en el sector de los videojuegos 5.2. Paratraducir la publicidad de los videojuegos 5.3. Publicidad y videojuegos 5.4. Paratraducir la publicidad de las grandes marcas publicitarias
VI. Los servicios de interpretación en el sector de los videojuegos	6.1. El mercado de la interpretación de los videojuegos 6.2. Características especiales de la interpretación de los videojuegos 6.3. Prospectiva de la interpretación en el sector de los videojuegos

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Seminario	4	50	54
Debate	4	50	54
Eventos científicos	2	10	12
Foros de discusión	0	28	28
Actividades introductorias	2	0	2

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

<b>Metodologías</b>	
	Descripción
Seminario	Clases de aplicación de los contenidos teóricos y de desarrollo del trabajo propio de la/del estudiante
Debate	Prácticas en clase o a través de la plataforma e-learning FAITIC.
Eventos científicos	Asistencia del alumnado a actividades de formación docente.
Foros de discusión	Herramienta virtual para presentación de dudas.
Actividades introductorias	Clases de presentación del curso y de la metodología de trabajo

<b>Atención personalizada</b>	
Metodologías	Descripción
Seminario	Foros de discusión, debates y tutorías personalizadas

<b>Evaluación</b>						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Seminario	Correcta aplicación de conceptos y metodologías en los casos prácticos propuestos para trabajar.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9
Debate	Saber construir un discurso científico razonado y coherente con respecto a los temas propuestos, empleando para ello los conceptos revisados y aplicados en las prácticas de campo.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9
Eventos científicos	Análisis razonado y pormenorizado de la traducción de un videojuego, con el fin de demostrar la adquisición de todos y cada uno de los objetivos planteados en este curso.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9

Foros de discusión	Saber construir un discurso razonado y coherente respecto a los temas propuestos en los distintos artículos.	25	A1	B1	C1	D1
			A2	B2	C2	D2
			A3	B3	C3	D3
			A4	B4	C4	D4
			A5	B5	C5	D5
				B6	C6	D6
				B7	C7	D7
				B8	C8	D8
				B9	C9	D9

## Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

AGOST CANÓS, R., **Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes**, ARIEL, 1999

CHAUME VARELA, F., **Doblatge i subtitulació per a la TV**, EUMO, 2003

DURO, M., **La traducción para el doblaje y la subtitulación**, CÁTEDRA, 2001

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R. y J. R. CALVO FERRER, **Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora**, COMARES, 2017

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R., **Localización de videojuegos. Fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales**, Servicio de Publicacións de la UVIGO, Col. T&P,, 2015

MÉNDEZ GONZÁLEZ, R, **Localización de videojuegos: paratextos materiales e icónicos**, Scientia Traductionis, n.º 15: 77-93, 2014

YUSTE FRÍAS, J, **Traducción y pratradsucción en la localización de videojuegos**, Scientia Traductionis, n.º 15: 61-76, 2014

#### Bibliografía Complementaria

MÉNDEZ GONZÁLEZ, Ramón y José Ramón Calvo Ferrer, **Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora**, COMARES, 2018

## Recomendaciones

## Plan de Contingencias

### Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===

Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por la COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial.

En el escenario no presencial o semipresencial de la docencia universitaria, se mantienen las metodologías, contenidos, evaluación y tutorías de la modalidad presencial. Actividades todas que se realizarán con las herramientas proporcionadas por la propia Universidad de Vigo (aulas y despachos virtuales BBB, correo electrónico uvigo.es, faiTIC, etc.) con el fin de cumplir escrupulosamente con la Ley de Protección de Datos.

En la llamada modalidad «mixta» de la docencia universitaria, se contempla la posibilidad de que una parte del alumnado pueda permanecer en el aula y el resto del alumnado pueda seguir las clases de forma telemática por videoconferencia BBB de un modo preferentemente síncrono. El seguimiento asíncrono por vía telemática podría realizarse dependiendo de que las herramientas tecnológicas puestas a disposición del profesorado por parte de la UVigo aseguren, por una parte, el cumplimiento de la Ley de Protección de Datos y, por otra, la calidad de la docencia universitaria impartida. Las metodologías, la atención personalizada y la evaluación serán las mismas que las de la modalidad presencial, adaptando siempre el número de los grupos y turnos de personas presentes en las aulas para poder cumplir con la normativa sanitaria vigente.