



DATOS IDENTIFICATIVOS

Tradución de videoxogos

Materia	Tradución de videoxogos			
Código	V01M128V11222			
Titulación	Máster Universitario en Tradución para a comunicación internacional			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego Inglés			
Departamento				
Coordinador/a	Méndez González, Ramón			
Profesorado	Méndez González, Ramón			
Correo-e	ramonmendez83@gmail.com			
Web	http://paratraduccion.com/limiares/videoxogos/			
Descrición xeral	A materia de «Tradución de videoxogos» ten como obxectivo primordial ofrecer ao alumnado unha formación completa para enfrontarse ao mercado laboral real da localización dos videoxogos. Presentarase como unha coidada calidade nas tarefas de tradución dos elementos textuais e de paratradución dos elementos paratextuais dun videoxogo, supón unha excelente preparación para enfrontarse aos desafíos laborables que se presentan en pantalla e fóra dela tanto no campo disciplinario da tradución publicitaria omnipresente na promoción de videoxogos como no sector laboral da interpretación á hora de traducir oralmente entre linguas e culturas diferentes durante os eventos internacionais sobre videoxogos.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B6	Saber identificar un objeto de investigación, formular hipótesis, emplear una metodología apropiada, analizar y presentar resultados
C3	Capacidad para analizar, reconocer y evaluar la transcendencia ideológica y sociocultural de una política de traducción para una cultura o comunidad
C4	Saber establecer un método de trabajo de campo cuyas hipótesis non 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.
D1	Construir una visión holística de los fenómenos de traducción, interpretación y paratraducción en relación con otras actividades y disciplinas científicas
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.
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 y 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 previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Capacidade para analizar, recoñecer e avaliar a transcendencia ideolóxica e sociocultural dunha política de tradución para unha cultura ou comunidade.	A6 A6 A6 A6 C10 C3 C10 C10 C10 C10 C10 C10 D10 D10 D10 D10 D10 D10 D10 D10
Saber establecer un método de traballo de campo cuxas hipótese *non estean condicionadas polo estado da cuestión clásico en *traductología.	B10 B6 C4 C7 C10
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.	B10 C5 C10
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.	B10 B10 C6 C10
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.	A6 A6 A6 B10 B10 C7 C10 D3
Construír unha visión *holística dos fenómenos de tradución, interpretación e paratradución en relación con outras actividades e disciplinas científicas.	A6 A6 A6 B10 B10 C10 D1

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.	B10 B10 B10 B10 C7 C10 D10 D10 D3 D10 D10
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.	B10 C8 C10 D4 D10
Asimilar as achegas teóricas de interese mutuo entre os estudos *traductolóxicos e outras disciplinas relacionadas.	A6 A6 A6 B10 B10 C10 C10 D10 D3 D5
Poder avaliar o capital social, económico e simbólico dos distintos axentes que interveñen nos distintos procesos relacionados coa tradución /interpretación.	A6 A6 B10 B10 B10 B10 B10 C10 C10 D7
Capacidade para traducir, corrixir e revisar produtos para a pantalla mediante varias modalidades por exemplo dobraxe, *subtitulación (*interlingüística e *intralingüística), voces *superpuestas e *audiodescripción, tendo en conta o cliente e o destinatario.	A6 A6 B10 B10 B10 B10 B10 C10 C10 D8
Capacidade de aprendizaxe autónoma e continua dos contextos técnicos e teóricos relacionados co proxecto de investigación co cal se está colaborando.	B10 B10 B10 B10 C10 C10 C10 C10 C10 D10 D10 D9

Contidos

Tema

I. Videoxogos: fenómeno económico, social e cultural	1.1. Repaso histórico 1.2. Sector emerxente 1.3. A situación española 1.4. O tres figuras paratradutoras clave na localización de videoxogos 1.5. A ameaza dos afeccionados 1.6. Dignificar a profesión 1.7. Os estudos científicos sobre os videoxogos
II. Tradución e paratradución: cara a unha definición da localización	2.1. O concepto de paratradución 2.2. Videoxogos e paratradución 2.3. Localizar é traducir e paratraducir 2.4. Traducir para a pantalla 2.4.1. O tradutor entre o texto e a pantalla 2.4.2. Habitar a imaxe para traducir videoxogos
III. A textualidade dos videoxogos: subtitulado e dobraxe	3.1. Introducción ao subtitulado dos videoxogos 3.2. Características xerais do subtitulado dos videoxogos 3.3. Análise do subtitulado de diversos xogos 3.4. O proceso de subtitulado dos videoxogos 3.5. Problemas do subtitulado dos videoxogos 3.6. Proposta para un protocolo do proceso de subtitulado dos videoxogos 3.7. O subtitulado de videoxogos: un traballo en equipo 3.8. Introducción á dobraxe dos videoxogos 3.9. Comprender a dobraxe no sector do videoxogo 3.10. Videoxogos, cinema e dobraxe 3.11. A procura dunha norma na dobraxe dos videoxogos
IV. A paratextualidade dos videoxogos: peritextos e epitextos	4.1. Os peritextos icónicos 4.2. Os peritextos sonoros 4.3. No limiar da pantalla do videoxogo: o mando de control 4.4. As portadas dos videoxogos: epitextos visuais por antonomasia 4.5. Epitextos materiais
V. A publicidade no sector dos videoxogos	5.1. A Publicidad no sector dos videoxogos 5.2. Paratraducir a publicidade dos videoxogos 5.3. Publicidade e videoxogos 5.4. Paratraducir a publicidade das grandes marcas publicitarias
VI. Os servizos de interpretación no sector dos videoxogos	6.1. O mercado da interpretación dos videoxogos 6.2. Características especiais da interpretación dos videoxogos 6.3. Prospectiva da interpretación no sector dos videoxogos

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Seminario	4	10	14
Debate	4	18	22
Eventos científicos	2	10	12
Actividades introdutorias	2	50	52
Traballo tutelado	0	50	50

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Seminario	Clases de aplicación dos contidos teóricos e de desenvolvemento do traballo propio da/do estudante
Debate	Prácticas en clase ou a través da plataforma de teledocencia Moovi.
Eventos científicos	Asistencia do alumnado a actividades de formación docente.
Actividades introdutorias	Clases de presentación do curso e da metodoloxía de traballo
Traballo tutelado	(*)Elaboración de un traballo de investigación a realizar por el alumnado de forma autónoma.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Seminario	Foros de discusión, debates e tutorías personalizadas

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe

Debate	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.	20
Actividades introductorias	Elaboración de exercicios na aula e, posteriormente, tradución (de forma autónoma por parte do alumnado) dun xogo.	40
Traballo tutelado	Realización (de forma autónoma por parte do alumnado) dun breve traballo de investigación sobre algún aspecto propio da industria do videoxogo.	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes 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: paratextos materiales e icónicos**, Scientia Translationis, n.º 15: 77-93, 2014

Méndez González, Ramón, **La carátula de los videojuegos: modificaciones paratextuales según las necesidades de la cultura meta**, Peter Lang, 2022

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

Yuste Frías, José y Xoán Manuel Garrido Vilariño [eds.], **Traducción & Paratraducción I. Líneas de investigación**, Peter Lang, 2022

Yuste Frías, José, **Teoría de la paratraducción**, Peter Lang, 2022

Bibliografía Complementaria

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

Recomendacións