



DATOS IDENTIFICATIVOS

Localización de Videoxogos

Asignatura	Localización de Videoxogos			
Código	V01M079V01204			
Titulación	Máster Universitario en Traducción Multimedia			
Descriptor	Creditos ECTS	Carácter	Curso	Cuatrimstre
	6	OP	1	2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Díaz Fouces, Óscar			
Profesorado	Díaz Fouces, Óscar García Sanz, Santiago			
Correo-e	fouces@uvigo.es			
Web	http://s.sanz.webs.uvigo.es			
Descrición general	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

Código		Tipología
CG4	4. Identificar los contextos culturales implicados, normas y estándares.	- saber
CG7	7. Gestionar, elaborar y revisar proyectos de traducción multimedia.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG11	11. Aplicar los conocimientos adquiridos y tener capacidad de resolución de problemas.	- saber hacer - Saber estar /ser
CG12	12. Defender su trabajo de traducción ante públicos especializados y no especializados.	- Saber estar /ser
CE5	5. Conocer en profundidad los procedimientos y técnicas de trasvase adecuados de los diferentes productos multimedia y saber justificar las decisiones tomadas.	- saber - saber hacer
CE40	40. Adquirir práctica en el proceso de localización de páginas web.	- saber hacer
CE41	41. Comprender las dinámicas profesionales del sector de localización de videojuegos.	- saber
CE43	43. Conocer en profundidad las técnicas de trasvase relacionadas con la localización de los videojuegos.	- saber
CE44	44. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	- saber hacer - Saber estar /ser

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias
2. Asimilar la dinámica del proceso de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CE5 CE41 CE43

3. Identificar los problemas más comunes derivados del proceso de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CE5 CE41 CE43 CE44
4. Adquirir práctica en el proceso de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CG11 CG12 CE5 CE40 CE41 CE43
5. Adquirir práctica en el proceso de control de calidad de localización de videojuegos.	CG4 CG7 CG11 CG12 CE40 CE41 CE43 CE44

Contenidos

Tema

Bloque I: contenidos específicos	<p>Unidad I.1: Videojuegos. Historia</p> <p>Esbozo de la historia de los videojuegos, desde la llamada primera generación (1972) hasta la época actual, con especial énfasis en las generaciones séptima y octava, así como en el PC como sistema de ocio multimedia.</p> <p>Unidad I.2: Géneros. Características</p> <p>Clasificación tipológica de los videojuegos en función de sus características: simuladores deportivos, acción/aventura, estrategia, juegos online multijugador, etc.</p> <p>Unidad I.3: La industria. Estructura</p> <p>Importancia económica de la industria del ocio multimedia. Estructura de una empresa tipo. Deslocalización y globalización. Localización, calidad y traductores in-house.</p> <p>Unidad I.4: Videojuegos: desarrollo y comercialización</p> <p>El proceso de creación de un videojuego. Producción y desarrollo. Versiones pre-alfa y alfa. Versiones beta. El control de calidad. Validación. Salida a mercado. Marketing. Actualizaciones.</p>
Bloque II: contenidos comunes	<p>Unidad II.1: Textos multimodales</p> <p>El videojuego como texto multimodal. Aspectos semióticos. La no linealidad como condicionante del proceso de traducción. Paratextos del videojuego: embalajes, manuales de usuario, contratos de licencia, webs y comunidades online.</p> <p>Unidad II.2: Soportes</p> <p>Organización de la información verbal en los soportes físicos: el lenguaje XML.</p> <p>Unidad II.3: Informática aplicada a la localización</p> <p>Herramientas de traducción asistida. Herramientas de gestión terminológica. Herramientas de coordinación de recursos. Herramientas de seguimiento de errores de depuración.</p>

Clasificación tipológica de errores en el proceso de localización: errores relacionados con el material verbal y gráfico, 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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	1	3
Presentaciones/exposiciones	20	35	55
Estudio de casos/análisis de situaciones	14	16	30
Trabajos de aula	10	40	50
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	10	12

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

Metodologías	
	Descripción
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.
Presentaciones/exposiciones	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.
Estudio de casos/análisis de situaciones	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.
Trabajos 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 de la traducción y del control de calidad en localización, reproduciendo las distintas fases del proceso.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Presentaciones/exposiciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Estudio de casos/análisis de situaciones	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.
Trabajos de aula	Dado que el curso tiene carácter semipresencial, está prevista una atención personalizada continuada, a lo largo de todo el desarrollo de la materia, en la plataforma virtual de la Universidade de Vigo.

Evaluación		
	Descripción	Calificación Competencias Evaluadas

Trabajos de aula	Traducción de paratextos [5 %]: Ejercicio de traducción de un texto promocional de un videojuego.	45	CG4
			CG7
			CG11
			CG12
	Revisión de guiones [15 %]: Ejercicio de revisión lingüística del guion de un videojuego. Restricciones por sincronía.		CE5
			CE40
	Traducción de manuales [10 %]: Ejercicio de traducción, con especial hincapié en el uso de terminología específica de plataforma.		CE41
			CE43
			CE44
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Práctica de localización [35 %]: Reproducción del proceso de localización de un videojuego.	55	CG4
			CG7
			CG11
			CG12
	Práctica de depuración [20 %]: Detección y tipificación de errores de localización de un videojuego.		CE5
			CE40
			CE41
			CE43
			CE44

Otros comentarios y evaluación de Julio

TEMPORALIZACIÓN DEL CURSO:

Cronograma del período de docencia de nueve semanas:

- Semana 1: entrega de la documentación inicial (contenidos teóricos y bibliografía adicional), activación de los foros general (de seguimiento de la materia) y de resolución de dudas de las actividades de evaluación inicial, y asignación de la actividad 1. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 2: asignación de la actividad 2. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 3: asignación de la actividad 3. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 4: asignación de la actividad 4. Plazo de finalización previsto: 7 días.
- Semana 5: sesión presencial de ampliación de contenidos teóricos y evaluación de las cuatro actividades iniciales.
- Semana 6: activación del foro de resolución de dudas del proyecto final de la materia y asignación de la actividad 5. Plazo de finalización previsto: 14 días.
- Semana 8: asignación de la actividad 6. Plazo de finalización previsto: 14 días.

Al término de la semana 9, entrega de informe de evaluación final y post mortem de la materia.

SEGUNDA CONVOCATORIA:

En la segunda oportunidad de evaluación, se les pedirá a los alumnos que realicen y entreguen todas las actividades propuestas para el curso y se evaluarán conforme a los criterios de evaluación expuestos. La fecha límite para la entrega de la segunda convocatoria se comunicará durante el curso y será pública en FaiTIC.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

O'HAGAN, M. y C. MANGIRON, Game Localization., John Benjamins., 2013, Ámsterdam/Filadelfia:

CHANDLER, H. M., The Game Localization Handbook., Charles River Media., 2012, Massachusetts

Bibliografía Complementaria

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Prácticas en Empresas/V01M079V01205

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Doblaje/V01M079V01104

Localización de Programas Informáticos/V01M079V01203

Subtitulado/V01M079V01201

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Aspectos Interculturales de la Traducción Multimedia/V01M079V01102

Nuevas Tecnologías y Traducción Multimedia/V01M079V01101

Recursos Documentales para la Traducción Multimedia/V01M079V01103
