

33222/609275 - Localización de Videojuegos / Videogame Localization

Coord.: Dra. Carmen Gómez Pérez (margom04@ucm.es)

Equipo docente: Óscar P. Frades Villar (ofrades@ucm.es)

Créditos presenciales: 6

Créditos no presenciales: 0

Semestre: 1

Breve descriptor:

La asignatura abarca la localización de videojuegos como tarea profesional desde la perspectiva de sus principales agentes, perfiles y funciones, así como la actualidad y evolución de esta industria en auge. Proporciona los fundamentos teóricos y metodológicos de la localización de videojuegos en relación con sus prioridades y restricciones para diferentes plataformas, el control y aseguramiento de la calidad y la traducción automática y posesición en este ámbito. Desarrolla además las destrezas y competencias de los estudiantes en esta disciplina como acción formativa necesaria ante su promoción y salida al mercado profesional de la localización de videojuegos.

Requisitos:

Objetivos:

La materia permite adquirir las destrezas y competencias necesarias para acometer la localización de videojuegos para diversos géneros, dispositivos y plataformas en las modalidades de localización más actuales. En concreto, con esta materia se pretende alcanzar los resultados siguientes:

- Obtener un alto grado de especialización en el ámbito de la localización de videojuegos.
- Aprender procedimientos y técnicas generales y especializadas de esta modalidad de localización, partiendo de sus bases teóricas y aplicando conceptos técnicos.
- Adquirir destrezas suficientes en el manejo de las herramientas informáticas que el traductor de videojuegos emplea en su labor profesional.

COMPETENCIAS

Generales:

CG01 - Adquirir conocimientos avanzados en el ámbito de la Traducción y demostrar, en un contexto profesional o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teórico-prácticos y de la metodología de trabajo en este campo de estudio.

CG02 - Adquirir conocimientos en modalidad de autoaprendizaje.

CG03 - Predecir y controlar la evolución de situaciones complejas mediante el desarrollo de metodologías de trabajo, nuevas e innovadoras, adaptadas al ámbito tecnológico o profesional de la Traducción, en general de carácter multidisciplinar.

Máster Universitario en Traducción Audiovisual y Localización UAM-UCM

CG04 - Desarrollar la autonomía suficiente para participar en proyectos profesionales, académicos y de innovación en el ámbito de la Traducción.

CG05 - Coordinar y desarrollar equipos de trabajo.

CG07 - Revisar con rigor, controlar, evaluar y garantizar los niveles de calidad exigibles en el ámbito profesional en el proceso de traducción.

Transversales:

T1 - Alcanzar un amplio entramado de referencias culturales y saber usar información sobre convenciones locales, normas de comportamiento y sistemas de valores propios de las culturas de origen y destino en el marco de la comunicación intercultural y plurilingüe.

T2 - Ser capaz de evaluar con profundidad la validez del trabajo realizado, en particular en situaciones y ámbitos de carácter profesional

T3 - Analizar necesidades profesionales específicas para tomar decisiones complejas. T4 - Planificar el propio trabajo y el trabajo en equipo de carácter multidisciplinar para aportar soluciones nuevas e innovadoras, siguiendo criterios y métodos de carácter eminentemente profesional. T5 - Demostrar iniciativa en la generación de nuevas ideas, autoconfianza y espíritu emprendedor en el trabajo realizado. Saber aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica de modo autónomo. T6 - Desarrollar y exponer razonamientos críticos y de negociación ante problemas complejos para la obtención de resultados por convencimiento.

T7 - Adaptarse con agilidad y autonomía a nuevos problemas y situaciones, y más específicamente a aquellos relacionados con la vida profesional.

T8 - Desarrollar una conciencia social ligada al concepto de igualdad de oportunidades tanto respecto del individuo como del género. Ser sensible a la diversidad y la multiculturalidad.

T9 - Comunicar adecuadamente con clientes, proveedores y equipos de trabajo.

T10 - Trabajar en situaciones de presión.

Específicas:

CE01 - Ofrecer un servicio de traducción profesional de calidad, trazable y medible, tomando las decisiones metodológicas, procedimentales y técnicas apropiadas en función de las características de los proyectos de traducción.

CE02 - Alcanzar el manejo y contribuir al desarrollo de las herramientas tecnológicas usadas en el ámbito de la traducción, incluido el tratamiento de texto y de imagen para profesionales de este ámbito. CE03 -

Realizar búsquedas, con atención a la fiabilidad de las fuentes, y gestionar la información de modo eficaz y adecuado al contexto profesional traductor y en la investigación e innovación en traducción CE04 -

Identificar, adquirir y desarrollar las técnicas y el conocimiento experto necesario para realizar tareas de traducción audiovisual en un contexto profesional

CE05 - Adquirir capacidades de gestión y dirección de personas, recursos y proyectos. CE06 - Identificar, analizar y solucionar dificultades conceptuales, metodológicas y prácticas en el proceso traductor en el ámbito de las tecnologías aplicadas a la traducción.

CE07 - Identificar, adquirir y desarrollar las técnicas y el conocimiento experto necesario para realizar tareas de localización en un contexto profesional.

CE13 - Poner en práctica técnicas y habilidades profesionales de las distintas modalidades del ámbito de la localización, en concreto las relacionadas con localización de videojuegos, sitios y contenido web, software y aplicaciones móviles.

CE15 - Conocer y manejar sin fisuras las principales herramientas informáticas profesionales del campo de la localización de sitios y contenido web, software y aplicaciones móviles.

Otras:

Contenidos temáticos:

- Introducción a la industria de la localización de videojuegos y perspectivas de evolución.
- La localización de videojuegos profesional: principales agentes, perfiles y funciones.
- Clasificaciones de videojuegos: edad, géneros y plataformas.
- Metodología de la localización de videojuegos.
- Localización de componentes.
- Aseguramiento de la calidad: categorización de errores, herramientas y procesos.
- Accesibilidad en la localización de videojuegos.
- Estrategias y herramientas para la posesición.
- Gestión de proyectos de localización de videojuegos.
- Orientación y promoción profesional.

ACTIVIDADES DOCENTES

Clases teóricas: 15 h.

Clases prácticas: 20 h.

Trabajos de campo:

Prácticas clínicas:

Laboratorios: 7,5 h.

Exposiciones:

Presentaciones:

Otras actividades: Tutorías personales, a petición del estudiante: 5 h.

TOTAL: 45 h. lectivas.

Evaluación:

- Apreciación global del profesor: 10 %
- Evaluación continua (actividades de aprendizaje, trabajos, proyectos y casos): 50 %
- Prueba final presencial (examen de traducción inglés-español): 40 %

Nota 1: Las calificaciones se calculan a la décima de punto.

Nota 2: Todas las entregas son obligatorias. Por otra parte, la evaluación continua comprende tanto estos trabajos como la participación en clase, sesiones no presenciales, foros, glosarios, chats, trabajos en equipo, etc. Estas actividades también se consideran lectivas y contribuyen al trabajo y aprendizaje común, por lo que son susceptibles de ser evaluadas de la misma forma que las entregas obligatorias.

Nota 3: Los trabajos anónimos, entregados fuera de plazo o que puedan ser considerados irregulares por motivo de plagio, copia o suplantación de identidad) recibirán una calificación de cero.

Nota 4: La mera asistencia a clase no constituye por sí sola participación.

Bibliografía recomendada:

- Bernal-Merino, M. Á. (2017). Translation and localisation in video games: Making entertainment software global. Routledge; WorldCat.org.
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video games. *Revista Tradumàtica*, n.º 5, 7.
- Bernal-Merino, M. Á. (2018). Creativity and playability in the localisation of video games. *The Journal of Internationalization and Localization*, 5(1), 74-93. <https://doi.org/10.1075/jial.00011.ber>
- Bernal-Merino, M. Á. (2017). Translation and localisation in video games: Making entertainment software global. Routledge; WorldCat.org.
- Bernal-Merino, M. Á. (2009). Video games and children's books in translation. *The Journal of Specialised Translation*, Issue 11, 7.
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2012). *The game localization handbook* (2nd ed). Jones & Bartlett Learning.
- Dietz, F. (2006). —Issues in Localizing Computer Games, en Dunne, K. (ed.) *Perspectives on Localisation*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing. p. 121-134.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; Heide Smith, J.; Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.
- Eskelinen, M. (2001). —The Gaming Situation, en *Game Studies*, Volume 1, issue 1. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. [Última consulta: 5 de mayo de 2010]
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Juuls, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Loureiro, M. (2007). —Paseo por la localización de un videojuego. *Revista Tradumàtica*. Núm. 5: —La localització de videojocs. <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm> [Última consulta: 5 de mayo de 2010]
- Lucas Nunes Vieira, Elisa Alonso, & Lindsay Bywood. (2019, enero 31). Introduction: Post-editing in practice – Process, product and networks. *The Journal of Specialised Translation*. https://www.jostrans.org/issue31/art_introduction.pdf
- Mangiron, C. (2004). —Localizing Final Fantasy – Bringing Fantasy to Reality, en *LISA Newsletter*, XIII, 1.3.
- Mangiron, C. (2006). _Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator_. *Perspectives: Studies in Translatology*, Vol. 14:4.
- Mangiron, C., O'Hagan, M. (2006). —Game localisation: unleashing imagination with restricted translation. *The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21.
- Mangiron, C., Orero, P., & O'Hagan, M. (2014). *Fun for all: Translation and accessibility practices in video games*. Peter Lang.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. New York and London: Routledge.
- Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. New York and London: Routledge.
- O'Hagan, M. (2006). —Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production, en O'Hagan, M. (ed.). *Perspectives: Studies in Translatology Special Issue on Manga, Anime and Videogames*, 14 (4), 243-247.
- O'Hagan, M. (2009). —Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation* 11: 211-233. http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php

Máster Universitario en Traducción Audiovisual y Localización UAM-UCM

- O'Hagan, M. (Ed.). (2013). *Game localization : translating for the global digital entertainment industry* (Ser. Benjamins translation library, volume 106). John Benjamins Publishing Company. Retrieved 2023, from INSERTAR URL FALTANTE.
- Orrego-Carmona, D. (2022). Machine translation in everyone's hands—Adoption and changes among general users of MT. *Tradumàtica: Tecnologies de La Traducció*, 20, 322-339. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.324>
- Russell, A. (2008). —Situationist Game AI, en Rabin, S. (ed.). *AI Game Programming Wisdom 4*. USA: Charles River Media.
- Schleiner, A. M. (n.d.). —Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming. Disponible en <http://www.opensorcery.net/Dissolving.pdf> [Última consulta: 28 de febrero de 2010]
- Scholand, M. (2002). —Localización de videojuegos. Traducción de Lidia Cámara. *Revista Tradumàtica*. Núm. 1 Disponible en <http://www.fi.uab.es/tradumatica/revista/articulos/mscholand/art.htm> [Última consulta: 28 de febrero de 2010]
- Smuts, A. (2005). —Are Video Games an Art Form?, en *Contemporary Aesthetics*. Volume 3. Disponible en <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299> [Última consulta: 28 de febrero de 2010]
- Torrejón, E., & Rico, C. (2013). Skills and Profile of the New Role of the Translator as MT Post-editor. *Tradumàtica: Tecnologies de La Traducció*, 10, 166. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.18>
- Wolf, M. J. P. (2001). *The Medium of the Videogame*. USA: The University of Texas Press. Wollen, P. (2001). —Situationists and Architecture. En *New Left Review* 8, March-April 2001. Disponible en <http://www.newleftreview.org/?page=article&view=2315>

Otra información relevante:

- Además del contacto personal en el centro de estudios, se emplearán las distintas herramientas y plataformas TIC ya existentes —y cualesquiera otras que pudieran arbitrarse— como canal de comunicación entre los estudiantes y el profesor. Tales herramientas servirán para dar avisos, concertar tutorías y revisiones de trabajos y pruebas, así como para notificar todo tipo de cuestiones relacionadas con la asignatura. Es, por tanto, absolutamente indispensable que el estudiante haga uso con asiduidad de esas herramientas. Por otro lado, el estudiante debe poseer una buena conexión a internet y una dirección de correo electrónico (de estructura profesional) que deberá consultar diariamente. En este sentido, será indispensable el uso de la dirección electrónica de la UCM o la UAM, que será la dirección principal de comunicación.
- Resulta particularmente recomendable que el estudiante acuda a clase con su ordenador portátil y el software de trabajo que el profesor recomiende.
- El horario de atención al estudiante se facilitará al comenzar las clases. Es aconsejable, no obstante, escribir al profesor con antelación suficiente (unas 48 horas) siempre que se desee concertar una cita.