

BASES

DEL ESPECIALISTA

ESPECIALISTA EN TRADUCCIÓN
Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

CURSO ACADÉMICO
2023-2024



ÍNDICE DE CONTENIDOS



1. EL ESPECIALISTA EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS
2. OBJETIVOS
3. LENGUAS DE TRABAJO
4. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
5. MODALIDAD DE REALIZACIÓN
6. DURACIÓN DEL ESPECIALISTA
7. ORGANIZACIÓN
8. PLAZOS DE INSCRIPCIÓN
9. REQUISITOS PARA LA MATRÍCULA
10. TUTORÍAS Y HORAS DE CONSULTA
11. COMIENZO DE SESIONES
12. ESTRUCTURA ACADÉMICA Y MÓDULOS
13. FASE FINAL
14. CARNÉ DE ESTUDIANTE INTERNACIONAL
15. DOCUMENTACIÓN FINAL ACREDITATIVA
16. PRECIO DE MATRÍCULA Y MODALIDAD DE PAGO
17. POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN
18. PROLONGACIÓN DE LOS ESTUDIOS
19. SIMULTANEIDAD DE ESTUDIOS

1. EL ESPECIALISTA EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

El **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** es un Título Propio de la Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA) en alianza académica con el Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción (ISTRAD).

2. OBJETIVOS

Los objetivos fundamentales del **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** son los siguientes:

1. Ofrecer al alumnado una formación detallada y específica en las técnicas de traducción y localización de videojuegos, en lo relativo tanto a la fase de traducción como a la del **manejo de las herramientas de software** más importantes.
2. Desarrollar las diferentes funciones que comprende el proceso de localización de un videojuego, desde la **preparación de un proyecto** hasta la **fase final de testing**.
3. Conocer las técnicas y habilidades necesarias para hacer **accesibles** los videojuegos.
4. Adquirir las competencias necesarias aplicadas a la **subtitulación y doblaje** en el sector de videojuegos.
5. Ofrecer una formación detallada y específica sobre la **gestión de proyectos** de traducción y localización y sobre el **mercado laboral y la industria** de la localización en el sector de videojuegos.

El carácter del Especialista será fundamentalmente práctico y tendrá una carga **equivalente a 45 créditos**, computando cada crédito un total de 25 horas de trabajo.



3. LENGUAS DE TRABAJO

El **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** tendrá el español (ES) como única lengua vehicular. Tanto el contenido como los ejercicios de las distintas asignaturas estarán redactados en esa lengua. No obstante, la combinación lingüística para el desarrollo de las tareas será siempre con el **inglés como lengua de partida y el español (ES), el italiano (IT), el francés (FR) o el alemán (DE) como lengua de llegada**.

La lengua de las **consultas académicas será español (ES) e inglés (EN)**. La lengua de cualquier trámite administrativo vinculado al especialista podrá ser alemán (DE), español (ES), francés (FR), inglés (EN) o italiano (IT).

Aconsejamos siempre que la persona interesada posea un nivel de alto conocimiento de la cultura y la lengua de partida (EN), **equivalente a un nivel C1** según el Marco Europeo de Referencia (MCER); y un dominio total de la cultura y la lengua de llegada (español, italiano, francés o alemán), **equivalente a un C2** según el Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Por este motivo, lo ideal es que la lengua de llegada seleccionada coincida con la lengua materna. En caso de que la lengua materna no se encuentre entre estas opciones, se aconseja elegir como lengua de llegada la lengua en la que se exprese con mayor corrección.



4. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Para poder cursar el **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** el alumnado deberá disponer de un ordenador (**con sistema operativo Windows**, en la medida en la que todos los programas y aplicaciones existentes para los trabajos del curso están configurados para su uso según este sistema operativo), unos auriculares y una conexión a Internet estable y segura.

En todo momento se emplearán **programas de descarga gratuita**, o bien **versiones demo** igualmente gratuitas disponibles en la red.

5. MODALIDAD DE REALIZACIÓN

La actividad académica del **Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** se realizará a distancia.

Seguimiento a distancia. Este seguimiento se basa en la carga periódica en la **plataforma virtual**, por parte de la organización del especialista, del material correspondiente a cada módulo, en virtud del cronograma de estudios. Esta carga de materiales teóricos podrá venir acompañada de un programa adicional de **sesiones virtuales** en forma de webinarios, cuyas fechas se irán publicando a lo largo del curso a través del **calendario virtual** que se pondrá a disposición del alumnado.

La distribución de los contenidos y materiales correspondientes a los diferentes módulos y asignaturas se establecerán a través del **cronograma de estudios** antes mencionado, que se facilitará al alumnado durante el proceso de inscripción en el Especialista. En este cronograma se detallarán también las fechas de entrega de tareas por parte del alumnado y la devolución de tareas corregidas por parte del profesorado.

Por otra parte, el alumnado dispondrá también de un **horario de tutorías telefónicas y electrónicas** con los distintos profesores o tutores con el fin de poder consultar cualquier duda relacionada con la elaboración de las tareas, así como de cambiar impresiones sobre el manejo de las distintas herramientas, las estrategias tratadas en cada módulo y las correcciones practicadas sobre los trabajos presentados.



6. DURACIÓN DEL ESPECIALISTA

Los estudios se desarrollarán durante el **curso académico 2023-2024**. Quienes necesiten más de los dos semestres previstos para acabar los estudios encontrarán más información en el **punto 18**.

7. ORGANIZACIÓN

La organización del **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** está integrada por:

Coordinación académica:

Dña. Laura María Fernández Ortega

Comisión académica

(por orden alfabético de apellidos):

Dra. Marta Chapado Sánchez (ISTRAD)

Dña. Laura María Fernández Ortega (ISTRAD)

Dña. Inés Franco Fernández (ISTRAD)

Dra. Rocío Márquez Garrido (ISTRAD)

Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD)

8. PLAZOS DE INSCRIPCIÓN

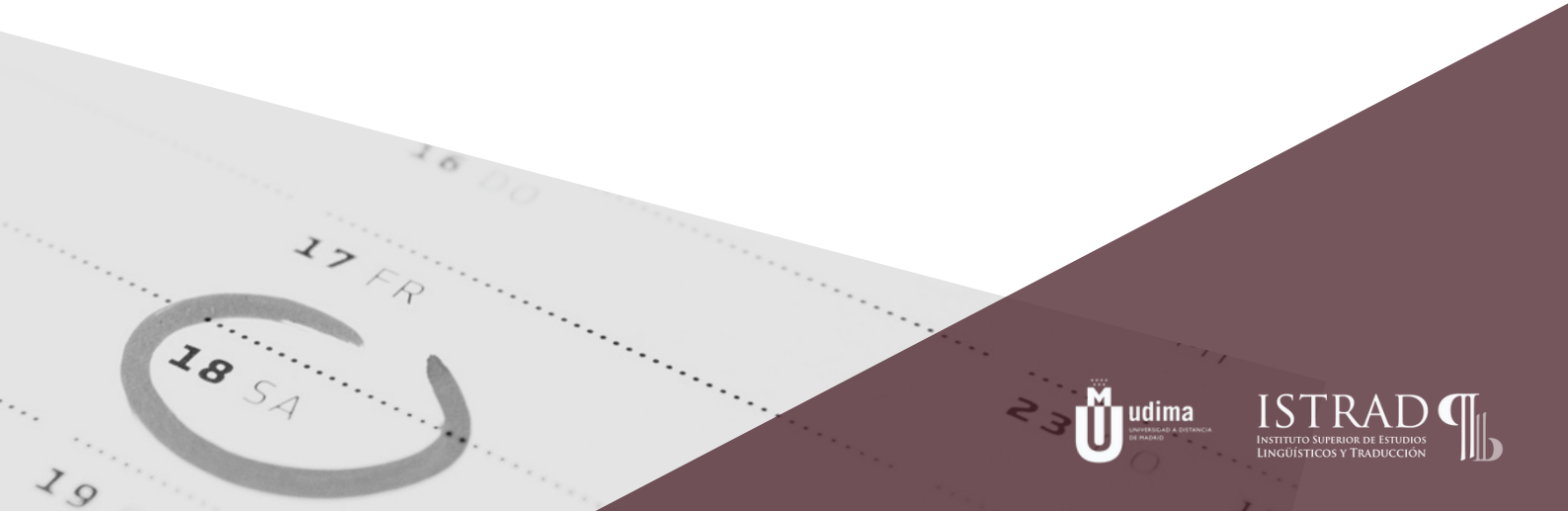
Habrà tres períodos posibles para formalizar la inscripción:

1.er período de inscripción: **15 de abril a 10 de mayo** de 2023

2.º período de inscripción: **15 de junio a 10 de julio** de 2023

3.er período de inscripción: **1 de septiembre a 30 de septiembre** de 2023

En cualquiera de estas fases, se podrá enviar la inscripción de forma virtual a través del formulario disponible en www.locvjuegos.com o bien directamente en la sede del Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción (de 9:00 a 14:00 / 15:30 a 17:30 de lunes a jueves y los viernes de 9:00 a 13:00). Una vez finalizado este plazo, al alumnado seleccionado se le comunicará su admisión por correo electrónico y se le enviará —por correo electrónico o postal, según preferencia— la documentación necesaria para realizar los trámites de matrícula.



9. REQUISITOS PARA LA MATRÍCULA

Para realizar los trámites de matrícula en el **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** será necesario:

1. Realizar la preinscripción en el plazo previsto y haber **recibido la admisión en los estudios**, según lo establecido en el punto anterior.
2. Estar en posesión de un **título universitario superior**, con las siguientes dos observaciones: a) el alumnado que en el momento de la solicitud y admisión aún no esté en posesión de su título universitario dispondrá de plazo para presentarlo hasta el 15 de noviembre de 2023, y b) el alumnado solicitante con titulación universitaria no española podrá optar igualmente al Especialista sin necesidad de homologar sus estudios ni de traducir su documentación.
3. En cuanto a los **requisitos lingüísticos**, véase el **punto 3**.

10. TUTORÍAS Y HORAS DE CONSULTA

Una vez se tenga admisión en los estudios, cada estudiante recibirá un correo con la información relativa a los tutores académicos asignados a cada módulo (pertenecientes al sector profesional o académico de la traducción especializada y la localización) a los que podrá recurrir para cualquier duda o problema relacionado con el seguimiento de los estudios.

Además, tanto la Coordinadora Académica de los estudios como el personal de Apoyo Académico estarán a su disposición en la sede de ISTRAD para cualquier **consulta (presencial, telefónica o electrónica)** relacionada con su ejercicio profesional de la traducción, así como en lo relativo a su actividad externa al especialista en los teléfonos y direcciones de correo electrónico especificados más abajo.

Horas de consulta:

Durante la duración de los estudios, de **9:00 a 14:00** y de **15:30 a 17:30** de **lunes a jueves** y los **viernes** de **9:00 a 13:00** en la sede del Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción (ISTRAD), o bien llamando al teléfono **954 61 98 04**.



En este horario será atendida cualquier tipo de incidencia, así como aclarada cualquier pregunta de tipo tanto organizativo como académico. También estarán a disposición del alumnado, en todo momento, las siguientes direcciones de correo electrónico:

Dirección y administración: direccion@institutotraduccion.com

Coordinación académica: coordinacion.lvj@institutotraduccion.com

Asesoría técnica e informática: mastecni@institutotraduccion.com

Tutorías: tutorias.lvj@institutotraduccion.com

Las fechas en las que ISTRAD permanecerá cerrado durante el curso académico (períodos vacacionales) estarán publicadas en el punto 10 de las bases disponibles en nuestra página web (www.locvjuegos.com).

11. COMIENZO DE SESIONES

Las actividades académicas del máster, en modalidad tanto presencial como a distancia, **comenzarán el 11 de octubre de 2023.**

Habrà un **acto de apertura** del curso que tendrá lugar el **6 de octubre** de manera tanto presencial para el alumnado inscrito en esta modalidad como *online* a través de nuestras redes sociales para el resto del alumnado.

12. ESTRUCTURA ACADÉMICA Y MÓDULOS

La oferta correspondiente al **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos** tendrá una estructura académica desarrollada en los siguientes módulos:



Nivel 1. El mundo de los videojuegos (Equivalencia: 3 CRED)

D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
D. Ismael Marín Castañeda (Localizador profesional)

Nivel 2. ¿Cómo nace un videojuego? El videojuego en la industria y su localización (Equivalencia: 4 CRED)

D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)

Nivel 3. El inventario del localizador: traducción asistida por ordenador y traducción automática (Equivalencia: 3 CRED)

Dña. Aurora Centellas Rodrigo (Universidad a Distancia de Madrid)
Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

Nivel 4. Fase de desarrollo de videojuegos (Equivalencia: 6 CRED)

Dr. Óscar P. Frades Villar (Grupo INNOVA – Universidad Complutense de Madrid)
D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

Nivel 5. Fase de subtitulado y doblaje (Equivalencia: 3 CRED)

Dña. Eugenia Arrés López (Localizadora y traductora profesional)
Dra. Laura Mejías Climent (Universitat Jaume I)

Nivel 6. Fase de testeo (Equivalencia: 3 CRED)

D. Pierangelo Canton (Localizador profesional)
Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

Nivel 7. Empaquetado, promoción y material adicional (Equivalencia: 6 CRED)

Dra. Rocío Márquez Garrido (ISTRAD)
Dr. Jesús Torres del Rey (Universidad de Salamanca)

Nivel 8. Desarrollo y marketing en dispositivos móviles (Equivalencia: 2 CRED)

D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

Nivel 9. Gestión de proyectos en el sector de los videojuegos (Equivalencia: 3 CRED)

Dr. Juan José Arevalillo Doval (Traductor profesional)
Dña. Rosario de Zayas Rueda (Localizadora y traductora profesional)

Nivel 10. El mundo profesional (Equivalencia: 2 CRED)

D. Octavio López Manchado (Traductor profesional)

Nivel 11. Localización de un videojuego: Proyecto práctico final (Equivalencia: 10 CRED)

D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
D. Ismael Marín Castañeda (Localizador profesional)

13. FASE FINAL

En el nivel 11, correspondiente a la fase final del **VIII Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos**, se abordará, de manera escalonada, la localización de un videojuego y todos los elementos que rodean al mismo. El videojuego y sus elementos han sido creados exclusivamente por el ISTRAD y Aula Arcade para el Especialista en Traducción y Localización de videojuegos, tienen un carácter práctico y no persiguen fines lucrativos o comerciales.

14. CARNÉ DE ESTUDIANTE INTERNACIONAL

El alumnado disfrutará, sin coste adicional, de un **carné de estudiante internacional** expedido por ISTRAD-ISIC, con fecha de validez desde el **1 de octubre de 2023 al 30 de septiembre de 2024**. Las características y ventajas de este carné de estudiante podrán consultarse en [este enlace](#). A lo largo del mes de **octubre** se enviarán las indicaciones relativas a la obtención de este carné, que será gestionada desde ISTRAD.

15. DOCUMENTACIÓN FINAL ACREDITATIVA

Tras la finalización de los estudios, la Comisión Académica del Especialista en Traducción expedirá los siguientes documentos de forma personalizada:

1. **Título final** del **Especialista en Traducción y Localización de Videojuegos**, expedido por la **Universidad a distancia de Madrid (UDIMA)**. Este Especialista forma parte de las enseñanzas no conducentes a la obtención de un título con valor oficial (art. 4.4 del Decreto 84/2004 del 13/Mayo de la CAM).

2. **Certificado e informe detallado** sobre el **rendimiento** obtenido en todos y cada uno de los módulos realizados —tantos certificados como módulos—.

El protocolo de expedición de la citada documentación final comenzará en el momento en que se reciba la última tarea corregida. En un plazo de 15 días, se contactará desde la Dirección del Instituto para iniciar el trámite.



16. PRECIO DE MATRÍCULA Y MODALIDAD DE PAGO

El coste total del especialista —**1098 euros**— podrá ser abonado de una sola vez, o bien ser fraccionado en tres pagos, los cuales quedarán distribuidos de la siguiente manera:

Fecha de pago	Importe
Alta en los estudios	366,00 euros
Enero de 2024	366,00 euros
Mayo de 2024	366,00 euros

El citado importe se corresponde con:

- Precio de **matrícula de la Universidad a distancia de Madrid (UDIMA)**: 898 euros
- Mantenimiento del **Campus Virtual de ISTRAD**: 135 euros
- **Gastos administrativos de ISTRAD**: 65 euros

17. POLÍTICA DE DEVOLUCIÓN

En caso de producirse **error bancario o administrativo** en el abono de algún pago, tanto pago inicial como subsiguientes fraccionamientos, el alumnado **podrá solicitar un reembolso** en cualquier momento de los diez días siguientes al pago propiamente dicho, acto seguido tras lo cual se realizará el correspondiente reembolso sin necesidad de ningún trámite extraordinario.

En caso de producirse una **baja**, se podrá solicitar que el **importe abonado** se aplique para el **curso próximo** en el posgrado en el que se haya inscrito **o cualquier otro ofertado por ISTRAD** hasta un mes después de haber abonado el pago y haber formalizado la matrícula. Este importe se aplicará como último fraccionamiento del nuevo posgrado que vaya a cursar.

18. PROLONGACIÓN DE LOS ESTUDIOS

Quienes, por **razones de tipo laboral, profesional o personal**, necesiten más de los **dos semestres previstos para finalizar los estudios** habrán de solicitar una rematrícula y abonar las tasas correspondientes a los créditos pendientes en el programa.

19. SIMULTANEIDAD DE ESTUDIOS

Tras el comienzo del curso, el alumnado recibirá un **correo informativo** con las **opciones de homologación y simultaneidad de estudios** disponibles entre los estudios ofertados por ISTRAD. En caso de querer homologar algún estudio previo realizado en ISTRAD, podrá solicitar esta información.

