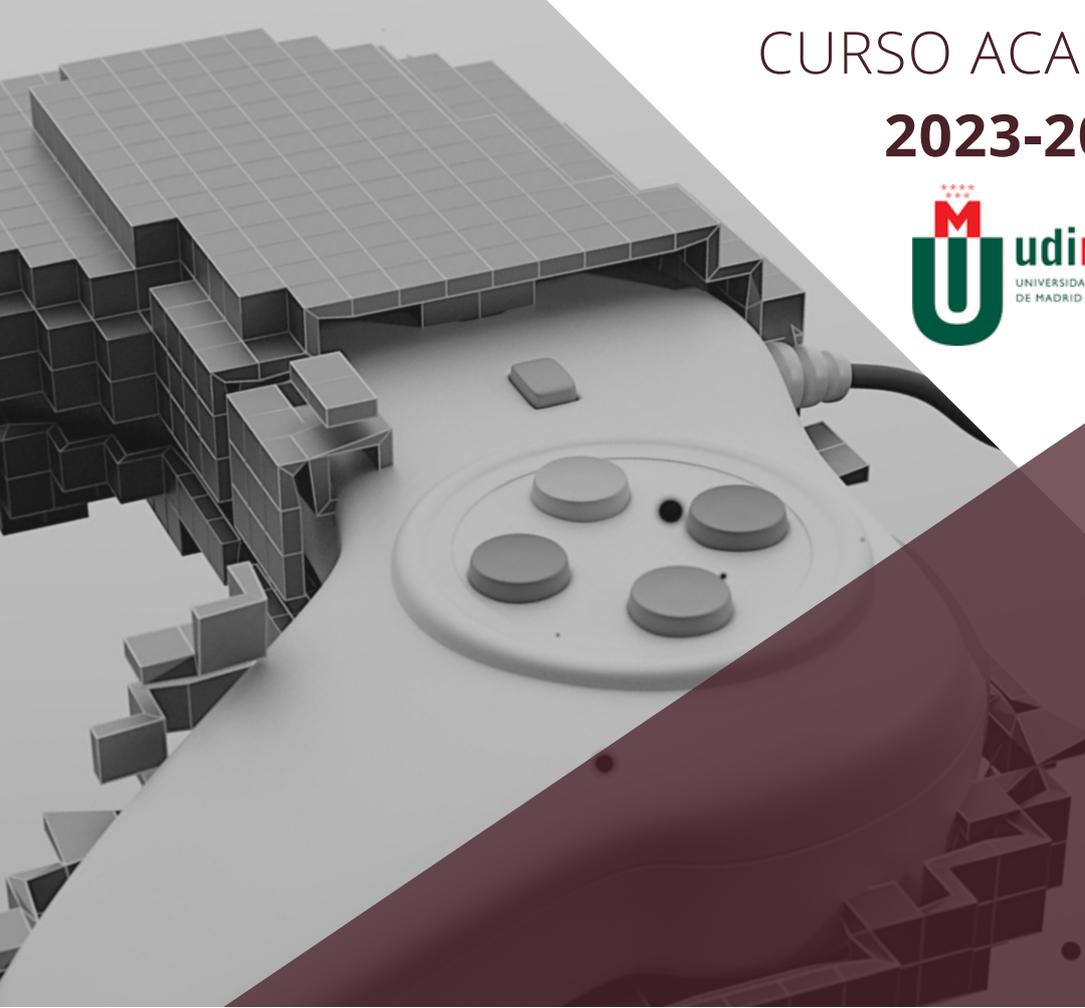


DESARROLLO MODALIDAD A DISTANCIA

MÁSTER EN TRADUCCIÓN Y
LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

CURSO ACADÉMICO
2023-2024



ÍNDICE DE CONTENIDOS



1. CONSIDERACIÓN PREVIA

2. FASE FORMATIVA

3. FASE FINAL

4. DINÁMICA DE TRABAJO

5. TUTORÍAS

6. CRONOGRAMA



1. CONSIDERACIÓN PREVIA

El programa académico correspondiente al seguimiento a distancia del **Máster en Traducción y Localización de Videojuegos** se desarrolla mediante la realización de dos fases, una fase formativa y una fase final:

Fase	Fecha de realización
Fase formativa	OCTUBRE 2023 - JUNIO 2024
Fase final	MAYO 2024 - JULIO 2024

2. FASE FORMATIVA

En los niveles de la fase formativa del **Máster en Traducción y Localización de Videojuegos** se abordarán los siguientes contenidos, cada uno de ellos compuesto por varias entregas o materias, tal y como se detalla en el documento del programa académico:

NIVEL 1	EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS 1.1. El mundo de los videojuegos e introducción a la localización 1.2. El videojuego en la actualidad, tendencia, industria y su localización 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 2.1. Los géneros de los videojuegos e introducción a elementos localizables 2.2. Modelos histórico-artísticos en los videojuegos y su localización 2.3. Tipologías de textos y componentes localizables D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
NIVEL 3	EL INVENTARIO DEL LOCALIZADOR 3.1. Traducción asistida por ordenador (TAO) y traducción automática (TA) 3.2. Programas de traducción asistida por ordenador Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)
NIVEL 4	FASE DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS 4.1. La localización de videojuegos y fases de localización 4.2. La accesibilidad en videojuegos 4.3. Texto traducible y otros elementos 4.4. La localización de videojuegos por géneros Dr. Óscar Frades Villar (Grupo INNOVA / Universidad Complutense de Madrid) D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)
NIVEL 5	FASE DE SUBTITULADO Y DOBLAJE 5.1. Doblaje en los videojuegos 5.2. Subtitulación en los videojuegos Dña. Eugenia Arrés López (Localizadora y traductora profesional) Dña. Laura Mejías Climent (Universitat Jaume I)

NIVEL 6	FASE DE TESTEO 6.1. Proceso de localización: fase de testeo y control de calidad en los videojuegos 6.2. Testeo de videojuegos: roles, tipos y metodología D. Pierangelo Canton (Localizador profesional) Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)
NIVEL 7	EMPAQUETADO, PROMOCIÓN Y MATERIAL ADICIONAL 7.1. Localización de guías y material adicional de videojuegos 7.2. Localización de material promocional en videojuegos 7.3. Localización de sitios webs de videojuegos 7.4. Edición de elementos gráficos Dña. Rocío Márquez Garrido (Traductora profesional / ISTRAD) Dr. Jesús Torres del Rey (Universidad de Salamanca)
NIVEL 8	DESARROLLO Y MARKETING DE VIDEOJUEGOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES 8.1. Introducción a la localización de aplicaciones móviles 8.2. Herramientas para la localización de aplicaciones D. Pablo Muñoz Sánchez (Traductor profesional) Dr. Jesús Torres del Rey (Universidad de Salamanca) Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)
NIVEL 9	GESTIÓN DE PROYECTOS EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS 9.1. Gestión de proyectos de traducción y localización de videojuegos 9.2. Herramientas de ayuda a la gestión de proyectos Dr. Juan José Arevalillo Doval (Traductor profesional) Dña. Rosario de Zayas Rueda (Localizadora y traductora profesional)
NIVEL 10	EL MUNDO PROFESIONAL Y LOS VIDEOJUEGOS 10.1. El mundo profesional D. Octavio López Manchado (Traductor profesional)

3. FASE FINAL

La coordinación de prácticas se pondrá en contacto con cada estudiante entre **octubre y noviembre** para explicar el funcionamiento de la fase final del máster y así poder seleccionar de entre las opciones ofertadas. Esta fase final, con una carga total equivalente a 20 ECTS, constará de dos módulos:

1. Módulo Aplicado (equivalencia: 10 ECTS). Para cumplimentar este módulo, el alumnado podrá elegir de entre las siguientes **tres (3) opciones**:

Proyecto. Desarrollo de un proyecto práctico en materia de Traducción. El desarrollo de esta opción será necesariamente a distancia.

Prácticas. Esta modalidad está basada en la realización por parte del alumnado de una estancia en una empresa o agencia de traducción —asignada por la propia organización del máster y radicada en ciudad y país seleccionados por el alumnado—, con una carga lectiva de unas 250 horas de trabajo. El desarrollo de esta modalidad de prácticas podrá ser presencial o a distancia.

Homologación, previa acreditación requerida en su momento.

2. Módulo TFM (equivalencia: 10 ECTS). En función de lo elegido en el Módulo Aplicado, el alumnado llevará a cabo **uno (1)** de estos tres (3) tipos de trabajo:

TFM Proyecto. Esta modalidad está basada en la realización por parte del alumnado de una breve investigación sobre el aspecto que decida o considere más oportuno acerca de su proyecto, la redacción de una memoria en la que exponga las tareas realizadas y el análisis crítico de ambas realidades. Solo se realizará en caso de haber elegido la opción Proyecto en el Módulo Aplicado.

TFM Prácticas. Esta modalidad está basada en la realización por parte del alumnado de una breve investigación sobre el aspecto que decida o considere más oportuno acerca de sus prácticas, la redacción de una memoria en la que exponga las tareas realizadas y el análisis crítico de ambas realidades. Solo se realizará en caso de haber elegido la opción Prácticas en el Módulo Aplicado.

TFM Homologación. Esta modalidad está basada en la realización por parte del alumnado de una breve investigación sobre el aspecto que decida o considere más oportuno acerca de la actividad objeto de la Homologación, la redacción de una memoria en la que exponga las tareas realizadas y el análisis crítico de ambas realidades. Solo se realizará en caso de haber elegido la opción Homologación en el Módulo Aplicado.

4. DINÁMICA DE TRABAJO

La dinámica de trabajo correspondiente al seguimiento a distancia estará basada en la carga en el aula virtual de ISTRAD, por parte de la organización, del material correspondiente a cada módulo, en virtud del **cronograma** abajo indicado.

Los materiales estarán disponibles en formato de texto o vídeo, dependiendo de la naturaleza del contenido. Esta carga de materiales teóricos vendrá acompañada de un programa adicional de sesiones virtuales en forma de webinaros; el alumnado deberá asistir de forma obligatoria al menos al 50 % de estos webinaros salvo causa justificada.

5. TUTORÍAS

Una vez admitido en los estudios, el alumnado recibirá un correo con la información relativa al profesorado asignado a cada nivel —perteneciente al sector profesional o académico de la traducción y la localización—, al 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 docente estarán a su disposición de forma permanente 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 Máster en los teléfonos y direcciones de correo especificados en el documento de Bases del Máster.

6. CRONOGRAMA

El **cronograma de actividades** correspondiente a la fase formativa de nuestros estudios tendrá lugar en virtud de los calendarios que se encontrarán publicados en la página web del Máster, así como en la zona de descargas del aula virtual Área ISTRAD. De igual manera, se distribuirán al alumnado por correo electrónico junto con el resto de documentación informativa al comienzo del curso.