ISTRAD
INSTITUTO SUPERIOR DE ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS Y TRADUCCIÓN

DESARROLLO MODALIDAD PRESENCIAL

MÁSTER EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

CURSO ACADÉMICO

2023-2024

udima
UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID

APPROVED UNE 66181 Calidad de formación virtual www.es.sgs.com

SGS ISO 9001 SYSTEM CERTIFICATION

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. CONSIDERACIÓN PREVIA

2. FASE FORMATIVA

3. FASE FINAL

4. DINÁMICA DE TRABAJO

5. TUTORÍAS

6. CRONOGRAMA

udima
UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID

ISTRAD
INSTITUTO SUPERIOR DE ESTUDIOS LINGÜÍSTICOS Y TRADUCCIÓN

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 a la modalidad presencial estará basada en el tratamiento en la clase de los distintos módulos que incluyen los estudios. El contenido de las sesiones abordará el tratamiento de las siguientes destrezas:

- Conocimiento de la industria de los videojuegos, su localización y actualidad.
- Manejo de las herramientas de *software* más importantes (herramientas de TAO, de edición de imágenes).
- Conocimiento de las diferentes funciones que comprende el proceso de localización de un videojuego, desde la preparación de un proyecto hasta la fase final de *testing*.
- Desarrollo de estrategias de accesibilidad en el mundo de los videojuegos.
- Conocimiento de técnicas y prácticas de subtitulación y doblaje en videojuegos.
- Conocimiento y manejo de las distintas herramientas empleadas en la gestión de proyectos.

Las clases se impartirán, por lo general, en **lengua española**, excepto las que se refieran a otras lenguas (como las clases de ortotipografía) que se impartirán en la lengua objeto de estudio. No obstante, se ofrecerá a los alumnos la posibilidad de tutorías en las otras lenguas de trabajo del Máster (inglés, francés, alemán o italiano).

El curso 2023-2024 contará con una modalidad presencial plena, que se impartirá en la sede del Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción (ISTRAD) en Sevilla. Las sesiones presenciales estarán distribuidas en **dos sesiones semanales según la semana** y se informará al alumnado del horario definitivo antes del inicio de las enseñanzas.

Esta modalidad tendrá un cupo de entre **25 y 50 plazas**. En caso de no alcanzarse el mínimo **(25 solicitudes)** durante el primer plazo de inscripción entre 15 de abril y 10 de mayo, solo se procederá con la Modalidad a Distancia; y en caso de superarse el máximo **(50 solicitudes)**, se procederá a una prueba de traducción entre los solicitantes que consistirá en un test de traducción, lengua y comprensión lectora y producción escrita.

El alumnado que se decida por esta modalidad habrá de tener disponibilidad de asistencia a las sesiones, ya que esta será obligatoria. En caso de no poder asistir de forma regular, siempre tendrá la opción de pasar a la Modalidad a Distancia.

En el caso de la Modalidad Presencial la lengua de impartición de estas sesiones será principalmente el **español**, salvo algunas excepciones atendiendo a la lengua de llegada del alumnado, y será necesario contar con un ordenador portátil, auriculares y micrófono para poder participar en las sesiones.

El acceso a los materiales y a las tareas evaluables será exactamente igual para el alumnado de la Modalidad Presencial y de la Modalidad a Distancia.

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.