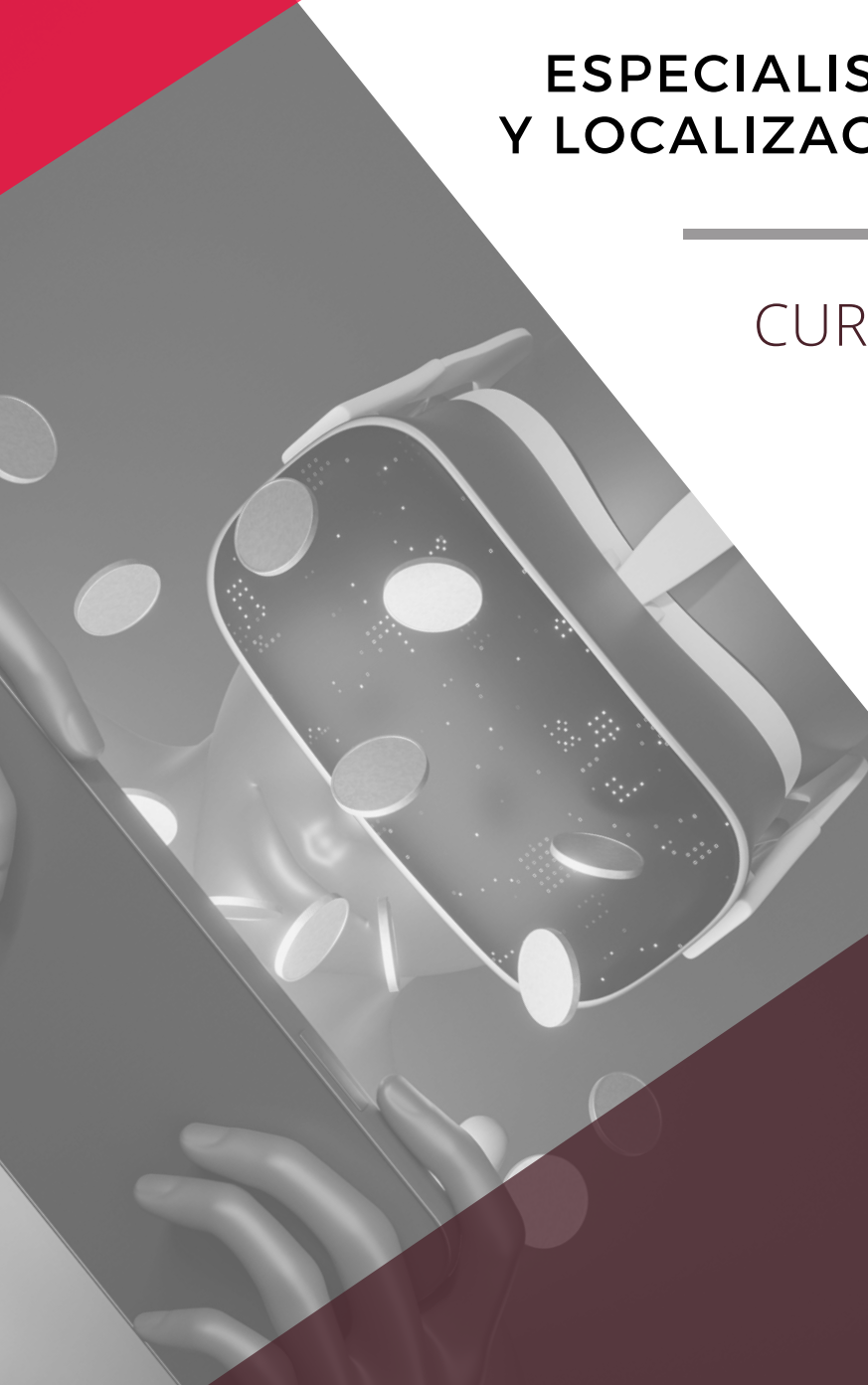




PROGRAMA ACADÉMICO

ESPECIALISTA EN TRADUCCIÓN
Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

CURSO ACADÉMICO
2023-2024



NIVEL 1: EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS (EQUIVALENCIA: 3 CRED)

PROFESORADO

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

OBJETIVOS

El objetivo de este nivel es enseñar al alumnado la historia, la evolución, el concepto y los géneros de los videojuegos, así como desarrollar la competencia de conocimiento temático necesaria para llevar a cabo la labor de localización de videojuegos.

PROGRAMA

El mundo de los videojuegos e introducción a la localización

- El origen de los videojuegos y los videojuegos en la antigüedad
- La aparición de las nuevas tecnologías y los primeros videojuegos
- Evolución de los videojuegos y proliferación de la industria
- Introducción a la localización. Localización de videojuegos
- El concepto de GILT y los videojuegos

El videojuego en la actualidad, tendencia, industria y su localización

- El videojuego en la actualidad: generación actual, análisis del mercado y evolución de empresas
- Futuro y tendencias del sector del videojuego
- El videojuego en la sociedad: evolución y aplicación
- El concepto de videojuegos y su localización



NIVEL 2: ¿CÓMO NACE UN VIDEOJUEGO? EL VIDEOJUEGO EN LA INDUSTRIA Y SU LOCALIZACIÓN (EQUIVALENCIA: 4 CRED)

PROFESORADO

D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)

OBJETIVOS

En este nivel se abordarán los conceptos básicos y específicos de la localización aplicados a la industria de los videojuegos. Tras afianzar los conocimientos sobre el proceso de localización en general, se analizarán las características específicas de los videojuegos y las tipologías textuales correspondientes.

PROGRAMA

Los géneros de los videojuegos e introducción a los elementos localizables

- Los géneros de los videojuegos: enfoque académico y de la industria
- La importancia de la localización y análisis descriptivo de *Final Fantasy*
- Introducción práctica (I) a elementos localizables de videojuegos

Modelos histórico-artísticos en el mundo de los videojuegos, su localización y otros elementos localizables

- Introducción al mundo del arte aplicado a los videojuegos y a la localización
- Influencias artísticas en los videojuegos: de *Space invaders* a *Assassin's Creed*
- ¿Son arte los videojuegos?
- La localización de elementos y referencias históricas y artísticas
- Introducción práctica (II) a elementos localizables de videojuegos

Tipologías de textos y componentes localizables

- La localización, el *marketing* y su importancia en el proceso
- Los inicios de la localización de videojuegos: *All your base are belong to us*
- ¿Qué material se localiza en un videojuego? Más allá del propio juego

NIVEL 3: EL INVENTARIO DEL LOCALIZADOR (EQUIVALENCIA: 3 CRED)

PROFESORADO

Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

OBJETIVOS

El objetivo de este nivel es enseñar el manejo y funcionamiento de herramientas específicas para localización de videojuegos: herramientas de traducción asistida por ordenador (TAO) y otras herramientas indispensables en el inventario de un localizador.

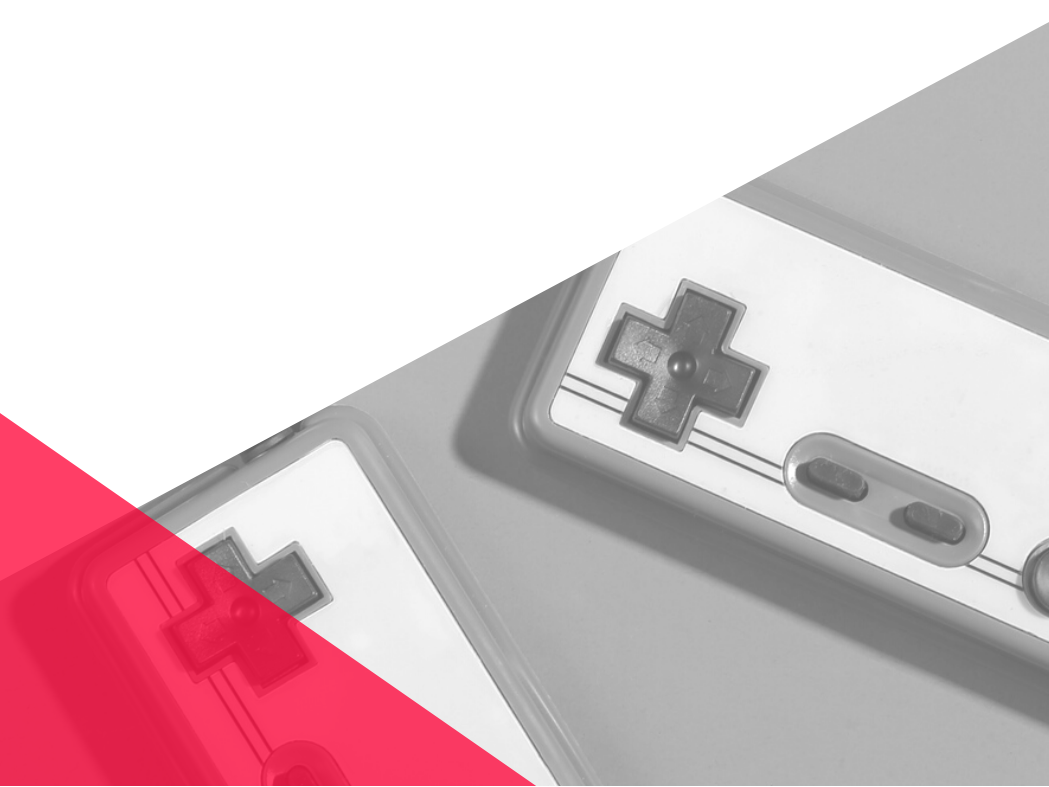
PROGRAMA

Traducción asistida por ordenador (TAO) y traducción automática (TA)

- La traducción automática (TA) y la traducción asistida por ordenador (TAO) y su aplicación en el entorno de los videojuegos
- ¿Con qué tipo de formatos y archivos se trabaja en localización?

Programas de traducción asistida por ordenador

- Programas de traducción asistida por ordenador y las herramientas de TAO más utilizadas
- Creación y mantenimiento de memorias de traducción
- Memorias, guías de estilo y glosarios de empresas de videojuegos y clientes. ¿Mouse o ratón?



NIVEL 4: FASE DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (EQUIVALENCIA: 6 CRED)

PROFESORADO

Dr. Óscar P. Frades Villar (Grupo INNOVA – Universidad Complutense de Madrid)
D. Alfredo López Pérez (Localizador profesional)

OBJETIVOS

En este nivel se realizará un análisis específico de todas las fases que comprende el proceso de localización de un videojuego, desde la preparación hasta la fase final de *testing* del proyecto. En esta fase, se abordarán las técnicas necesarias para hacer que los videojuegos sean más accesibles y conseguir así que los usuarios tengan una mayor autonomía al interactuar con videojuegos. Por otro lado, se trabajarán todos los elementos traducibles de un videojuego según el género: texto en pantalla, gráficos textuales y otros elementos.

PROGRAMA

La localización de videojuegos y fases de localización

- Proceso de localización y sus fases: preparación, localización, revisión, *testing* y *bugfixing*
- Recursos para la localización de videojuegos: kit de traducción, guías de estilo, recursos terminológicos y traducción automática

La accesibilidad en videojuegos

- Accesibilidad en videojuegos: actualidad y diversidad de la accesibilidad en videojuegos
- Estrategias y recomendaciones de accesibilidad
- Una nueva profesión: localizador de videojuegos y experto en accesibilidad

Texto traducible y otros elementos

- Texto traducible, etiquetas, fuentes y codificación
- Cajas de texto y menús de videojuegos: menú del juego, sistema, opciones, inventario, personajes, etc.
- El contexto en la localización de videojuegos
- Diálogos, objetos y personajes en videojuegos: espadas, amuletos, villanos y héroes
- Imágenes y recursos gráficos en videojuegos

Localización de videojuegos por géneros

- Localización de videojuegos de plataformas y acción: entre saltos y disparos
- Localización de videojuegos de rol y aventura: espadas, dragones y muchas historias
- Localización de videojuegos de estrategia, simulación y deportes



NIVEL 5: FASE DE SUBTITULADO Y DOBLAJE (EQUIVALENCIA: 3 CRED)

PROFESORADO

Dña. Eugenia Arrés López (Localizadora y traductora profesional)

Dña. Laura Mejías Climent (Universitat Jaume I)

OBJETIVOS

Este nivel se centra en los aspectos generales y específicos de la fase de subtítulo y doblaje de los videojuegos. Se abordarán y trabajarán los procesos, los elementos traducibles y las competencias necesarias, adaptadas a las limitaciones y componentes de cada plataforma y producto. Además, el alumnado desarrollará competencias específicas sobre subtítulo aplicadas específicamente al sector y a los protocolos del sector de los videojuegos.

PROGRAMA

Doblaje en videojuegos

- El doblaje en los videojuegos: aspectos generales y limitaciones según la plataforma
- Localización de componentes cinemáticas y de audio: doblaje
- Dentro del estudio de doblaje: personajes de videojuegos, traductores, actores de doblaje, técnicos y famosos
- La industria creciente del doblaje de videojuegos. ¿Es rentable doblar un videojuego?
- Análisis práctico: los mejores y peores doblajes de videojuegos. *Metal Gear Solid vs. Age of Pirates*

Subtitulación en videojuegos

- Localización de componentes cinemáticas y de audio: subtítulo
- ¿Qué se subtítulo?
- Protocolos de subtítulo en videojuegos
- Fuente, tamaño y color de los subtítulos
- Problemáticas de trabajo actuales en subtítulo de videojuegos



NIVEL 6: FASE DE TESTEO (EQUIVALENCIA: 3 CRED)

PROFESORADO

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

OBJETIVOS

El objetivo de este nivel es analizar una de las últimas fases en la localización de un videojuego: la fase de testeo. En esta fase, esencial para garantizar la calidad de localización del videojuego, se profundizará en la localización de un videojuego desde la perspectiva del *tester*, a través de los controles de calidad y los diversos procesos de revisión: *testing* y *bugfixing*.

PROGRAMA

Proceso de localización: fase de testeo y control de calidad en los videojuegos

- Fase de testeo: procesos y funcionamiento en empresas de videojuegos
- Trabajar jugando: la figura del *tester* de videojuegos
- Control de calidad en videojuegos
- Revisión, *testing* y *bugfixing*

Testeo de videojuegos: roles, tipos y metodología

- Roles en el testeo de videojuegos
- Metodología y procesos en el testeo de videojuegos
- Clasificación de *bugs*



NIVEL 7: EMPAQUETADO, PROMOCIÓN Y MATERIAL ADICIONAL (EQUIVALENCIA: 6 CRED)

PROFESORADO

Dña. Rocío Márquez Garrido (Traductora profesional / ISTRAD)
Dr. Jesús Torres del Rey (Universidad de Salamanca)

OBJETIVOS

Este nivel versa sobre la localización de todo tipo de material localizable que se produce en torno al videojuego: manuales, sitios web, guías oficiales, actualizaciones y otros materiales adicionales. Se afianzarán las herramientas y habilidades específicas para conocer a fondo y trabajar cada uno de estos elementos.

PROGRAMA

Localización de guías y material adicional de videojuegos (parches y actualizaciones)

- Más allá del videojuego: material adicional
- Localización de guías oficiales de videojuegos
- Localización de parches y actualizaciones. Los videojuegos: las segundas partes nunca fueron buenas
- Documentos adicionales: archivos de ayuda, manuales y carátulas
- Textos jurídicos en los videojuegos

Localización de material promocional en videojuegos

- El sector de la publicidad y la promoción en videojuegos
- Localización de textos publicitarios en los videojuegos
- Edición de imágenes con herramientas de edición gráfica

Localización de sitios web de videojuegos

- Introducción a la Web y a los sitios web
- Estructura y componentes del sitio web: imágenes, archivos HTML, hojas de estilo
- Lenguajes informáticos de páginas web
- Herramientas y procesos de localización de páginas web
- Localización de sitios web de videojuegos: teoría y práctica

Edición de elementos gráficos

- La imagen digital
- Formatos de imagen digital
- Herramientas de edición de imagen

NIVEL 8: DESARROLLO Y MARKETING DE VIDEOJUEGOS EN DISPOSITIVOS MÓVILES

(EQUIVALENCIA: 2 CRED)

PROFESORADO

D. Pablo Muñoz Sánchez (Traductor profesional)

Dr. Jesús Torres del Rey (Universidad de Salamanca)

Dra. Cristina Ramírez Delgado (ISTRAD / Universidad Pablo de Olavide)

OBJETIVOS

El objetivo de este nivel es dar a conocer el proceso de desarrollo y *marketing* de los videojuegos aplicado a los dispositivos móviles y profundizar en el uso de herramientas específicas y en la localización de aplicaciones para dispositivos móviles.

PROGRAMA

Introducción a la localización de aplicaciones móviles

- El concepto de aplicación para dispositivo móvil
- Dispositivos y plataformas
- Panorama actual en la localización de aplicaciones móviles
- Opciones para la localización de aplicaciones móviles: traducción automática, *social translations* o *crowdsourcing* (traducción colaborativa) y traducción profesional
- Componentes de una aplicación para dispositivo móvil

Herramientas para la localización de aplicaciones

- El proceso de localización de aplicaciones móviles
- Herramientas y recursos para la localización de aplicaciones móviles

NIVEL 9: GESTIÓN DE PROYECTOS EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS (EQUIVALENCIA: 3 CRED)

PROFESORADO

Dr. Juan José Arevalillo Doval (Traductor profesional)

Dña. Rosario de Zayas Rueda (Localizadora y traductora profesional)

OBJETIVOS

En este nivel se abordarán todo tipo de aspectos relacionados con la gestión de proyectos de localización en el sector de los videojuegos y se profundizará en el uso de herramientas aplicadas a la gestión de proyectos.

PROGRAMA

Gestión de proyectos de traducción y localización de videojuegos

- La gestión de proyectos: localización y videojuegos
- El flujo de trabajo en localización y profesionales: desde localizadores a *testers*
- Planificación de proyectos

Herramientas de ayuda a la gestión de proyectos

- *Software* y herramientas para la gestión de proyectos
- Control de calidad y control de los procesos



NIVEL 10: EL MUNDO PROFESIONAL Y LOS VIDEOJUEGOS

(EQUIVALENCIA: 2 CRED)

PROFESORADO

D. Octavio López Manchado (Traductor profesional)

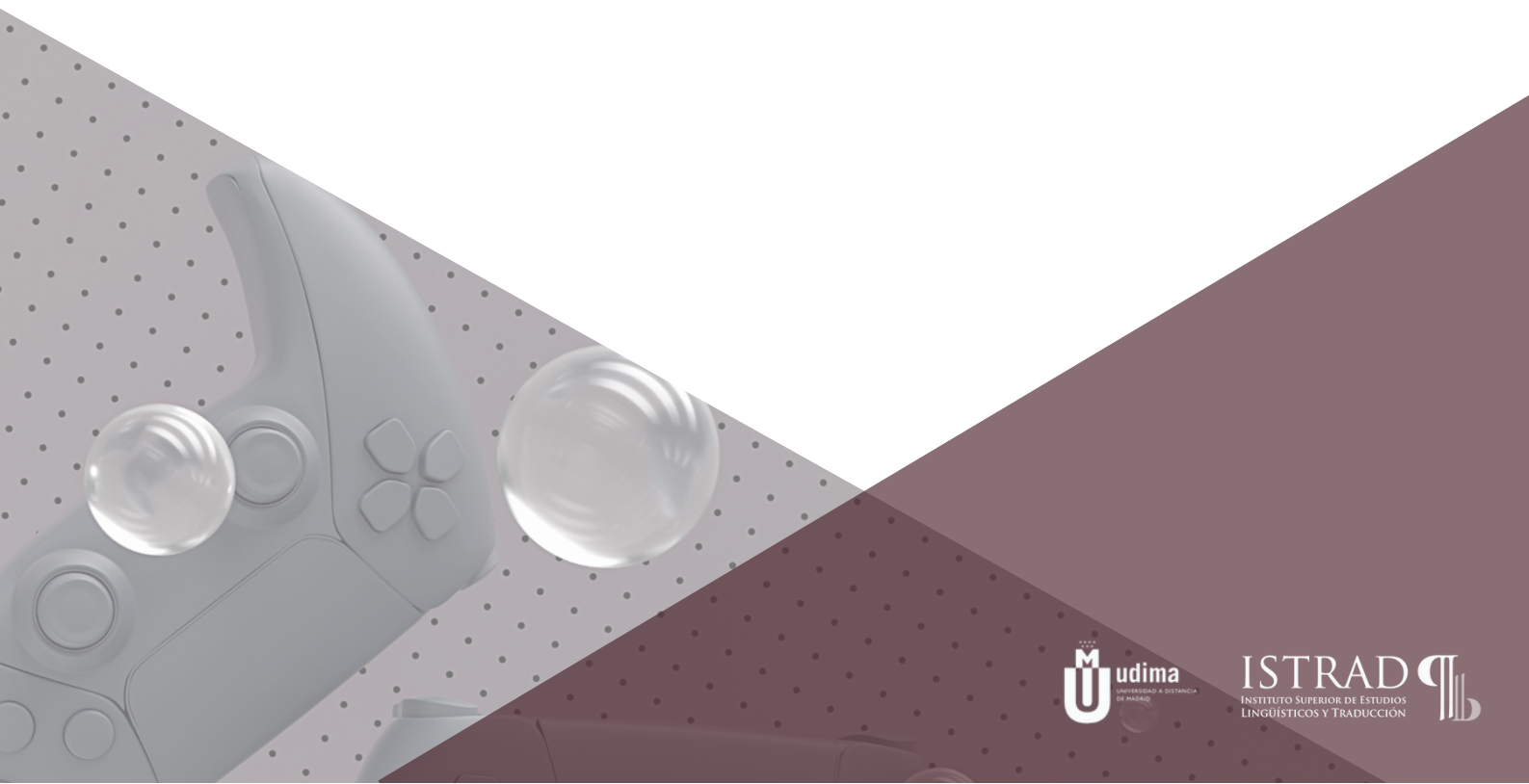
OBJETIVOS

En este nivel se proporciona al alumnado una visión general del panorama actual del sector profesional de la localización de videojuegos y el funcionamiento de las empresas y profesional del sector.

PROGRAMA

El mundo profesional

- Panorama actual en el sector de la localización
- Empresas nacionales y multinacionales de localización y videojuegos
- Ser localizador y autónomo en el mundo de la localización
- ¿Cómo dedicarse profesionalmente a localizar videojuegos?



PROYECTO PRÁCTICO FINAL

(EQUIVALENCIA: 10 CRED)

PROFESORADO

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

OBJETIVOS

Este módulo consistirá en la localización de un videojuego completo. Para ello, será necesario localizar todos los elementos traducibles del videojuego, desde menús y diálogos hasta el sitio web y la guía oficial del videojuego. También se realizará un testeo, con su correspondiente informe, para garantizar la calidad del videojuego en todos los aspectos relativos al idioma de llegada. **Este 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.

PROGRAMA

Localización de un videojuego: Monstruo final

- Plan de localización y testeo del videojuego
- Análisis y localización de los elementos traducibles del videojuego

