

# Localización de videojuegos

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS  
TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS  
MULTIMEDIA  
UNIVERSIDAD INTERNACIONAL MENÉNDEZ PELAYO**

Este documento puede utilizarse como documentación de referencia de esta asignatura para la solicitud de reconocimiento de créditos en otros estudios. Para su plena validez debe estar sellado por la Secretaría de Estudiantes UIMP.



## DATOS GENERALES

### Breve descripción

La localización de videojuegos es un proceso diferente que estudiaremos en esta asignatura. No requiere mucha actividad técnica con programas específicos, sino que precisa de una gran capacidad de creatividad y de mucha versatilidad para abordar cualquier tipología textual. Estudiaremos los diferentes componentes del videojuego (material audiovisual, texto en pantalla, traducción de guías y manuales, traducción de las páginas o sitios web del juego, documentación, caja, licencia, etc.).

Cada producto, a su vez, se localiza siguiendo unos procesos propios y unas herramientas concretas que los alumnos podrán usar en esta asignatura. Trabajaremos con las diversas tipologías textuales que podemos encontrar en los elementos que componen un videojuego: garantías y licencias (textos jurídicos), manuales y guías (textos técnicos), texto en pantalla, narraciones o canciones (textos literarios), etc. La traducción de cada texto se lleva a cabo aplicando estrategias específicas de cada modalidad que se abordarán en esta asignatura.

### Título asignatura

Localización de videojuegos

### Código asignatura

101710

### Curso académico

2017-18

### Planes donde se imparte

[MÁSTER UNIVERSITARIO EN TRADUCCIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: TRADUCCIÓN DE SOFTWARE Y PRODUCTOS MULTIMEDIA](#)

### Créditos ECTS

2,5

### Carácter de la asignatura

OBLIGATORIA

### Duración

Anual

**Idioma**

Castellano

# CONTENIDOS

## Contenidos

- Videojuegos y GILT.
- Industria de la localización de videojuegos y situación actual del mercado.
- Plataformas, géneros y clasificación de videojuegos.
- Características específicas del proceso de localización de videojuegos.
- Capacidades y destrezas específicas del traductor de videojuegos.
- El proceso de localización de videojuegos: fases y agentes.
- Componentes de un videojuego (assets).
- Localización del texto en pantalla.
- Localización de otros elementos textuales. Tipologías textuales en la localización de videojuegos: pasajes narrativos y descriptivos, diálogos sin audio, canciones, textos técnicos (manuales y guías de usuario), textos jurídicos y administrativos (licencia, garantía y condiciones de uso).
- Localización del sitio o de la página web del juego.
- Investigación en localización de videojuegos.
- Principales retos de la localización de videojuegos.
- Caracterización de personajes (estilos de habla, acentos).
- Etiquetas y variables típicas en localización de videojuegos.
- Doblaje y subtitulación en videojuegos: Subtitle Workshop, Visual SubSync y Aegisub.
- Testing de un videojuego localizado mediante el uso de un emulador: revisión del texto en pantalla, de elementos funcionales, creación y cumplimentación de un bug report (informe de errores). Traducción de manuales, box art y textos de marketing de videojuegos.
- Ejercicios prácticos de localización de los diferentes componentes de un videojuego.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE FORMACIÓN

### Generales

CG1 - Aplicar correctamente en lengua española la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG2 - Aplicar correctamente en lengua inglesa la terminología especializada vinculada al sector de la localización, de forma escrita y oral.

CG3 - Analizar, sintetizar y evaluar información tanto divulgativa como científica y especializada relacionada con el sector de la localización de una manera crítica.

CG4 - Aplicar las funciones avanzadas de las herramientas TIC más habituales dentro del sector de la localización.

CG5 - Traducir con calidad las tipologías textuales vinculadas al sector de la localización.

### Específicas

CE1 - Traducir correctamente mediante procesos avanzados de localización preservando parámetros de cohesión, coherencia, calidad traductora y naturalidad.

CE4 - Aplicar funciones complejas de herramientas de Traducción Asistida por Ordenador (TAO) y Traducción Automática (TA).

CE7 - Traducir y localizar correctamente los componentes y subcomponentes de un programa informático: interfaz de usuario (menús, cuadros de diálogo y mensajes); ayudas (online o compiladas); documentación del software (manuales, licencias, garantías, etc.).

CE8 - Traducir correctamente las partes localizables de un videojuego como producto: texto en pantalla, manuales, guías de usuario, garantía, licencia y texto de la caja del videojuego.

CE9 - Aplicar las normas o protocolos de subtulado dentro del campo de los videojuegos usando funciones avanzadas de los softwares más importantes disponibles al efecto: Subtitle Workshop, Visual SubSync y Aegisub.

## PLAN DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

AF1 - Clases teórico-prácticas. En ellas se expondrán los contenidos y conceptos fundamentales, apoyados con medios audiovisuales que posibiliten una mejor comprensión. Esta metodología es la apropiada para la transmisión de conocimientos y de las pautas a seguir para la adquisición de competencias que, en cualquier caso, habrán de desarrollarse en otros tramos del sistema de enseñanza-aprendizaje.

AF2 - Conferencias por parte de especialistas invitados. Estarán dirigidas por el profesorado especializado y otros profesionales del campo o del ámbito en cuestión.

AF3 - Seminarios presenciales o complementarios. Se trata de clases presenciales en las que los alumnos tendrán la oportunidad de adquirir las destrezas, estrategias y competencias relativas a la actividad laboral traductora y localizadora de la mano de profesores con la categoría exigida para impartir clases en postgrado.

AF4 - Actividades prácticas específicas del módulo que el alumnado deberá realizar en los seminarios presenciales o a través del campus virtual. Estas actividades están enfocadas a los aspectos más importantes vistos en cada uno de los módulos. Con ellas se pretende que el alumno adquiera las competencias y capacidades específicas de cada entrega.

AF6 - Dependiendo de la naturaleza de los contenidos de cada asignatura, el alumno deberá aprender a manejar diversas herramientas informáticas para completar los procesos y tareas de diversa índole que conforman la labor del localizador. Para el desarrollo de estas tareas, el alumnado contará con material de guía y referencia, en concreto se trata de tutoriales y videotutoriales que describen los procesos de descarga, instalación y uso de las herramientas específicas de cada asignatura.

AF7 - Lectura de materiales docentes complementarios a los expuesto en el aula presencial y puesta en común online obligatoria de contenidos.

### Metodologías docentes

MD1 - Propuesta al alumnado de una fundamentación teórica sobre los contenidos del módulo.

MD2 - Comentarios y correcciones en las sesiones presenciales de las tareas realizadas para el módulo.

MD3 - Explicación de la bibliografía relacionada con los contenidos del módulo.

MD4 - Atención personalizada al alumno a través de un sistema de tutorías presenciales.

MD5 - Clases presenciales y conferencias impartidas por los profesores del módulo.

MD6 - Propuesta de tareas al alumnado relacionadas con los contenidos del módulo.

MD7 - Desarrollo de tareas y proyectos poniendo en práctica los procesos y las herramientas específicas en el entorno informático para cada tipo de actividad.

## Resultados de aprendizaje

- Conocer la estructura del lenguaje de programación general para software.
- Saber identificar los elementos traducibles dentro del código fuente de un software.
- Realizar modificaciones en el código para que el software localizado muestre otros parámetros o realice ciertas operaciones.
- Conocer los procesos de compilación y descompilación de software.
- Manejar herramientas específicas de la localización de software como Passolo, Alchemy Catalyst y Lingobit Localizer.
- Llevar a cabo el proceso de localización de un programa informático respetando las instrucciones facilitadas para el encargo: terminología, restricción de espacio, etc.
- Conocer el lenguaje de programación de una aplicación para dispositivo móvil.
- Conocer las estrategias de traducción y reducción de texto para localizar una aplicación móvil.
- Manejar las herramientas relacionadas con la localización de las aplicaciones móviles.
- Realizar procesos adicionales pero esenciales en la localización de software como la revisión y el testeo funcional.
- Conocer todas las tipologías textuales que se suelen incluir dentro de los videojuegos (técnica, jurídica, etc.).
- Saber aplicar estrategias de traducción propias y adecuadas a cada tipología textual.
- Traducir texto descontextualizado.
- Traducir texto en pantalla, en manuales y guías, de garantías, etc.
- Saber subtítular y doblar vídeos o escenas ligadas a los videojuegos.
- Manejo de herramientas de subtitulación y doblaje.

# SISTEMA DE EVALUACIÓN

## Descripción del sistema de evaluación

SE1 - Evaluación de las tareas. El profesorado procederá entonces a la evaluación de las tareas basándose en el cumplimiento por parte del alumno de las indicaciones y requisitos relativos a dicha actividad. Los trabajos entregados deberán ajustarse a unos estándares mínimos de calidad. La devolución de las tareas corregidas al alumnado tendrá lugar en un plazo de 10 días desde la recepción de las mismas (ponderación máxima 40%).

SE2 - Asistencia a las actividades y seminarios presenciales (ponderación máxima 30%).

SE3 - Realización de las pruebas teórico-prácticas de las sesiones presenciales, que igualmente formarán parte de la evaluación (ponderación máxima 20%).

SE4 - La participación activa en los seminarios y en el campus virtual constituirá una parte más de la evaluación de la asignatura (ponderación máxima 10%).

## Calendario de exámenes

- [Calendario docente y de exámenes 2017/2018 \(estudiantes a tiempo completo\)](#)
- [Calendario docente y de exámenes 2017/2019 \(estudiantes a tiempo parcial - Primer año\)](#)
- [Calendario docente y de exámenes 2016/2018 \(estudiantes a tiempo parcial - Segundo año\)](#)

## PROFESORADO

### Profesor responsable

**Chaume Varela, Frederic**

*Catedrático de Traducción Audiovisual  
Universidad Jaume I*

**Granell Zafra, Joaquín**

*Profesor Ayudante Doctor en Traducción e Interpretación  
Universitat Jaume I*

### Profesorado

**Barceló Ávila, Francisca**

*Licenciada en Traducción e Interpretación  
Traductor profesional autónomo*

**Arrés López, María Eugenia**

*Licenciada en Traducción e Interpretación  
Traductora profesional autónoma*

**Sánchez Muñoz, Pablo**

*Licenciado en Traducción e Interpretación  
Traductor profesional autónomo*

**Álvarez Bolado Sánchez, Carola María**

*Profesora Titular de Escuela Universitaria  
Universidad Politécnica de Madrid*

## BIBLIOGRAFÍA Y ENLACES RELACIONADOS

### Bibliografía

AARSETH, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, 1 (1). Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

ATKINS, B. (2003). *More than a game: the computer game as fictional form*. Manchester: Manchester University Press.

BERNAL, M. (2006). "On the Translation of Video Games", *The Journal of Specialised Translation*, 6: 22-36.

BERNAL, M. (2007a). "Challenges in the Translation of Videogames". *Tradumàtica*, 5: "La localització de videojocs". Disponible en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>.

BERNAL, M. (2007b). "Training translators for the video game industry". En J. Díaz-Cintas (ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins.

BERNAL, M. (2008a). "Where Terminology Meets Literature". *Multilingual Computing Inc.*, no. 98, 19 (5): 42-46.

BERNAL, M. (2008b). "What's in a Game?". *Localisation Focus*, 6 (1): 29-38.

BERNAL, M. (2009). "Video games and children's books in translation". *The Journal of Specialised Translation*, 11: 234-247. [http://www.jostrans.org/issue11/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue11/art_bernal.php).

BERNAL, M. (2014). *The Localisation of Video Games*. London/New York: Routledge.

CHANDLER, H. (2005). *The Game Localisation Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

CHANDLER, H. (2008). "Practical skills for video game translators". *Multilingual Computing Inc.*, number 98, Volume 19, issue 5, p. 34-37.

CHAUME VARELA, F. (2004). *Cine y traducción*. Madrid: Cátedra.

CHAUME VARELA, F. (2006). "Dubbing". En Brown, K. (ed.) *Encyclopedia of Language & Linguistics*, Second Edition, 4: 6-9. Oxford: Elsevier.

CHAUME VARELA, F. (2004). "Synchronization in dubbing: a translational approach". En Orero, P. (ed.): *Topics in Audiovisual translation*. Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins, 35-52.

CHAUME VARELA, F. (2008). "Teaching synchronisation in a dubbing course: some didactic proposals". En Díaz Cintas, J. (ed.) (2008): *The Didactics of Audiovisual Translation*, 129-140. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

DÍAZ CINTAS, J. (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación*. Inglés-Español. Barcelona: Ariel.

DÍAZ CINTAS, J. y A. REMAEL. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome.

DIETZ, F. (2003). "A Translator's Perspective on Games Localisation". *Multilingual Computing and Technology*, 14 (5): 21-25.

DIETZ, F. (2006). "Issues in Localizing Computer Games", en Dunne, K. (ed.) *Perspectives on Localisation*, 121-134. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing.

DIETZ, F. (2007). "How Difficult Can that be? The Work of Computer and Video Game Localisation". *Tradumàtica*, 5. Disponible en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>.

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*, 1 (1). Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

FRASCA, G. (1999). "Ludology meets Narratology: Similitudes and differences between (video) games and narrative". Disponible en <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

FRASCA, G. (2001). "Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising". Essay presented at SIGGRAPH 2001. Disponible en: <http://siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays.html>.

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". *Tradumàtica*, 5. Disponible en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03art.htm>.

MANGIRON, C. (2004). "Localizing Final Fantasy - Bringing Fantasy to Reality", en LISA Newsletter, XIII, 1.3.

MANGIRON, C. (ed.) (2007). *Tradumàtica*, 5. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/Sumari.htm>.

MANGIRON, C. (2006). "Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator". *Perspectives: Studies in Translatology*, 14 (4).

MANGIRON, C., O'HAGAN, M. (2006). "Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation". *The Journal of Specialised Translation*, 6: 10-21.

MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. (2007). "Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un contexto de aficionados". *Tradumàtica*, 5. Disponible en

<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a7.pdf>.

MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. (2008). "En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales". *The Journal of Specialised Translation*, 9: 80-95.

MUÑOZ-SÁNCHEZ, P. (2009). "Video Game Localisation by Fans for Fans: The Case of Romhacking". *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1: 168-182.

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. (2007). "Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience". *Tradumàtica*, 5. Disponible en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>.

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](http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php).

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.operators.net/Dissolving.pdf>.

SCHOLAND, M. (2002). "Localización de videojuegos". Traducción de Lidia Cámara. *Tradumàtica*, 1 Disponible en <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/art.htm>.

SMUTS, A. (2005). "Are Video Games an Art Form?", en *Contemporary Aesthetics*, 3. Disponible en <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=299>.

WOLF, M. J. P. (2001). *The Medium of the Videogame*. USA: The University of Texas Press.

WOLLEN, P. (2001). "Situationists and Architecture". *New Left Review*, 8.. Disponible en <http://www.newleftreview.org/?page=article&view=2315>