

Guía docente de la asignatura

Fecha de aprobación por la Comisión Académica: 14/06/2023

## Localización Multimedia (M21/56/2/14)

**Máster**

Máster Universitario en Traducción Profesional

**MÓDULO**

- Traducción Audiovisual y Accesibilidad
- Traducción Especializada con Tecnologías de la Traducción
- Traducción Profesional

**RAMA**

Artes y Humanidades

**CENTRO RESPONSABLE DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

**Semestre**

Segundo

**Créditos**

6

**Tipo**

Optativa

**Tipo de enseñanza**

Presencial

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Para seleccionar esta optativa, el estudiantado debe cursar una de estas especialidades: Traducción audiovisual y accesibilidad y Traducción Especializada con Tecnologías de la Traducción.

Competencia en lengua inglesa.

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

-Localización de software

-Localización multimedia

Herramientas para la localización multimedia

Características de la traducción multimedia

-Localización y postlocalización de videojuegos

Géneros de videojuegos

Proceso de localización de videojuegos



## Características de la traducción de videojuegos

### Control de calidad y testeo

- Diseño accesible de productos multimedia
- Diseño accesible de páginas web: pautas del W3C

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS BÁSICAS

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - adquirir conocimientos avanzados en el ámbito de la Traducción y demostrar, en un contexto de investigación científico-tecnológico o altamente especializado, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teórico-prácticos y de la metodología de trabajo en este campo de estudio
- CG02 - predecir y controlar la evolución de situaciones complejas mediante el desarrollo de metodologías de trabajo, nuevas e innovadoras, adaptadas al ámbito científico/investigador, tecnológico o profesional de la Traducción, en general de carácter multidisciplinar
- CG04 - Trabajar en equipo y liderar proyectos relacionados con la traducción profesional (organizar, planificar, diseñar y gestionar proyectos) que a menudo se desarrollan en un contexto internacional y de forma virtual
- CG05 - Revisar con rigor, controlar, evaluar y garantizar la calidad en el proceso de traducción, caracterizado por la presión temporal

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Ofrecer un servicio de traducción profesional de calidad
- CE02 - Dominar la comunicación, oral y escrita, a nivel profesional en la lengua A (propia), B (primera lengua extranjera) y, en su caso, C (segunda lengua extranjera)



- CE03 - Identificar las diferencias culturales en sus dimensiones sociológicas y textuales y su impacto en el proceso y el producto de la traducción
- CE04 - Realizar búsquedas, con atención a la fiabilidad de las fuentes, y gestionar la información de modo eficaz y adecuado al contexto traductor.
- CE05 - Identificar y adquirir el conocimiento experto necesario para realizar tareas de traducción de temática especializada
- CE06 - Perfeccionar el manejo y contribuir al desarrollo de las herramientas tecnológicas usadas en el ámbito de la traducción

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Ser consciente de la importancia de la cultura de la paz y los valores democráticos
- CT02 - Ser consciente de la importancia de una cultura de la negociación a través de la promoción del diálogo internacional e intercultural
- CT04 - Ser consciente de los aspectos derivados de la relación entre lenguaje y género
- CT05 - Ser consciente del derecho a la no discriminación y al acceso universal al conocimiento de las personas con discapacidad

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

RCG1, RCG2, RCG4, RCG5, RCE1, RCE2, RCE3, RCE4, RCE5, RCE6, RCT1, RCT2, RCT4, RCT5

### PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

#### TEÓRICO

Tema 1: Conceptos básicos de la localización

Tema 2: Localización de sitios web y diseño accesible

Tema 3: Proceso de localización. Qué se localiza en una aplicación

Tema 4: Formatos en la localización de software y herramientas para su localización

Tema 5: Localización y traducción de videojuegos

#### PRÁCTICO

Los temas se abordarán de forma integrada en el desarrollo de ejercicios prácticos que se realizarán a lo largo de la asignatura.

### BIBLIOGRAFÍA

#### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. Translation and Localisation in Video Games: Making



Entertainment Software Global. Nueva York-Londres: Routledge.

Dunne, Keiran J. y Elena S. Dunne (eds.) 2011. Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Esselink, Bert. 2000. A Practical Guide to Localization. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Jiménez-Crespo, Miguel A. 2013. Translation and Web Localization. New York-London: Routledge.

López Rodríguez, Clara I. 2023. Localización para lingüistas y traductores. Granada: Comares.

López Rodríguez, Clara I. 2009. El diseño para todos y la accesibilidad universal en las asignaturas en soporte digital. En M. Tercedor Sánchez (ed.), Materiales multimedia para todos: inclusión y accesibilidad en educación. Granada: Tragacanto, pp. 22-66.

Mangiron, Carme y Minako O'Hagan. 2013. Game Localization: Translating for the Global Entertainment Industry. Ámsterdam: John Benjamins.

Méndez González, Ramón y José Ramón Calvo-Ferrer. 2018. Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora. Granada: Editorial Comares.

Muñoz-Sánchez, Pablo. 2017. Localización de videojuegos. Madrid: Síntesis.

Pym, Anthony. 2004. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Ámsterdam/Filadelfia: John Benjamins.

Sánchez-Ramos, María del Mar (ed.). 2023. Investigaciones recientes en traducción y accesibilidad digital. Berlín/Berna: Peter Lang.

Tercedor Sánchez, Maribel. 2005. Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. Quaderns, revista de traducció 12: 151-160. <https://core.ac.uk/download/pdf/13268992.pdf>

World Wide Web Consortium. 2018. Web Content Accessibility Guidelines 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

DEV (Desarrollo Español de Videojuegos). Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2022. <https://dev.org.es/es/libroblancodev2022>

Gil-Berrozpe, Juan Carlos. 2020. La transcreación en la localización de videojuegos: la traducción del humor en Undertale y Deltarune. En S. Martínez Martínez (ed.), Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: Enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital. Granada: Comares, pp. 149-167.

López Rodríguez, Clara I. 2022. La expresión de las emociones en los videojuegos: lengua, sentidos e inclusión. En R. Arroyo González y E. Fernández-Lancho (eds.), Investigación en Comunicación inclusiva y multilingüe. Granada: Comares, pp. 195-204.

Se proporcionará bibliografía adicional durante el curso.



## ENLACES RECOMENDADOS

AEVI (Asociación Española de Videojuegos): <http://www.aevi.org.es>

IGDA (International Game Developers Association): <https://igda.org/>

GALA (Globalization and Localization Association): <http://www.gala-global.org/>

World Wide Web Consortium: <http://www.w3.org/>

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Lección magistral/expositiva
- MD02 Sesiones de discusión y debate
- MD03 Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD05 Ejercicios de simulación
- MD06 Análisis de fuentes y documentos
- MD07 Realización de trabajos en grupo
- MD08 Realización de trabajos individuales

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

En el caso de seguir evaluación continua (es decir, no acogimiento a la evaluación única final), el alumnado deberá asistir presencialmente a un 80% de las clases. Si, por causa sobrevenida y justificada, alguien no pudiera cumplir con esta asistencia mínima, la prueba de evaluación final constituirá el 100% de su nota.

La nota final de la asignatura se compendiará como sigue:

- Pruebas, ejercicios, presentaciones orales y proyectos sometidos a evaluación continua (en grupo): 40%
- Pruebas, ejercicios y proyectos sometidos a evaluación final (individual): 60%

Solo se ponderará el conjunto de la nota cuando todas sus partes hayan obtenido una nota mínima de 5 sobre 10.

Las instrucciones se proporcionarán por Google Classroom, Prado y/o correo electrónico a los estudiantes implicados, y los estudiantes entregarán los proyectos por estos mismos medios.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación consistirá en:

- Prueba sobre conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web. Porcentaje sobre calificación final: 50%
- Revisión comentada de un proyecto individual de localización. Porcentaje sobre



calificación final: 50%

Las instrucciones se proporcionarán por correo electrónico a los estudiantes implicados.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

La evaluación de los estudiantes a quienes se les haya concedido la evaluación única final consistirá en:

- Prueba sobre conocimientos teóricos y competencias traductológicas y técnicas para la localización de software y sitios web. Porcentaje sobre calificación final: 50%
- Proyecto de localización. Porcentaje sobre calificación final: 50%

Las instrucciones se proporcionarán por correo electrónico a los estudiantes implicados.

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad) (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).

