

MATRICULACIÓN:

La matrícula se realizará preferentemente a través de la página WEB del Centro Mediterráneo
<http://cemed.ugr.es>

Presencialmente en la sede del Centro Mediterráneo:
Se ha de acompañar del reguardo de ingreso/transferencia en la cuenta:

CAJA RURAL: ES27 3023 0140 64 6511585603

indicando en el concepto el código del curso, así como su nombre y apellidos.

Código del curso: **20GR06**

Precio: **60€**

¿Desea recibir información de cursos similares?:

Información básica sobre protección de sus datos personales aportados:

Responsable: Universidad de Granada

Legitimación: La Universidad de Granada se encuentra legitimada para el tratamiento de sus datos en base a lo estipulado en:

Art. 6.1.e) RGPD: el tratamiento es necesario para el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de los poderes públicos conferidos al responsable del mismo (la difusión del conocimiento y la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de toda la vida) Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones

Finalidad: La finalidad del tratamiento es gestionar las actividades culturales de la Universidad de Granada. Los usos que se dan a los datos personales son:

Organización de talleres, conferencias, y actividades culturales en general. etc.

Gestión de ayudas para el fomento de realización de actividades culturales.

Destinatarios: No se prevén.

Derechos: Tiene derecho a solicitar el acceso, oposición, rectificación, supresión o limitación del tratamiento de sus datos, tal y como se explica en la información adicional.

Información adicional: Puede consultar la información adicional y detallada sobre protección de datos en el siguiente enlace:

https://secretariageneral.ugr.es/pages/proteccion_datos/leyendas-informativas/_img/informacionadicional



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



CENTRO
MEDITERRÁNEO



**Centro Mediterráneo
Vicerrectorado de Extensión Universitaria**

Avda. de Madrid, 11, 18012, Granada

Tfno. 958 24 29 20 / Fax 958 24 28 86 / Correo-e: cemed@ugr.es

@CemedUGR  

centromediterraneo.ugr.es



CENTRO
MEDITERRÁNEO

Del 17 de febrero al 18 de marzo de 2020

Press Start to play!

Taller de localización de videojuegos (inglés- español)

Lugar de realización:

**Facultad de Traducción e Interpretación
C/ Puentezuelas, 55 y C/ Buensuceso 11**

*30 horas
presenciales*

Dirección:

Clara Inés López Rodríguez

Profesora Titular de Universidad. Departamento de Traducción e Interpretación, Universidad de Granada

Coordinación:

Rocío Puerto Cano

Traductora, revisora y localizadora de videojuegos autónoma

Juan Carlos Gil Berrozpe

Docente e investigador en formación predoctoral (FPU). Departamento de Traducción e Interpretación, Universidad de Granada

**Posibilidad de reconocimiento de créditos ECTS OPTATIVOS en los Grados (consultar web para ver convalidaciones)*

***Se recomienda revisar la web del Cemed para obtener información adicional y estar al tanto de posibles actualizaciones*

***3 créditos
ECTS**

*(Actividades
formativas
de Extensión
Universitaria)*

La localización de videojuegos es un tipo de traducción multimedia que se caracteriza por la gran libertad creativa que se permite a los traductores y por su naturaleza multidisciplinar. Así pues, combina elementos propios de diferentes tipos de traducción (literaria, técnica, jurídica o publicitaria, entre otras) y de otras modalidades, como la localización de software, la subtítulos o el doblaje. Pese a las nuevas concepciones de los videojuegos como referentes artísticos, deportes electrónicos o juegos de realidad aumentada, su razón de ser sigue siendo entretener y hacer disfrutar a los usuarios, por lo que un videojuego localizado debe transmitir la experiencia de juego original y conservar su esencia. Todas estas peculiaridades, junto con el auge actual de la industria del ocio electrónico, hacen que la localización de videojuegos sea una de las salidas profesionales más demandadas hoy en día en el ámbito de la traducción.

Este taller de localización de videojuegos pretende introducir al alumnado en los aspectos más técnicos y particulares de esta modalidad de traducción en la combinación lingüística inglés-español, así como contribuir al desarrollo de competencias básicas que permitan iniciar un perfil profesional atractivo para trabajar en esta industria. A través de una serie de sesiones teórico-prácticas que combinarán charlas plenarias e interactivas con ejercicios extraídos de la experiencia laboral de localizadores de videojuegos profesionales, se instruirá al alumnado en muchos aspectos relevantes de este ámbito: el proceso de localización de un videojuego, los retos de traducción de los distintos géneros de videojuegos y tipos textuales propios del sector, y las herramientas y las estrategias más utilizadas, entre otros. Además, el taller incluirá sesiones en las que se trabajará en casos prácticos de localización de videojuegos reales

Programa

Lunes, 17 de febrero de 2020

Lugar: Salón de Grados, Facultad de Traducción e Interpretación (Edificio de Buensuceso)

18:00-20:00 **Introducción a la localización de videojuegos. La industria del videojuego, los perfiles profesionales relacionados con la localización y los modelos de trabajo habituales**

Martes, 18 de febrero de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **Aspectos técnicos de la localización de videojuegos: el proceso de localización, las herramientas de traducción, las tipologías textuales y otros “enemigos” difíciles de derrotar**

Miércoles, 19 de febrero de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **Caso práctico de localización de un videojuego (I). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación en el código del juego**

Lunes, 24 de febrero de 2020

Lugar: Salón de Grados, Facultad de Traducción e Interpretación (Edificio de Buensuceso)

18:00-20:00 **Particularidades léxico-sintácticas de distintos géneros de videojuegos: juegos de rol, juegos de disparos, juegos de deporte, juegos de simulación (carreras).**

Martes, 25 de febrero de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **La traducción del *marketing* de videojuegos: tiendas digitales, fichas técnicas, material promocional y carátulas**

Miércoles, 26 de febrero de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **La documentación técnica y la terminología de las distintas empresas de videojuegos: cómo seguir al pie de la letra el estilo de nuestros clientes**

Semana del 2 al 8 de marzo: Pausa para el trabajo individual

Lunes, 9 de marzo de 2020

Lugar: Salón de Grados, Facultad de Traducción e Interpretación (Edificio de Buensuceso)

18:00-20:00 **Otras labores relacionadas con la traducción de videojuegos: la postedición de traducción automática, la revisión, el testeo lingüístico y la redacción de un informe de bugs**

Martes, 10 de marzo de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **Caso práctico de localización de un videojuego (II). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación en el código del juego**

Miércoles, 11 de marzo de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-20:00 **La subtítulos y el doblaje en los videojuegos: diálogos *in-game*, narración de texto en pantalla y secuencias cinemáticas**

Lunes, 16 de marzo de 2020

Lugar: Salón de Grados, Facultad de Traducción e Interpretación (Edificio de Buensuceso)

18:00-20:00 **¿Cómo meter la cabeza en el mundo laboral de la localización de videojuegos? Elaboración de un perfil profesional atractivo. Primeros pasos, formación más específica y posibles trabajos de iniciación**

Martes, 17 de marzo de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-21:00 **Caso práctico de localización de un videojuego (III). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación en el código del juego**

Miércoles, 18 de marzo de 2020

Lugar: Sala de conferencias, Facultad de Traducción e Interpretación (Palacio de las Columnas)

18:00-20:00 **Prueba escrita final. Demostración de las destrezas y competencias adquiridas en localización de videojuegos**

