

Centro Mediterráneo
Universidad de Granada

MEMORIA DE CURSO 20GR06: “Press start to play!. Taller de localización de videojuegos (inglés-español)”



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

**Vicerrectorado de
Extensión Universitaria**



ÍNDICE GENERAL

Programa del curso	3
Análisis pormenorizado del curso.....	6



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

PROGRAMA DEL CURSO



Granada, del 14 de febrero al 30 de abril de 2020

Dirección:

Clara Inés López Rodríguez

Coordinación:

Rocío Puerto Cano

Juan Carlos Gil Berrozpe

PROGRAMA

- Introducción a la localización de videojuegos. La industria del videojuego, los perfiles profesionales relacionados con la localización y los modelos de trabajo habituales.
- Aspectos técnicos de la localización de videojuegos: el proceso de localización, las herramientas de traducción, las tipologías textuales y otros "enemigos" difíciles de derrotar.
- Caso práctico de localización de un videojuego (I). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación en el código del juego.
- Particularidades léxico-sintácticas de distintos géneros de videojuegos: juegos de rol, juegos de disparos, juegos de deporte, juegos de simulación (carreras).
- La traducción del márketing de videojuegos: tiendas digitales, fichas técnicas, material promocional y carátulas.
- La documentación técnica y la terminología de las distintas empresas de videojuegos: cómo seguir al pie de la letra el estilo de nuestros clientes.
- 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.
- Caso práctico de localización de un videojuego (II). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación in situ en el código del juego.
- La subtitulación y el doblaje en los videojuegos: diálogos in-game, narración de texto en pantalla y secuencias cinemáticas.
- ¿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.
- Caso práctico de localización de un videojuego (III). Contextualización, preparación, traducción, revisión e



implementación in situ en el código del juego.

- Prueba escrita final. Demostración de las destrezas y competencias adquiridas en localización de videojuegos.

Clara Inés López Rodríguez

Rocío Puerto Cano

Juan Carlos Gil Berrozpe



ANÁLISIS PORMENORIZADO DEL CURSO



A.- PERFIL MEDIO DEL ALUMNADO

* Edad:	25,50 años
* Sexo:	
Hombres	66,67%
Mujer	33,33%
* Situación actual del alumnado:	
Estudiante	66,67%
Trabajador/a	33,33%
* Desglosando el 66,67% de estudiantes:	
Grado en Traducción e Interpretación	75,00%
Otros	25,00%
* Principales vías informativas de los cursos:	
Carteles y folletos vistos	33,33%
Información de algún amigo	33,33%
Correo Electrónico	16,67%
Internet	16,67%
* Temporalidad del conocimiento de los cursos del Centro Mediterráneo:	
Desde este mismo año	100%
* Principales motivos para participar en los cursos ordenados por prioridad del Alumnado:	
Interés intelectual y cultural	26,98%
Mejora de Currículum	25,40%
Conocer gente	19,05%
Diversión o vacaciones	10,32%
Reconocimiento de créditos	10,32%
Interés turístico	7,94%

B.- EVALUACIÓN DE LOS CURSOS

* Los resultados se presentan siguiendo la escala evaluativa del “1” al “10”, siendo “10” la máxima puntuación:	
* Planificación de los cursos:	
El título del curso expresa claramente el contenido del mismo	10
El número total de horas dedicadas al curso es adecuado	9,33



El número total de horas dedicadas a cada tema es adecuado	9,50
Accesibilidad de los/as directores/as	10
Debate y comunicación entre los asistentes	9,83
En conjunto, el grado de satisfacción con el curso es	10

* Profesorado:

Claridad en la exposición	10
Metodología utilizada	9,83
Dominio del tema	10
Material de apoyo	9,83
Cumplimiento de horarios establecidos	9,50
Disponibilidad del profesorado	10
En conjunto, la puntuación del profesorado es	9,83

* Otros aspectos de interés:

Acondicionamiento del aula	7,50
Material técnico y audiovisual	8,67
Actividades complementarias	9,50
Administración Centro Mediterráneo	8,17

C.- ANÁLISIS DEL ALOJAMIENTO Y MANUTENCIÓN

* Se han alojado en la ciudad sede del curso:

Si	83,33%
No	16,67%

* La media de dinero gastada por cada alumno durante la celebración del curso (excluyendo los gastos de matriculación) ha sido de 30,00 €



D- ANÁLISIS CUALITATIVO

Sobre el curso seguido

Absolutamente recomendable. Los principales factores que se deberían mantener son el equilibrio teórico-práctico en el programa y, sobre todo, la dinámica novedosa y participativa, así como la atención al alumnado, por parte del profesorado

Sería conveniente procurar que todas las aulas fueran lo suficientemente amplias como para poder manejar el portátil sin problema

Sobre la organización del Centro Mediterráneo en general

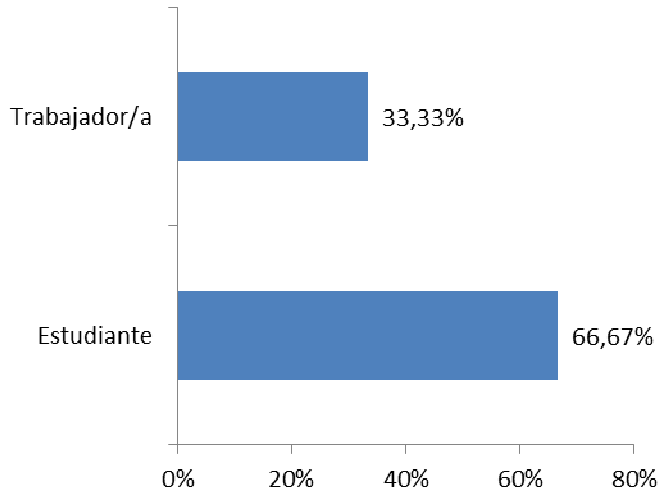
Mantenimiento de la sencillez en el proceso de matriculación, así como del recuento de plazas libres actualizado en tiempo real, de cara a la organización y toma de decisión de matricularse por parte de los potenciales alumnos

Sobre la adecuación de las fechas

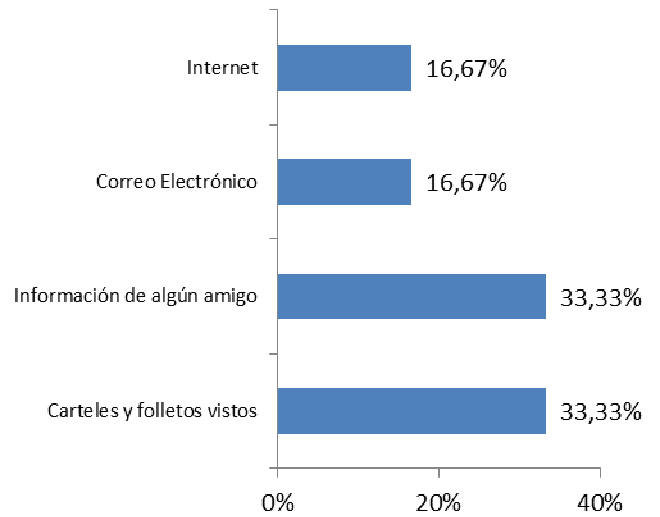
Se han considerado fechas correctas



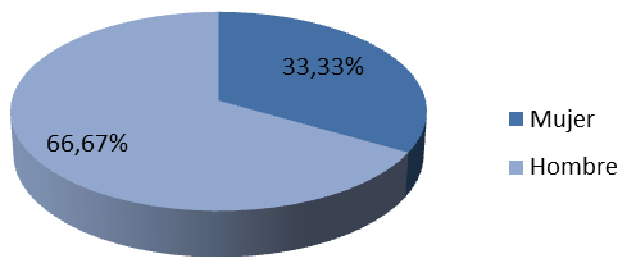
Situación Laboral



Vías Informativas



Sexo



Motivos de participación

