

Centro Mediterráneo
Universidad de Granada

MEMORIA DE CURSO 20GR78: “*Press Start To Play!* Taller de localización de videojuegos (inglés-español) (II ed.)”



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 16 de noviembre al 17 de diciembre 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. (2 horas)
- Aspectos técnicos de la localización de videojuegos: el proceso de localización, las herramientas de traducción, las tipologías textuales y otros "enemigos" difíciles de derrotar. (3 horas)
- Caso práctico de localización de un videojuego (I). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación en el código del juego. (3 horas)
- Particularidades léxico-sintácticas de distintos géneros de videojuegos: juegos de rol, juegos de disparos, juegos de deporte, juegos de conducción. (2 horas)
- La traducción del marketing de videojuegos: tiendas digitales, fichas técnicas, material promocional y carátulas. (3 horas)
- La documentación técnica y la terminología de las distintas empresas de videojuegos: cómo seguir al pie de la letra el estilo de nuestros clientes. (3 horas)
- Otras labores relacionadas con la traducción de videojuegos: la posesión de traducción automática, el control de calidad lingüístico y la redacción de comentarios para desarrolladores. (2 horas)
- Caso práctico de localización de un videojuego (II). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación in situ en el código del juego. (3 horas)
- La subtítulos y el doblaje en los videojuegos: la traducción de guiones de doblaje, la transcripción y la subtítulos con enfoque de accesibilidad. (2 horas)
- ¿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. (2 horas)
- Caso práctico de localización de un videojuego (III). Contextualización, preparación, traducción, revisión e implementación in situ en el código del juego. (3 horas)
- Comentario colectivo sobre el caso práctico de localización individual. Demostración de las destrezas y competencias adquiridas en localización de videojuegos. (2 horas).

Clara Inés López Rodríguez

Rocío Puerto Cano

Juan Carlos Gil Berrozpe



ANÁLISIS PORMENORIZADO DEL CURSO



A.- PERFIL MEDIO DEL ALUMNADO

* Edad:	23,56 años
* Sexo:	
Mujer	59,38%
Hombre	40,63%
* Situación actual del alumnado:	
Estudiante	75,00%
Trabajador/a	12,50%
Desempleado/a	9,38%
* Analizando el 75% de estudiantes:	
Grado en Traducción e Interpretación	41,67%
Máster	16,67%
Grado en Estudios Ingleses	8,33%
Doctorado	8,33%
Grado en Lenguas Modernas y sus Literaturas	4,17%
Grado en Literaturas Comparadas	4,17%
Grado en Sociología	4,17%
Formación Profesional	4,17%
Otros no universitarios	4,17%
Grado en Estudios Franceses	4,17%
* Principales vías informativas de los cursos:	
Redes Sociales	34,38%
Información de algún amigo	28,13%
Lista distribución UGR	21,88%
Información de algún profesor del curso	9,38%
Web del Centro Mediterráneo	6,25%
* Temporalidad del conocimiento de los cursos del Centro Mediterráneo:	
Este año	53,13%
Hace un año	31,25%
Hace tres o mas años	9,38%
Hace dos años	6,25%
* Principales motivos para participar en los cursos ordenados por prioridad del Alumnado:	
Interés intelectual y cultural	25,74%
Mejora de Currículum	23,07%
Diversión o vacaciones	14,14%
Conocer gente	11,90%
Reconocimiento de créditos	11,76%
Interés turístico	8,63%
No se indica	2,24%



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	9,43
El número total de horas dedicadas al curso es adecuado	8,59
El número total de horas dedicadas a cada tema es adecuado	8,75
Accesibilidad de los/as directores/as	9,34
Debate y comunicación entre los asistentes	9,21
En conjunto, el grado de satisfacción con el curso es	9,21

* Profesorado:

Claridad en la exposición	9,50
Metodología utilizada	9,18
Dominio del tema	9,65
Material de apoyo	9,40
Cumplimiento de horarios establecidos	9,15
Disponibilidad del profesorado	9,75
En conjunto, la puntuación del profesorado es	9,34

* Otros aspectos de interés:

Material técnico y audiovisual	9,56
Administración Centro Mediterráneo	8,74



D- ANÁLISIS CUALITATIVO

Sobre el curso seguido

Incrementar el número de horas

Centrarse más en la parte de la traducción que en la de los videojuegos

Mas prácticas individuales

Sobre la organización del Centro Mediterráneo en general

No se destaca ningún aspecto en general

Sobre temas para próximas ediciones:

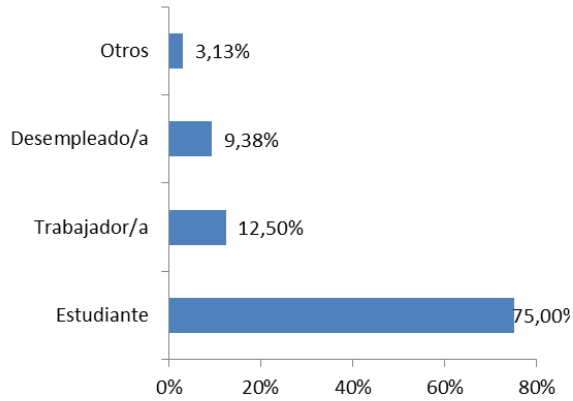
Temas relacionados con la traducción

Sobre la adecuación de las fechas

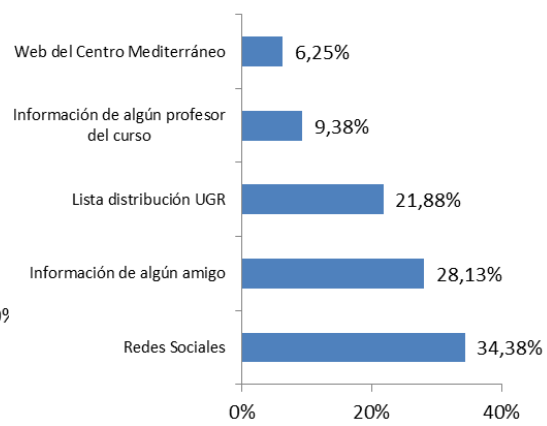
En líneas generales, se han considerado adecuadas



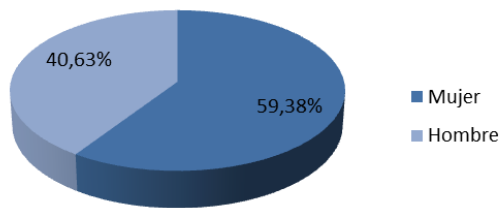
Situación Laboral



Vías Informativas



Sexo



Motivos de participación

