

Centro Mediterráneo
Universidad de Granada

MEMORIA DE CURSO 21ON40
“Press Start To Play! Taller de localización de
videojuegos (inglés-español) (III 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



Online, del 15 de noviembre al 16 de diciembre de 2021

Dirección:

Clara Inés López Rodríguez

Coordinación:

Juan Carlos Gil Berrozpe
Rocio Puerto Cano

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 subtitulación y el doblaje en los videojuegos: la traducción de guiones de doblaje, la transcripción y la subtitulación 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



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

ANÁLISIS PORMENORIZADO DEL CURSO



A.- PERFIL MEDIO DEL ALUMNADO

* Edad:	22,61 años
* Sexo:	
Mujer	56,52%
Hombre	43,48%
* Situación actual del alumnado:	
Estudiante	86,96%
Desempleado/a	8,70%
Otros	4,35%
* Desglosando el 100% de estudiantes:	
Grado en Traducción e Interpretación	60,00%
Máster	25,00%
Otros no universitarios	5,00%
Grado en Historia	5,00%
* Principales vías informativas de los cursos:	
Información Amigo	56,52%
Redes Sociales	47,83%
Listas de Distribución	30,43%
Información Profesor	26,09%
Web CEMED	17,39%
Carteles y Trípticos	8,70%
* Temporalidad del conocimiento de los cursos del Centro Mediterráneo:	
Este año	39,13%
Hace tres o más años	34,78%
Hace un año	21,74%
Hace dos años	4,35%
* Principales motivos para participar en los cursos ordenados por prioridad del Alumnado:	
Interés intelectual y cultural	32,15%
Mejora de Currículum	25,37%
Diversión o vacaciones	20,65%
Conocer gente	13,57%
Reconocimiento de créditos	8,26%



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	9,39
El número total de horas dedicadas al curso es adecuado	9,61
El número total de horas dedicadas a cada tema es adecuado	9,70
Accesibilidad de los/as directores/as	9,74
Debate y comunicación entre los asistentes	9,91
En conjunto, el grado de satisfacción con el curso es	9,83

* Profesorado:

Claridad en la exposición	9,83
Metodología utilizada	9,70
Dominio del tema	9,96
Material de apoyo	9,74
Cumplimiento de horarios establecidos	9,35
Disponibilidad del profesorado	10,00
En conjunto, la puntuación del profesorado es	9,87

* Otros aspectos de interés:

Material técnico y audiovisual	9,87
Administración Centro Mediterráneo	9,22



D- ANÁLISIS CUALITATIVO

Sobre el curso seguido:

Ha sido un gran curso. Creo que no hay mucho que mejorar.

Alguna sesión presencial.

Nada que añadir.

¡Es fantástico!

Añadir más horas al curso.

Sobre la organización del curso:

Ha sido buena.

Nada que añadir.

Los profesores lo tienen organizado genial.

Promocionar el curso en las clases de grado y máster.

Sobre otros temas de interés:

Seguir así.

Alguna sesión presencial.

Nada que añadir.

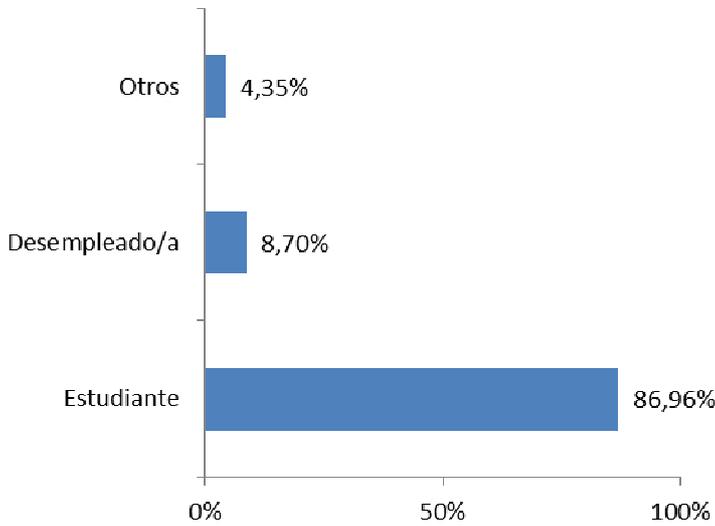
Sobre la adecuación de las fechas:

Si = 21

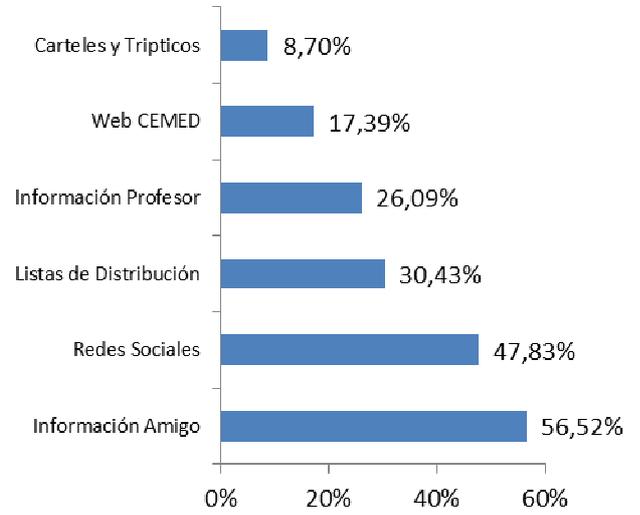
No = 0



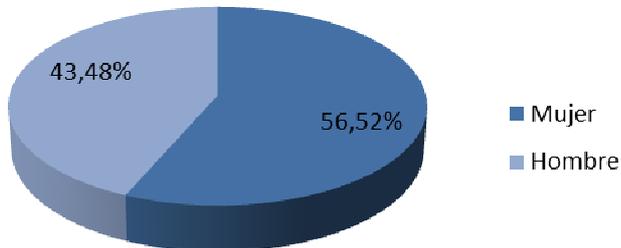
Situación Laboral



Vías Informativas



Sexo



Motivos de participación

