

Localització de videojocs

Elizabeth Sánchez León
1 ECTS
25 hores

Elizabeth Sánchez León

Elizabeth Sánchez León és llicenciada en Traducció e Interpretación per la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Els seus idiomes de treball són l'anglès i l'espanyol i els seus camps d'especialització són la traducció audiovisual i la localització multimèdia (software, videojocs y llocs web). Ha participat com a ponent en diferents conferències internacionals sobre traducció audiovisual i actualment prepara la seva tesi doctoral orientada al camp de la localització de videojocs. A més, el seu projecte empresarial Skoppos ha estat galardonat amb diversos premis de recolzament a l'emprenedoria. També és autora d'un dels primers blogs de traducció del nostre país: "El taller del traductor".

Índex

Presentació.....	4
Competències.....	5
Objectius.....	6
Continguts del curs.....	7
Metodologia.....	8
Planificació de l'aprenentatge.....	10
Activitats.....	12
Avaluació.....	13
Eines disponibles a l'aula.....	15
Bibliografia.....	17

Presentació

En els darrers anys, el món digital ha patit un avanç sense precedents i actualment no és estrany que els traductors es trobin amb encàrrecs de traducció que superen les fronteres del text i incorporen elements audiovisuals que també han de ser traduïts. L'objectiu d'aquest curs és dotar l'alumnat d'una perspectiva general sobre l'àmbit del programari d'entreteniment, fer-lo particip del procés d'adaptació d'un videojoc i mostrar mitjançant exemples i pràctiques concretes l'àmplia varietat de textos i tècniques que ha de dominar per enfrontar-se a un encàrrec d'aquest tipus. A més, s'abordaran temes complementaris com el control de qualitat i les possibilitats de treball reals.

Competències

La formació es planteja sobre la base del concepte de competència. Entenem per competència el conjunt integrat i complex de coneixements, capacitats, habilitats, destreses i comportaments laborals, considerats en un sentit molt ampli, que es posen en joc en l'execució d'una determinada activitat laboral.

Les competències que es detallen a continuació són les que fonamenten el conjunt de continguts que es presenten al curs.

- Ser capaç de formar part d'un equip tècnic de localització de videojocs com a traductor
- Comprendre les principals característiques del mercat de la localització de videojocs
- Ser capaç de presentar un currículum propi per a treballar com a traductor-localitzador multimèdia

Objectius

El curs *La localización de videojuegos* pretèn oferir una visió pràctica i general d'aquesta modalitat de traducció audiovisual i dotar al participant dels coneixements, tècniques i habilitats que es necessiten per fer front projectes d'aquest tipus com a traductor o tècnic de control de qualitat.

Els objectius d'aprenentatge són:

- Conèixer les principals particularitats lingüístiques dels projectes de localització de videojocs
- Conèixer les principals particularitats tècniques dels projectes de localització de videojocs
- Adquirir les competències bàsiques sobre traducció de videojocs que permetin la participació amb èxit en projectes de localització de videojocs

Continguts del curs

1. Perquè ens especialitzem en aquest àmbit?
2. El procés de localització.
3. Què es tradueix? Exemples pràctics.
4. Control de qualitat
5. El currículum d'un traductor-localitzador multimèdia

Metodologia

El curs es desenvoluparà d'acord amb la metodologia de la Universitat Oberta de Catalunya. En el curs destaquen els següents elements metodològics:

1) Organització del curs. Cada curs té delimitades les competències prèvies, les competències a assolir i els objectius d'aprenentatge. Els continguts s'han elaborat sobre la base d'aquesta informació, per la qual cosa, els materials didàctics i les activitats d'aprenentatge plantejades són les eines fonamentals per a assolir els objectius i competències del curs. En l'apartat *planificació de l'aprenentatge* d'aquesta guia pot consultar-se el “mapa de navegació” del curs. S'interrelacionen objectius, continguts, activitats i temporalització, essent una eina que permetrà al participant organitzar el seu temps amb l'objectiu final de superar el curs. La temporalització per a l'estudi es fa tenint en compte el temps que és aconsellable dedicar a cadascuna de les activitats. Si bé és cada persona qui acabarà marcant el ritme d'estudi, el que aquí es proposa està pensat per a què es pugui seguir adequadament l'avaluació continuada que s'ha establert.

2) Acció de consultoria. L'aprenentatge es basa en la resolució d'activitats i/o casos pràctics que proposa el consultor o la consultora (o professors/es virtuals). El professor consultor s'adreça als participants per orientar-los i ajudar-los en les dificultats que li sorgeixen en el procés d'aprenentatge, i li aporta retroalimentació (*feedback*) de manera constant. Així mateix, comprova que cada participant assoleix els objectius pedagògics i desenvolupa les competències professionals previstes i definides a la guia d'aprenentatge. Fa l'avaluació formativa i personalitzada del participant segons la previsió del curs.

3) Avaluació continuada de l'aprenentatge. Les competències del curs s'assoleixen a partir del plantejament per part del consultor d'exercicis o activitats d'aprenentatge adaptats a les característiques del curs. Les activitats es basaran en l'aplicació dels coneixements a situacions concretes d'un lloc de treball. Les activitats proposades seran avaluades de manera que suposen una avaluació formativa per al participant.

4) Material didàctic. Els i les participants disposen de material didàctic específic, i de materials de consulta i orientacions tècniques proposades pel consultor/a. Es recomana la lectura dels materials didàctics com a base de l'aprenentatge i de l'assoliment de competències específiques. Amb tot, el/la consultor/a és qui orientarà sobre la lectura dels materials didàctics i el procediment més adequat per a resoldre els problemes o casos que es proposin.

Planificació de l'aprenentatge

Objectius	Continguts	Materials	Activitats	Temps
<ul style="list-style-type: none"> Tenir una visió general de l'estat actual de la indústria dels videojocs Conèixer els diferents dispositius i plataformes existents a l'actualitat Ser capaç de classificar un videojoc d'acord al seu gènere Conèixer el procés de creació d'un videojoc 	<p><u>Història del videojoc, dispositius, plataformes, gèneres i procés de creació</u></p>	<p>Unitat 1</p> <ol style="list-style-type: none"> Una mica de història Dispositius i plataformes Gèneres El procés de creació d'un videojoc 	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p> <p><u>Debat</u></p> <p>El traductor a la indústria dels videojocs i en la indústria de los videojocs</p>	<p>Setmana 1</p> <p>10 hores aprox.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Conèixer el procés de localització d'un videojoc Reconèixer els diferents tipus i models de localització Diferenciar les fases de localització d'un videojoc. 	<p><u>Tipus, models i fases del procés de localització</u></p>	<p>Unitat 2</p> <ol style="list-style-type: none"> Tipus de localització Models de localització Les fases del procés de localització 	<p><u>Teoria</u></p> <p>Lectura dels materials</p> <p><u>Pràctica</u></p> <p>Cerca d'empreses desenvolupadores i de localització i control de qualitat</p>	<p>Setmana 2</p> <p>12 hores aprox.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Conèixer el tipus de textos que componen un videojoc • Conèixer les especialitats de traducció que es necessiten per a localitzar un videojoc 	<p><u>Continguts localitzables</u></p> <p><u>Dificultats, restriccions, estratègies i creativitat</u></p>	<p>Unitat 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Què es tradueix? <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Continguts localitzables en hardware 1.2 Manuals i guies oficials 1.4 Lloc web 1.5 Textos publicitaris 1.6 Gestió de comunitat 1.7 Atenció al client 2. Dificultats i restriccions <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Problemes lingüístics 2.2 Problemes culturals 2.3 Problemes contextuais 2.4 Problemes tècnics 3. Estratègies 4. Creativitat 	<p><u>Teoria</u> Lectura de los materials</p> <p><u>Pràctica</u> Traducció de diferents continguts localitzables</p>	<p>Setmana 3</p> <p>14 hores aprox.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conèixer el procés de prova d'un videojoc • Conèixer els agents que participen • Classificar errors segons tipus. • Adoptar una actitud emprenedora. • Ser capaç de respondre a les expectatives d'un possible client davant una oferta de feina • Conèixer els medis disponibles per adquirir experiència. 	<p>El procés de prova: tipus, agents, tipus i informes d'errors</p> <p>Anàlisis DAFO, consells per redactar una bona carta de presentació, adquisició de experiència</p>	<p>Unitat 4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Què es la fase de realització de proves? 2. Tipus 3. Agents 4. El procés 5. Tipus de errors 6. Informes de errors <p>Unitat 5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anàlisis DAFO 2. Consells per redactar una bona carta de presentació 3. Adquisició d'experiència 	<p><u>Teoria</u> Lectura de los materials</p> <p><u>Pràctica</u> Elaboració d'informes d'errors Elaboració d'estratègia i carta de presentació</p>	<p>Setmana 4</p> <p>14 hores aprox.</p>

Activitats

El consultor proposarà 5 activitats, la resolució de les quals permetran seguir l'avaluació continuada del curs. Aquestes activitats s'han de lliurar puntualment dins els períodes establerts pel/per la consultor/a. La puntualitat en el lliurament de les activitats és determinant per anar avançant el curs amb solvència.

Activitat 1:

Debat sobre el paper del traductor en la indústria dels videojocs.

Activitat 2:

Cerca d'empreses desenvolupadores de videojocs o de localització i control de qualitat.

Activitat 3

Traducció de diferents continguts localitzables.

Activitat 4

Elaboració d'informes d'errors.

Activitat 5

Elaboració d'estratègia professional i carta de presentació.

Avaluació

La metodologia de treball que se segueix és l'**avaluació continuada**. L'avaluació continuada ofereix molts avantatges en un entorn no presencial d'aprenentatge:

- Permet establir un ritme de seguiment i treball constant necessari per a l'aprenentatge de qualsevol contingut. El fet d'anar avançant progressivament en l'estudi, treball i assimilació de cada contingut contribueix a arribar, d'una manera més fluïda, a l'assoliment final d'uns bons coneixements.
- Permet a cada persona ponderar el seu grau d'assimilació del contingut que va treballant mitjançant l'activitat, a l'hora que pot posar de relleu dubtes que l'estudi individual havia pogut fer passar inadvertits.
- Permet al/ a la consultor/a valorar si la persona té o no assolits els conceptes treballats en cada una de les activitats proposades. Les activitats d'avaluació continuada tenen com a objectiu que l'alumne faci uns exercicis pràctics que il·lustrin si és capaç de portar a la pràctica els conceptes que ha anat estudiant. És clar que el seu seguiment requereix un esforç però és del tot recomanable el seu seguiment i constitueix un factor clau per a l'assoliment amb èxit dels objectius docents.

L'avaluació continuada es basa en el desenvolupament de les activitats, casos pràctics, exercicis i/o debats que es porten a terme durant curs i que els consultors i les consultores avaluen.

Els enunciats de les activitats de l'avaluació continuada són penjats en el Tauler del professor de l'aula. L'avaluació contínua consta de quatre activitats. Cal seguir les indicacions i consells addicionals sobre el format i l'estructura en què s'han de resoldre les activitats plantejades. També és possible que alguna de les activitats consisteixi en un debat, on els consultors i consultores valoraran les aportacions i l'esforç per participar-hi.

Lliurament de les activitats

L'estudiant farà arribar les activitats resoltes, a través d'un fitxer adjunt, a través de la bústia de Pràctiques de l'aula que trobareu a l'apartat d'Avaluació, –i en la qual l'accés de

lectura és exclusiu del professorat . Aquest espai és exclusiu de lliurament, NO és l'espai indicat per a resoldre dubtes amb el/la consultor/a. Per a resoldre dubtes podeu enviar un missatge al seu correu personal. Les activitats d'avaluació continuada són personals i la seva resolució és individual, a menys que es tracti d'una activitat de grup i així ho indiqui el consultor/a. Això no és obstacle per a què es doni una fase prèvia de discussió del contingut de l'activitat a nivell de grup, però exigeix el lliurament d'una activitat individual i diferenciada. El lliurament d'una activitat copiada o duplicada d'una altra persona pertanyent al mateix grup o a un altre comportarà la consideració de l'activitat com a no presentada per a totes les persones implicades.

Qualificació

Cadascuna de les activitats del curs és avaluada a partir dels següents paràmetres:

A: Qualificació molt bona

B: Qualificació bona

C: Qualificació baixa

D: Qualificació molt baixa

N: No s'emet qualificació, perquè no s'ha presentat l'activitat o no s'ha participat.

Mitjançant el registre de l'avaluació continuada, accedireu a la nota de les activitats del curs. Les qualificacions seran introduïdes en el termini aproximat d'una setmana des del tancament del termini de lliurament de l'activitat corresponent. El/la consultor/a informará al tauler de la seva publicació i podrà proposar un guió de solucions o els errors més freqüents que s'hagin detectat en la tasca de correcció de les activitats lliurades.

Eines disponibles a l'aula

Les funcionalitats de les eines disponibles a l'aula són les següents:

Espai comunicació:

La interacció dels/de les consultors/es amb els/les estudiants es donarà, de manera orientativa, seguint aquestes pautes:

Tauler del/ de la professor/a:

És l'espai bàsic de comunicació del/de la consultor/a amb els/les estudiants, de visita imprescindible per al seguiment del curs. S'hi podran trobar, principalment, les següents informacions:

- Missatge de presentació dels i les consultors/es i de benvinguda.
- Guia d'aprenentatge.
- Planificació temporal del curs.
- Especificació de les activitats a realitzar per tal de seguir l'avaluació continuada (incloent dates de tramesa, etc.).
- Notes vàries referents al seguiment del curs.
- Posada en comú de respostes a dubtes particulars que es considerin d'interès general per al grup.

Debat:

En aquest espai s'hi podran realitzar debats, sempre iniciats pel/per la consultor/a. Aquests poden formar part de l'avaluació continuada o bé, eventualment, es poden proposar sense que s'incloguin en l'avaluació. S'espera la participació activa de les persones participants en el curs.

Fòrum:

Aquest és un espai de comunicació informal obert a les iniciatives tant de consultors/es com dels propis i pròpies estudiants. Per exemple:

- Missatge de presentació dels i les estudiants.

- Problemes sobre temes de configuració i funcionament de l'entorn de l'aula, que poden ser resolts entre els propis i pròpies estudiants i, en ocasions, pel consultor o la consultora.
- S'hi poden plantejar dubtes, comentaris i qüestions referides als continguts de l'assignatura que els/les estudiants vulguin compartir amb la resta de participants.
- Explicitació d'inquietuds respecte a la nova experiència que suposa estudiar a una universitat virtual.
- Comentaris sobre temes de caràcter professional, sobre el funcionament dels mòduls i les proves d'avaluació continuada, entre altres.
- Permet proposar temes d'actualitat relacionats amb els mòduls i que es vulguin plantejar com a debat (adreces d'Internet, notícies de premsa, articles, etc.).
- Comentaris sobre la marxa del curs.
- Comentaris, observació d'errades i suggeriments sobre els materials dels mòduls.
- I qualsevol altra cosa a iniciativa dels i de les alumnes.

Espai de planificació:

En aquest espai es pot trobar el calendari del curs.

Espai de recursos:

En aquest espai s'inclou el material didàctic, la guia d'aprenentatge i altres recursos de consulta. Tanmateix s'inclouen diferents fonts d'informació que es poden utilitzar durant el curs com a material complementari, a requeriment dels consultors/es.

Espai d'avaluació:

En aquest espai trobareu la bústia de Practiques, on enviareu les vostres activitats i des d'on, també, podreu accedir al vostre registre de qualificacions així com el vostre Expedient acadèmic.

Bibliografia

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.

<http://www.adese.es>

Banderas, S. (2008): All your base belong to us. Localización de la interfaz en los videojuegos. Memoria de fin de carrera. Barcelona.

Bernal-Merino, M. (2008) "Training translators for the video game industry", en Díaz-Cintas, J. (ed.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 141-155.

Bernal Merino, M. (2007) "Challenges in the localisation of video games". *Tradumàtica 5*. Disponible en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>

Chandler, H. (2006) *Taking Video Games Global: An Interview with Heather Chandler, author of The Game Localization Handbook*. Disponible en http://bytelevel.com/global/game_globalization.html.

Chandler, H. M. (2005). *The Localization Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.

Dietz, F. (2006) "Issues in localizing computer games", en Dunne, J. (ed.) *Perspectives on Localization*. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 121-134.

Di Marco, F. (2007) "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games". *Tradumàtica 5*. Disponible en: <http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf>

Grace L. (2005): *Game type and Game genre*. Disponible en: http://www.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf.

Heimburg, E. 2006 "Localizing MMORPGs", en Dunne, J. (ed.) *Perspectives on*

Localization. Ámsterdam y Filadelfia: John Benjamins, 135-154.

Honeywood, R. M. (2007) "The Square Enix Localization Approach to Localization". Game Developers Conference, March 5-9, 2007, San Francisco. Disponible en:

<http://cmpmedia.vo.llnwd.net/o1/vault/gdc07/slides/S4672i1.pdf>

Kücklich J. (2001): "Literary Theory and Computer Games", en: Cosign Conference 2001.

Disponible en:

http://www.cosignconference.org/downloads/papers/kucklich_cosign_2001.pdf

Loureiro Pernas, M. (2007) "Paseo por la localización de un videojuego". *Tradumática*, 5.

Disponible en: <http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf>

O'Hagan, M. (2007) "Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience". *Tradumática*, 5. Disponible en:

<http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>

Mangiron, C. y O'Hagan, M. (2006). "Game localisation: unleashing imagination with 'Restricted' Translation". *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Disponible en:

http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf

Mangiron, C. (2006) "Video games localisation: posing new challenges to the translator". *Perspectives: Studies in Translatology*, 14 (4), 306-317.

O'Hagan, M. y Mangiron, C. (2004) "Games Localization: When Arigato Gets Lost in Translation". *Proceedings of New Zealand Game Developers Conference Fuse 2004*, 57-62.

O'Hagan, M. (2009) "Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game". *The Journal of Specialised Translation* 11, 211-223. Disponible en:

http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.pdf

Torres Molina, Y. (2007) “Localización de juegos para móvil”. *Tradumàtica* 5. Disponible en: <http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/05/05.pdf>

Scholand, M. (2002) “Localización de videojuegos”. *Tradumàtica*, 1. Disponible en: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF>

Shepherd C.; Watters M. (1999): “The functionality Attribute of Cybergenres”, en: Proceedings of the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences.

Vela Valido, J. (2005) “La localización de videojuegos”, en Reineke, D. (dir.) *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas: Anroart. 253-284.

Wójcik, M. (2008) *Translation and Localisation: Characteristics of computer games localisation by the example of Baldur's Gate II and Fallout 2*. Tesis no publicada. Cracovia. Disponible en: [http://crew.superhost.pl/zer/TRANSLATION AND LOCALISATION - Characteristics of computer games localisation by the example of Baldur's Gate II and Fallout 2 \(ver 2\).pdf](http://crew.superhost.pl/zer/TRANSLATION AND LOCALISATION - Characteristics of computer games localisation by the example of Baldur's Gate II and Fallout 2 (ver 2).pdf).