

LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Del concepto inicial al testing final

Dictado por Vanesa Álvarez Ortiz

Fecha de inicio: Sábado 5 de junio (primer encuentro Zoom) Lunes 31/5, primer contacto y entrega de materiales e instrucciones por parte de la docente.

Duración: 4 semanas

Días y horarios: Sábados 5-12-19 y 26 de junio de 11 a 13

Modalidad: a distancia

Cupo máximo: 25 participantes

Clases virtuales: Sí

¿Quedan grabadas las clases? Sí

Plataforma de clases virtuales: Zoom

Idiomas: Español (ejercicios EN-ES)

Destinatarios/as: Traductores profesionales que deseen incursionar en esta especialización y estudiantes avanzados de traducción a los que les interese el tema.

¿Se aceptan estudiantes? Sí

Objetivos: Que los participantes se interioricen en el mundo de la localización de videojuegos desde una perspectiva actual e integral que los ayude a ingresar al mercado laboral. Que puedan realizar la localización completa de un videojuego y su correspondiente testing teniendo en cuenta los parámetros técnicos, estilísticos y creativos estándares del área.

Contenido:

1. La industria de los videojuegos en Argentina y el mundo.

a. Características del mercado local y extranjero.

- b. Descripción de servicios: localización, subtítulo, doblaje, redacción y testing.
 - c. Materiales susceptibles de traducción, formatos y programas.
 - d. Internacionalización y localización kits.
 - e. Primera práctica creativa.
2. El proceso de localización desde el concepto del juego hasta la versión final.
 - a. Localización: limitación de caracteres, títulos, gráficas, segmentación de líneas.
 - b. Subtítulo: parámetros básicos, programas, diferencias con el subtítulo cinematográfico.
 - c. Doblar: formatos, limitaciones.
 - d. Redacción: tipos de textos, transcripción.
 - e. Testing: lingüístico, cultural, estético y funcional.
 - f. Práctica de subtítulo y doblaje.
 3. Dificultades en la localización y problemáticas actuales.
 - a. Técnicas y culturales.
 - b. Lenguaje de los videojuegos.
 - c. Errores frecuentes.
 - d. Accesibilidad a los videojuegos.
 - e. La gamificación como herramienta en diversas áreas.
 - f. Género y videojuegos.
 - g. Práctica.
 4. Ingreso al mercado laboral.
 - a. Pruebas de traducción.
 - b. Agencias, publishers y desarrolladores.
 - c. Currículo del localizador.
 - d. Recomendaciones y consejos.

e. Entrega del proyecto final.

f. Proyecto final: proceso completo de localización y testing de un pequeño videojuego (1500 palabras).

Descripción: Se abordarán las distintas disciplinas necesarias para localizar videojuegos, el estado actual de la industria en Argentina y el mundo, y otras problemáticas y temas relevantes para los localizadores. Los participantes tendrán acceso a guías y consignas de cada uno de los módulos del plan en la plataforma de la AATI, y a clases virtuales donde se explicará y ahondará en el contenido de cada módulo. Cada uno de los módulos tiene su respectivo ejercicio y es indispensable completar uno para avanzar al siguiente. El curso prevé la realización de un proyecto final: la localización de un videojuego completo de alrededor de 1500 palabras y su correspondiente testing. Este proyecto final se realizará durante la semana 4. Se dictará una clase por semana los sábados, que tendrá una duración de 1:30 horas aproximadamente. La plataforma para el dictado de las clases será Zoom (u otra plataforma similar en caso de ser necesario). El envío de las traducciones a la profesora se realizará por correo electrónico, y se hará una devolución general en la clase virtual siguiente.

Minibio: Vanesa Álvarez Ortiz es traductora técnico-científica y literaria en idioma inglés, especializada en traducción multimodal (audiovisual, localización de videojuegos y webcómic). Actualmente se encuentra cursando la carrera de Corrección internacional de textos en lengua española en la Fundación Litterae. Trabaja como traductora desde el año 2011 a través de su estudio, VAO Traducciones, que ofrece servicios lingüísticos a clientes nacionales e internacionales. Es parte de Women in Localization and Women in Games, desde donde promueve la diversidad en el rubro de la tecnología.

Categorías de pago

Te recordamos que confirmaremos tu vacante en cuanto hayamos corroborado tu categoría.

- a. **Programa “Futuros Profesionales” de la AATI:** Programa para estudiantes avanzados/as. Si querés saber más, podés escribir a futurosprofesionales@aati.org.ar.
- b. **Socio/a AATI:** Deberás informar tu número de socio/a y tener la cuota al día. Para averiguar cómo asociarte, completá el formulario en <https://www.aati.org.ar/es/asociarme>.
- c. **Convenios:**
 - i. FAT, FIT-Latam, Red Vértice: deberás presentar documentación (como carné, constancia, pago de matrícula) con los datos de la institución, tus datos y vigencia del año corriente. Para saber si tu institución entra en esta categoría, consultá:

FAT: <http://www.fat.org.ar/>

FIT-Latam: <http://www.fit-ift.org/members/latin-america/>

Red Vértice: <http://www.redvertice.org/>

- ii. Estudiante de traductorado, interpretación o carreras afines: deberás presentar documentación con datos de la institución, tus datos y vigencia (constancia de alumno/a regular o exámenes rendidos el año en curso o en los dos últimos llamados).

d. No

Socio/a: Si no aplica ninguna de las categorías anteriores.

Medios de pago

Desde Argentina: depósito o transferencia

Desde el exterior: Wise (ex Transferwise) o Western Union.

De momento no recibimos pagos por tarjeta de crédito.