

## LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

### Del concepto inicial al testing final

Dictado por Vanesa Álvarez Ortiz

**Fecha:** 06 de Julio

**Duración:** 4 semanas

**Modalidad:** A distancia – Incluye encuentros virtuales a través de Zoom (quedarán grabados para quienes no puedan asistir)

**Objetivos del curso:** 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.

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

**Idiomas:** El taller se dictará en español. Sin embargo, incluye bibliografía en inglés y en español, y los ejercicios son en la misma combinación de idiomas.

#### Contenido:

1. La industria de los videojuegos en Argentina y el mundo.
  - a. Características del mercado local y extranjero
  - b. Descripción de servicios: localización, subtulado, doblaje, redacción y testing.
  - c. Materiales susceptibles de traducción, formatos y programas
  - d. Internacionalización y localization 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. Subtitulado: parámetros básicos, programas, diferencias con el subtitulado cinematográfico
    - c. Doblaje: formatos, limitaciones.
    - d. Redacción: tipos de textos, transcreación.
    - e. Testing: lingüístico, cultural, estético y funcional.
    - f. Práctica de subtitulado 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. Curriculum 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)

### Metodología:

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 se 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 y 5, de ser necesario. Es indispensable **completarlos todos los trabajos para acceder al certificado.**

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.

### Bibliografía

- Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). Los videojuegos no son un juego. <https://doi.org/10.18235/0001869>
- Chandler, H. M. (2005). The Game Localization Handbook. Hingham, Estados Unidos: Charles River Media.
- Mangiron, C., Orero, P., & O'Hagan, M. (2014). Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games. Berna, Suiza: Peter Lang.