

Curso

TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Modalidad Virtual
»» 2024-2

Programa de Extensión y Educación Continua
Facultad Ciencias Humanas
Sede Bogotá



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

SOBRE EL CURSO

Mediante un enfoque práctico, el curso ofrece una introducción al mercado laboral y a la industria de la localización en el sector de los videojuegos; brinda herramientas prácticas para la gestión de un proyecto de localización desde la fase de planeación, pasando por la consideración de los elementos técnicos, lingüísticos y culturales, hasta la fase final de testeo; finalmente, analiza el perfil del traductor moderno, destacando la importancia del mercadeo personal, el uso de redes sociales y la creación de un portafolio.

OBJETIVOS

- Abordar de manera breve la relación que existe entre la traducción, la localización y la industria de los contenidos creativos como los videojuegos.
- Proporcionar información específica sobre la industria de los videojuegos y las diferentes fases que comprende el proceso de localización.
- Realizar ejercicios prácticos para identificar las habilidades necesarias en el tratamiento de aspectos técnicos, lingüísticos y culturales del proceso de localización.
- Analizar el perfil del traductor moderno, destacando la importancia del mercadeo personal, el uso de redes sociales y la creación de un portafolio.

DIRIGIDO A

Profesionales y estudiantes en programas de lenguas modernas, licenciaturas en lenguas extranjeras, traducción, filología, lingüística, en áreas afines al lenguaje. Diseñadores, desarrolladores, profesionales del marketing y áreas relacionadas, y en general, cualquier persona interesada en la industria de los videojuegos.

GENERALIDADES



DURACIÓN

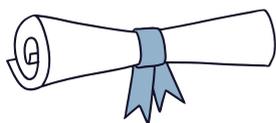
30
HORAS

Modalidad Virtual
Sincrónicas (Clases en vivo)



HORARIO

Martes y jueves
6:00 p.m. a 8:00 p.m.



CERTIFICACIÓN

Mínimo 80% de
asistencia a las clases

CONTENIDO TEMÁTICO

Introducción a los servicios lingüísticos y la localización

1. El concepto de GILT y las diferencias entre traducción y localización. Áreas de aplicación de la localización y análisis de casos: apps, páginas web y videojuegos

Panorama de la industria de los videojuegos

2.
 - Plataformas y arquitecturas para videojuegos
 - Los géneros de los videojuegos y los retos que implica su localización

La industria de los videojuegos y su relación con la localización

3.
 - Tipos de contenido in-game (interfaz, diálogos, guiones, mensajes del sistema, tutoriales y audio)
 - Tipos de contenido game collaterals (mercadeo, soporte e imprimibles)

Fases de la localización de videojuegos: Preparación

Parte I

4.
 - ¿Qué es y cómo crear un kit de localización?
 - Internacionalización y aspectos técnicos: manejo del texto en código, variables, restricción de caracteres y buenas prácticas

Parte II

5. Culturalización reactiva y proactiva

Fases de la localización de videojuegos Aspectos traductológicos

Parte I

6. Tipos de contenido localizables y transcreación

Parte II

7. Terminología (glosarios, bases y guías de estilo)

Parte III

8. Herramientas (MemoQ, Phrase, Smartling, Excel) y traducción automática

Fases de la localización de videojuegos

Subtitulación y doblaje

9.

- La traducción audiovisual en los videojuegos: ventajas y desventajas de ambos procesos para un desarrollador
- Aspectos generales del proceso de doblaje y subtitulado

Revisión y testeo

10.

- LQA (Localization Quality Assurance) para identificar errores lingüísticos, visuales y funcionales en las versiones localizadas de un videojuego
- Redacción de informes sencillos de testeo que contribuyen al éxito de la localización

11/12.

Gestión de un proyecto de localización

Actividad práctica guiada del proceso de localización de un videojuego

¿Cómo ofrecer servicios de localización?

13.

Mercadeo personal: contacto con desarrolladores de videojuegos, cotizaciones, creación de perfil en LinkedIn y portafolio

Socialización proyecto final

14/15.

Presentación de resultados del proceso de localización de un videojuego (proyecto final individual)



PROYECTO FINAL:

- Localización de un videojuego en sus diferentes fases (planeación, aspectos traductológicos, subtitulación, doblaje, revisión y testeo).
- Creación de su perfil en LinkedIn para ofrecer servicios lingüísticos en traducción-localización de videojuegos.

DOCENTES

Andrés García Sánchez



Traductor y localizador con más de 7 años de experiencia trabajando en la localización de contenido digital, software, páginas web, marketing y videojuegos para grandes empresas como Airbnb, Marriott, Uber y Keywords Studios. Profesional en Lenguas Modernas con énfasis en traducción, así como en Negocios internacionales (Universidad Ean). Cuenta con formación certificada en traducción de videojuegos por el Localization Institute y con la certificación "Introduction to Game Localization" de Udemy. Autor de la publicación "La localización: una aproximación a las nuevas tendencias de la industria del lenguaje" (2016, Ediciones EAN). Actualmente, se desempeña como coordinador de localización en Argos Multilingual, trabaja directamente para Workday, el mayor software de planeación financiera y gestión humana.

Sara Lucía Monroy

Licenciada en filología, magíster en lingüística con énfasis en bilingüismo (Universidad Nacional de Colombia). Docente universitaria e investigadora con 10 años de experiencia en las áreas de lingüística organizacional, lexicología y lexicografía españolas, localización al español LATAM, al igual que en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE). Experiencia en el sector real como analista de comunicaciones, poseedora y localizadora de contenido multimedia al español LATAM. Actualmente, se desempeña como formadora de profesionales en Lenguas Modernas (Universidad Ean).



ENCUÉSTRANOS EN:



El Programa de Extensión y Educación Continua se reserva el derecho a cancelar el curso o diplomado en caso de no alcanzar el número mínimo de inscritos. Consulta la política de devoluciones.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA