



TRADUCCIONES

SEMINARIO DE LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

PROGRAMA

1. Presentación de la profesora e introducción del alumnado. Se establecerá la familiaridad del alumnado con el ejercicio de la traducción profesional (traductores profesionales, estudiantes, aficionados a los videojuegos y a los idiomas, etc.).
2. Orientación laboral y tendencias actuales del mercado de la localización (diferencias entre trabajar en plantilla y como autónomo, dónde nos colocamos los localizadores en el proceso del desarrollo de un videojuego, trabajar como remoto para una distribuidora, etc.).
3. Videojuegos occidentales (para PC y consolas). Nos adentramos en la parte práctica.
 - a. Breve introducción a los programas más utilizados y los archivos que más se usan a la hora de trabajar en el sector.
 - b. Cómo distinguir las etiquetas del lenguaje traducible, especialmente si se traduce del inglés al español.
 - c. Distinta tipología textual que podemos encontrar como localizadores: garantías, manuales de instrucciones, descripciones de paisajes, personajes y objetos, anuncios y otros medios de publicitar el videojuego...
 - d. Tipos de bugs más comunes que podemos encontrarnos como testers lingüísticos y herramientas más famosas de reporte de bug (JIRA).

Requisitos: portátil, auriculares, ratón.