

Cristina Plaza-Lara & Carmen Grau Lacal

La localización de videojuegos

Propuesta didáctica para la clase de traducción

Video game localization: a didactic proposal for the translation classroom – Abstract

Video game localization has experienced a spectacular development over the last decade. This fact forces trainers to incorporate these contents in the Translation and Interpreting curricula. Therefore, in this paper, the competences of video game localizers will be approached in order to define the theoretical framework. Subsequently, a didactic proposal will be presented for the training of future localizers. This proposal consists of a dubbing and subtitling task, which will lead to a larger final project that includes the localization of a cinematic episode of a video game. To this end, the objectives, contents, methodology and evaluation methods will be explained and computer tools will be integrated as part of the translation task. This will promote contextualized learning and the application of knowledge in future professional jobs.

1 Introducción

El sector de los videojuegos ha experimentado un desarrollo espectacular en la última década. Como recoge la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en su memoria anual del año 2015, en la actualidad el sector de contenidos digitales es uno de los pilares del crecimiento económico a escala global y posee un alto nivel de penetración digital en la industria cultural y creativa (AEVI 2015: 4).

Según datos de consumo de Gfk y Gametrack-ISFE publicados por AEVI (2015: 6), el mercado de los videojuegos en España superó los mil millones de euros en 2015 y nuestro país se sitúa entre los diez primeros países en el consumo de videojuegos. Entre los factores que han propiciado este crecimiento se encuentran principalmente el desarrollo de las innovaciones tecnológicas, el acceso a internet en los hogares y el avance en plataformas, redes sociales y modelos de distribución (AEVI 2015: 4). Asimismo, como señala Mangiron (2007: 307), parte del éxito de los videojuegos se debe también a su internacionalización y globalización, procesos en los que la localización y, por ende, los traductores desempeñan un papel fundamental.

Ante este escenario, las posibilidades de encontrar trabajo en este campo se multiplican, por lo que resulta imprescindible ofrecer en el grado de Traducción e Interpretación asignaturas específicas de localización de videojuegos. Pese a que cada vez

más universidades ofrecen cursos y módulos en esta materia, en la mayoría de los planes de estudio españoles estos cursos suelen formar parte de estudios de posgrado. En nuestra opinión, creemos que es necesario proporcionar al estudiantado del grado las nociones básicas sobre localización y lo que este proceso implica. Por este motivo, en este trabajo se definirán, en primer lugar, las competencias del localizador de videojuegos, teniendo en cuenta los modelos existentes de competencia traductora y las habilidades específicas de los profesionales de este campo. Una vez delimitado el marco teórico de las competencias que deben componer el perfil profesional aquí tratado, se expondrá una propuesta didáctica para su implementación en la clase de traducción o localización, que incluye una secuencia centrada en la localización de los componentes de audio y cinemáticos. Para ello, se expondrán las características del alumnado meta, así como los componentes de toda programación didáctica, y se detallarán las distintas actividades o tareas que se pueden llevar a cabo, antes de la realización del encargo de traducción final que cierra la propuesta didáctica.

2 Competencias del localizador de videojuegos

En España, la enseñanza en localización de videojuegos no se instauró como una rama independiente del resto de campos de traducción, sino que apareció a partir de otras dos ya establecidas: la localización de *software* y la traducción audiovisual (Vela Valido 2011: 90). Su incursión en los planes de estudio ponía de manifiesto la necesidad de actualizar el perfil del traductor, ya que como señala O'Hagan:

The main difference between localizing software and translating a piece of text was that the former involved the translated text strings being recompiled into the software environment. It called for combining language translation with software engineering, further entailing new procedures such as functional and linguistic testing of the localized product. This was beyond the normal call of a translator and as a result a new specialized sector emerged in close association with the computer industry. (O'Hagan 2005: 1)

Los videojuegos son obras complejas, cuya traducción a otra lengua requiere de un traductor con habilidades específicas. La competencia traductora ha sido y sigue siendo objeto de numerosas investigaciones que pretenden estudiar diversos aspectos: definición y denominación, componentes, adquisición, etc. Son cuantiosos los estudios que se han realizado en profundidad en torno a este concepto, algunos de ellos para repasar las contribuciones ya existentes y otros para aportar nuevas investigaciones: Orozco Jutorán (2000), Schäffner y Adab (2000), Kelly (2002, 2005), Pym (2003), Colina (2003), Muñoz Ramos (2012), Gregorio Cano (2014), Plaza-Lara (2016), por citar algunos de los ejemplos más significativos.

La mayoría de modelos que se han desarrollado en torno a este concepto se caracterizan principalmente por su naturaleza multicomponental: véase, por ejemplo, las múltiples aportaciones de Hurtado Albir y su grupo de investigación PACTE (Hurtado Albir 2017), Kelly (2005) o el European Master's in Translation (EMT Board 2017). En este trabajo se tomará como referencia el modelo de Hurtado Albir (2017) y PACTE,

quienes gracias a sus investigaciones empírico-experimentales distinguen las siguientes subcompetencias: subcompetencia bilingüe, subcompetencia extralingüística, subcompetencia de conocimientos de traducción, subcompetencia instrumental, subcompetencia estratégica y componentes psicofisiológicos.

Para la propuesta didáctica que se presentará más adelante, de todas estas competencias habría que prestar especial atención a aquellas propias del localizador de videojuegos, ya que, como señalan algunos autores, la localización de videojuegos supone hacer frente a diferentes tipologías textuales y formatos de trabajo (Bernal-Merino 2008: 61) y requiere de las habilidades tanto de un traductor técnico como de un traductor literario (Dietz 2007: 2). Por este motivo, en este trabajo, además de las competencias descritas por los diferentes modelos de competencias mencionados anteriormente, se intentará acotar aquellas que resultan más específicas del localizador de videojuegos.

Se ha de señalar que apenas se han encontrado estudios que profundicen en las competencias que distinguen a un localizador de videojuegos de un traductor de otro tipo o modalidad textual, y prácticamente no existen modelos competenciales que permitan una definición completa de este perfil profesional. Por este motivo, para el presente estudio se tomarán como punto de partida las contribuciones de Mangiron (2007) y Dietz (2007), cuyos trabajos sí hacen referencia explícita a una serie de competencias del localizador de esta modalidad. A partir de ellas, analizaremos la problemática con la que se encuentra este profesional de la traducción y las competencias que tiene que desarrollar para hacer frente a dichos problemas. Sobre todos ellos sí es posible encontrar numerosas publicaciones, muchas de ellas mencionadas a lo largo de este estudio (Mangiron/O'Hagan 2006; Loureiro Pernas 2007; Bernal-Merino 2008; Pérez Fernández 2010; Vela Valido 2011; Fernández Costales 2012; Muñoz Sánchez 2017).

En primer lugar, partiremos de la definición de Mangiron que señala las siguientes competencias:

- 1) Knowledge of general software terminology and specific games platform terminology.
- 2) Familiarity with the specific features of screen translation.
- 3) Mastering of natural and idiomatic language.
- 4) Creativity.
- 5) Cultural awareness.
- 6) Familiarity with games culture.
- 7) Familiarity with global pop culture. (Mangiron 2007: 311–316)

A continuación, se profundizará en todas estas características. En relación con la terminología específica de cada plataforma, el localizador debe saber que el fabricante dispone de una terminología propia oficial y que no seguirla puede suponer que la versión localizada del juego no supere los controles de calidad. Por este mismo motivo, como apunta Dietz (2007: 2), es necesario que el traductor esté familiarizado con terminología específica de *hardware* y *software* tanto en el idioma original como en el idioma meta.

La segunda competencia mencionada por Mangiron hace referencia a la necesidad de conocer las características de la traducción subordinada (Titford 1982). El doblaje de un videojuego es muy similar al de una película o un largometraje de animación, ya que se traduce el guion teniendo en cuenta la cantidad de tiempo disponible para cada frase hablada, así como la sincronía de labios y, posteriormente, actores de doblaje profesionales graban las voces en un estudio (Mangiron/O'Hagan 2006: 13). Además, el localizador de videojuegos debe tener en cuenta que el texto traducido debe coincidir con la imagen en pantalla, algo que solo resultará posible si los localizadores tienen acceso al videojuego (Mangiron 2007: 312).

Por otra parte, en lo referente a los subtítulos, es necesario conocer las diferencias que existen entre el cine y los videojuegos. En general, los subtítulos de estos productos aparecen a una velocidad mayor debido a la rápida acción del juego. Además, la mayoría de los juegos doblados incluyen subtítulos intralingüísticos (es decir, en el mismo idioma que los diálogos hablados), que los jugadores pueden activar o desactivar (Mangiron/O'Hagan 2006: 14). Según Gambier, este tipo de subtítuloado “is done for the benefit of the deaf and hard of hearing (HH), or sometimes to help migrants, for instance, to learn or to improve their command of their new language” (Gambier 2003: 174). En ocasiones, también es posible encontrar algunos ejemplos de subtítulos interlingüísticos en títulos que no se han localizado completamente y conservan las voces y los diálogos en el idioma original, mientras que ofrecen subtítulos en el idioma del mercado meta (Fernández Costales 2012: 391).

Otra diferencia entre los subtítulos para las películas y los videojuegos es que en los últimos no se da tanta importancia a la unidad semántica y, a menudo, el diálogo de un personaje se segmenta en dos o más líneas de subtítulos que no respetan dichas unidades (Mangiron/O'Hagan 2006: 14). Igualmente, como señalan estas autoras, la restricción de longitud del texto en los videojuegos se suele medir en píxeles y no en caracteres con el fin de maximizar el espacio disponible. Por último, cabe mencionar también que la información relevante para el juego, como los lugares, los objetos y los nombres de los personajes suelen aparecer destacados en un color diferente para ayudar a los jugadores a avanzar en el juego (Mangiron 2007: 312).

La tercera habilidad mencionada por Mangiron y que resulta de vital importancia para el localizador de videojuegos es la de dominar un lenguaje natural, fluido e idiomático. Como señalaba Bernal-Merino (2007: 4), los diálogos de los personajes de los videojuegos presentan una gran variedad de registros, acentos e idiosincrasias que es necesario saber reflejar en el idioma meta para crear una experiencia de juego real. El objetivo es “to instill the right ‘look and feel’ to the game” (Mangiron/O'Hagan 2006: 19).

En lo que respecta a la creatividad, además de lo apuntado anteriormente, cabe introducir el concepto de “transcreación”. Como sugiere Bernal-Merino (2006: 32), este término lo utilizan mucho las empresas del sector de la traducción para ofrecer creatividad. En cuanto a su definición, Mangiron y O'Hagan (2006: 11) utilizan este concepto para justificar la libertad concedida al traductor, teniendo en cuenta las importantes limitaciones de espacio.

No obstante, coincidimos con Bernal-Merino (2006: 32) en la afirmación siguiente: “We could even say that all translations are transcreations since they require a certain degree of creativity on the translators’ part, although they are not creating anything from scratch but from a very clear source”. En nuestra opinión, toda traducción debe sonar natural y parecer una obra original en lugar de un producto traducido y, con este fin, el traductor debe valerse de las distintas estrategias de traducción, así como de su creatividad, la cual podría verse limitada también por la naturaleza del texto que se traduce. En este sentido, cabe especificar que, como explica Mangiron (2004), la narrativa de los juegos suele estar directamente relacionada con la libertad del traductor o el grado de creatividad que tienen a la hora de adaptarlos. Por tanto, cuanto más narrativo sea el videojuego, mayores posibilidades de aplicar la transcreación en el producto final.

En relación con la siguiente habilidad, los conocimientos culturales del traductor, cabe señalar que:

The role of any translator goes beyond simply rendering words from one language into another, as translators act as cultural mediators, bridging the gap and bringing closer the two cultural communities between which they operate. In the case of games localisation, translators have to be able to pick up any cultural references from the original and render them appropriately, either by maintaining them, adapting them or suppressing them in their translation. (Mangiron 2007: 313)

De la cita anterior se deduce que es fundamental para el traductor poder reconocer los elementos culturales específicos que puedan aparecer en un videojuego, así como saber encontrar la equivalencia adecuada en la lengua meta o saber tomar la decisión más acertada con respecto a mantener la referencia original, o bien eliminarla. En este sentido, como explica Fernández Costales (2012: 395), las estrategias de extranje-rización se emplean con el fin de conservar el aspecto original del juego y transmitir la atmósfera y la esencia de la cultura original al mercado meta; en cambio, las estrategias de domesticación tienen como objetivo acercar el juego a la cultura de destino.

Asimismo, en lo que concierne a la adaptación cultural, el traductor debe conocer las sensibilidades, los códigos y las normas del país que acogerá la versión localizada. Por ejemplo, en Alemania existe un organismo gubernamental que se encarga de censurar los videojuegos que contengan demasiada violencia e incluso existe la norma de que debe eliminarse la sangre en los videojuegos localizados para el mercado alemán o esta debe ser de color verde (Chandler/Deming 2005/2011: 47). En el caso de este país en concreto, el nivel de control sobre los videojuegos es tal que los jugadores alemanes descargan *bloodpatches*, programas de *software* no autorizados que des-bloquean los niveles de sangre y violencia presentes en la versión original de un juego que ha sido objeto de censura, con el fin de poder eludir las modificaciones realizadas por las autoridades (Mangiron/O’Hagan 2013: 5). También los elementos políticos son objeto de censura, de modo que en algunos países de Asia y Oriente Medio se prohíben muchos juegos bélicos o de combate debido a los acontecimientos históricos que se recrean en ellos (Fernández Costales 2012: 404).

Finalmente, en relación con la adaptación cultural, el localizador debe conocer los diferentes sistemas de clasificación. Por ejemplo, la clasificación por edades establecida por el sistema de Información Paneuropea sobre Juegos (PEGI 2017: en línea) surgió para ayudar a los progenitores europeos a tomar decisiones informadas a la hora de adquirir juegos de ordenador. Es un organismo que se encarga de examinar las connotaciones sexuales, el lenguaje soez o los elementos discriminatorios y los relacionados con las drogas y el fomento del juego.

La penúltima de las competencias nombrada por Mangiron es la familiaridad con la cultura del mundo de los videojuegos. Este conocimiento resulta primordial dado el alto grado de repetición e intertextualidad en los juegos (Mangiron 2007: 314). Por este motivo, es crucial que el localizador esté familiarizado con la escena y el argot de los videojuegos en la cultura meta (Dietz 2007: 3). De esta forma, si el localizador es jugador habitual y conoce la terminología relacionada con las diferentes plataformas y géneros de juego, será más fácil conseguir una versión localizada de gran calidad. En caso contrario, como comenta Dietz, los jugadores más acérrimos serán muy críticos con el trabajo de los localizadores e inundarán los foros de comentarios negativos respecto a la versión del producto localizada en su idioma. Estos jugadores suelen tener influencia en las redes y sus comentarios pueden repercutir en las ventas.

Íntimamente relacionada con el punto anterior se encuentra la última competencia mencionada por Mangiron, el conocimiento de la cultura popular global. La adaptación a videojuego de una película, novela o cómic es algo muy habitual y, en estos casos, conocer la obra de la que procede y respetar la terminología y las traducciones previas es fundamental para mantener la coherencia. No obstante, dada la intertextualidad de los videojuegos, no solo es necesario conocer obras relacionadas con el videojuego que se localiza, sino también tener conocimientos generales de la cultura popular global, para identificar cualquier tipo de referencia (Mangiron 2007: 316). Como pone de manifiesto Fernández Costales (2014: 307), este tipo de juegos no son productos aislados, sino que forman parte de un universo particular o ecosistema; por eso, para satisfacer las expectativas de los usuarios, tienen que estar en sintonía con el conocimiento previo de los jugadores acerca de la historia y los personajes. No obstante, como apunta este mismo autor (Fernández Costales 2012: 401), los localizadores deben tratar de mantener el equilibrio entre la fidelidad a la fuente original del juego y la transcreación o libertad del traductor para realizar una adaptación cultural con el objetivo de conseguir una mejor experiencia de juego.

A todas estas competencias señaladas por Mangiron, es necesario añadir otras, mencionadas también por autores como Dietz (2007). Por un lado, es imprescindible que el traductor tenga conocimientos exhaustivos sobre la materia específica de la que trata cada juego. Como apunta Fernández Costales (2012: 400), por ejemplo, se considera que los juegos sobre deportes o los simuladores tienen una historia menos compleja y una menor carga creativa, pero no por ello su traducción resulta sencilla, pues abundan en ellos los tecnicismos y la terminología específica. En consecuencia, es esencial que el traductor esté muy familiarizado con el tema del juego, ya se trate de

un simulador de vuelo o de un juego de *skateboard*, así como con la terminología y las convenciones de cada género de juego (Dietz 2007: 3).

Por otro lado, son fundamentales también los conocimientos informáticos. Como señala Dietz (2007: 2), los traductores interesados en la traducción de videojuegos deben ser especialmente diestros en informática, ya que pueden tener que enfrentarse a problemas con el *software* o el *hardware* de su ordenador mientras juegan, así como a la necesidad de actualizar controladores, informar sobre mensajes de error o aumentar la memoria RAM.

Por último, hay que señalar que todas estas competencias específicas del localizador de videojuegos, que abarcan principalmente las cuatro primeras subcompetencias mencionadas en el modelo de Hurtado Albir (2017) y PACTE, se ven complementadas y coexionadas entre sí por la subcompetencia estratégica y los componentes psicofisiológicos del traductor.

En definitiva, como bien resume Vela Valido:

Nos encontramos pues ante un nuevo perfil dentro de la industria de la localización: el traductor de videojuegos, un profesional nativo del idioma de destino con conocimientos del mundo de los videojuegos, experiencia en el uso de la terminología técnica de las diferentes plataformas (principalmente PC y consolas) y soltura en el manejo de textos insertados dentro del código informático del programa. (Vela Valido 2011: 93)

3 Propuesta didáctica para la enseñanza de la localización de videojuegos

Una vez expuestas y analizadas las competencias que componen el perfil profesional del localizador de videojuegos, en la presente sección nuestro objetivo es ofrecer una propuesta de secuencia didáctica de un módulo de localización de videojuegos para alumnos de Traducción e Interpretación. Antes de presentar la secuencia didáctica, consideramos necesario proporcionar una descripción del alumnado al que va dirigida y exponer la programación en la que se incluyen objetivos, contenidos, metodología, secuenciación y evaluación.

3.1 Descripción del alumnado meta

Nuestra secuencia didáctica ha sido planificada para su integración como bloque de final de semestre en una asignatura de localización de videojuegos (o en su defecto, de traducción especializada o audiovisual) ofrecida en los últimos cursos del grado. Consideramos que para iniciarse en la localización de videojuegos, los estudiantes deben haber adquirido previamente una serie de habilidades cuyo desarrollo se fomenta en cursos anteriores. Como explica Granell:

[...] whether at undergraduate or postgraduate level, it seems that the students of VGLOC [videogame localization] are expected to have already developed a set of linguistic and translation competences as part of their translation trainee background. For this reason, it

can be claimed that there are a number of preliminary competences that students should ideally have before taking a VGLOC course within the current higher education system.
(Granell 2011: 186)

Según este autor, en primer lugar, los alumnos deben tener un dominio del idioma de partida lo suficientemente bueno como para traducir textos generales y específicos, y deben haber desarrollado destrezas orales y escritas, ya que algunos textos audiovisuales podrían no disponer de guion. Además, como resultado de cursos anteriores, deben estar familiarizados con el proceso de traducción, lo que incluye el manejo de las herramientas (idealmente deberían haber cursado alguna asignatura donde se haya aprendido a usar programas de subtítulo) y los recursos disponibles para traductores, así como el conocimiento de las prácticas profesionales del sector. Por último, deben conocer los diferentes tipos de texto que podemos encontrar en un videojuego o, al menos, algunos de ellos, ya que comparten características con textos propios de la traducción literaria, técnica, jurídica, de *software*, etc.

Dada la variedad de contenidos del grado, el profesor podría encontrarse con un grupo que, por ejemplo, nunca haya utilizado un programa de subtítulo. Para suplir estas carencias, se podría utilizar la metodología de *flip-teaching*, de manera que con pequeñas píldoras informativas en forma de vídeo el alumno adquiriera los conocimientos necesarios para desarrollar las competencias aquí propuestas.

3.2 Programación

Para que una propuesta didáctica pueda integrarse satisfactoriamente en el aula, es necesaria una correcta planificación previa, pues el aprendizaje que se espera que logren los alumnos, así como los contenidos que deben conocer, son de naturaleza compleja (Yániz Álvarez de Eulate 2006: 20). Para ello, será imprescindible partir de las competencias descritas anteriormente. De acuerdo con Hurtado Albir:

Dans la FPC [formation par compétences], les compétences sont le fil conducteur de la planification curriculaire: les objectifs d'apprentissage sont définis en termes de compétences et c'est à partir des compétences qu'on s'approprie les contenus, qu'on fait la séquenciation en unités didactiques et qu'on élabore les activités d'apprentissage et l'évaluation.
(Hurtado Albir 2008: 25)

De la cita anterior podemos extraer que, en el modelo de formación por competencias, los objetivos de aprendizaje, los contenidos, la metodología y la evaluación están estrechamente vinculados e integrados. Por este motivo, en los siguientes apartados profundizaremos en cada uno de estos aspectos.

3.2.1 Objetivos

Puesto que nuestra secuencia didáctica se centra en dos aspectos muy concretos del proceso de localización de videojuegos – el doblaje y la subtítulo –, a continuación se mencionarán una serie de objetivos específicos que perseguimos con las tareas propuestas. No obstante, es necesario definir en primer lugar los objetivos generales

que nuestro alumnado debe lograr para adquirir las competencias que integran el perfil del localizador de videojuegos.

En lo que respecta a los objetivos generales, la meta de nuestros alumnos es hacer frente a un encargo de localización profesional, en un contexto real, en el que deberán entregar un producto final de calidad. Para tal fin, consideramos fundamental el desarrollo de los componentes psicofisiológicos de la competencia traductora: los estudiantes deberán aprender a trabajar en equipo y de manera organizada, gestionar el tiempo para respetar los plazos, tomar decisiones, resolver problemas, ser meticulosos y seguir las instrucciones específicas del proyecto. Igualmente, se les deberá dar a conocer cuáles son las prácticas profesionales reales dentro del sector de la localización de videojuegos.

En relación con los objetivos específicos, es imprescindible para el alumnado estar familiarizado con las características de los componentes de audio y cinemáticos presentes en los juegos, saber en qué consisten los procesos de doblaje y de subtitulación de un videojuego y las fases de las que se componen, conocer las herramientas de localización necesarias para insertar subtítulos y saber manejarlas correctamente a partir de los conocimientos adquiridos en asignaturas previas, aprender a respetar las características y las limitaciones que impone cada uno de los citados procesos (restricciones de espacio, sincronía con el movimiento de los labios, oralidad, etc.), y saber cómo se realiza un control de calidad y un informe de errores.

3.2.2 Contenidos

Los contenidos son los conocimientos que el alumno tiene que asimilar y que, a su vez, han de ser soporte de la adquisición de hábitos y destrezas (Galán Mañas 2007: 35). En consecuencia, los contenidos que exponemos a continuación serán el fundamento de las actividades propuestas. La lista de contenidos que abarcamos no resulta demasiado extensa por el carácter de nuestra secuencia didáctica, limitada a un bloque temático: la localización de los componentes de audio y cinemáticos.

De este modo, nuestra secuencia incluye los componentes de audio y cinemáticos de los videojuegos; las diferentes tipologías textuales presentes en estos productos; los procesos de traducción, subtitulación, doblaje y control de calidad; las prácticas profesionales; los programas específicos para la subtitulación, y las estrategias de documentación y gestión terminológica.

3.2.3 Metodología

Para el presente trabajo, partimos del enfoque por tareas de Hurtado Albir (1996, 1999), ya que consideramos que ofrece un marco pertinente para la elaboración de propuestas didácticas que permitan al alumnado adquirir las competencias necesarias para traducir. Como señala Galán Mañas (2007: 31), este enfoque nace en la enseñanza de lenguas extranjeras y consiste en el desarrollo de un producto por parte del alumno. En este sentido, de acuerdo con Van den Braden, “[i]n a task-based approach, students are confronted with approximations and simulations of the kinds of tasks that they are

supposed to be able to perform outside the classroom” (Van den Braden 2012, cit. en Richards/Rodgers 1986/2014: 189). Por lo tanto, desde este enfoque metodológico, el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser el alumno.

Nuestra metodología se basará principalmente en la interacción entre los distintos miembros del grupo y entre los alumnos y el profesor, así como en el trabajo cooperativo y la autoevaluación para llevar a cabo las tareas propuestas. El profesor será el encargado de iniciar al estudiantado en la materia, exponiendo las características, particularidades y fases de los procesos de doblaje y subtítulos de los componentes de audio y cinemáticos de los videojuegos. También proporcionará las instrucciones necesarias para la realización de las distintas tareas así como del encargo de localización. Durante la ejecución de las tareas, el profesor actuará como mero orientador, resolviendo dudas y proponiendo nuevos retos. Se observa, por tanto, una clara evolución de un enfoque transmisionista a uno transformacional, en el que el alumno adquiere un papel activo y autónomo (González Davies 2004: 14).

3.2.4 Secuenciación

Las actividades propuestas en nuestra secuencia didáctica constituirían un bloque temático con una carga total de 25 horas (1 crédito ECTS aproximadamente). Cuenta con dos tareas iniciales y en cada una de ellas se plantea una introducción por parte del profesor y una tarea posterior en la que se aplican los conocimientos adquiridos. Finalmente, los estudiantes tendrán que enfrentarse a un proyecto final en grupo en el que deberán demostrar la adquisición de las destrezas específicas de un localizador de videojuegos.

La distribución de nuestra propuesta didáctica por horas sería la que se muestra en la tabla siguiente:

<i>Secuencia didáctica “Localización de componentes de audio y cinemáticos”</i>			
	Tarea 1: el doblaje	Tarea 2: la subtítulos	Proyecto final: encargo de localización de episodios cinemáticos
Horas (casa)	1	2	10
Horas (aula)	2	2	8
Total	3	4	18

Tabla 1: Secuencia didáctica “Localización de componentes de audio y cinemáticos”

Las primeras dos tareas de introducción a los procesos de doblaje y subtítulos tienen una carga horaria menor que el proyecto. El objetivo de ambas actividades es presentar las competencias y los contenidos necesarios para llevar a cabo el encargo de

localización final. Dicho proyecto deberá realizarse en su mayoría fuera del aula, pero se dedicarán dos horas en clase a iniciar el proyecto y a resolver dudas. Al finalizar, se dedicarán otras seis horas a la evaluación entre pares, es decir, por grupos se realizarán controles de calidad y tareas de edición de las propuestas de los compañeros. Al tratarse de un control de calidad principalmente lingüístico y dado el enfoque profesionalizante de nuestra propuesta didáctica, para la evaluación entre pares se proporcionará al alumnado una plantilla de calidad basada en la desarrollada por la LISA (Localization Industry Standards Association), con el fin de que se habitúen a los requisitos establecidos por este estándar del sector y aprendan a evaluar la calidad de las traducciones desde una perspectiva profesional.

3.2.5 Evaluación

Como indica Hurtado Albir (2008: 49), la evaluación supone la obtención de información sobre el proceso de aprendizaje con el fin de tomar decisiones. Se puede considerar, por tanto, uno de los pilares fundamentales de la programación didáctica, ya que a partir de ella podemos determinar la consecución o no de los objetivos establecidos inicialmente (Plaza-Lara 2016: 164).

En nuestra propuesta, consideramos necesario realizar una evaluación inicial o diagnóstica (Galán Mañas 2007: 40) al empezar la asignatura, con el fin de averiguar cuál es el grado de adquisición de las competencias desarrolladas en cursos anteriores. Podrían emplearse instrumentos como cuestionarios breves o debates sobre cuestiones ya estudiadas.

Para fomentar la evaluación formativa, se emplearán distintas tareas sobre el doblaje y la subtitulación que se pondrán en común en el aula con el fin de proporcionar retroalimentación a los alumnos. De esta forma, se permite al profesor adaptar su enseñanza a los resultados y al estudiante hacer un diagnóstico de su grado de adquisición de las competencias.

En cuanto al proyecto final realizado en grupos, serán los propios alumnos quienes llevarán a cabo la evaluación del trabajo de sus compañeros: cada grupo evaluará el producto final de otro realizando un control de calidad y rellenando un informe de errores basado, como anticipábamos, en el modelo de la LISA. A partir de esta información, el docente revisará cada trabajo (tanto de traducción como de revisión) y establecerá la calificación final. Por lo tanto, para llevar a cabo la evaluación sumativa, no se realizará un examen, sino que se partirá de este proyecto, con el que los estudiantes demostrarán el grado de adquisición de las competencias de este perfil profesional.

Como herramienta de evaluación, coincidimos con Bonsón y Benito (2005: 99) en que el portfolio permite lograr los siguientes objetivos: mejorar la autorreflexión del estudiante sobre su aprendizaje; estimular la motivación del estudiante hacia el aprendizaje; implicar al estudiante en la evaluación; vincular el aprendizaje con las tareas profesionales.

De este modo, en la asignatura de nuestra secuencia didáctica se podría emplear un *portfolio* en el que los alumnos podrían incluir las tareas de doblaje y subtítulos una vez corregidas, junto con una breve reflexión acerca de las dificultades y los problemas encontrados durante su realización.

3.3 Secuencia didáctica “Localización de componentes de audio y escenas cinemáticas”

A continuación, presentamos las diferentes tareas que componen nuestra secuencia didáctica sobre la localización de componentes de audio y escenas cinemáticas. Para ello, y con el objetivo de proporcionar todo el contenido de forma clara y esquemática, hemos decidido añadir una tabla inicial que recoja la información más importante de cada tarea (la duración, los objetivos y los materiales), seguida de una descripción de las distintas actividades que se podrían llevar a cabo.

3.3.1 Localización de componentes de audio y cinemáticos: doblaje

<i>Tarea 1: El doblaje de un videojuego</i>	
<i>Duración</i>	2 horas en clase + 1 hora en casa = 3 horas en total
<i>Materiales</i>	Presentación con diapositivas, ordenador con acceso a internet.
<i>Objetivos generales</i>	Revisar cuáles son los componentes localizables de un videojuego y sus rasgos principales. Aprender en qué consiste el doblaje de un videojuego y cuáles son las fases del proceso. Conocer la industria y las prácticas profesionales del sector de los videojuegos. Saber trabajar en equipo de forma organizada y con atención a los detalles, gestionar el tiempo, resolver problemas y tomar decisiones.

Tabla 2: Tarea 1 “El doblaje de un videojuego”

Actividad 1. En primer lugar, se realizará una lluvia de ideas para poner en común los conocimientos del alumnado acerca de cuáles son los componentes localizables de un videojuego y, más concretamente, de los componentes de audio y las escenas cinemáticas. Se abordarán las diferencias entre la traducción para ser grabada y la traducción para subtítulos, así como las características del doblaje y la subtítulos de videojuegos con respecto a las del cine o la televisión.

Actividad 2. Tras la introducción, los alumnos deberán realizar en grupos de tres o cuatro personas búsquedas en internet y confeccionar una lista que contenga al menos diez ejemplos de doblaje mal realizado en videojuegos. Los ejemplos encontrados deberán compartirse y debatirse con los compañeros.

Actividad 3. Para tener una visión más completa de las prácticas profesionales del sector, se propondrá un foro de debate en el que los alumnos deberán tratar de forma individual, y tras realizar una pequeña investigación, cuál de las dos (el doblaje o la subtitulación) es la práctica más extendida en el sector de los videojuegos. Deberán proporcionar ejemplos concretos de empresas con preferencias por una u otra técnica y añadir una explicación razonada de las ventajas e inconvenientes de emplear cada una de ellas.

Para la evaluación de estas tres actividades se tendrán en cuenta las presentaciones de los grupos realizadas en el aula y se valorarán las aportaciones al debate. Todo ello es material susceptible de ser incluido en el *portfolio* de la asignatura.

3.3.2 Localización de componentes de audio y cinemáticos: subtitulación

<i>Tarea 2: La subtitulación de un videojuego</i>	
<i>Duración</i>	2 horas en clase + 2 horas en casa = 4 horas en total
<i>Materiales</i>	Presentación con diapositivas, videotutoriales de los programas de subtitulación, herramientas de subtitulación VisualSubSync y Subtitle Workshop, ordenador con acceso a internet.
<i>Objetivos</i>	Aprender en qué consiste la subtitulación de un videojuego y cuáles son las fases del proceso. Familiarizarse con los programas de subtitulación más empleados y saber utilizarlos correctamente. Conocer la industria y las prácticas profesionales del sector de los videojuegos. Saber trabajar en equipo de forma organizada y con atención a los detalles, gestionar el tiempo, resolver problemas y tomar decisiones.

Tabla 3: Tarea 2 “La subtitulación de un videojuego”

Actividad 1. El profesor presentará el proceso de subtitulación, la restricción de espacio, el pautado, las normas y los criterios ortotipográficos y el formato de los subtítulos. Además, se introducirán programas como VisualSubSync y Subtitle Workshop a través de vídeos de análisis y tutoriales. Posteriormente, los alumnos deberán crear un proyecto de forma individual con el programa que elijan, cargar un vídeo de un minuto de duración aproximadamente e introducir los subtítulos en el idioma del audio, para que aprendan a manejar dichas herramientas.

Actividad 2. Para trabajar con ejemplos reales, los alumnos deberán llevar a cabo la comparación entre los subtítulos originales y traducidos de un videojuego. Para realizar esta actividad podrán formar grupos de 3 o 4 personas y deberán trabajar fuera del aula. Contarán con capturas de pantalla del juego para contrastar los subtítulos, y tendrán que detectar los problemas, retos o errores presentes en ellos y proporcionar

una explicación de las posibles causas y soluciones, teniendo en cuenta los contenidos explicados en el aula y los conocimientos adquiridos en actividades previas.

Para la evaluación, los alumnos deberán entregar los archivos resultantes de la tarea de subtítulos y, en lo que respecta al ejercicio de análisis de los subtítulos, se realizará una puesta en común en clase para que el alumno pueda añadir la actividad al *portfolio* de la asignatura.

3.3.3 Encargo de doblaje y subtitulación de un episodio cinematográfico

<i>Proyecto final: Encargo de localización de un episodio cinematográfico</i>	
<i>Duración</i>	8 horas en clase + 10 horas en casa = 18 horas en total
<i>Materiales</i>	Presentación con diapositivas sobre el control de calidad y el informe de errores, <i>kit</i> de localización con el guion para la traducción, herramientas de subtítulos VisualSubSync y Subtitle Workshop, ordenador con paquete de ofimática y acceso a internet, diccionarios, glosarios, bases de datos terminológicas y recursos en línea.
<i>Objetivos</i>	Hacer frente a un encargo profesional de localización en un contexto real. Aprender a respetar los plazos impuestos y a seguir las instrucciones específicas del proyecto y del cliente. Familiarizarse con los programas de subtítulos más empleados y saber utilizarlos correctamente. Saber cómo se realiza un control de calidad. Aprender a elaborar un informe de errores. Conocer la industria y las prácticas profesionales del sector de los videojuegos. Saber trabajar en equipo de forma organizada y con atención a los detalles, gestionar el tiempo, resolver problemas y tomar decisiones.

Tabla 4: Proyecto final “Encargo de localización de un episodio cinematográfico”

En primer lugar, los alumnos organizados en grupos recibirán el *kit* de localización, con un glosario básico con terminología del juego, como los nombres de personajes y los objetos, así como el archivo en formato de hoja de cálculo con el guion que deben traducir, una guía de estilo e instrucciones con los plazos y las entregas. Además, con el fin de poder insertar los subtítulos y tener en cuenta aspectos como la sincronía labial, se proporcionará el *clip* de vídeo correspondiente a la escena cinematográfica que deben traducir.

La mitad de la clase deberá trabajar en la traducción para el doblaje y la otra mitad en la traducción para el subtítulo. Los grupos encargados de la subtítulos utilizarán alguna de las herramientas presentadas en clase y deberán tener en cuenta todas las características de los subtítulos. Por su parte, los encargados de la traducción para el

doblaje insertarán su traducción en la misma hoja de cálculo o en una herramienta de traducción asistida por ordenador, considerando siempre la sincronía, el formato del texto adaptado al doblaje y la oralidad necesaria para que el diálogo no suene forzado.

Para llevar a cabo la evaluación, en el aula se intercambiarán las traducciones realizadas entre los distintos grupos. Aquellos que hayan trabajado en el doblaje recibirán la traducción de un grupo de subtitulación y viceversa. De esta forma, deberán analizar la traducción de los compañeros con el objetivo de localizar posibles problemas y errores, que deberán comentar en su propio informe de errores basado en el modelo propuesto por el profesor, en este caso, el modelo LISA.

Una vez realizada la evaluación o control de calidad de la traducción de los compañeros, los revisores enviarán su informe tanto a los compañeros como al profesor para su posterior evaluación. Para evaluar el proyecto final se tendrán en cuenta, por un lado, la adecuación a los parámetros y a las normas del doblaje y la subtitulación (según el caso) y, por otro, la precisión y corrección lingüística de la traducción, la adecuación del estilo y el registro y el uso de la terminología del cliente. Además, se valorará también el contenido del informe de errores realizado tras el control de calidad del producto de los compañeros.

4 Conclusiones

Los videojuegos se han convertido ciertamente en uno de los productos de entretenimiento más demandados en todo el mundo por usuarios que abarcan un amplio abanico de edades. El avance de la tecnología ha permitido que estos productos alcancen una gran calidad, con sonido, gráficos, historias y personajes comparables a los de las películas. No obstante, si el sector de los videojuegos ha conseguido expandirse de manera global es, en gran medida, gracias a que jugadores de distintas regiones pueden disfrutar de una experiencia real de inmersión en el juego, algo que se consigue mediante la adaptación del producto a la lengua y cultura del mercado meta.

Los videojuegos son productos complejos y de ahí que también lo sea su proceso de localización. Tras el análisis de las competencias del localizador de videojuegos, llegamos a la conclusión de que, para que en el sector de los videojuegos se realicen localizaciones de gran calidad, los traductores deben saber enfrentarse tanto a textos creativos como a textos especializados en distintas temáticas (legal y técnica, por ejemplo); aprender a hacer frente a diversos problemas como la falta de contexto o el uso de variables y etiquetas, y saber solventarlos con éxito; estar familiarizados con la terminología y la industria de los videojuegos y las distintas plataformas y, además, tener buenos conocimientos de herramientas y programas informáticos. Esto solo puede lograrse con una buena formación en los centros de educación superior.

El objetivo principal que nos marcamos al iniciar el presente trabajo era plantear una propuesta didáctica de traducción especializada dedicada a la localización de este tipo de productos interactivos de entretenimiento. Como resultado, hemos obtenido una

secuencia didáctica centrada en dos aspectos específicos de la localización de videojuegos: el doblaje y la subtitulación. Esta propuesta se compone de una serie de tareas cuyo fin es lograr que los alumnos del grado de Traducción e Interpretación adquieran las competencias específicas más importantes del perfil del localizador de videojuegos profesional.

Para la propuesta hemos adoptado el enfoque por tareas, ya que consideramos que consigue sumergir a los alumnos en el contexto profesional del sector de la traducción. Además, defendemos un enfoque socioconstructivista, ya que, en las actividades y tareas que planteamos, los alumnos deben interactuar unos con otros e ir construyendo el conocimiento a partir de las aportaciones de los diferentes miembros del grupo, con el profesor como orientador y guía. Igualmente hemos conseguido que nuestra propuesta didáctica posea una clara orientación al mundo laboral de la localización de videojuegos, haciendo especial hincapié en los componentes profesionales del sector.

Como conclusión y valoración crítica final, es cierto que alcanzar un alto grado de especialización en la amplia variedad de sectores que abarca la traducción resulta prácticamente imposible durante los estudios de grado. En ocasiones, el profesorado se encuentra con una serie de limitaciones de distinta índole (técnicas, temporales, de conocimientos previos del estudiantado) que debe ir sorteando para ofrecer al alumnado una visión lo más completa posible de la realidad laboral. Sin embargo, desde nuestro punto de vista, es necesario mantener la exigencia con el fin de que los programas universitarios de grado incluyan al menos nociones básicas relativas a diferentes aspectos de la traducción profesional, entre ellos, la localización, ya sea de videojuegos, *software* o sitios web. De este modo, los alumnos adquirirán las herramientas necesarias para continuar su formación tanto de manera autónoma, como a través de prácticas en empresas o incluso de estudios de posgrado. Asimismo, se debería promover un acercamiento entre la industria y las instituciones educativas, de manera que los diferentes agentes involucrados participaran en la definición de las competencias específicas del sector que definirán los perfiles profesionales de los futuros egresados.

Bibliografía

- AEVI (2015): *Anuario de la industria del videojuego 15*. Madrid: AEVI – http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2016/06/MEMORIA-ANUAL_2015_AEVI_-_definitivo.pdf (13 de enero de 2018)
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2006): “On the translation of video games.” *The Journal of Specialised Translation* 6: 22–36 – http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf (14 de enero de 2018)
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2007): “Challenges in the translation of video games.” *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció* [5]: 1–7 – <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (14 de enero de 2018)

- Bernal-Merino, Miguel Á. (2008): "Creativity in the translation of videogames." *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* XIII: 57–70 – https://www.academia.edu/7617166/Creativity_in_the_Translation_of_Video_Games (13 de enero de 2018)
- Bonsón, Magdalena; Águeda Benito (2005): "Evaluación y aprendizaje." Águeda Benito, Ana Cruz (eds): *Nuevas claves para la docencia universitaria*. Madrid: Narcea, 87–100
- Chandler, Heather Maxwell; Stephanie O'Malley Deming (2005): *The game localization handbook*. 2nd edition 2011. Sudbury: Jones & Bartlett Learning
- Colina, Sonia (2003): *Translation teaching. From research to the classroom. A handbook for teachers*. Boston: McGraw-Hill
- Dietz, Frank (2007): "How difficult can that be?" *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció* [5]: 1–6 – <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75763> (13 de enero de 2018)
- EMT Board (2017): *EMT Competence Framework – 2017*. Brussels: European Master's in Translation – https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt_competence_fw_k_2017_en_web.pdf (12 de diciembre de 2018)
- Fernández Costales, Alberto (2012): "Exploring translation strategies in video game localisation." *MonTI* 4: 385–408 – https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf (14 de enero de 2018)
- Fernández Costales, Alberto (2014): "Video game localisation: adapting superheroes to different cultures." *Quaderns. Revista de Traducció* 21: 225–239 – https://ddd.uab.cat/pub/quaderns/quaderns_a2014n21/quaderns_a2014n21p225.pdf (14 de enero de 2018)
- Galán Mañas, Anabel (2007): "La enseñanza por competencias, por tareas y por objetivos de aprendizaje: el caso de la traducción jurídica portugués-español." *Íkala, revista de lenguaje y cultura* 18 [12]: 27–57 – <http://www.redalyc.org/pdf/2550/255020488002.pdf> (20 de enero de 2018)

trans-kom

ISSN 1867-4844

trans-kom ist eine wissenschaftliche Zeitschrift für Translation und Fachkommunikation.

trans-kom veröffentlicht Forschungsergebnisse und wissenschaftliche Diskussionsbeiträge zu Themen des Übersetzens und Dolmetschens, der Fachkommunikation, der Technikkommunikation, der Fachsprachen, der Terminologie und verwandter Gebiete.

Beiträge können in deutscher, englischer, französischer oder spanischer Sprache eingereicht werden. Sie müssen nach den Publikationsrichtlinien der Zeitschrift gestaltet sein. Diese Richtlinien können von der **trans-kom**-Website heruntergeladen werden. Alle Beiträge werden vor der Veröffentlichung anonym begutachtet.

trans-kom wird ausschließlich im Internet publiziert: <http://www.trans-kom.eu>

Redaktion

Leona Van Vaerenbergh
University of Antwerp
Arts and Philosophy
Applied Linguistics / Translation and Interpreting
O. L. V. van Lourdeslaan 17/5
B-1090 Brussel
Belgien
Leona.VanVaerenbergh@uantwerpen.be

Klaus Schubert
Universität Hildesheim
Institut für Übersetzungswissenschaft
und Fachkommunikation
Universitätsplatz 1
D-31141 Hildesheim
Deutschland
klaus.schubert@uni-hildesheim.de

- Gambier, Yves (2003): "Introduction." *The Translator* 2 [9]: 171–189 – <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13556509.2003.10799152?needAccess=true> (14 de enero de 2018)
- González Davies, María (2004): *Multiple voices in the translation classroom*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins
- Granell, Ximo (2011): "Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university." *The Journal of Specialised Translation* 16: 185–202 – http://www.jostrans.org/issue16/art_granell.pdf (20 de enero de 2018)
- Gregorio Cano, Ana (2014): *Estudio empírico-descriptivo del desarrollo de la competencia estratégica en la formación de traductores*. Tesis doctoral. Granada: Universidad de Granada – <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/34169/1/24030119.pdf> (20 de enero de 2018)
- Hurtado Albir, Amparo (1996): *La enseñanza de la traducción*. Madrid: Edelsa
- Hurtado Albir, Amparo (1999): *Enseñar a traducir: metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Castellón de la Plana: Universidad Jaume I
- Hurtado Albir, Amparo (2008): "Compétence en traduction et formation par compétences." *Traduction, terminologie, rédaction* 21 [1]: 17–64 – <https://www.erudit.org/fr/revues/ttr/2008-v21-n1-ttr2896/029686ar/> (20 de enero de 2018)
- Hurtado Albir, Amparo (2017): *Researching translation competence by PACTE group*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins
- Kelly, Dorothy (2002): "Un modelo de competencia traductora: bases para el diseño curricular." *Puentes* 1: 9–20 – <http://wpd.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub1/02-Kelly.pdf> (20 de enero de 2018)
- Kelly, Dorothy (2005): *A handbook for translator trainers*. Manchester: St. Jerome
- Loureiro Pernas, María (2007): "Paseo por la localización de un videojuego." *Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció* 5: 1–6 – <http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75762/96192> (20 de marzo de 2018)
- Mangiron, Carme (2004): "Bringing fantasy to reality: Localizing Final Fantasy." *LISA Newsletter Global Insider* XIII, 1.3 – http://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality (15 de diciembre de 2018)
- Mangiron, Carme (2007): "Video games localisation: posing new challenges to the translator." *Perspectives* 4 [14]: 306–323 – <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09076760708669046> (13 de enero de 2018)
- Mangiron, Carme; Minako O'Hagan (2006): "Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation." *The Journal of Specialised Translation* 6: 10–21 – http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php (14 de enero de 2018)
- Mangiron, Carme; Minako O'Hagan (2013): *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins
- Muñoz Ramos, María (2012): *Hacia una redefinición de las materias de tecnologías de la traducción en el marco del EEES: concepto, competencias, procesos de enseñanza-aprendizaje y evaluación*. Tesis doctoral. Málaga: Universidad de Málaga – <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/5048> (13 de enero de 2018)
- Muñoz Sánchez, Pablo (2017): *Localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis
- O'Hagan, Minako (2005): "Multidimensional translation: A game plan for audiovisual translation in the age of GILT." *Proceedings of EU High Level Scientific Conferences: Multidimensional Translation (MuTra)*. Saarbrücken: Advanced Translation Research Center – http://euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O%27Hagan_Minako.pdf (13 de enero de 2018)

- Orozco Jutorán, Mariana (2000): *Instrumentos de medida de la adquisición de la competencia traductora: construcción y validación*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona – <http://www.tdx.cat/handle/10803/5272> (14 de enero de 2018)
- PEGI (2017): *PEGI, Pan European Game Information* – <http://www.pegi.info/es/index/id/955> (14 de enero de 2018)
- Pérez Fernández, Lucila María (2010): *La localización de videojuegos (inglés–español): aspectos técnicos, metodológicos y profesionales*. Tesis doctoral. Málaga: Universidad de Málaga – <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/4040> (20 de marzo de 2018)
- Plaza-Lara, Cristina (2016): *Integración de la competencia instrumental-profesional en el aula de traducción*. Berlin: Frank & Timme
- Pym, Anthony (2003): “Redefining translation competence in an electronic age. In defence of a minimalist approach.” *Meta* 48 [4]: 481–497
- Richards, Jack C.; Theodore S. Rodgers (1986): *Approaches and methods in language teaching*. 3rd edition 2014. Cambridge: Cambridge University Press
- Schäffner, Christina; Beverly Adab (2000): *Developing translation competence*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins
- Titford, Christopher (1982): “Sub-titling – constrained translation.” *Lebende Sprachen* 3: 113–116
- Van den Braden, Kris (2012): “Task-based language education.” Anne Burns, Jack C. Richards (eds): *The Cambridge guide to pedagogy and practice in second language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 132–139
- Vela Valido, Jennifer (2011): “La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores.” *Trans: Revista de Traductología* 15: 89–102 – http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/89-102.pdf (13 de enero de 2018)
- Yániz Álvarez de Eulate, Concepción (2006): “Planificar la enseñanza universitaria para el desarrollo de competencias.” *Educatio siglo XXI* 24: 17–34 – <http://revistas.um.es/educatio/article/view/151/134> (20 de enero de 2018)

Autoras

Cristina Plaza Lara es doctora en Traducción e Interpretación por la Universidad de Málaga, donde actualmente ejerce como profesora asociada de dicho departamento. Imparte clases de traducción especializada, lengua alemana y recursos informáticos. Asimismo es directora de producción en una agencia de traducción, donde realiza tareas de coordinación de proyectos y de equipo. Sus principales áreas de investigación son la didáctica de la traducción y las nuevas tecnologías.

E-mail: cplaza@uma.es

Carmen Grau Lacal es licenciada en Traducción e Interpretación por la Universidad de Alicante y cuenta con un máster en traducción y nuevas tecnologías. Actualmente es traductora en una agencia de traducción en la que lleva a cabo las tareas de traducción, revisión, edición y gestión terminológica. Además, es también responsable de la formación y el seguimiento de los alumnos universitarios que realizan prácticas en su empresa. Sus ámbitos de interés son, principalmente, la localización de videojuegos y la didáctica.

E-mail: carmen.grau.lacal@gmail.com

Neu bei Frank & Timme

Kommunikation – Partizipation – Inklusion

Herausgegeben von
Jun.-Prof. Dr. Bettina M. Bock, Prof. Dr. Ulla Fix,
Prof. Dr. Nathalie Mälzer

Christiane Maaß/Isabel Rink (Hg.): **Handbuch
Barrierefreie Kommunikation.**

ISBN 978-3-7329-0407-5

Bettina M. Bock: „**Leichte Sprache**“ – **Kein Regelwerk.** Sprachwissenschaftliche Ergebnisse und Praxisempfehlungen aus dem LeiSA-Projekt.
ISBN 978-3-7329-0534-8

TTT: Transkulturalität – Translation – Transfer

Herausgegeben von
Prof. Dr. Dörte Andres, Dr. Martina Behr,
Prof. Dr. Larisa Schippel, Prof. Dr. Cornelia Zwischenberger

**Basiswissen für Dolmetscher und Übersetzer –
Deutschland und ...:**

... **China.** (Ke Liu) ISBN 978-3-7329-0527-0

... **das Vereinigte Königreich Großbritannien und
Nordirland.** (Amrei Bahr/Katja Hagedorn)
ISBN 978-3-7329-0467-9

... **die USA.** (Jette Knapp) ISBN 978-3-7329-0447-1

... **Frankreich.** (Miriam Heike Schroers)
ISBN 978-3-7329-0485-3

... **Italien.** (Saskia Isabelle Riemke/Eleonora
Pepe) ISBN 978-3-7329-0468-6

... **Polen.** (Smantha Blai) ISBN 978-3-7329-0446-4

... **Russland.** (Viktoria Fedorovskaja/Tatiana
Yudina) ISBN 978-3-7329-0487-7

... **Spanien.** (Thomas Baumgart/Mona Gerlach)
ISBN 978-3-7329-0465-5

Charlotte P. Kieslich: **Dolmetschen im Nationalsozialismus.** Die Reichsfachschaft für das Dolmetscherwesen (RfD). ISBN 978-3-7329-0515-7

TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens

Herausgegeben von
Prof. Dr. Klaus-Dieter Baumann, Dr. Susanne Hagemann,
Prof. Dr. Dr. h.c. Hartwig Kalverkämper,
Prof. Dr. Klaus Schubert

Marta Estévez Grossi: **Lingüística Migratoria e Interpretación en los Servicios Públicos.** La comunidad gallega en Alemania. ISBN 978-3-7329-0411-2

Ivana Havelka: **Videodolmetschen im Gesundheitswesen.** Dolmetschwissenschaftliche Untersuchung eines österreichischen Pilotprojektes.
ISBN 978-3-7329-0490-7

Maria Mushchinina (Hg.): **Formate der Translation.** ISBN 978-3-7329-0506-5

Peter Sandrini: **Translationspolitik für Regional- oder Minderheitensprachen.** Unter besonderer Berücksichtigung einer Strategie der Offenheit. ISBN 978-3-7329-0513-3

