

CURSO LOCALIZÁNDOSE PARA LOS VIDEOJUEGOS

Dictado por Caro Panero*

Fechas: sábados de junio de 2019 (8/6, 15/6, 22/6 y 29/6).

Duración: 1 hora y media por clase, 6 horas totales.

Modalidad: A distancia.

Objetivos del curso: Proporcionar herramientas y conocimiento básico para una de las tareas más divertidas, creativas y desconocidas del ambiente de traducción audiovisual: la localización de videojuegos.

Destinatarios: Estudiantes de la carrera del traductorado, profesionales de la traducción, personas relacionadas al ambiente de los videojuegos que le interese conocer sobre esta temática.

Idiomas: español e inglés (ejemplos, ejercicios).

Programa: Presentación de la tarea de localización. Focalización en los videojuegos. Ejemplos. Ejercicios. Práctica.

Metodología: Aquellas personas que se inscriban recibirán material teórico y práctico para conocer los fundamentos, las características y los matices que componen la localización de videojuegos. Primero, se conocerá la información teórica, la terminología y los aspectos de esta interesante rama de la traducción audiovisual, y luego se procederá a la parte práctica y a la resolución de ejercicios (dando a lugar un espacio para las preguntas y consultas de las personas interesadas) para una mejor comprensión de lo visto anteriormente. Las clases virtuales se realizarán a través de Hangouts

y se receptorán los ejercicios y/o preguntas a través de correo electrónico de la profesora a cargo del curso.

Bibliografía (opcional): Se presentará una vez confirmado el seminario.

Mini CV: Traductora especializada en videojuegos y subtítulos. Coautora de la saga "Los Reinos de Hêrion". Autora de "Fanzilandia I y II"; y cuentos publicados en las antologías de fantasía y terror: Buenos Aires Fantástica 3, Relatos de Espada y Brujería, Italparka, Silencio a la Medianoche y El Libro Negro de los Lamentos. Socia y cocreadora de la editorial Cuervolobo. Su cuento "Terochico" salió publicado en el diario Hoy Día Córdoba. Uno de sus cuentos obtuvo una mención en la antología "Mi abuela tiene un bicho" de Lafarium". Una de las ganadoras de la Segunda Antología de cuentos Pórtico de Ciencia Ficción de 2018. Creadora de la narrativa de un videojuego de realidad virtual en desarrollo para un estudio independiente. Disertante de cursos y talleres para colegas de la traducción relacionados a la localización de videojuegos y a la traducción audiovisual, en especial de subtulado.