



## Taller de Localización de Videojuegos

10/03/2016

Día 19 de marzo, de 19:00 a 21:00, en el aula 19  
de la Facultad

### CONTENIDO DEL TALLER

El taller ofrecerá una inmersión en el proceso de la traducción y del doblaje del videojuego, repasando el estado actual del mercado internacional (de dónde venimos y adónde creemos que vamos). Mediante un recorrido histórico por aquellos videojuegos cuya traducción ha suscitado más polémica, se hará participe a los asistentes generando un dinámico debate donde podrán aportar su experiencia con otros títulos cuya traducción les haya marcado sea cual sea la razón.



Pasaremos después a hablar de los distintos géneros textuales dentro del videojuego con un archivo práctico donde veremos problemas y estrategias de traducción de la especialidad.

Asimismo, se presentará el concurso internacional de localización de videojuegos Locjam que se celebra este año del 14 al 27 de marzo: <http://www.locjam.org/>.

El taller será impartido por Juan Yborra y Eugenia Arrés.

**Juan Yborra** es licenciado en Traducción e Interpretación por la [Universidad de Granada](#). En su actividad profesional, está especializado en traducción audiovisual y localización de videojuegos. Empezó traduciendo algunos animes bastante populares para varios fansubs. En esta época también dio sus primeros pasos en el mundo del romhacking y tradujo por su cuenta algunos de sus juegos retro favoritos. Hoy en día conjuga la traducción de subtítulos para series y documentales con la traducción de juegos para PC (en su mayoría RPG).”

**Eugenia Arrés** es localizadora profesional freelance desde hace diez años. Ha trabajado en la traducción multilingüe de numerosos productos de software, productos multimedia, sitios web y videojuegos. Asimismo, es traductora y revisora de subtítulos y guiones de doblaje desde 2005. Desempeñando este trabajo, ha participado en la traducción y revisión de más de 300 títulos en formato para cine, televisión, videojuegos y publicidad, colaborando en proyectos de grandes empresas como Koei, Arc Systems, Blizzard, Electronic Arts, Buena Vista International, Disney, Dreamworks, Paramount, Pixar, Sony, Universal Pictures o Warner Bros. Actualmente trabaja como asesora de localización, coordinadora de equipos y traductora dentro de la industria de los videojuegos, donde está implicada en distintos sectores del mercado: desde videojuegos más comerciales a pequeños proyectos independientes, pasando por tareas relacionadas con los medios de prensa internacionales sobre videojuegos. Si estás interesado, puedes seguir su actividad en las redes sociales en su cuenta de Twitter @earres y en su blog De traducciones y otras rarezas.

## **INCRIPCIÓN**

Se ofertan 32 plazas para los estudiantes de la FTI.

Las inscripciones pueden hacerse en el Decanato de la Facultad o enviando un correo a [factrad@ugr.es](mailto:factrad@ugr.es). La adjudicación se realizará por orden de llegada y se comunicará a los estudiantes por correo electrónico.