




	Méndez González		
	Ramón		
Categoría	Profesor asociado	Área	Tradución e Interpretación
Teléfono		Email	rmendez@uvigo.es
Despacho	C 46	Caixa do correo	
Cargo	Codirector del Título Propio de Especialista en Tradución para la Industria del Videojuego (ETIV) http://paratraduccion.com/videojuegos/	Grupo de investigación¹	Grupo de Investigación Tradución & Paratradución (T&P) http://paratraduccion.com/doctorado/
   Web	Academia.edu: https://independent.academia.edu/RamonMendezGonzalez Researchgate: https://www.researchgate.net/profile/Ramon-Mendez-5		
Liñas de TFM	- Tradución de videoxogos - Tradución de cómic - Interpretación e linguaxes especializadas		
Materias impartidas	<i>-Tradución de videoxogos</i>		
Materias afíns²	<i>-Tradución y servicios culturales</i> <i>-Tradución publicitaria</i> <i>-Tradución y patrimonio</i>		
CV resumido³	Ramón Méndez es doctor universitario en Tradución & Paratradución de videoxogos y lleva desde 2003 traballando en la industria del videojuego. Ha colaborado en diferentes medios de prensa especializada (MeriStation, Manual, GamesTribune, Edge, NGamer, GameReactor o Radio Marca, entre outros), así como también ha traducido o interpretado para las ramas españolas de empresas importantes de videojuegos. Ha participado en la localización de casi un millar de videojuegos hasta la fecha, muchos de ellos elogiados por crítica y público. En total, acumula más de 30 premios y nominaciones por su labor como traductor y como periodista. En su labor como profesor universitario, ha sido profesor asociado tanto de la Universidade de Vigo como de la Universidad de Alicante, así como también ha colaborado en diversos másteres y cursos de otras universidades de todo el		

¹ Grupo de investigación e enlace á web.

² Materias impartidas na Universidade de Vigo desde o inicio do contrato ou, no seu defecto, ámbitos de afinidade de materias que podería impartir, incluíndo as linguas de traballo.

³ No caso de que dispoña dun CV completo en liña, por favor, indique o enlace.

	<p>mundo. Además, es uno de los directores y principal docente del Título Propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV) de la Universidade de Vigo. Asimismo, ha publicado un gran número de textos académicos y de divulgación sobre la localización y la industria del videojuego en general.</p>
<p>Publicacións⁴</p>	<p>Libros</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bourgoïn Vergondy, Emmanuel y Ramón Méndez González [eds.] (en prensa) <i>Tradución e Paratradución II. Líneas de investigación</i>, Frankfurt am Main–Bern–Bruxelles–New York–Oxford–Warszawa–Wien: Peter Lang, col. Studien zur romanischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation («Estudios sobre lenguas románicas y comunicación intercultural») dirigida por Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez y Dolores García-Padrón, vol. 157. ISBN: 978-3-631-84174-7 - Méndez González, Ramón (2022) La enciclopedia Dreamcast. Sevilla: Héroes de Papel Studies. - Méndez González, Ramón y Aznar Miró, Rafael (2022) Dragones y Yakuzas: El vuelo de Sega hacia el inframundo japonés. Sevilla: Héroes de Papel Studies. - Méndez González, Ramón (2019) El legado del lobo blanco: El universo de Geralt de Rivia y la saga The Witcher. Sevilla: Héroes de Papel Studies. - Méndez, Ramón (2019) Persona: Un viaje al fondo de la psique humana. Madrid: GTM Ediciones C. B. - Méndez González, Ramón y Calvo-Ferrer, José Ramón (2017) Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora. Granada: Editorial Comares. - Méndez, Ramón y Ramírez, Carlos (2016) L'Histoire de Shenmue. Houdan: Pix'n Love Editions. - Méndez González, Ramón (2015) Localización de videojuegos : Fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo. - Méndez, Ramón y Ramírez, Carlos (2015) La odisea de Shenmue. Sevilla: Héroes de Papel Studies. <p>Capítulos de libro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Méndez González, Ramón (2022) «La carátula de los videojuegos: modificaciones paratextuales según las necesidades de la cultura meta», en José Yuste Frías y Xoán Manuel Garrido Vilariño [eds.] <i>Tradución e Paratradución I. Líneas de investigación</i>, Berlín: Peter Lang, Col. Studien zur romanischen Sprachwissenschaft und interkulturellen Kommunikation («Estudios sobre lenguas románicas y comunicación intercultural») dirigida por Gerd Wotjak, José Juan Batista Rodríguez y Dolores García-Padrón, Vol. 142, pp. 159-176. ISBN: 978-3-631-81038-5

⁴Publicacións máis relevantes dos últimos 5 anos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Méndez González, Ramon (2021) «La figura del localizador dentro del proceso de desarrollo de un videojuego», en Francisco García y Beatriz Legerén [eds.] Videojuegos: Comunicación y Persuasión. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y publicaciones, pp. 51-70. - Méndez González, Ramón (2021) «Realismo social y metáforas fantásticas», en Antonio César Moreno y Salvador Gómez García [eds.] Videojuegos del presente: la realidad en formato lúdico. Gijón: Ediciones Trea, pp. 79-106. - Méndez González, Ramón (2021) «El videojuego y las distintas realidades culturales», en Antonio César Moreno y Alberto Venegas [eds.] La vida en juego: la realidad a través de lo lúdico. Ediciones Anait, pp. 53-71. - Méndez González, Ramón (2021) «Los problemas del género en la localización de videojuegos», en Elena Bandrés [ed.] Estudios de género en tiempos de amenaza. Madrid: Editorial Dykinson, pp. 1085-1104. - Méndez González, Ramón (2020) «Necesidades comunicativas en nuevos entornos de trabajo: La interpretación el ámbito de los videojuegos», en Carla Botella, Javier Franco y Catalina Iliescu [eds.] Translatum nostrum. La traducción y la interpretación en el ámbito humanístico. Granada: Editorial Comares, pp. 223-234. - Méndez González, Ramón (2020) «Localización de videojuegos, intertextualidad y transcreación: fundamentos básicos», en Silvia Martínez [ed.] Nuevas tendencias en Traducción e Interpretación: Enseñar, aprender e investigar en la Revolución Digital. Granada: Editorial Comares, Colección Interlingua, n.º 260, pp. 79-92. - Méndez González, Ramón (2020). «El videojuego como medio documental: tipologías de representación videolúdica de la realidad», en Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa [eds.] Humanidades digitales y videojuegos. Murcia: Servicio de publicaciones Universidad de Murcia. - Méndez González, Ramón (2016) «Los videojuegos como puente entre culturas : adaptación ideológica del producto a distintos mercados». En: FERREIRO VÁZQUEZ, Ó. (ed.) Traducir e interpretar lo público. Granada: Editorial Comares, pp. 79-90. - Méndez González, Ramón (2014) «Traducir para un nuevo entorno cultural : el sector de los videojuegos». En: MONTERO DOMÍNGUEZ, X. (ed.) Traducción e industrias culturales, nuevas perspectivas de análisis. Frankfurt am Main: Peter Lang, pp. 105-119. - Méndez González, Ramón (2014) «The Terminology of the Video Game Industry : A New Type of Specialised Language». En : CALVO-FERRER, J.R. y CAMPOS PARDILLOS, M.A. (eds.) Investigating Lexis : Vocabulary Teaching, ESP, Lexicography and Lexical Innovation. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing, pp. 191-204. - Méndez González, Ramón (2013). «Localización de videojuegos : necesidades y posibilidades de la traducción del siglo XXI». En: MONTERODOMÍNGUEZ, X. (ed.) Traducción para la
--	--

comunicación internacional. Granada: Editorial Comares, pp. 57-69.

Artículos en revistas

- Méndez González, Ramón (2012) «Traducir videoxogos dende a paratradución». *Viceversa*. N.º 17-18, pp. 141-158.
- Méndez González, Ramón (2014) «Localización de videoxogos: paratextos materiais e icónicos». *Scientia Translationis*. N.º 15, pp.77-93.
- Méndez González, Ramón (2014) «As portadas dos videoxogos : epitexto visual por antonomasia». *Viceversa*. N.º 19-20, pp. 281-302.
- Méndez González, Ramón (2014) «Localización de videoxogos: la traducción multimedia del siglo XXI». *Bit y aparte, revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*. N.º 2, pp. 88-100.
- Méndez González, Ramón (2015) «Subtítulos y videoxogos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario». *Quaderns de cine*. N.º 12, pp. 87-103.
- Méndez González, Ramón (2015) «Paratraducción de la pareja texto/imagen: mutilación y manipulación de paratextos lingüísticos e icónicos». *Sendeban*. N.º 26, pp. 83-98.
- Méndez González, Ramón (2015) «Doblaje y videoxogos : la incidencia de la industria del cine en un nuevo sector de ocio». *Quaderns de cine*. N.º 10, pp. 73-82.
- Méndez González, Ramón (2015) «La influencia de la localización de videoxogos en la percepción del producto por parte de los usuarios». *Translation Journal*. April 2015.
- Méndez González, Ramón (2015) «La localización como factor clave en el proceso de desarrollo de un videoxogo». *adComunica. Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*. N.º 9, pp. 77-95.
- Méndez González, Ramón (2016) «Localización y cultura: comprender los videoxogos como referentes culturales». *Entreculturas*. N.º 7-8, pp. 741-759.
- Méndez González, Ramón (2016) «El idioma como frontera». *Deus Ex Machina: Cuaderno de máquinas y juegos*. N.º 0, pp. 180-185.
- Méndez González, Ramón (2018) «La traducción de los simios». *Supersonic*. N.º 8.
- Méndez González, Ramón (2018) «Reseña: La medicina en las series de televisión». *Revista Panace@*. Vol. XIX, N.º 48, pp. 247-249.
- Méndez González, Ramón (2019) «Aproximación a la interpretación en el ámbito de los videoxogos». *Sendeban*. N.º 30, pp. 273-299.
- Méndez González, Ramón (2019) «Complejidades de la localización de videoxogos: El problema del género de los personajes». *La linterna del traductor*. N.º 18.
- Méndez González, Ramón (2019) «Specialized Terminology in the Video Game Industry: Neologisms and their Translation». *Vertimo Studijos*. N.º 12, pp. 72-87.
- Méndez González, Ramón y Botella Tejera, Carla (2020) «Una

Facultade de Filoloxía
e Tradución
Campus de Vigo
E-36310 Vigo

Tel. 986 812 371
Fax 986 812 371
Email:
mtcivigo@gmail.com

<http://paratraduccion.com/limiares>

	<p>aproximación al intertexto videolúdico. El caso de Leisure Suit Larry: Reloaded». Hikma. N.º 19 (1), pp. 9-41. - Méndez González, Ramón (2021) «Análise de Subtitle legends como ferramenta de formación para a tradución audiovisual e multimedia». Viceversa. 21: 213-227.</p>
--	---