FARO DE VIGO
SÁBADO, 22 DE JUNIO DE 2019

Cantera de traductores de videojuegos en la UVigo

La mitad del alumnado del título de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego, único en el ámbito universitario español, procede de otras comunidades, Argentina y Venezuela

SELINA OTERO ■ Vigo

Todo surgió del interés demostrado por el alumnado en la materia de Traducción de videojuegos que se imparte en el Máster en Traducción para la Comunicación Internacional (MTCI). El tirón de la industria de los contenidos interactivos se percibía en la demanda de esta asignatura, de manera que parecía quedarse corta. Fue así como Óscar Ferreiro, Ramón Méndez (ambos profesores asociados de la UVigo) y José Yuste Frías (Profesor titular de Universidad de la UVigo e IP del Grupo T&P) se animaron a crear un título propio de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (ETIV), una iniciativa pionera en todo el país y respaldada desde un principio por la institución académica viguesa.

Son 17 profesores en contacto con la industria del videojuego. "No es algo que surgiese de la noche a la mañana, sino que fue el resultado de muchos años de jugar con la idea hasta que por fin una universidad, la Universidad de Vigo, quiso apoyar el proyecto. Los profesores, al estar en contacto constante con la industria, veíamos las necesidades del mercado", coinciden en expresar Yuste, Méndez y Ferreiro, que cuentan con el apoyo en este título de una treintena de empresas del sector: desde compañías de desarrollo a distribuidoras, agencias de localización, revistas y plataformas de varios lugares del mundo. "No se limita al ámbito local", añaden.

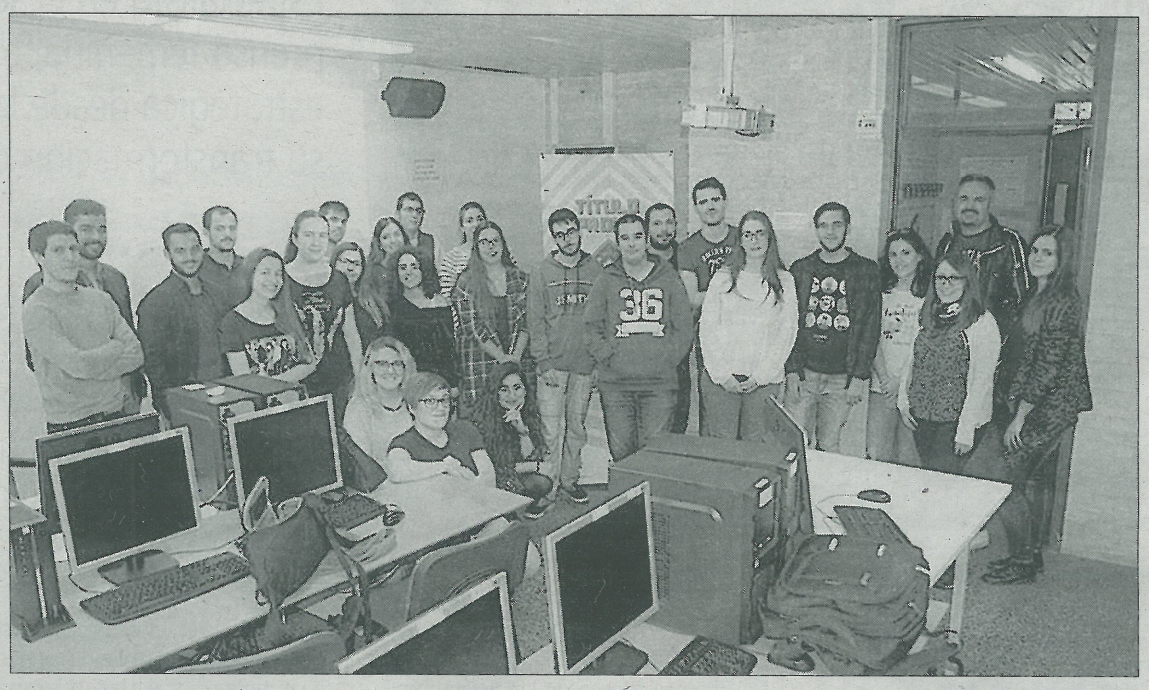
El que acaba de terminar, el curso 2018/2019, ha sido el del estreno de este título propio. "Hubo una preinscripción de unos 40 alumnos/as. Una vez revisada la documentación de cada candidato se seleccionaron 22 personas para tener un grupo homogéneo", cuenta Yuste. Es que el título propio incluye unos determinados requisitos de acceso (fijados en el Reglamento de Títulos de Posgrado de la Universidad de Vigo), como ser titulado/a universitario de primero y segundo ciclo; alumnos/as de una licenciatura o equivalente con los tres primeros cursos superados o profesionales directamente relacionados con la especialidad del título que reúnan los requisitos legales para cursar estudios universitarios y acrediten un mínimo de tres años de experiencia profesional.

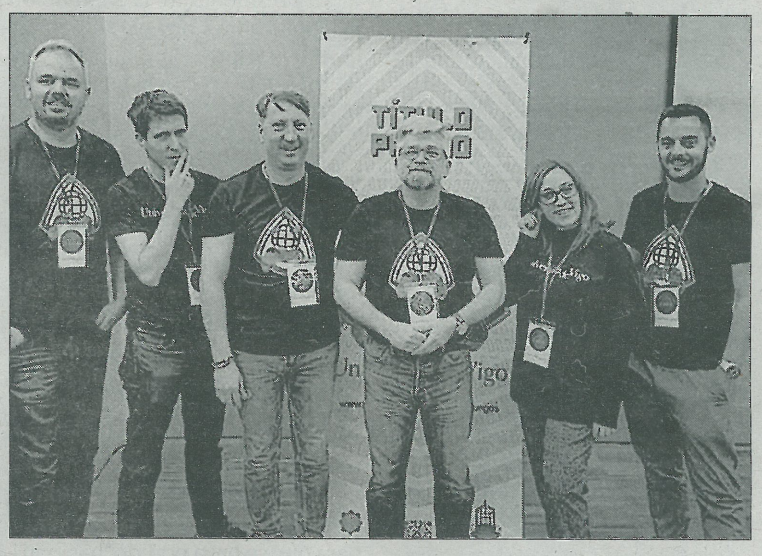
De Murcia, Cataluña o Madrid

La originalidad del título y el hecho de ser único en la oferta universitaria llamaron la atención no solo de estudiantes gallegos. Prácticamente la mitad del alumnado procede de otras comunidades y países. "Murcia, Cataluña, Madrid, Castilla y León, Asturias, Argentina o Venezuela son los lugares de origen del 45% del alumnado", comentan los docentes. "Durante el periodo de preinscripción hubo muchas consultas realizadas desde México", añaden.

El idioma vehicular de la industria del videojuego es el inglés: "el idioma principal de trabajo en clase". "No obstante, como el japonés también es un idioma importante en la industria, tenemos un par de profesores expertos en dicha lengua para los alumnos que prefieren trabajar en japonés", describen Yuste, Méndez y Ferreiro, que participaron hace unos días en el evento FaroGaming organizado por este periódico.

"A nivel universitario es la única titulación. Nuestros amigos del ISTRAD (Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción) de Sevilla tienen también un curso de experto en el que colaboran algunos de nuestros profesores pero son dos enfoques diferentes de la docencia", concluyen.





Arriba: foto de grupo en clase. Abajo: Óscar Ferreiro, Ramón Méndez, Emmanuel Bourgoin, José Yuste, Alba Calvo e Iago Álvarez durante su participación en FaroGaming.

CLAVES

1 Los 22 primeros estudiantes
El curso 2018-2019 fue el primero con 22 alumnos/as

2 Idiomas de trabajo: inglés y japonés
El idioma vehicular de la industria del videojuego es el inglés, por lo que es el principal en clase. También hay dos profesores de japonés para los estudiantes que piden formarse en esta lengua

3 Curso similar en Sevilla
"A nivel universitario la nuestra es la única titulación. Nuestros amigos del ISTRAD de Sevilla tienen un curso de experto en el que colaboran algunos de nuestros profesores. Son dos enfoques diferentes de la docencia los títulos se pueden compaginar", expresan los docentes

Un título compatible con el máster

Los desarrolladores de videojuegos se encargan de explicar al alumnado cómo se crea un videojuego y en qué parte del proceso se integra el trabajo de localización. También participan en este curso profesionales del ámbito propio de la localización que acumulan decenas de premios y nominaciones por su trabajo como traductores. Hay además, en el reparto, intérpretes, periodistas o traductores de juegos de mesa.

"En la titulación propia se tocan todos los aspectos de la industria del videojuego en los que se necesitan profesionales de las lenguas", apunta Yuste.

La mayor parte del trabajo del curso se centra en la localización de videojuegos (ingame, subtitulado, doblaje...) pero también hay módulos más breves en los que se trabaja con marketing, localización de software, juegos de mesa, interpretación o traducción para la prensa.

El título de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego (*http://paratraduccion.com/videojuegos/*) puede cursarse solo o conjuntamente con el Máster en Traducción para la Comunicación Internacional (*paratraduccion.com/limiares/*). "Este primer curso un 30% del alumnado cursó ambas titulaciones. Que conste que los horarios de ambas titulaciones (en la Facultad de Filología y Traducción de la UVigo) están diseñados para poder compatibilizar ambos estudios", explican los profesores.

Al final del curso los estudiantes tienen opción a prácticas con las empresas del gremio.

Rosais 2

Marta Gándara

Porque aún quedan minutos inevitables, vi esta semana "The night of" (Steven Zaillian, 2016). En el último capítulo, el protagonista le pregunta a su protector en la cárcel por qué razón le ayuda, y él responde: "*Eres especial Nash, un espécimen único, y el hecho de protegerte es como poseer algo que no tiene nadie más, es como, no sé, ¡tener un unicornio! Cómo no iba a cuidar de ti, qué clase de individuo crees que soy*".

Hace un par de días fui al acto de graduación de segundo de bachillerato de Rosais 2, en el teatro García Barbón. Ciento veinte chavales de dieciocho años entre los que estaba mi hija mayor.

Me vi allí sentada, rodeada del resto de familias y supongo que habría resultado lógico emocionarme, recordar lo pequeña que era hace nada y lo mayor que aparentaba ahora, con tacones y rímel. Pensar en su futuro, o en el mío sin ella en casa, pero no ocurrió así. Mi pensamiento se fue, de forma muy adolescente, a intentar encontrar entre esos 120 a los que hubiesen sido mis amigos si la que tuviera 18 años fuese yo.

> "Mi pensamiento se fue a intentar encontrar entre esos 120 a los que hubiesen sido mis amigos"

Y lo cierto es que los localicé en los primeros minutos del acto, tan pronto como entraron en el teatro, en fila de a dos, encabezados por la banda de gaitas.

Tal vez por su manera de caminar, de inclinar la cabeza, de aparentar distancia o quizás porque tengo un detector de especiales, quién sabe. Cosas que no se explican porque simplemente son otra historia.

El resto del acto me dediqué a seguirles con la mirada, con la intención de confirmar que mi elección inicial era correcta, y lo confirmé. En la entrega de diplomas, cuando decían el grado que cada uno proyectaba cursar, sólo uno de 120 quería ser piloto, sólo uno arquitecto y sólo uno veterinario. Justo los tres que para mí ya se habían diferenciado desde el principio.

Esa manera en la que algunas personas transmiten que son especiales, distintas, que no les importa. Esa que te haría elegirlos entre mil opciones, esa que te llevaría a exclamar: *¡cómo no iba a querer ser tu amigo, qué clase de individuo crees que soy!*