

LOCALIZACION DE VIDEOJUEGOS



Plaza de edición:	MADRID
Nº de páginas:	206 págs.
Categoría:	Informática
Año edición:	2017
Autor:	MUÑOZ PABLO SANCHEZ
ISBN:	9788491710592
Editorial:	SINTESIS
Lengua:	CASTELLANO

[LOCALIZACION DE VIDEOJUEGOS.pdf](#)

[LOCALIZACION DE VIDEOJUEGOS.epub](#)

Este manual, dirigido a traductores, revisores, gestores de proyectos y cualquier otra persona interesada en el mundo de los videojuegos, detalla en profundidad todos los entresijos de la localización de videojuegos, documentando las prácticas más habituales y proponiendo soluciones a las dificultades más comunes. Entre los temas tratados se encuentran los distintos aspectos que se deben tener en cuenta para que un juego se pueda localizar (internacionalización), los diferentes formatos que se pueden encontrar al trabajar en este campo, cómo sortear dificultades técnicas importantes (variables, etiquetas o limitación de caracteres), estrategias de traducción y revisión para darle un estilo propio a personajes o a situaciones que requieran de mucha creatividad (transcreación), los elementos básicos del control de calidad lingüístico (testing) e incluso aspectos profesionales como contratos, tarifas o perfiles de trabajo. En definitiva, la finalidad de esta obra es ayudar a que el lector disponga de una base teórica y práctica sólida que le permita afrontar con éxito los retos que deben superar los profesionales de la localización de videojuegos.