



Videojuegos para el euskara

12.Jul 2023

Cód. Z12-23

Mod.:

Presencial

Edición

2023

Tipo de actividad

Curso de Verano

Fecha

12.Jul 2023

Ubicación

Euskararen Etxea

Idiomas

Euskera Español

Validez académica

10 horas



DIRECCIÓN

Elixabete Larrinaga Artetxe, UPV/EHU

Comité Organizador



Descripción

El objetivo principal de los videojuegos es el entretenimiento, tanto de personas adultas como de niñas y niños. Es el sector con mayor facturación de la industria del ocio. Y las y los jugadores también van a más: en 2021, superaban los 3.000 millones (DEV, 2021).

En facturación, la industria española es la quinta en Europa (por delante de Francia, Alemania, Suecia y Finlandia). Si atendemos a la industria autonómica, Cataluña y Madrid encabezan el ranking con más empresas de videojuegos concentradas en Cataluña (27%), seguida de Madrid (24%). En la Comunidad Autónoma Vasca, el 3,5% y en Navarra, el 0,5% (DEV, 2021).

Los puestos de trabajo creados en el sector también están en auge y lo seguirán siendo en los próximos años. Más de la mitad de los puestos de trabajo están ocupados por jóvenes menores de 30 años y las mujeres también son cada vez más (23%).

Se puede decir que no ha hecho más que empezar a visualizar el euskera en el campo de los videojuegos. Sin embargo, tiene un paso que dar. El Consejo Asesor del Euskera publicó en 2021 Euskararen Inguru Digitala: Gomendioak 2021-2024. En dicho informe se señala que una de las líneas estratégicas de trabajo de la Comisión es la promoción de los Contenidos Digitales en Euskera. Es necesario crear contenidos de todo tipo, y los que alimentarán el ocio para jóvenes son de gran importancia.

En este contexto hay que situar también el esfuerzo por fomentar los videojuegos en euskera: existe un gran interés social en este tema, ya que los agentes e instituciones del euskera están preocupados por el escaso uso del euskera que tienen las y los jóvenes y quieren impulsar las actividades de ocio en euskera. Si la parte lúdica de la juventud de Euskal Herria va a ser en euskera, también tenemos que fijarnos en los videojuegos. De hecho, hoy por hoy, hay muy pocas posibilidades de jugar en euskera. En ello destaca el esfuerzo realizado por los miembros de Game Erauntsia para ofrecer los videojuegos en euskera.

En el ámbito de los videojuegos, la gamificación, es decir, utilizar los juegos para impartir las clases. Es interesante conocer el lugar que ocupan los juegos en la enseñanza en euskera: hay que analizar qué tipo de juegos se utilizan, hasta dónde llega el euskera en la enseñanza, qué recursos hay, etc.

Objetivos

Veremos cuál es la situación de los videojuegos en Euskadi, Cataluña y Galicia. De la situación catalana y gallega nos hablarán las y los invitados llegados de aquellos países: qué demuestran en la Academia en relación a los videojuegos, el uso de su lengua en los videojuegos, etc. Gracias a sus explicaciones y con las aportaciones de todos, trataremos de definir cómo se puede recorrer el camino en euskera.

Colabora



Programa

12-07-2023

08:45 - 09:00 Erregistroa

09:00 - 09:15 Inauguración institucional. Orden de intervención:

Elixabete Larrinaga Artetxe | UPV/EHU - Ikastaroaren zuzendaria
Iurdana Akasuso Atutxa | Bilboko Euskararen Etxea - Zuzendaria
Patxi Juaristi Larrinaga | Gabriel Aresti Katedra - Zuzendaria
Xabier Arauzo Uriarte | Bizkaiko Foru Aldundia - Euskara zuzendaria

09:15 - 10:45 “Bideojokoak EHUn: non, zer, nola”

Alfonso Berroya Elosua | UPV/EHU - Arte Ederrak Fakultatea
Ainara Romero Andonegui | UPV/EHU - Bilboko Hezkuntza Fakultatea
Eduarne Larraza Mendiluze | UPV/EHU - Informatika Fakultatea

10:45 - 11:15 “Bideojokoak Euskadin”

Itziar Zorrazin Goikoetxea | UPV/EHUn doktratua - Itzultzailea

11:15 - 11:45 Pausa

11:45 - 12:45 “Videojuegos en Catalunya”

Elena Hernández | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB
Carme Mangiron Hevia | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB

12:45 - 13:45 “Videojuegos en Galicia”

Celia Rocha Taboas | Vigoko Unibertsitateko doktoregaia
Ramón Méndez González | Vigoko Unibertsitatea
Óscar Ferreiro Vázquez | Vigoko Unibertsitatea

13:45 - 15:15 Bazkaria

15:15 - 15:45 “Videojuegos para las lenguas minorizadas”

Laura Santamaria Guinot | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa, UAB

15:45 - 17:00 Mesa Redonda: “Bideojokoak euskararentzat”

Lander Unzueta Lequericabeascoa | Game Erauntsia
Danel Solabarrieta Arrizabalaga | Elhuyar
Itziar Zorrazin Goikoetxea | UPV/EHUn doktratua - Itzultzailea

Gidaria

Elixabete Larrinaga Artetxe | UPV/EHU - Ikastaroaren zuzendaria

Dirigido por:



Elixabete Larrinaga Artetxe

UPV/EHU

En estos momentos se encarga de la gestión del Vicedecanato de prácticas y orientación laboral de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UPV/EHU. Ha ocupado otros puestos de gestión en la universidad: directora de movilidad internacional de la UPV/EHU (2009-2013) y vicedecana de programas de movilidad en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación (2007-2009) Es doctora en Ciencias Políticas y de la Administración por la UPV/EHU. Es profesora del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad. Sus áreas de conocimiento: Lenguaje audiovisual, teoría y técnicas de la información audiovisual, técnicas de creación audiovisual, producción de radio y televisión y sociología de la comunicación. Ha trabajado como periodista en los servicios informativos de Euskal Telebista (1991-2003 y 2015-2018) y ha realizado colaboraciones para Euskadi Irratia (2016-2019) Por otro lado, fue miembro del Consejo Asesor del Euskera del Gobierno Vasco (2003-2020), miembro del jurado de los Premios Rikardo Arregi de Periodismo (2018-2021) y presidente de la ikastola Kurutziaga de Durango (2010-2013)

Profesorado



Alfonso Berroya Elosua

Soy Alfonso Berroya Elosua, actualmente PDI de la Facultad de Bellas Artes en Leioa. Soy especialista profesional, específicamente del ámbito del dibujo, cómic, ilustración, cine y videojuegos. Realicé la tesis sobre las industrias profesionales de estos sectores, sobre datos de empleabilidad, mercado, metodologías, procesos y salidas laborales. En este sentido, he compaginado mi investigación universitaria con ponencias, capítulos de libro, exposiciones y publicaciones en revistas indexadas con el trabajo en las industrias antes mencionadas. He trabajado como ilustrador freelance desde 2012 a 2018, y como concept artist y director de arte para empresas como Iron Belt Studios, Ala Oeste Studios, Hunters of Magic, Ioon Technologies y Iron Forge Studios. Finalmente, en 2022 hemos desarrollado un proyecto de innovación educativa titulado “Lerrotuz”, donde hemos obtenido financiación de la propia UPV/EHU, complementándolo con participaciones en congresos y exposiciones con trabajo del alumnado para la muestra de resultados de la investigación



Óscar Ferreiro Vázquez



Elena Hernández

Elena es licenciada en Traducción e Interpretación (inglés y japonés) por la Universidad Autónoma de Barcelona y en Derecho por la Universidad Oberta de Catalunya. Compagina la docencia de japonés y localización de videojuegos en la Facultad de Traducción e Interpretación de la UAB con su trabajo como traductora e intérprete free lance, dedicando gran parte de su tiempo a la traducción de videojuegos. La ponencia es compartida con Carme Mangiron. Ella es profesora de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y miembro del grupo de investigación Transmedia Catalonia. Es la coordinadora del Máster Universitario en Traducción Audiovisual de la UAB. Obtuvo el Premio a la Excelencia Docente de la UAB en el año 2022. Cuenta con dilatada experiencia profesional como traductora especializada en localización de software y videojuegos, entre los que destaca la saga Final Fantasy. Sus principales áreas de investigación son la traducción y localización de videojuegos, así como su accesibilidad. Es coautora con Minako O’Hagan de Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry (2013) y una de las editoras de Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games (Mangiron, Orero, O’Hagan, 2014).



Edurne Larraza Mendiluze

UPV/EHU

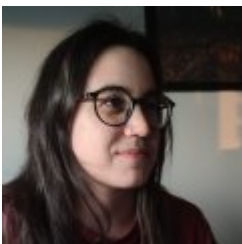
Ingeniera en Informática (1999) y Doctora (2014) por la Facultad de Informática de la UPV/EHU y Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Formación (2005) por Mondragon Unibertsitatea. Profesora del Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores de la Facultad de Informática de la UPV/EHU desde el año 2000. También impartió docencia en la Universidad Pública de Navarra (UPNA) entre 1999 y 2001. Desarrolla su actividad investigadora en la enseñanza de informática como miembro del grupo ADIAN. Tomó la docencia como tema de investigación en su tesis. Estudió cómo se enseña y aprende el tema de entrada/salida de las computadoras y diseñó un proyecto para desarrollar un juego simple programando la entrada/salida de la máquina Nintendo DS. Desde entonces dirige el proyecto JolasMATIKA con el objetivo de llevar la informática y el pensamiento computacional hasta Primaria.



Carme Mangiron Hevia



Ramón Méndez González



Celia Rocha Taboas

Después de terminar el Grado en Linguas Estranxeiras y el Mestrado en Tradución Multimedia en la

Universidade de Vigo, Celia Rocha-Táboas se adentró en el mundo de la traducción y localización de videojuegos al completar en 2022 el título de Especialista en Traducción para la Industria del Videojuego, también en la UVigo. Actualmente es doctoranda en Traducción & Paratraducción por la Universidade de Vigo. Bajo la dirección del Dr. Ramón Méndez González, investiga sobre la localización de videojuegos EN>ES que incluyen lenguaje no binario. Ha publicado recientemente el capítulo «El problema del género en la traducción de videojuegos al gallego», dentro del monográfico Nuevas voces investigadoras en el ámbito de la localización de videojuegos, editado por Ramón Méndez y Alba Calvo y publicado por Tirant Humanidades. Durante la semana, compagina la actividad investigadora con su trabajo como traductora autónoma, ofreciendo servicios especializados en traducción, localización y subtítulo EN>ES/GL. Cuando llega el fin de semana, prefiere relajarse jugando a videojuegos, de los que nunca se cansa.



Ainara Romero Andonegui

Euskal Herriko Unibertsitatea, UPV/EHU

Profesora agregada del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Facultad de Educación de Bilbao, UPV/EHU. Los principales logros científico-técnicos obtenidos derivan de la pertenencia a mi grupo de investigación consolidado por el Sistema Universitario Vasco WebLearner. La labor docente y el compromiso con la innovación y la investigación educativa se centran en las áreas de Tecnología Educativa y Metodologías activas, entre las que destaco el desarrollo de juegos educativos digitales para el desarrollo competencial. En relación con esas áreas he participado o codirigido 5 proyectos de innovación docente y más de 15 proyectos de investigación financiados, de las que derivan ponencias, capítulos de libro, y publicaciones en revistas científicas de impacto. Como docente destaco además los premios de excelencia otorgado por Docentiaz y el sello de calidad como equipo docente ikdIT/EDikd. Actualmente continuo formándome e investigando en el aprendizaje dinámico, inclusivo y cooperativo para crear nuevas maneras de enseñar y aprender en Educación Superior, sin que falte la esencia de los juegos en mis propuestas.



Lander Unzueta Lequericabeascoa

Periodista aficionado a los videojuegos; se inició en este mundo con Super Mario Bros. 3. Adicto de Nintendo y seguidor desde niño de las novedades sobre videojuegos en revistas del sector, hasta que se animó a abrir un blog propio, publicado exclusivamente en euskera: Pixelberri. En 2020 se unió a Game Erauntsia, Asociación de Videojuegos en Euskera. Escribe en el blog de esta asociación, y, además, participa en directo a través de Twitch en la radio Naiz, dirige concursos y talleres, da conferencias, etc. Es el traductor al euskera de Super Mario 64, Mario Kart 8 Deluxe, Clone Hero y otros títulos.



Laura Santamaria Guinot

Laura Santamaria es profesora de traducción en la Facultad de Traducción e Interpretación (FTI) de la Universitat Autònoma de Barcelona desde 1985, de donde fue decana entre 2011 y 2016, y actualmente es Comisionada del Rector para la Política Lingüística de la UAB. Sus investigaciones se han centrado en temas relacionados con los medios de comunicación, la intertextualidad y los estudios interculturales. Como profesora, se ha dedicado a la enseñanza de la traducción especializada y concretamente a la traducción para los medios de comunicación y la traducción de textos jurídicos.

**Danel Solabarrieta Arrizabalaga**

Elhuyar Fundazioa

Danel Solabarrieta (Ondarroa, 1976), es titulado en estudios avanzados de Psicodidáctica, licenciado en psicopedagogía y diplomado en educación primaria en la Universidad del País Vasco. Trabaja en la Fundación Elhuyar desde 2002 coordinando proyectos relacionados con la educación, sobre todo en la educación científica y educación multimedia para niños y jóvenes. En los últimos años ha participado en varios proyectos europeos: como coordinador en STIMULA (518103-LLP-1-2011-1-ES-COMENIUS-CMP) y STING (Erasmus+ 2014-1-ES01-KA201-003688) Y como partner en Moblang (programa Lifelong Learning 505664-2009-LLP-CY-KA2-KA2MP), SCICAMP (527525-LLP-2012-DE-COMENIUS-CNW), Más detalles en: <https://www.linkedin.com/pub/danel-solabarrieta-arrizabalaga/8b/597/843>

**Itziar Zorrazin Goikoetxea**

UPV/EHUn Itzulpengintza eta Interpretazioan graduatu ondoren, Itzulpengintza eta Teknologia Berrien masterra egin zuen ISTRAD-en (Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción). Teknologia berrien artean (webguneak, softwarea eta bideojokoak), bideojokoetan espezializatzea erabaki zuen eta master amaierako lanean bideojokoaren transkreibazioari buruz ikertu zuen. 2022an UPV/EHUn doktoratu zen bideojokoaren lokalizazioari buruzko tesi batekin, non lokalizazioaren prozesua, produktua eta harrera lotzen zituen. Tesiarekin erakutsi zuen lokalizazio prozesuan hartutako erabakiek (esaterako, itzultzaile motaren aukeraketa), produktuan eta harreraren eragiten dutela. Bere ikerketa zenbait aldizkaritan argitaratu da, hala nola, TRANS-en, Games and Culture-n eta Fontes Linguae Vasconum-en. Aurten epaimahaikide izan da ETIV-UVigo eta ATRAE-ren bideojoko lokalizazio sarietan. Ikerkuntzan jarduteaz

gain, 2014tik itzulpen proiektu kudeatzaile gisa lan egiten du LinguaVox-en. Bere lanean, gai askotariko itzulpenak, lokalizazioak, azpigituluak eta interpretazioak kudeatzen ditu bost hizkuntzatan.

Precios matrícula

PRESENCIAL	HASTA 12-07-2023
Matrícula gratuita	0 EUR

Lugar

Euskararen Etxea

Agoitz Plaza, 1, 48015 Bilbao

Bizkaia