

Desarrollo y localización de videojuegos

ENCUESTA VOLUNTARIA, ANÓNIMA Y CONFIDENCIAL

Esta encuesta de 28 preguntas forma parte de una tesis doctoral. Solo le llevará 5 minutos completarla.

Su participación es voluntaria y los datos serán tratados con absoluta confidencialidad de acuerdo con la Ley de Protección de Datos. Se incluirán en el fichero de la UPV/EHU de referencia "INB-Desarrollo y localización de videojuegos" y sólo se utilizarán para los fines del proyecto. Puede consultar en cualquier momento los datos que nos ha facilitado o solicitarnos que rectifiquemos o cancelemos sus datos en el siguiente correo electrónico:

Itziar Zorrakin Goikoetxea

Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

zogotranslations@gmail.com

Si quiere recibir los resultados de la encuesta cuando estén listos, indique su correo electrónico

Preguntas de control

Las dos preguntas siguientes no se publicarán en ningún sitio ni se compartirán con otros participantes ni colaboradores. Solo se utilizarán para asegurar la representatividad de la muestra y evitar repeticiones.

1) Escriba el nombre del juego sobre el que contestará las preguntas.

2) ¿En qué empresa trabaja?

Preguntas objeto de la encuesta

Preguntas identificativas

3) ¿Cuántos trabajadores tiene la empresa en la que trabaja?

Menos de 5 trabajadores.

Entre 6 y 10 trabajadores.

Entre 11 y 25 trabajadores.

Entre 26 y 50 trabajadores.

Más de 51 trabajadores.

4) ¿Cuál es su función principal en la empresa?

Dirección

Gestión de proyectos

Localización

Programación

Marketing

Diseño

Atención al cliente

Otros

5) ¿En qué año se publicó el juego?

2018

2017

2016

2015

2014

2013

2012

2011

2010

2009

2008

2007

2006

2005 o anterior

6) ¿A qué perfil de usuario está dirigido el juego?

A cualquier público (PEGI 3)

Público infantil (PEGI 7)

Público pre-adolescente (PEGI 12)

Público adolescente (PEGI 16)

Mayores de edad (PEG 18)

7) ¿Cuántos juegos ha publicado antes de este?

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10 o más

Desarrollo del juego en el idioma original

8) ¿Cuál es el idioma original del juego (interfaz, subtítulos, voces...)?

Alemán

Chino

Danés

Español

Francés

Italiano

Inglés

Japonés

Polaco

Portugués

Ruso

Sueco

Otros

9) ¿Por qué se escribió originalmente en ese idioma?

Era la lengua materna del equipo de desarrollo.

Era la lengua materna del guionista.

El equipo es internacional, pero todos conocen ese idioma.

Se venden más juegos en ese idioma.

Otros

10) ¿Cuántas personas participaron en la redacción del texto?

1

2

3

4

5 o más

11) ¿El o los guionistas son hablantes nativos del idioma original del juego?

Sí, todos.

Sí, la mayoría.

Algunos.

Al menos uno de ellos.

No, ninguno.

Traducción y traductor

12) ¿Se tradujo el juego directamente del idioma original al español o hubo una lengua intermedia?

Se tradujo directamente del original al español.

Se tradujo primero a otra lengua y después de esa lengua al español.

El idioma original era el español.

13) ¿A qué variedad del español se tradujo el juego?

A español de España.

A español de Hispanoamérica.

A español neutro.

Se tradujo al español de un país de Hispanoamérica en concreto.

El idioma original era el español.

14) ¿Quién lo tradujo al español?

Un traductor profesional interno.

Un traductor profesional externo.

Una agencia de traducción.

Un compañero / colaborador cuya lengua materna era el idioma al que se traducía el juego.

Un compañero / colaborador con conocimientos de idiomas.

Un voluntario.

Un grupo de voluntarios en línea (crowdsourcing).

Un programa de traducción automática.

Un programa de traducción automática con la revisión de un humano.

El idioma original era el español.

15) ¿De qué depende más la elección del traductor?

Del precio.

Del plazo.

De la confianza en el trabajo del traductor.

Otros.

16) ¿El traductor pudo jugar al juego antes de traducirlo?

No, a ninguna parte 1-6 Sí, al juego completo

17) ¿El traductor recibió imágenes del juego?

No, ninguna 1-6 Sí, todas

18) ¿En qué formato recibió el traductor el texto?

Microsoft Excel

Microsoft Word

Google Docs

Bloc de notas

HTML

XML

Herramienta TAO (SDL Trados, MemoQ, etc.)

Otros

19) ¿Qué libertad dieron al traductor para separarse del original?

Nada de libertad.

Poca libertad.

Bastante libertad.

Mucha libertad.

Libertad absoluta.

No se mencionó el tema: ni se lo dijimos al traductor ni él lo preguntó.

Proceso de localización

20) ¿Cuántos juegos ha localizado antes de este?

Ninguno 0-10 10 o más

21) ¿Cuándo decidieron localizar el juego?

Al principio, durante el desarrollo 1-6 Al final, cuando lo pidieron los jugadores.

22) ¿Está familiarizado con el concepto localización de videojuegos?

No, en absoluto 1-6 Sí, lo conozco perfectamente.

23) ¿Está familiarizado con el concepto transcreación de videojuegos?

No, en absoluto 1-6 Sí, lo conozco perfectamente.

24) ¿Tuvieron en cuenta el proceso de internacionalización al desarrollar el juego? Internacionalización (I18N) es el diseño y la preparación del software a fin de que el código de origen sea válido para la cultura local y pueda soportar varios idiomas y escrituras.

No, en absoluto 1-6 Sí, en todos los aspectos.

25) ¿Hubo una revisión de la traducción?

No, no se revisó nada. 1-6 Sí, se revisó todo.

26) ¿Hubo un control de calidad lingüístico del juego después de traducirlo? El control de calidad lingüístico es la revisión de la traducción una vez importada en el juego, es decir, la revisión del texto en el mismo formato que lo verá el jugador final.

No, no se controló nada. 1-6 Sí, se controló todo.

27) ¿Qué cree que es mejor?

Cuantos más idiomas mejor. 1-6 Cuanta más calidad mejor.

28) ¿Cree que ha merecido la pena traducir el juego al español?

No 1-6 Sí