

Idioma de la encuesta

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	English	147	88.0
	Español	20	12.0
	Total	167	100.0

3) Número de trabajadores

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Menos de 5 trabajadores	89	53.9
	Entre 6 y 10 trabajadores	25	15.2
	Entre 11 y 25 trabajadores	23	13.9
	Entre 26 y 50 trabajadores	14	8.5
	Más de 51 trabajadores	14	8.5
	Total	165	100.0
Valores perdidos		2	
Total		167	

4) Puesto de trabajo

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Administración	1	.6
	Atención al cliente	1	.6
	Dirección	74	44.3
	Diseño	11	6.6
	Gestión de proyectos	23	13.8
	Localización	5	3.0
	Marketing	6	3.6
	Productor	1	.6
	Programación	16	9.6
	Todo o casi todo	27	16.2
	Varios	2	1.2
Valores perdidos		0	
Total		167	100.0

5) Año de publicación

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	2006	1	.6
	2008	3	1.8
	2009	3	1.8
	2010	3	1.8
	2011	5	3.0
	2012	6	3.7
	2013	14	8.5
	2014	29	17.7
	2015	48	29.3
	2016	42	25.6
	2017	9	5.5
	2018	1	.6
	Total	164	100.0
Valores perdidos		3	
Total		167	

6) Perfil de usuario

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	A cualquier público (PEGI 3)	69	41.3
	Público infantil (PEGI 7)	24	14.4
	Público pre-adolescente (PEGI 12)	40	24.0
	Público adolescente (PEGI 16)	22	13.2
	Mayores de edad (PEGI 18)	12	7.2
Valores perdidos		0	
Total		167	100.0

7) Juegos publicados anteriormente

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	0	55	32.9
	1	23	13.8
	2	18	10.8
	3	18	10.8
	4	8	4.8
	5	6	3.6
	6	6	3.6
	7	4	2.4
	8	3	1.8
	10	26	15.6
Valores perdidos		0	
Total		167	100.0

8) Idioma original del juego

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Alemán	7	4.2
	Bahasa (Indonesia)	1	.6
	Developed simultaneously in English and Russian	1	.6
	Eslovaco	1	.6
	Español	3	1.8
	Francés	4	2.4
	Inglés	138	82.6
	Italiano	4	2.4
	Portugués de Brasil	1	.6
	Ruso	7	4.2
Valores perdidos		0	
Total		167	100.0

9) Motivo de la elección del idioma

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Se venden más juegos en ese idioma	82	49.7
	El equipo es internacional. pero todos conocen ese idioma	21	12.7
	Era la lengua materna del equipo de desarrollo	55	33.3
	Era la lengua materna del guionista	5	3.0
	The publisher required it	1	.6
	Closest to mother tongue (as game wouldn't be released in Dutch)	1	.6
	Total	165	100.0
Valores perdidos	Sistema	2	
Total		167	

			Motivo de la elección del idioma original					Total	
			Se venden más juegos en ese idioma	El equipo es internacional. pero todos conocen ese idioma	Era la lengua materna del equipo de desarrollo	Era la lengua materna del guionista	Lo exigió el distribuidor		Lo más parecido a la lengua materna (no lo publicaban en holandés)
Idioma original en el que se desarrolló el juego	Alemán	Recuento	0	0	5	2	0	0	7
		%	.0%	.0%	71.4%	28.6%	.0%	.0%	100.0%
	Bahasa (Indonesia)	Recuento	0	0	1	0	0	0	1
		%	.0%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%
	English and Russian	Recuento	0	1	0	0	0	0	1
		%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%
	Eslovaco	Recuento	0	0	1	0	0	0	1
		%	.0%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%
	Español	Recuento	0	0	2	1	0	0	3
		%	.0%	.0%	66.7%	33.3%	.0%	.0%	100.0%
Francés	Recuento	0	0	4	0	0	0	4	
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%	
Inglés	Recuento	81	19	33	1	1	1	136	
	%	59.6%	14.0%	24.3%	.7%	.7%	.7%	100.0%	
Italiano	Recuento	0	0	4	0	0	0	4	
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%	
Portugués de Brasil	Recuento	0	0	1	0	0	0	1	
	%	.0%	.0%	100.0%	.0%	.0%	.0%	100.0%	
Ruso	Recuento	1	1	4	1	0	0	7	
	%	14.3%	14.3%	57.1%	14.3%	.0%	.0%	100.0%	
Total	Recuento	82	21	55	5	1	1	165	
	%	49.7%	12.7%	33.3%	3.0%	.6%	.6%	100.0%	

10) Número de guionistas

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	74	44.8
	2	54	32.7
	3	24	14.5
	4	4	2.4
	5	9	5.5
	Total	165	100.0
Valores perdidos		2	
Total		167	

11) Número de guionistas nativos en el juego original

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Ninguno	74	44.8
	Al menos uno	11	6.7
	Algunos	4	2.4
	La mayoría	8	4.8
	Todos	68	41.2
	Total	165	100.0
Valores perdidos		2	
Total		167	

12) Traducción directa o indirecta

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Original en español	4	2.4
	Traducción directa	135	81.3
	Traducción indirecta	27	16.3
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

13) Variedad del español

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	España	87	52.4
	Neutro	45	27.1
	Hispanoamérica	16	9.6
	Un país de Hispanoamérica en concreto	1	.6
	El original era el español	4	2.4
	España y neutro	4	2.4
	Neutro e Hispanoamérica	1	.6
	España e Hispanoamérica	6	3.6
	España y un país de Hispanoamérica en concreto	2	1.2
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

14) Perfil del traductor

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Un traductor profesional interno	2	1.2
	Un traductor profesional externo	29	17.5
	Una agencia de traducción	59	35.5
	Un compañero cuya lengua materna era el idioma al que se traducía el juego	20	12.0
	Un compañero con conocimiento de idiomas	6	3.6
	Un voluntario	21	12.7
	Un grupo de voluntarios en línea (crowdsourcing)	17	10.2
	Un programa de traducción automática	5	3.0
	Un programa de traducción automática con la revisión de un humano	1	.6
	El idioma original era el español	5	3.0
	A combination of a translation company and volunteers.	1	.6
	Total	166	100.0
	Valores perdidos		1
Total		167	

15) Motivo de la elección del traductor

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Del precio	40	24.0
	Del plazo	12	7.2
	De la confianza en el trabajo del traductor	104	62.3
	De la disponibilidad dentro del equipo. en este caso concreto	1	.6
	Colaboradores puntuales aportan correcciones en distintos idiomas. Lo traduzco yo consultando fuentes online	1	.6
	Automation and administrativ workload	1	.6
	Lo escogió el publisher	3	1.8
	De todo	3	1.8
	No lo sé	2	1.2
	Valores perdidos	0	
Total	167	100.0	

16) Posibilidad de jugar al juego

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	35	21.1
	2	11	6.6
	3	13	7.8
	4	19	11.4
	5	19	11.4
	6	69	41.6
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

17) Posibilidad de ver imágenes del juego

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	26	15.8
	2	8	4.8
	3	20	12.1
	4	25	15.2
	5	19	11.5
	6	67	40.6
	Total	165	100.0
Valores perdidos		2	
Total		167	

18) Formato de archivo de traducción

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	.ini	1	.6
	BING translator	1	.6
	Bloc de notas	16	9.6
	CAT Tool	3	1.8
	Google Docs	24	14.5
	Google Docs then Crowd-in	1	.6
	Google Sheets	2	1.2
	Herramienta interna	4	2.4
	It was originally XML but they requested we change it to Excel.	1	.6
	JSON	1	.6
	Microsoft Excel	75	45.2
	Microsoft Word	6	3.6
	Name Value Pair	1	.6
	Oneskyapp	1	.6
	Open source LibreOffice calc .odt	1	.6
	PO / Gettext	4	2.4
	Transifex (or directly in JSON)	1	.6
	Transifex and Crowdin	1	.6
	XML	21	12.7
	No lo sé	1	.6
Total	166	100.0	
Valores perdidos		1	
Total		167	

19) Libertad para separarse del original

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	Nada de libertad	10	6.0
	Poca libertad	47	28.3
	Bastante libertad	42	25.3
	Mucha libertad	19	11.4
	Libertad absoluta	7	4.2
	No se mencionó el tema: ni se lo dijimos al traductor ni él lo preguntó.	41	24.7
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

20) Juegos localizados anteriormente

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	0	70	42.2
	1	17	10.2
	2	17	10.2
	3	17	10.2
	4	3	1.8
	5	6	3.6
	6	6	3.6
	7	2	1.2
	8	3	1.8
	10	25	15.1
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

21) Cuándo se decidió localizar

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	76	45.8
	2	13	7.8
	3	25	15.1
	4	16	9.6
	5	18	10.8
	6	18	10.8
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

22) Familiarización con la localización

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	3	1.8
	2	3	1.8
	3	12	7.2
	4	15	9.0
	5	33	19.8
	6	101	60.5
Valores perdidos		0	
	Total	167	100.0

23) Familiarización con la transcreación

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	85	50.9
	2	16	9.6
	3	23	13.8
	4	16	9.6
	5	12	7.2
	6	15	9.0
Valores perdidos		0	
	Total	167	100.0

24) Nivel de internacionalización

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	40	24.1
	2	11	6.6
	3	20	12.0
	4	29	17.5
	5	35	21.1
	6	31	18.7
	Total	166	100.0
Valores perdidos		1	
Total		167	

			Nivel de internacionalización aplicado			Total
			1.00	2.00	3.00	
Número de trabajadores en la empresa divididos en tres categorías	Microempresa	Recuento	30	25	34	89
		%	33.7%	28.1%	38.2%	100.0%
	Empresa pequeña	Recuento	17	21	24	62
		%	27.4%	33.9%	38.7%	100.0%
	Empresa mediana	Recuento	4	1	8	13
		%	30.8%	7.7%	61.5%	100.0%
Total		Recuento	51	47	66	164
		%	31.1%	28.7%	40.2%	100.0%

25) Nivel de revisión

		Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos	1	31	18.9
	2	27	16.5
	3	23	14.0
	4	26	15.9
	5	28	17.1
	6	29	17.7
	Total	164	100.0
Valores perdidos		3	
Total		167	

26) Nivel de control de calidad lingüístico

	Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos 1	32	19.3
2	20	12.0
3	25	15.1
4	28	16.9
5	24	14.5
6	37	22.3
Total	166	100.0
Valores perdidos	1	
Total	167	

27) Preferencia entre más idiomas o más calidad

	Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos 1	12	7.2
2	14	8.4
3	35	21.0
4	42	25.1
5	29	17.4
6	35	21.0
Valores perdidos	0	
Total	167	100.0

28) Satisfacción con el español

	Frecuencia	Porcentaje
Valores válidos 1	8	4.8
2	10	6.0
3	14	8.4
4	35	21.1
5	34	20.5
6	65	39.2
Total	166	100.0
Valores perdidos	1	
Total	167	