



Guía Docente

Inglés Profesional II

**Grado en Creación Digital, Animación y
Desarrollo de Videojuegos**

MODALIDAD PRESENCIAL

Curso Académico 2025-2026

Contenido

| | |
|---|----|
| RESUMEN | 3 |
| DATOS DEL PROFESORADO | 3 |
| REQUISITOS PREVIOS | 3 |
| RESULTADOS DEL APRENDIZAJE | 4 |
| CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA | 4 |
| CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA..... | 4 |
| ACTIVIDADES FORMATIVAS | 5 |
| METODOLOGÍAS DOCENTES | 6 |
| EVALUACIÓN..... | 6 |
| DESCRIPCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN | 6 |
| 1. PRIMERA MATRICULA..... | 7 |
| 2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS | 8 |
| 3. INFORMACIÓN ADICIONAL..... | 8 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 10 |

RESUMEN

| | |
|-----------------------|--|
| Centro | Universidad del Atlántico Medio |
| Titulación | Grado en Creación Digital, Animación y Desarrollo de Videojuegos |
| Asignatura | Inglés Profesional II |
| Carácter | Optativa |
| Curso | Cuarto Curso |
| Semestre | 1 |
| Créditos ECTS | 3,0 |
| Lengua de impartición | Inglés |
| Curso académico | 2025-2026 |

DATOS DEL PROFESORADO

| | |
|---------------------------|--|
| Responsable de Asignatura | Andrea Pérez Suárez |
| Correo Electrónico | andrea.perez@pdi.atlanticomedio.es |
| Tutorías | De lunes a viernes bajo cita previa |

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Habilidades

HB11 - Adaptar proyectos de videojuegos y animación aplicado a un contexto de localización e internacionalización.

Competencias

CP12 - Utilizar la lengua inglesa para adquirir y expresar conocimientos en el sector del videojuego y la animación.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Fundamentos del doblaje de videojuegos.

- Importancia del doblaje para la inmersión del jugador.
- Desafíos únicos del doblaje en videojuegos.

Bloque 2: Preparación de guiones y localización.

- Adaptación y traducción de guiones para diferentes mercados.
- Gestión de la localización multilingüe.

Bloque 3: Técnicas de voz y actuación.

- Entrenamiento en técnicas vocales y proyección.
- Interpretación de diferentes personajes.

Bloque 4: Sincronización y producción.

- Sincronización del doblaje con animaciones de personajes.
- Procesos de grabación y edición de audio.

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

| Week | Topic |
|------|--|
| 1 | Introduction to the course. Importance of voice-over for player immersion. |
| 2 | Uniqueness of video game dubbing. Differences with film or animation. |
| 3 | Challenges in voice-over for interactive and non-linear narratives. |
| 4 | Script preparation: adaptation and translation techniques. |
| 5 | Localization strategies for multilingual markets. |
| 6 | Project briefing: assign characters for localization practice. |
| 7 | Vocal training: projection, breathing, and articulation. |
| 8 | Voice acting techniques for different emotional tones. |

| | |
|-----------|---|
| 9 | Character interpretation: accents, age, tone variation. |
| 10 | Practical session: interpreting lines for in-game characters. |
| 11 | Synchronization basics: matching voice with animation. |
| 12 | Lip-syncing challenges in multilingual environments. |
| 13 | Audio recording session simulation: scripts and takes. |
| 14 | Audio editing and postproduction: basic tools and workflows. |
| 15 | Rehearsal of final dubbing project and peer feedback. |
| 16 | Final presentation: dubbed scene delivery and evaluation. |

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

| Cod. | ACTIVIDAD FORMATIVA | HORAS TOTALES | HORAS PRESENCIALES |
|--------------|--------------------------------------|---------------|--------------------|
| AF1 | Clases Expositivas teórico prácticas | 12 | 12 |
| AF2 | Proyectos prácticos en el aula | 15 | 15 |
| AF3 | Tutorías Grupales | 4,5 | 4,5 |
| AF4 | Tutorías individuales | 1,5 | 1,5 |
| AF6 | Trabajo autónomo del estudiante | 40 | 0 |
| AF7 | Evaluación | 2 | 2 |
| Total | | 75 | 35 |

| Cod. | Descripción de actividad formativa |
|------|---|
| AF1 | Clases expositivas teórico prácticas: Actividad formativa en el aula para la explicación de conceptos, teorías y estudio de casos. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor. |
| AF2 | Proyectos Prácticos en el aula: Actividad formativa en el aula que se orienta a la resolución de problemas, casos prácticos, ... bajo la supervisión y asesoramiento del profesor. |
| AF3 | Tutorías Grupales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora académica y profesionalmente a los estudiantes para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos. |
| AF4 | Tutorías Individuales: Actividad formativa donde el profesor/tutor orienta y/o asesora personal, académica y profesionalmente al estudiante para que éste sea capaz de adaptarse a diferentes situaciones, momentos y trabajos. |
| AF6 | Trabajo Autónomo del Estudiante: Actividad formativa fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, ... |

| | |
|-----|---|
| AF7 | Evaluación: Actividad formativa que consiste en la demostración de la adquisición de los resultados de aprendizaje previstos en la asignatura a través de la realización de una prueba de evaluación. |
|-----|---|

METODOLOGÍAS DOCENTES

| ID | DESCRIPCIÓN |
|-----|---|
| MD1 | Metodología clásica (lecciones magistrales): El profesor asume el protagonismo en el proceso de aprendizaje. Se constituye en transmisor fundamental del contenido y ejerce de intermediario entre el conocimiento y los estudiantes. Puede utilizar diferentes tecnologías de apoyo en su actividad expositiva como son presentaciones, vídeos, etc. y realizar actividades formativas de análisis, reflexión, debates de la información proporcionada, etc. |
| MD2 | Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL): Los estudiantes realizan un proyecto (o varios) en un tiempo determinado. Los proyectos pueden orientarse a la creación de un producto final, la elaboración de un contenido, el diseño de un programa de intervención profesional o la resolución de un problema. Exige utilizar un proceso adecuado de análisis y recogida de información, planificar los procedimientos, estrategias y recursos necesarios, para el diseño y la elaboración del producto, etc. En este proceso, los estudiantes deben aplicar los conocimientos, destrezas y competencias adquiridas y utilizar los recursos adecuados o disponibles. El profesor actúa como supervisor y asesor del trabajo de los estudiantes. Estos proyectos pueden realizarse en grupo o de manera individual. |
| MD3 | Aprendizaje Basado en Problemas o Problem Based Learning: Esta metodología puede considerarse un subtipo del aprendizaje Basado en Proyectos. En este caso el profesor plantea un conjunto de problemas que los estudiantes deben resolver. Esta metodología suele desarrollarse en grupos reducidos de estudiantes. El profesor presenta el problema, los estudiantes buscan información que les permita resolverlo y presentan una solución basada en sus conocimientos y destrezas adquiridas o desarrolladas bajo la supervisión del profesor. |

EVALUACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LOS SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Tabla: Criterios de evaluación

| ID | SISTEMA DE EVALUACIÓN | DESCRIPCIÓN | PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL |
|-----|-------------------------------------|---|-------------------------------|
| SE1 | Realización de Trabajos y Prácticas | Este sistema evalúa a los estudiantes mediante la realización de trabajos específicos y la participación en prácticas relacionadas con su campo de estudio. Se centra en aplicar conocimientos teóricos en situaciones prácticas, fomentando el | 55 |

| | | | |
|------------|---|---|----|
| | | aprendizaje activo y la adquisición de habilidades prácticas. | |
| SE2 | Pruebas de evaluación teórico prácticas | Involucra la aplicación de exámenes o pruebas que combinan preguntas teóricas con ejercicios prácticos. Este enfoque busca evaluar tanto el entendimiento conceptual del estudiante como su capacidad para aplicar esos conceptos en contextos prácticos. | 35 |
| SE3 | Asistencia y participación activa | Valora la presencia regular del estudiante en clases y su participación activa en discusiones, proyectos grupales, y otras actividades en clase. Este sistema subraya la importancia de la interacción y el compromiso con el proceso de aprendizaje. | 10 |

1. PRIMERA MATRICULA

En primera matrícula los estudiantes deberán superar cada una de las partes evaluativas de la asignatura para que se haga media en el cálculo de la nota final de la misma.

- Esto implicará que el parte relativa al examen deberá ser superada, de forma que si este consta de teoría y práctica ambas deberán estar aprobadas para computar en la asignatura
- Las actividades evaluativas también deberán superarse de forma independiente para computar para el cálculo de la nota de la asignatura
- Se penalizarán las faltas de ortografía en la realización de los exámenes y trabajos escritos.
- La participación presencial será evaluada en los trabajos en grupo en el aula siguiendo las indicaciones que establezca el docente el primer día de clase.

Convocatoria ordinaria:

La convocatoria ordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. Cada uno de los cuales debe ser superado de forma independiente para proceder a calcular la nota de la asignatura.

En el caso de la pérdida de la evaluación continua por asistencia el alumno no tiene derecho a realizar la prueba de evaluación teórico práctica.

Convocatoria extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria estará conformada por los elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. El estudiante se presentará a aquellas partes que no superase en convocatoria ordinaria. Si ha suspendido la parte de realización de trabajos deberá presentar nuevamente dichos trabajos que podrán ser o no los mismos según indique el docente. Si la parte no superada es el examen deberá presentarse a un nuevo examen en su totalidad (teoría y/o práctica) según la estructura que posea el mismo y del que habrá sido informado el estudiante a inicios de la asignatura. En el caso en el que el alumno esté realizando la convocatoria extraordinaria

por pérdida de evaluación continua tendrá que realizar la prueba de evaluación teórico-práctica que en este caso no habrá podido realizar en ordinaria y una prueba adicional que compense el peso que tenga la asistencia en convocatoria ordinaria.

Dispensa académica:

Para aquellos estudiantes que hayan obtenido dispensa académica por causa justificada, se establecerá un sistema alternativo de evaluación siguiendo lo recogido en Normativa de Evaluación de la Universidad.

<https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

El sistema alternativo de evaluación estará conformado por los tres elementos de evaluación reflejados en la Tabla: Criterios de evaluación. En el caso de dispensa, se sustituirá asistencia y/o participación por otra actividad formativa adecuada que permita alcanzar los resultados de aprendizaje previstos y obtener la calificación máxima de la asignatura siguiendo las indicaciones que establezca el docente al comienzo de la asignatura.

2. SEGUNDA Y SIGUIENTES MATRICULAS

Las segundas y siguientes matriculas poseerán una evaluación idéntica a la expuesta en primera matrícula en la que no se almacenarán entregas de cursos anteriores ni notas de pruebas de la matrícula anterior. A todos los efectos el estudiante debe volver a realizar y superar todas las partes reflejadas en la Tabla: Criterios de evaluación.

Convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia

En el caso de convocatoria de finalización de estudios y convocatoria de gracia se aplicará el sistema de evaluación de dispensa académica.

3. INFORMACIÓN ADICIONAL

Entrega de actividades:

Según está establecido institucionalmente, todos los ejercicios y trabajos se deben entregar por el Campus Virtual de la Universidad. No se aceptarán entregas en el correo electrónico del docente.

El trabajo se entregará en la fecha indicada por el docente.

Es el estudiante el responsable de garantizar dichas entregas y plazos en el Campus Virtual. Todos aquellos trabajos presentados fuera de fecha o por otras vías diferentes al Campus Virtual o a las indicadas por el docente contarán como no presentados.

El formato de entrega será el que indique el docente para cada una de las actividades en particular.

Si por capacidad o formato, no se puede realizar una entrega por el Campus Virtual, el docente informará de la vía alternativa de almacenamiento que suministra la universidad y su mantenimiento será responsabilidad del estudiante.

En cualquier caso, el trabajo deberá permanecer accesible hasta que finalice el curso académico.

El docente deberá realizar una copia de todos aquellos trabajos que por su naturaleza no puedan estar almacenados en el Campus Virtual.

Normativa:

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

<https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa> .

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en estas normativas. El personal docente tiene a su disposición una herramienta informática antiplagio que puede utilizar según lo estime necesario. El estudiante estará obligado a aceptar los permisos de uso de la herramienta para que esa actividad sea calificada.

Sistemas de evaluación

La calificación final se basará en una puntuación total de 10 puntos obtenida por el estudiante, de acuerdo con la siguiente escala:

| Nota | Valor numérico |
|-----------------------|----------------|
| Suspensó: | 0 - 4,9 |
| Aprobado: | 5 - 6,9 |
| Notable: | 7 - 8,9 |
| Sobresaliente: | 9 - 10 |
| No Presentado | (NP) |

Matrícula de Honor. Para optar a la matrícula de honor se debe haber obtenido sobresaliente, además de una mención especial a criterio del docente de la asignatura en función del rendimiento e implicación del estudiante en la asignatura. El número de matrículas a repartir por cada asignatura es calculado por la aplicación del campus.

Si el estudiante no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como "No Presentado" en actas.

Exámenes

Al examen solo se podrá acudir con la dotación que indique el docente responsable de la asignatura y el estudiante deberá acudir correctamente identificado. Según la parte del examen se podrá o no contar con dispositivos electrónicos, acceso a internet u otras herramientas o utilidades. El docente tiene la potestad de expulsar al estudiante del examen si se hace uso de cualquier elemento no autorizado en el examen, obteniendo una calificación de suspenso.

En caso de producirse alguna irregularidad durante la celebración del examen o prueba de evaluación, se podrá proceder a la retirada inmediata del examen, expulsión del estudiante, calificación de suspenso y apertura de expediente si se considerase el caso.

El estudiante podrá solicitar la modificación de pruebas de evaluación por escrito a través de correo electrónico dirigido a Coordinación Académica, aportando la documentación justificativa correspondiente, dentro de los plazos indicados en cada caso en la Normativa de evaluación.

<https://universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos//ES/Normativa-de-Evaluacion.pdf>

Se justificarán aquellas faltas sobrevenidas (solicitándose posteriormente documentación para dicha justificación) que sean debidas, únicamente, en caso de Ingreso hospitalario del estudiante o de un familiar de primer grado, lesión o incapacidad temporal del estudiante, fallecimiento de familiar o nacimiento de un hijo o hija.

Estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales

A fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, los y las estudiantes con discapacidad o con necesidades educativas especiales podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf

BIBLIOGRAFÍA

Básica

Agost, R. y Chaume Varela, F. (2001). La traducció en los medios audiovisuales. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/44304>

Bartoll, E. (2016). Introducción a la traducción audiovisual. Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/57876>

Cerezo Merchán, B. (2015). La traducción para el doblaje en España: mapa de convenciones. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/44113>

Chaves García, M. J. (2000). La traducción cinematográfica: el doblaje. Universidad de Huelva. <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/122427>

Martí Ferriol, J. L. (2013). El método de traducción: doblaje y subtitulación frente a frente: (1 ed.). Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/218884>

Méndez González, R. y Calvo-Ferrer, J. R. (2017). Videojuegos y [para] traducción: aproximación a la práctica localizadora. Editorial Comares.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/161607>

Montero Domínguez, X. (2017). El doblaje: nuevas vías de investigación. Editorial Comares. <https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/162722>

Oliver, A. (2013). Traducción y tecnologías. Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/56583>

Witte, H. (2008). Traducción y percepción intercultural. Editorial Comares.
<https://elibro.net/es/lc/atlanticomedio/titulos/170271>

Complementaria

Çavuşoğlu, E. (2023). Let's hear the voice of voice actors! Exploring the role of voice actors in the process of dubbing translation. *Hermēneus. Revista de traducción e interpretación*, (25), 105-131.
<https://revistas.uva.es/index.php/hermeneus/article/download/8497/5903>

Matamala, A. (2019). Voice-over: practice, research and future prospects". En L. Pérez-González (Ed.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 64-81). Routledge.

Mejías Climent, L. (2018). El ajuste en videojuegos: el doblaje de Assassin's Creed Syndicate. *TRANS: revista de traductología*, (22), 11-30.
<https://hispadoc.es/descarga/articulo/6788332.pdf>

Mejías Climent, L. (2019). La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de acción-aventura.
<https://files01.core.ac.uk/download/pdf/196522498.pdf>

O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, (5).
<https://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75768>

Rasente, G. (2024). Game Localization Meets Dubbing: A Translation Proposal for the First Episode of the Video Game "Life is Strange".
<https://unitesi.unive.it/handle/20.500.14247/23712?mode=simple>

Sajna, M. (2013). Translation of video games and films—a comparative analysis of selected technical problems. *Homo Ludens*, 1(5), 2013. <https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Mateusz-SAJNA-Translation-of-video-games-and-films-a-comparative-analysis-of-selected-technical-problems.pdf>

