

# JOKOTEKNIA

## Jokoteknia Bideo-jokoen III. Euskal Jardunaldia Euskara eta bideo-jokoak uztartu eta komunitatea sortu

Bizkaiko Foru Aldundiko entitate Azkue Fundazioak eta Game Erauntsiak elkarlanean onduta, Jokoteknia Bideo-jokoen Euskal Jardunaldiaren bi edizio egin dira orain arte. Bi jardunaldi horien harrera onaren ondorioz, **bi erakundeek hirugarren jardunaldia egitea adostu dute.**

Hirugarren edizioa azaroaren 28an egingo da, Euskararen Etxean, 9:45etik 14:00etara. Jardunaldia online jarraitu ahal izango da.

Jardunaldiaren xedea **bertako industriaren eta jokozaleen azterketa bat egitea da, eta hemengo bideojoko garatzaile eta jokalarien joerak ikusi eta elkar ezagutzea**, beti ere, jardunaldiaren lau ardatzei jarraiki:

**Bideo-jokoen hirugarren euskal jardunaldia:** Etxeko esperientzietatik ikasteko

**Ikasle, jokalaria eta garatzaileak kontaktuan:** Bideo-jokoen alderdi ezberdinak aztertzeko asmoz

**Bertako kultura eta industria bultzatzea xede:** Euskaratik eta euskaraz egiten dugu bertako bideo-jokogintza kultura indartzeko

**Gonbidatu bereziak:** Bideo-jokogintzan dabilzan beste komunitate batzuen berri izateko

### Jardunaldian jorratuko diren gaiak:

Hauexek dira, besteak beste, azaroaren 28ko jardunaldian jorratuko diren gaiak: **animazioa bideo-jokoetan, bideo-jokoen lokalizazioa, katalana eta bideo-jokoak eta eJokoak familian.** Euskal bideo-jokogintzaren industriako aditu, ikasle eta jokalaria batera jarriko dira egungo proiektu interesgarriak ezagutzeko, industriaren azterketa egiteko eta aurrera begirako ildoak zeintzuk diren argitzen saiatzeko.

# JOKOTEKNIA

## Hizlariak:

### LAURA SANTAMARIA

#### **Ikus-entzunezko itzulpen irakaslea | Bartzelonako Unibertsitate Autonomoa (UAB)**

Traducció i d'Interpretació fakultateko irakaslea Bartzelonako Universitat Autònoman (UAB). Omnium elkarteko bozeramailea. Associació d'Escriptors en Llengua Catalana eta European Association for Studies in Screen Translation bozeramailea izandakoa.

#### **Hitzaldia: *Katalana eta bideo-jokoak. Itzulpen ekoizpen eta praktika***

Aurkezpen honetan katalana eta bideo-jokoekin lotutako hiru arlotako datuak emango ditugu katalanezko bideo-jokoen hartzaileak definitu eta itzulpenak joko giroaren beharretara hurbiltzeko asmoarekin.

Hasteko, herrialde Katalanetan katalanaren erabilera aztertuko dugu. Gero, bideo-jokoekin lotutako enpresa katalanak aztertuko ditugu, zehazki, ekoizten dituzten produktuak, jasotzen dituzten diru laguntzak eta bertan lan egiten duten pertsonen profilak. Azkenik, itzulpen proposamenak aurkeztuko ditugu azpituluei eta terminologiari dagokionez.

### JULEN URRUTIA:

#### **Senior 3D Character Artist | Axis Studios**

DigiPen Institute of Technologyn graduatu zen 2013. urtean. Horren ondoren Heart and Slash bideojoko indie-an parte hartu zuen Iruñeako Davalor empresan lanean hasi arte 2014. urtean. Bitartean bere portfolio pertsonala prestatzen hasi zen, bere kabuz 3D munduan gehiago sakonduz. Honi esker, 2016. urtean Axis Studios empresa berarekin kontaktuan jarri zen, eta ordutik beraienezako lan egin du, Junior Artist izatetik Senior Character Artist izaterarte. Bien bitartean, Blur Studios eta beste enpresa batzuetako enkarguak hartu ditut, eta baita ere Animum eta Think Tank Online eskoletan tutore bezala aritu da.

#### **Hitzaldia: *Animazioa bideo-jokoetan***

Julen Urrutiak bere ibilbide profesionalari buruz hitz egiten hasiko da hainbat adibide aurkeztuz eta bere lan profesionala eta pertsonala alderatuz. Ondoren 3D zinematika edo pelikulen prozesuari buruz arituko da, batez ere bere espezialitatean sakonduz, 3D pertsonaiak sortzeko prozesua. Pertsonai baten diseinuaren bilakaera ikusiko dugu: arte kontzeptualeko diseinuekin hasi, modelizazio eta texturizazio

# JOKOTEKNIA

faseetatik jarraitu eta pantailan aurkezten diren 3D renderretara iritsiz. Amaitzeko adibide pare bat erakutsiko ditu.

## ITZIAR ZORRAKIN

### **Bideo-jokoen lokalizazioa aztertuz | Lingua Vox**

Euskal Herriko Unibertsitateko Itzulpengintza eta Interpretazioa gradua amaitu ondoren, teknologia berrien itzulpengintzan espezializatu zen Universidad Internacional Méndez Pelayoko master baten bidez. Laster, itzulpen proiektu kudeatzaile bezala hasi zen LinguaVoxen lan egiten, non 1500 hizkuntzakonbinazioekin lan egiten duten. Azken sei urteetan, mota guztietako proiektuak kudeatu ditu: eskuliburu teknikoaren eta testu juridikoaren itzulpenak, iragarki eta dokumentalen azpitoluak, interpretazioak... Bitartean, bideojokoen lokalizazioari buruz ikertzen jarraitu du eta 2017an doktorego bat hasi zuen EHUn. Bere ikerkuntzaren aurrerapenak Linguae aldizkarian eta zenbait jardunaldietan aurkezteko aukera izan du. Doktoregari esker, bideo-jokoen munduaren konplexutasuna ikusi du eta, inoiz baino gehiago, garatzaileak eta itzultzaileak bateratzen lagundu nahi du, guztiok bideo-jokoekin goza dezagun.

### **Hitzaldia: *Bideo-jokoen lokalizazioa aztertuz***

Lokalizazioa merkatu baterako prestatutako bideo-joko bat beste merkatu berri batean saltzeko egin behar den prestakuntza da. Itzulpena lokalizazioaren atalik garrantzitsuenak izan ohi da, baina ez da bakarra. Pertsonaien izenak eta baita itxura ere alda daitezke. Pac-Man klasikoaren titulutik hasita, Final Fantasy, Spyro eta Jak and Daxter jokoetatik pasatuko gara adibide nabarmenetako batzuk ikusteko. Lokalizazio mailak aztertuko ditugu (gidaliburua eta kaxa, lokalizazio partziala eta lokalizazio osoa) eta itzulpenaren originalarekiko harremana ere (etxekotzea arrotzaren aurka). Garatzaile batzuek lokalizazioarekin izan duten esperientzia ezagutuko dugu eta, amaitzeko, gaur egungo egoera eta ohiturak aztertuko ditugu.

## IGOR GARMIDE

### **Hezkidetzalea | Pantallas Amigas**

Sukaldaria eta informatikaria ikasketez, azken urteotan bizitza digitalaren onura eta arriskuaren inguruan pertsonak trebatzen aritzen da. Adin guztietako jendearekin (ikasle, irakasle, guraso eta hainbat elkartetako pertsonak) eta gai askoren inguruan lan egiten du, danak teknologia konektatuekin zerikusia dutenak. Batez ere hezkidetzak, maskulinitateak eta internet bidezko indarkeriak lantzen ditu. Horrez gain aita eta "gamerra" da, adin guztietan jolastea ezinbestekoa dela uste duelako. Hau guztia, kirol esatari lanekin uztartzen du.

# JOKOTEKNIKA

## Gaia: eJokoak familian. Talde eta norbanakoentzako onurak

Betidanik ezagutzen dira mahai jokoen onurak familia-arteko harremanetarako. Zergatik pentsatu behar dugu eJokoak ezberdinak direla zentzu horretan? Ezjakintasunak hauen arriskuak eta ondorio ez egokiak besterik ez ikustera eramaten gaitu, eta hauek izaten dira albisteetan gehien entzuten direnak. Batez ere gehiegizko erabilera eta adikzioekin zer ikusia dutenak, edo jokalarien arteko hizkuntza desegokiaren erabilpena, besteak beste. Eta badira onura asko bai familiaren talde- eta norbanakoen osasunerako. "Mahai joko" bezala ezagutzen ditugun horien (kartak, partxisa, xakea, Monopoly, Nor da Nor, Barkuak, Polizia eta Hiltzaileak, MasterMind, Uno, Trivial) onurak galdu dituzte digitalean jolasten direnean? Aztertu dezagun, eta euren onurak mahai gainean jarri.

## Jardunaldiaren egitaraua:

Hitzaldia	Hizlaria	Ordua
Aurkezpena		09:45
Animazioa bideo-jokoetan	Julen Urrutia	10:00
Bideo-jokoen lokalizazioa aztertuz	Itziar Zorrakin	10:35
Ejokoak familian. Talde- eta norbanakoentzako onurak	Igor Garmide	11:05
Atsedenaldia		11:40
Català i videojocs. Producció i pràctica traductora	Laura Santamaria	12:15
Mahai ingurua	Digipen eta Harrobiko ikastetxeetako ikasleak.	12:50
Ekitaldi amaiera		13:30

# JOKOTEKNIA

## Aurtengo berritasuna:

Aurreko bi edizioetako eta aurtengo edukien garrantzia azpimarratzeko bideo-jokoei buruzko euskarazko lehenengo argitalpena egingo da. Liburuxkak Jokoteknia 2018, 2019 eta 2020ko hamalau hitzaldietan oinarritutako artikulak bilduko ditu.

Hiru urte horietan hainbat profesionalen ekarpenak jaso dira Jokoteknian, eta ondorioz, liburuxkak askotariko gaiak landuko ditu, besteak beste, euskal bideo-jokoen historia, ekoizpena, diseinua, itzulpengintza eta lokalizazioa, kontserbazioa eta feminismoa.

Testuaren editorea Game Erauntsiko kide den Maitane Jungitu Komunikazio Doktorea izango da. «Jadanik hiru artikulak amaituta daude eta gainontzekoak lantzen lanean ari gara autoreekin».

Jokotekniaren asmoa liburuxka PDF formatuan webgunean argitaratzea da, 2020. urtea amaitu baino lehen. Creative Commons lizentziarekin zabaldu nahi da, nornahik eskura zezan.

[www.jokoteknia.eus](http://www.jokoteknia.eus)

### Harremanetarako:

**Game Erauntsia:** Maitane Jungitu ([mjungitu@gamerauntsia.eus](mailto:mjungitu@gamerauntsia.eus) / 623396838)

**Azkue Fundazioa:** Julen Azpitarte ([julen.azpitarte@bizkaia.eus](mailto:julen.azpitarte@bizkaia.eus) / 94 402 80 81)



**GAME  
ERAUNTSIA**

 **Bizkaia**  
foru aldundia  
diputación foral