



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Análisis de los errores del subtitulado al español
del videojuego God of War 3 – Piura 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Traducción e Interpretación

AUTORES:

Abramonte Campos, Junior Smith (orcid.org/0000-0003-4101-6909)

Sullon Soto, Victor (orcid.org/0000-0002-7615-3914)

ASESOR:

Dr. Torres Vargas, Esdras Joel (orcid.org/0000-0002-8307-3752)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Traducción y Terminología

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA - PERÚ

2022

DEDICATORIA

En primer lugar, a Jehová Dios quién me ha guiado en cada paso que doy, a mis padres por su apoyo incondicional, para mi hermano por sus consejos y enseñanzas para mis compañeros y amigos y profesores de la universidad por haber compartido sus conocimientos en cada sesión de clases.

- JSAC

A mis padres, por su apoyo incondicional durante toda mi vida. A mi esposa e hijos que son el motivo y la fuerza para mantenerme siempre en pie y perseverar en la búsqueda del éxito.

- VSS

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a todos mis profesores de la Universidad César Vallejo filial Piura, Chiclayo y Trujillo por guiarme académicamente hasta donde estoy, a mis asesores en especial al profesor Esdras Joel Torres Vargas por el conocimiento compartido, paciencia y dedicación en cada una de las asesorías.

-JSAC

Mi sincero agradecimiento a mis maestras Marianela Rodríguez Radas y Paola Miranda Castillo, por motivarme a incursionar en esta hermosa carrera universitaria. A todos mis profesores y compañeros que me acompañaron durante todo este proceso. A mis asesores de proyecto y desarrollo de tesis, en especial al profesor Esdras Joel Torres Vargas, quién me encaminó en este último tramo de mi vida universitaria.

- VSS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	5
III.METODOLOGÍA.	11
3.1.Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra y muestreo.....	12
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	12
3.5.Procedimientos.....	13
3.6. Método de análisis de datos.....	13
3.7. Aspectos éticos.....	14
IV.RESULTADOS	15
V.DISCUSIÓN.....	20
VI.CONCLUSIONES	23
VII.RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Frecuencia de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3	15.
--	-----

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

FIGURA 1: Porcentaje de errores de subtulado en dimensión espacial.....16

FIGURA 2: Porcentaje de errores de subtulado en dimensión temporal.....17

FIGURA 3: Porcentaje de errores de subtulado en dimensión ortotipográfica18

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general el analizar los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 desde las convenciones del subtítulo. En lo que respecta a la metodología empleada, la presente investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo básica y tuvo un diseño no experimental. El objeto de estudio fueron los subtítulos del videojuego God Of War 3. Como instrumento de recolección de datos en esta investigación se utilizó una ficha de análisis, teniendo como técnica el análisis. Como conclusión, se identificaron errores dentro de las tres dimensiones de las normas del subtítulo, los cuales incluyen errores significativos en relación al aspecto espacio-temporal, como la cantidad de caracteres por línea y la sincronización; a su vez errores ortotipográficos respecto al uso signos de puntuación.

Palabras clave: Análisis, normas, subtítulo, caracteres, videojuego.

ABSTRACT

The general objective of this investigation was to analyze the errors in the Spanish subtitling of the video game God of War 3 from the subtitling conventions. Regarding the methodology used, this research had a quantitative approach, of a basic type and a non-experimental design. The object of study was the subtitles of the video game God of War 3. As an instrument of data collection in this research, an analysis card was used, having analysis as a technique. As a conclusion, errors were identified within the three dimensions of the subtitling rules, which include significant errors in relation to the spatial-temporal aspect, such as the number of characters per line and synchronization; as well as orthotypographic errors regarding the use of punctuation marks.

Keywords: Analysis, standards, subtitling, characters, video game.

I. INTRODUCCIÓN

La subtitulación es una de las modalidades que componen la Traducción Audiovisual (TAV), es muy común encontrarla en presentaciones audiovisuales como películas, series, novelas, documentales y programas de televisión. Esto gracias a la globalización y al alcance tecnológico que vivimos, el cual nos permite llegar a muchas culturas que a su vez nos hace conocer nuevas lenguas. Los videojuegos también recurren a las técnicas de la traducción, en la actualidad se puede encontrar videojuegos que han sido doblados y subtitulados para su venta, siendo el público consumidor de este tipo de material, los más beneficiados.

Existe una problemática recurrente con los videojuegos debido a que los estudios quienes producen este tipo de materiales sacan a la venta y lanzan sus videojuegos con la subtitulación hecha por ellos o algún aficionado a la franquicia, esto conlleva a errores mayores de subtitulación, incumpliendo en ciertos aspectos las normas propuestas por especialistas en traducción audiovisual.

El presente trabajo se enfoca en analizar el subtitulado al español del videojuego God Of War 3 lanzado en el 2010 por la compañía Sony Computer Entertainment (SCE), haciendo uso de las convenciones del subtitulado establecidas, la opinión de diferentes autores y sobre todo dar las propuestas correspondientes según sea el caso.

De acuerdo con Díaz Cintas (2016), se considera a la subtitulación una de las modalidades que más se han desarrollado América Latina gracias a su reducido costo de producción, ya que no se hace uso de equipamiento de alta tecnología ni sets o actores de voz u otros, además de no demandar de mucho tiempo para su producción.

Con respecto al ámbito internacional, Barrales Gómez (2015) comenta que, en países como Colombia, Chile, y también Brasil, se encuentran algunas

limitaciones con el uso de las normas subtítuloadoras que podrían afectar a mediana y gran escala la producción de determinado tipo de materiales subtítuloados tales como; series, películas y desde luego de videojuegos, entre otros.

Por otra parte, la subtítuloación en el ámbito nacional, poco después del siglo XXI, ha surgido una transición considerable en el aspecto académico de la subtítuloación. Antiguamente la traducción audiovisual ni siquiera era considerada en el proceso formativo de los traductores. En la actualidad algunas universidades ofrecen experiencias curriculares de especialización en pregrado y posgrado desde 2015 y 2013, respectivamente

De esta forma, según detalla Chaume Varela (2015), en Perú, se desarrolló el I Congreso Internacional de traducción audiovisual con las ponencias de especialistas académicos quienes señalaron la existencia de un mercado por explotar. Debido a la falta de centros o empresas subtítuloadoras, nuestro país posee cualidades para que se pueda desarrollar un mercado laboral que explote las habilidades de estudiantes y futuros profesionales.

Sin embargo, hoy en día en Perú existe un limitado número investigaciones, o estudios de mercado, que no ayudan a conocer en su totalidad el dinamismo de la subtítuloación en el país. Así mismo, es importante acotar que algunas de estas investigaciones tienen acceso restringido, no pudiéndose acceder a su lectura con el fin de ser considerada en el presente trabajo de investigación.

De acuerdo con Méndez Carpo (2017) quien afirma que, existen ciertos riesgos que los videojuegos enfrentan, uno de ellos sería que no logre captar la atención del público debido al poco entendimiento del subtítuloado, perdiendo en gran parte la esencia propia del producto, la finalidad de la trama o su fin.

Por tal motivo creemos que los subtítulos se convierten en una pieza clave si lo que se desea es captar consumidores de videojuegos, muy aparte del alcance del doblaje; ya que es indispensable brindar subtítulos de excelente calidad que se ajusten a todo tipo de público: sobre todo quienes presentan problemas de audición o accesibilidad, o aquellos que priorizan jugar en el idioma original.

Por otra parte, el campo de los videojuegos (videogames) trae consigo un mundo de nuevas tecnologías que se desarrolla muy rápidamente con el transcurrir del tiempo. Esta forma de entretenimiento ha sufrido muchos cambios desde sus inicios. Hoy en día los videojuegos son parte de la cultura y estilo de vida de gran número de fanáticos. En tal sentido, los usuarios logran de cierto modo desarrollar habilidades cognitivas, ya que, existen ciertas modalidades de juegos en la que un usuario debe utilizar estrategias, para ser usadas por sí mismo o para su equipo, lo que conlleva a una rápida y efectiva toma de decisiones.

Un estudio realizado por The Office of Naval Research (ONR) la cual menciona que los videojuegos incrementan la inteligencia de los jugadores, en pocas palabras, su destreza para solucionar problemas en situaciones rápidas, creando tácticas y la adaptación (Landines, 2017).

Por su parte Provenzo Eugene (1991), destaca que, el gran poder e influencia que poseen los videojuegos son una puerta abierta, que permite a los consumidores de este tipo de entretenimiento pasar un momento de ocio y aprendizaje. Señala además que a pesar de los prejuicios y el recelo que puedan existir en contra de los videojuegos, muchas personas ya lo han hecho parte de sus vidas y han sabido ganarse su lugar y perdurar a través del tiempo.

La presente investigación como parte de la justificación social, brindó un aporte relevante en el uso adecuado de las normas de subtitulación, con la finalidad de evitar errores recurrentes de subtitulado en material audiovisual,

tales como; películas, series y sobre todo en videojuegos. De esta manera el público consumidor, niños, jóvenes y adultos de todas las edades de este tipo de material audiovisual, podrá recibir y disfrutar de ellos con altos estándares de calidad.

Como justificación práctica esta investigación resultó conveniente para aquellos estudiantes de traducción y futuros profesionales que buscan la especialización en traducción audiovisual, ellos se encontrarán con herramientas y teorías relacionadas con las normas y convenciones del subtitulado en español ya establecidas. Estas normas estuvieron categorizadas y fueron de fácil acceso para su estudio y práctica.

Como parte de la justificación metodológica, la presente investigación fue evaluada mediante una ficha de análisis ya que permitió analizar y distinguir los posibles errores o incumplimiento con las normas del subtitulado en cada escena del videojuego. Para tener en claro el presente trabajo de investigación en cuanto a la problemática existente sobre la subtitulación de videojuegos, se planteó la siguiente pregunta: ¿Existen errores del subtitulado al español en el videojuego God of War 3?

El objetivo general del presente trabajo fue analizar los errores del subtitulado al español del videojuego God of War 3 desde las convenciones del subtitulado. Dentro de los objetivos específicos tuvimos a bien: Identificar los errores del subtitulado al español del videojuego God Of War 3; Cuantificar los errores del subtitulado al español del videojuego God of War 3; Proponer un correcto subtitulado a los errores del subtitulado del videojuego God Of War 3.

II. MARCO TEÓRICO

Como parte de los antecedentes a nivel internacional, Álvarez Raposeiras (2012) quien analizó las características específicas con relación a los procesos usados en las normas del subtitulado con el fin de establecer en qué grado de semejanza se encontraban la subtitulación amateur y la profesional. Así mismo, la muestra estuvo conformada por un episodio de la serie "Lost". Como instrumento se utilizó la ficha de análisis y los resultados concluyeron que los subtituladores profesionales evidenciaban mayor eficiencia en sus encargos frente a los realizados por amateurs; en cuanto al uso de las normas de subtitulado existe mayor capacidad del uso en relación a la dimensión espacial y temporal.

Por otro lado, el trabajo de investigación de Rubiols Aguña (2015) tuvo como objetivo observar cómo se traducen y aparecen en pantalla las escenas de erotismo en esta clase de productos audiovisuales, analizando los diferentes factores que influyen en la traducción de los subtítulos. Los métodos utilizados fueron tanto descriptivos como cualitativos, y al analizar el uso de estándares en subtitulación, se identificaron algunos problemas con respecto a los límites y números de caracteres y líneas al igual que la sincronía del texto en la pantalla con los diálogos.

Por su parte, Espinal Machay (2017) en su investigación tuvo como objetivo principal calificar cómo se presentan las normas de subtitulado en referencia a las normas técnicas y lingüísticas del subtitulado del videojuego Resident Evil 4. Para su análisis empleó una lista de cotejo y entrevistas a expertos. Como conclusión el investigador planteó que el material audiovisual, no respetaba en gran medida las normas del subtitulado, siendo el número de caracteres por línea el cambio de takes, la sincronía y el tiempo de los subtítulos en pantalla los errores más frecuentes, no obstante, en relación a la dimensión ortotipográfica se evidenció un gran dominio. Adicional a ello, se concluyó que el videojuego mostraba buena calidad en relación a la traducción, coherencia y síntesis.

Finalmente, los autores señalaron que, para evitar los errores mencionados en los subtítulos de videojuegos, es importante tener en cuenta que, en este tipo de productos, la traducción de los subtítulos es muy diferente a la de otros medios audiovisuales, ya que, de hecho, los estándares de subtítulos cerrados tienen diferentes restricciones.

Como se mencionó anteriormente, las convenciones de subtitulación están en constante cambio u adaptación y se entienden como "pautas" que los productores de subtítulos y/o empresas subtituladoras deben arraigar para que su producto audiovisual final sea atractivo, de calidad, que capte más seguidores y sobre todo que guste al público consumidor de videojuegos.

Al respecto, Olivares Doñate (2018) menciona que son "pautas que deben seguir los traductores profesionales a la hora de subtitular, pero lamentablemente un simple vistazo a algunos procedimientos de subtitulación demuestra que existe una falta de consenso entre las diferentes empresas y traductores". Es importante tener en cuenta estas convenciones para que los subtituladores sepan qué considerar a la hora de trabajar, y lo más importante, considerando los aspectos espaciales y temporales, que siempre son los más estrictos para ellos (Jelić Marija, 2012).

Sin embargo, esto no siempre sucede con todas las empresas de subtitulado, nuevamente, Díaz y Remael (2007) mencionaron que además de traducir el guión del programa, los productores de subtítulos también debían tener una guía de estilo de estos y aplicar ciertos parámetros en ellos, pero esto no suele pasar porque las empresas o no tienen esos lineamientos, o si los tienen son muy limitados o sencillos y dejan a libre albedrío a los traductores al momento de realizar dicho trabajo.

Pero, ¿Qué son los videojuegos? Como lo define el Diccionario de la RAE (DRAE-2021), Un videojuego es un dispositivo que permite proyectar juegos en la pantalla de un televisor, ordenador u otro dispositivo electrónico con los controles adecuados. Por otra parte, el diccionario en línea Cambridge Dictionary for Advanced Learners (2021) lo define como "a game in which

players control moving pictures on a screen by pressing buttons". Tomando como referencias ambas definiciones podríamos señalar que el primer juego efectivamente podría ser OXO, ya que ampliamente cumplen con los requisitos descritos en ambos casos.

Así mismo, resultó importante mencionar a los autores que dieron inicio a las categorías de los videojuegos, por ejemplo, en Crawford (1997) nos muestra que, en los videojuegos, hay tres categorías según el tipo de estrategia involucrada: Acción y habilidad (que enfatizan las habilidades perceptivas y motoras y las asocian con las salas de juegos); aventura (se enfoca en la resolución de problemas, la aventura y los videojuegos de rol) y cognición.

Por otro lado, es importante destacar el trabajo de Meggs Philip (1992), quien mostró cinco formas de categorizarlos: acción, aventura (en la que los personajes atraviesan diferentes escenarios y superan diferentes pruebas); movimiento/arcade (donde se ponen en acción habilidades para destruir y/o no destruir); simulación (por ejemplo, conducir un automóvil); deportes; y estrategia (ajedrez, resolución de acertijos o negocios).

Para facilitar el trabajo de investigación, se presentaron algunas cuestiones teóricas, las cuales fueron importantes para poner en contexto la línea investigativa. Sin lugar a dudas, la subtitulación es un claro ejemplo del paradigma de traducción subordinada, la cual hace frente a muchos elementos externos. En especial, cuando se refiere a las restricciones de tipo física, como lo son: de tiempo y espacio.

En este sentido, para Díaz Cintas (2003): "Los subtítulos se pueden definir como una práctica del lenguaje consistente en sugerir texto, en la parte inferior de la pantalla, para reflejar los diálogos de los actores, así como los elementos separados que se parte de la imagen (letras, pies de foto, pancartas, etc.) o música de fondo (canciones, locuciones, etc.)".

Se tomó la teoría proporcionada por, Chaume Varela (2004) la que refiere al proceso de la siguiente manera: La incorporación de texto escrito (subtítulos)

en el idioma meta en una pantalla donde se muestra un producto audiovisual en su versión original, a estos subtítulos se les habla de analogía con el entrelazamiento de personajes en la pantalla.

En ambas definiciones fue evidente el criterio espacio-temporal de la subtitulación. Claramente consideradas como dimensiones, responsables principalmente de las restricciones a las que debe enfrentar el subtitulador al momento de asumir un trabajo. Justamente, las limitaciones en cuestión afectan la transición de los mismos, por lo que algunos expertos opinan que no es necesariamente traducciones, al contrario, es un ejercicio de adaptaciones.

Por otra parte, en referencia a las convenciones en subtitulación, estas han pasado por varios cambios con el pasar de los años, y sobre todo con el avance y surgimiento de nuevas tecnologías. No obstante, han servido como guía, dando ciertas pautas para que el subtitulador pueda hacer bien su labor. Resulta muy beneficioso e importante tener en cuenta las convenciones, puesto que, como futuros profesionales, crea conciencia en las limitaciones y restricciones dentro del campo de la subtitulación (Jelić Marija, 2012).

A continuación, se mencionan los autores que aportaron al estudio de las convenciones del subtitulado y que han sido importantes para obtener los indicadores que sirvieron para la operacionalización de las variables. Es importante detallar y mencionar a modo de resumen los autores que aportaron a nuestra matriz, Karamitroglou proporcionó la dimensión espacial, por otra parte, Díaz y Ramael aportaron con la dimensión temporal y finalmente Díaz Cintas brindó la dimensión ortotipográfica de las cuales también se extrajeron los indicadores para el presente estudio.

Para Fotios Karamitroglou (1998) como parte de su investigación, el consorcio ESIST (European Association for the Study of Screen Translation) nos proporcionó el aspecto espacial, el autor señaló que, los subtítulos deben colocarse en el centro y en la parte inferior de la imagen, deben tener un

máximo de dos líneas y tener 35 caracteres, finalmente aclaró que la fuente debe ser Arial o Helvetica; El color de la fuente es blanco amarillento.

Además, el mismo autor señaló sobre la colocación de los subtítulos en la pantalla: lo normal es encontrar los subtítulos en la parte inferior; de forma centrada, para no interrumpir la imagen. Sin embargo, se puede mover a otra parte de la pantalla si la imagen es demasiado brillante para leer los subtítulos o si hay una escena o información muy importante debajo de la pantalla. Finalmente, el número de caracteres por línea: El número máximo de caracteres permitidos en un segmento de subtítulos de televisión es de 37, incluidos espacios y símbolos tipográficos, y solo si se refiere a notación romana.

A continuación, se definieron algunas reglas básicas para las traducciones, la formación de aspectos temporales y la consideración de los aspectos en los que el contenido, la naturaleza y el orden de aparición en pantalla dan forma al subtítulo. Entonces, ¿qué sugiere esto en términos de tiempo? para Díaz y Ramael (2007) son: a) Duración del subtítulo en pantalla: 3 segundos para una línea y un máximo de 6 segundos para aquellos que posean dos. b) Sincronización: La sincronización temporal entre subtítulos y música de fondo proporciona a los espectadores la calidad del producto audiovisual.

Se logró rescatar que, con una sincronización precisa se pueden lograr subtítulos perfectos, ya que estos deben estar sincronizados con el diálogo original y el tiempo que los subtítulos aparecen, permanecen y salen de la pantalla, dando el tiempo mínimo y máximo suficiente para que los espectadores puedan leer cómodamente el contenido del material audiovisual.

Con relación a las convenciones Ortotipográficas y Lingüísticas, Díaz Cintas (2016) enfatizó que la traducción en la pantalla no debería ser por casualidad, por ello, el autor mencionó que las siguientes disposiciones tienen derecho a obtener un alto nivel de aceptación; para indicar que el subconjunto termina, se usa el punto. Fue necesario mencionar que las cursivas indican voces en

off de radio o televisión, textos para personajes fuera de la pantalla o títulos de películas o libros, y letras de canciones y términos en idiomas extranjeros.

Agrega además que, las comillas más utilizadas son las comillas dobles y su función es indicar y resaltar el valor de determinadas palabras o expresiones, como apodos, errores gramaticales o juegos de palabras. Mientras que, con las convenciones lingüísticas más importantes, el mismo autor, Díaz Cintas, señaló que, el uso de abreviaturas y símbolos familiares para el espectador es apropiado y está permitido; Los números se escriben del uno al nueve en letras, pero a partir del diez en números.

Es importante buscar la máxima compatibilidad con las diferencias de idioma y las referencias culturales al origen. Tanto el texto que aparece visualmente (pancartas, mensajes, recortes de periódicos, etc.) como las canciones que deban formar parte del material audiovisual, estas deben contener los subtítulos según se crea conveniente.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

De acuerdo con CONCYTEC (2018), una investigación es del tipo básica al momento que esta se pueda analizar, clasificar o relacionar con alguna teoría previamente dada con un nuevo enfoque con la finalidad de brindar aportes a la disciplina. Por ello esta investigación fue del tipo básica o pura.

3.1.2 Diseño de investigación

La presente investigación tuvo un diseño, no experimental. De acuerdo con Hernández Hernández (2014), define el diseño no experimental como la que se efectúa sin manipulación deliberada de variables, donde los fenómenos solo se observan en su entorno natural y luego se analizan, o sea cuando el investigador se limita a la observación y en ningún momento interviene durante el desarrollo de la investigación.

Finalmente, esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, en relación a ello; Hernández, Fernández y Baptista (2014) se refiere a que este tipo de enfoque está basado en la objetividad del conocimiento ya que se origina a partir de un proceso deductivo y un análisis estadístico en donde se prueban las hipótesis o preguntas formuladas. En esta investigación se utilizó el programa IBS STATISTICS SPSS versión 26, con el fin de obtener los resultados estadísticos que permitieron realizar las tablas y gráficos correspondientes para la luego realizar la discusión de resultados.

3.2. Variables y operacionalización

La presente investigación tuvo una única variable de estudio denominada como: Normas del subtítulo.

- **Definición conceptual:** Las normas del subtítulo son pautas que sirven para estandarizar y controlar el proceso de subtítulos en documentos audiovisuales (Díaz y Remael, 2017).

- **Definición operacional:** En el presente trabajo se analizó el subtítulo en español, después se identificaron y cuantificaron aquellos subtítulos que no cumplieron con las normas del subtítulo dadas por Díaz y Ramael, para así de esta manera proponer una mejora según cada criterio.
- **Indicadores:** Posición en pantalla, número de caracteres, número de líneas, color de la fuente, tiempo de subtítulos, sincronización, voces múltiples, subtítulos consecutivos, puntos suspensivos, puntos finales, signos de exclamación e interrogación, tipo de letra.
- **Escala de medición:** Nominal.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población: La población del presente estudio estuvo conformada por las escenas franquicia del videojuego God of War 3.

- **Criterios de inclusión:** Como criterio de inclusión aquellas escenas que evidenciaban errores en las diferentes convenciones de subtitulación.
- **Criterios de exclusión:** Por otra parte, como criterio de exclusión se desestimaron aquellas escenas que no posean errores de subtitulación.

3.3.2 Muestra: Se tomaron las 14 escenas del videojuego como muestra haciendo un total de 160 minutos.

3.3.3 Muestreo: El muestreo fue no probabilístico.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para este estudio se utilizó la observación como técnica. A lo que respecta, Fernández, Hernández, y Baptista (2010) indican y concuerdan que con el método en mención el investigador se centra en los detalles, ocurrencias,

eventos e interacciones. Adicional a ello, Huamán Valencia (2005) agrega que, en este método, se observa de manera atenta las cualidades del caso a analizar, y de esta forma se pueda recopilar y registrar la información que se utilizará para el estudio. En esta investigación se observaron los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3.

Se utilizó una ficha de análisis como herramienta de recolección de datos, la cual se aplicó analizando las dimensiones e indicadores de las normas del subtítulo, en esta lista se registraron los hallazgos para luego realizarse el análisis que corresponde. La ficha tuvo los siguientes campos; el primero el cual se da información sobre el videojuego: nombre, tipo de subtítulos y categoría, el siguiente campo está relacionada a las dimensiones e indicadores y cumplimiento de ellas.

3.5 Procedimientos

El presente estudio comenzó con la visualización de las escenas del material audiovisual. Después de ello, tras la identificación de los errores presentes, se procedió a registrar los hallazgos en la ficha de análisis. Finalmente, se cuantificaron los errores para ser ingresados a un programa estadístico y poder obtener las tablas y figuras para la posterior discusión de los resultados.

3.6 Método de análisis de datos

En relación al método de análisis de datos, se utilizó el método descriptivo. Según Tamayo y Tamayo (2006) sostiene que, este método comprende la descripción, registro, análisis e interpretación sobre aspectos, dimensiones o componentes de un fenómeno a investigar. Por otra parte, para Hernández Sampieri (2014) el objetivo es detallar como y de qué manera se manifiestan los fenómenos, situaciones, contextos y eventos. De manera que se

especifiquen, midan y recolecten las características y rasgos importantes del fenómeno que se analice.

El análisis comenzó con la visualización de las escenas subtituladas al español del videojuego God of War 3, se observó la presencia del incumplimiento de las normas de subtitulación, luego se procedió a marcar en la guía y posteriormente se analizaron. Consecutivamente, se emplearon tablas y/o figuras para indicar de forma cuantitativa los resultados de la variable, o sea, a las normas del subtulado.

3.7 Aspectos éticos

Se emplearon criterios éticos para esta investigación de modo que fueron favorables, importantes y a su vez garantizaron la validez del estudio.

Es importante mencionar que los investigadores deben desarrollar un proceso altamente honesto y justo, sin que se realicen alteraciones en el proceso de recopilación de los datos. De manera que no se genere ningún tipo de daño o perjuicio a quien se interese por esta investigación. Para ello, se consideraron fuentes bibliográficas que han sido verazmente consultadas, siendo citadas haciendo uso de las normas APA establecidas. De acuerdo con Rojo López (2013), quien mencionó que, se debería tener mucho cuidado al realizar el análisis de contenido y a la toma de datos, debido a que la honestidad e integridad son lo principal para que la investigación sea verdadera. Por ello, el investigador debe hacer elecciones, tomar decisiones y asumir las consecuencias de las mismas.

IV. RESULTADOS

Gracias a la comprobación estadística realizada con programa informático IBS STATISTICS SPSS, se pudo responder la interrogante planteada: ¿Existen errores del subtítulo al español en el videojuego God of War 3?, obteniendo una respuesta afirmativa.

Con el propósito de realizar el análisis respectivo, se aplicaron fichas de análisis como instrumento de recolección de datos. Se aplicaron 19 fichas de análisis al material audiovisual compuesto por 14 escenas (160 minutos), las cuales permitieron dar respuesta al objetivo general y objetivos específicos respetando las normas técnicas de subtitulación en relación a las dimensiones espaciales, temporales y Ortotipográficas, obteniéndose los siguientes resultados

Tabla 1

Frecuencia de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3

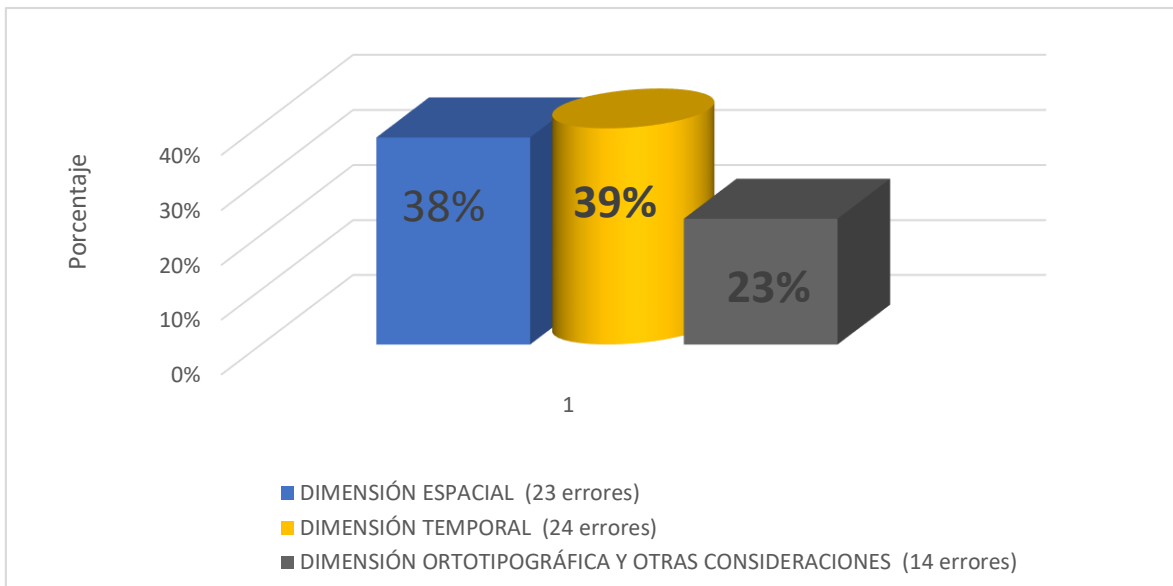
Dimensiones	Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Dimensión espacial	Cantidad de líneas	5	8%
	Número de caracteres	18	30%
Dimensión temporal	Tiempo en pantalla	6	10%
	Sincronía1	8	13%
	Sincronía2	7	11%
	Cambio de takes	1	2%
	Subt. Consecutivos	2	3%
	Puntos finales	2	3%
Dimensión ortotipográfica y otras consideraciones	Puntos suspensivos1	1	2%
	Puntos suspensivos2	1	2%
	Signos. Interrogación y		
	Exclamación	5	8%
	Guiones1	1	2%
	Guiones2	1	2%
	Comas1	3	5%
	Total de errores		61

Nota: Datos obtenidos con programa SPSS. Elaboración propia.

De acuerdo con la tabla 1, se puede identificar y contabilizar la existencia de 61 errores en el subtítulo al español del videojuego God of War 3, siendo los aspectos relacionados al número de caracteres un 30%, sincronización un 24%, tiempo en pantalla un 10%, la cantidad de líneas y el uso de signos de interrogación y exclamación con 8% respectivamente. Así mismo, se lograron identificar errores en los aspectos, puntos suspensivos y guiones un 4% respectivamente, subtítulos consecutivos y puntos finales un 3%, y finalmente los cambios de takes con un 2% de ocurrencia.

Figura 1

Errores de subtitulación por dimensión espacial.

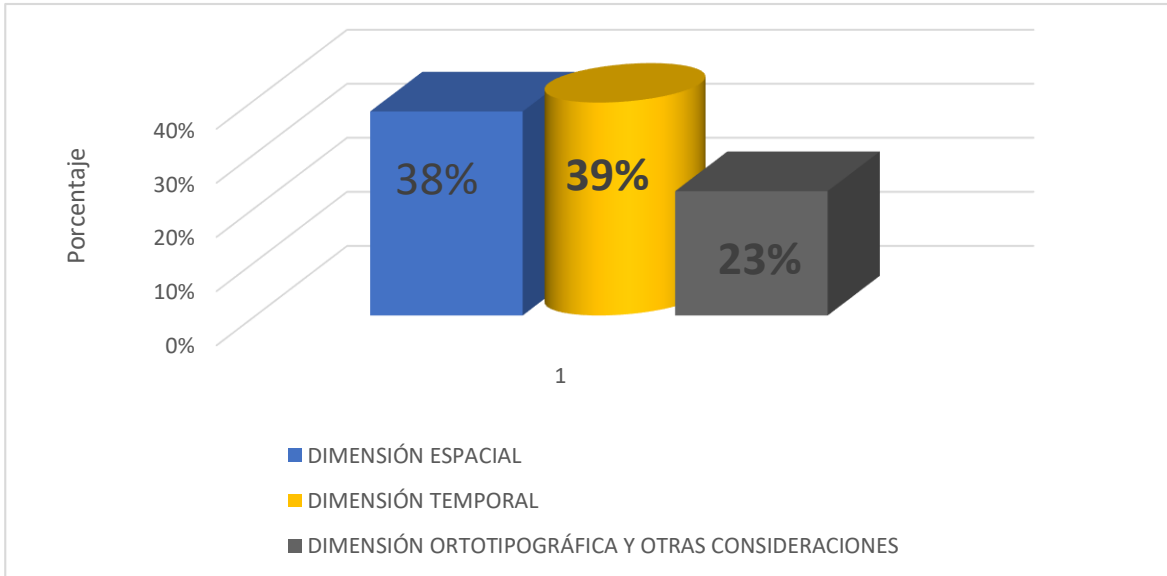


Nota: La figura muestra los porcentajes de los errores de subtitulación según la dimensión espacial. Elaboración propia

De acuerdo con los porcentajes del gráfico 1, se puede observar que la dimensión espacial tuvo una ocurrencia del 38% de un total de 61 errores. Es importante señalar que los hallazgos no guardaban relación en cantidad de líneas y caracteres permitidos por la norma, ya que de estos superaban en gran medida lo establecido, percibiéndose diálogos muy cargados, extensos y en parte con más de tres líneas.

Figura 2

Porcentaje de errores de subtítulo en dimensión temporal.



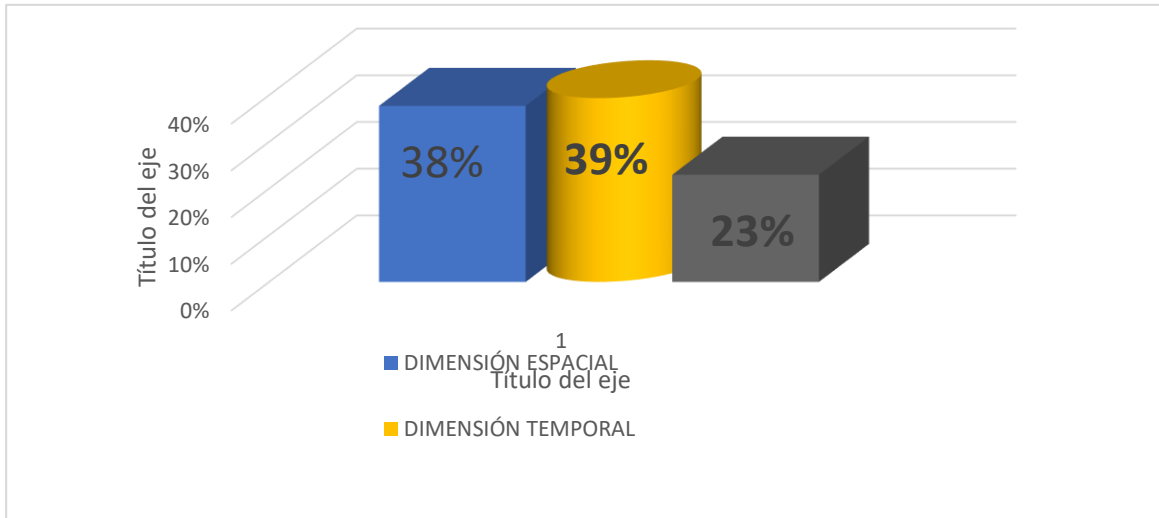
Nota: La figura muestra los porcentajes de los errores de subtitulación según la dimensión temporal. Elaboración propia

Por otra parte, de acuerdo a la figura 2, se puede observar que la dimensión temporal tuvo una ocurrencia de errores del 39%, donde se observó que el aspecto relacionado con la sincronía de los subtítulos incumplía ampliamente con la regla, ya que durante del análisis, se identificó que estos aparecían antes del diálogo y permanecían posteriormente en pantalla al término del mismo.

Adicional a ello, y como se manifestó antes, el hecho de que los subtítulos tengan más de dos líneas y excesivo número de caracteres, conllevó que no se percibiera el corte durante subtítulos consecutivos, mucho menos que estos cambien entre tomas, dando como resultado que los subtítulos analizados permanezcan en pantalla por mucho más de 6 segundos, incumpliendo con las normas establecidas por Díaz y Ramael.

Figura 3

Porcentaje de errores de subtítulo en dimensión ortotipográfica.



Nota: La figura muestra los porcentajes de los errores de subtitulación según la dimensión ortotipográfica. Elaboración propia

Como se logra observar en el gráfico No.3, en relación a la dimensión ortotipográfica y otras consideraciones, tras el análisis se obtuvo una ocurrencia del 23% del total de errores, donde se identificaron errores en relación al uso del punto, reflejando subtítulos que finalizaban sin cerrar la idea. Es importante señalar que se identificaron diálogos que hacían uso de puntos suspensivos, donde el siguiente subtítulo debería hacer uso de los mismos en señal de continuidad de la idea o una no terminada. Sin embargo, no se cumplió con lo establecido en la norma.

Adicional a ello, en referencia a los signos de interrogación y exclamación se identificaron errores de uso, pues estos aparecían de apertura o cierre del subtítulo, cuando deberían aparecer en ambos casos. Haciendo que el diálogo no sea claro.

Por otra parte, durante el análisis del subtítulo, el uso de los guiones para identificar y separar la presencia de dos o más personajes en escena, no se realizó tal como lo establece la norma, haciendo que los diálogos sean confusos.

Finalmente, tras el análisis en relación al uso de las comas para dar una pausa natural a los subtítulos. Se identificaron que algunos de ellos no hacían uso de estas o las ubicaban en un lugar erróneo. Este tipo de errores dió como resultado que, los diálogos no se pudieran leer de forma natural, más bien se perciban muy forzados.

V. **DISCUSIÓN**

Tal como se planteó, esta investigación tuvo como propósito general analizar los errores del subtítulo al español del video God of War 3. Para poder alcanzar dicho objetivo, se hizo uso de la técnica de la observación, aplicando una ficha de análisis como instrumento de recolección de datos, con ello se pudo analizar, identificar y cuantificar de forma apropiada la muestra, extrayéndose 61 errores de subtitulación.

Una vez obtenidos los resultados del análisis de este estudio, se determinaron las similitudes existentes con los antecedentes propuestos con el fin de comparar los resultados. Es importante comentar que esta investigación es uno de los pocos estudios realizados en el área, no se encontraron antecedentes que contradijeran este estudio en términos de unidades de análisis.

Dentro de la investigación de Álvarez Raposeiras (2012) quien al analizar las características específicas con relación a los procesos usados en las normas del subtítulo con el fin de establecer en qué grado de semejanza se encontraban la subtitulación amateur y la profesional. El investigador tras aplicar una ficha de análisis y obtener los resultados concluyó que, los subtítulo profesionales evidenciaban mayor eficiencia en sus encargos frente a los realizados por amateurs; también menciona que, en cuanto al cumplimiento de las normas de subtitulación se refleja una alta capacidad del uso de estas en relación a la dimensión espacial y temporal.

En relación al primer objetivo específico, el cual fue identificar los errores de subtitulación, estos resultados no se asemejan ni concuerdan con la presente investigación ya que, estos demuestran un alto índice de incumplimiento de las normas de subtitulación tanto en la dimensión espacial y temporal con 38% y 39% respectivamente. Resaltando errores en los criterios de segmentación y número de caracteres, de la misma manera con el exceso de tiempo que lleva cada subtítulo en pantalla. Estas dos investigaciones son

una clara muestra de la gran diferencia entre lo que viene a ser una subtitulación amateur y una profesional.

Por su parte, Rubiols Aguña (2015) en su trabajo de investigación tuvo como objetivo observar cómo se traducen y subtitulan las escenas de erotismo en esta clase de productos audiovisuales, bajo el análisis de diferentes factores que influyen en la traducción de los subtítulos, el investigador identificó problemas en cuanto a los límites y números de caracteres y líneas, al igual que la sincronía del texto en la pantalla con los diálogos.

Así mismo, el segundo objetivo específico, el cual fue cuantificar los errores del subtitulado al español, las conclusiones de Rubiols, concuerdan con la presente investigación ya que durante el proceso de análisis del videojuego se cuantificaron 61 errores, y en su mayoría los mismos problemas que el investigador hace mención, dando como resultado que la subtitulación del videojuego sea deficiente, lo que conllevaría a una serie de dificultades para el público consumidor.

Por su parte, Espinal Machay (2017) en su investigación tuvo como objetivo principal calificar cómo se presentan las normas de subtitulado en referencia a las normas técnicas y lingüísticas del subtitulado de un videojuego de acción. Para su análisis empleó una lista de cotejo y entrevistas a expertos. Como conclusión el investigador planteó que el material audiovisual, no respetaba en gran medida las normas del subtitulado, siendo el número de caracteres por línea el cambio de takes, la sincronía y el tiempo de los subtítulos en pantalla los errores más frecuentes, no obstante, en relación a la dimensión ortotipográfica se evidenció un gran dominio. Adicional a ello, se concluyó que el videojuego mostraba buena calidad en relación a la traducción, coherencia y síntesis.

Estas conclusiones coincidieron con la presente investigación en el aspecto espacio-temporal, ya que los hallazgos mostraban similitudes en los resultados, sin embargo, no coincidieron en el aspecto ortotipográfico ya que se evidenció contrariamente a Espinal, errores ligados a esta dimensión,

siendo el mal uso de signos de puntuación, exclamación y uso de comas los más frecuentes.

Así mismo en relación del tercer objetivo específico, el cual fue proponer mejoras de subtitulación, es importante resaltar la existencia de reglas, normas y procesos que son de vital importancia y deben tenerse en cuenta en el ámbito de la subtitulación. Partiendo de esa premisa, se propusieron mejoras en el material audiovisual analizado, dichas propuestas se encuentran anexadas en las fichas de análisis aplicadas.

Finalmente, tras el análisis del videojuego God of War 3, también se identificaron errores en subtítulos consecutivos, donde no se reflejaba ni percibía el cambio entre ellos, apareciendo todos de golpe. Además, se encontraron errores ortográficos, que no fueron incluidos, puesto que el instrumento no los contemplaba y no eran parte de los objetivos específicos de la investigación.

VI. CONCLUSIONES

Tras un riguroso análisis de los errores del subtitulado al español del videojuego God of War 3, en la presente investigación se concluye que, se identificaron los errores presentes en las tres dimensiones de las normas de subtitulación mediante el uso de una ficha de análisis, los cuales incluyeron errores significativos en relación al aspecto espacio-temporal, como la cantidad de caracteres por línea y la sincronización; y errores ortotipográficos ligados al uso signos de puntuación.

De la misma manera se concluye que, se lograron cuantificar los errores del subtitulado al español del videojuego God of War 3, siendo un total de 61 errores distribuidos en las tres dimensiones considerando aspectos como; cantidad de caracteres, número de líneas, sincronización, uso de comas y signos de exclamación e interrogación, entre otras. Es importante mencionar que las grandes compañías se enfocan en resaltar el aspecto gráfico y la jugabilidad del videojuego que ofrecen al público, omitiendo muchas veces el adecuado uso de las normas del subtitulado, lo que conlleva a resultados negativos.

Adicional a ello, se concluye también que, se logró proponer mejoras de subtitulación en los errores encontrados tras el análisis, en algunos casos, como en la sincronización se propuso afinar dicho aspecto de modo que los subtítulos entren y salgan con los diálogos y cambios de takes. Para los errores en las dimensiones espaciales, temporales y ortotipográficas, se proponen mejoras teniendo en cuenta las normas establecidas por Díaz y Ramael, que se encuentran anexadas en las fichas de análisis.

VII. **RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a estudiantes de traducción y futuros traductores con especialidad en traducción, a profundizar el conocimiento, adquirir las habilidades y destrezas necesarias en relación a los procesos, teorías, técnicas, parámetros y normas de la subtitulación impartidas por Díaz y Ramael como especialistas en el ámbito de la TAV, de manera que puedan evitarse errores que influyan negativamente en el resultado final del producto audiovisual.
- Se recomienda a los investigadores, a utilizar como guía la ficha de análisis propuesta en este trabajo de investigación y hacerle las mejoras pertinentes, de manera que futuras investigaciones puedan profundizar estudios en el subtitulado de videojuegos obteniendo resultados que puedan ser verídicamente cuantificables y comparables, aportando soluciones y/o propuestas de mejora que puedan ser de provecho para aquellos interesados en el ámbito de la subtitulación.
- Se recomienda a los fanáticos de la subtitulación, entrenamiento y preparación de nivel superior, ya que conocer la lengua de destino, no les garantiza una subtitulación de óptima calidad, puesto que se desconocen las técnicas mínimas necesarias que conlleva la subtitulación audiovisual, cayendo en múltiples errores.
- Finalmente, a los traductores, especialistas y escuelas profesionales que imparten la educación superior en traducción e interpretación, se les recomienda garantizar una formación académica de calidad, fomentando la investigación, las buenas prácticas y la competitividad justa de sus estudiantes y futuros profesionales, de manera que puedan contribuir positivamente al desarrollo de la subtitulación de medios audiovisuales en el país.

REFERENCIAS

Álvarez Raposeiras, C. T. (2012). *La subtitulación amateur: la subtitulación amateur de series online: el caso de Lost*.

AulaSic: El arte de la subtitulación. Recuperado de: <http://aulasic.org/blog/2012/06/el-arte-de-lasubtitulacion/>

Barrales Gómez, F. (2015a). Mercado laboral de la traducción audiovisual en Chile. En I Congreso Internacional de Traducción Audiovisual. Conferencia pronunciada el 07 de junio de 2015, Lima.

Barrales Gómez, F. (2015b). Subtitulaje de una serie de televisión y web del inglés de los Estados Unidos al español latinoamericano. En I Congreso Internacional de Traducción Audiovisual. Conferencia pronunciada el 07 de junio de 2015, Lima.

Cambridge Dictionary for Advanced Learners (2021), diccionario de definiciones electrónico. Consultado el 27 de abril de 2022. <https://dictionary.cambridge.org/es/>

Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Xihmai, 7(13), 45-60.

Chaume Varela, F. (2004): Cine y traducción. Madrid: Ediciones Cátedra. (2001): “*La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción*”.

Agost R. y Chaume F. (2005): *La traducción en los medios audiovisuales, Castellón, Publicacions de l'Universitat Jaume I, 77-88*.

Chaume Varela, F. (2015). Historia y panorámica de la TAV. En I Congreso Internacional de Traducción Audiovisual. Conferencia pronunciada el 06 de junio de 2015, Lima.

Cintas, J. D. (2003). Audiovisual translation in the third millennium. *Translation today: Trends and perspectives*, 192-204.

Concytec (2018). Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento renacyt.

Díaz Cintas, J. and Aline Remael. 2007. *Audiovisual Translation: Subtitling. Translation practices explained*. Routledge

Díaz Cintas, J: “El subtitulado como técnica docente”, en *Vida Hispánica*, vol. XII, 1995, 10-14.

“El subtitulado de expresiones idiomáticas al castellano”, en John D. SANDERSON (ed.), *Traductores para todo. Actas de las III Jornadas de doblaje y subtitulación en la Universidad de Alicante*, Alicante: Universidad de Alicante, 2002, pp. 13-28.

Díaz Cintas, J., Parini, I., & Ranzato, I. (2016). The discreet charm of manipulation. *Altre Modernità: NUMERO SPECIALE Ideological Manipulation in Audiovisual Translation*, (Spec. I.), I-IX.

Díaz Cintas, J., Orero, P., & Remael, A. (Eds.). (2007). *Media for all: subtitling for the deaf, audio description, and sign language* (Vol. 30). Rodopi.

Díaz Cintas, J. (2005b). Back to the future in subtitling.

Espinal Machay. (2017) *Análisis de las normas de subtitulado del videojuego Resident Evil 4*

Fernández, H. & Baptista, R. (2014). *Metodología de la investigación. México. McGraw-Hill Interamericana*.

Gerzymisch-Arbogast & Nauert Mutra (2005) - *Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings*. Sarrebruck: Mutra.

Hernández, R. (2010). Fernández, & Baptista. (2014). *Metodología de la investigación*, 6, 2014-2015.

Huamán, H. (2005). *Manual de técnicas de investigación. Conceptos y aplicaciones - Perú*.

Huamán, H. (2007). *Rol del investigador. Concepto y guía para futuros investigadores*.

Jelić, Marija. (2012). *Theoretical and practical aspects of subtitling movies: case study of the movie 'In the Loop' and its translation into Croatian* (Doctoral dissertation, Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences. Department of English Language and Literature).

Karamitroglou, Fotios. (1998). A proposed set of subtitling standards in Europe. *Translation journal*, 2(2), 1-15.

Karamitroglou, F. (2000). Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation: The choice between Subtitling and Revoicing in Greece. Amsterdam. Amsterdam: Editions Rodopi.

Mayoral, R. (1993). *La Traducción Cinematográfica: El Subtitulado*. Recuperado de http://www.ugr.es/~rasensio/docs/Subtitulado_.pdf

Mayoral, R. (1998). *Traducción audiovisual, traducción subordinada, traducción intercultural*. Recuperado de http://www.ugr.es/~rasensio/docs/TAV_Sevilla.pdf

Meggs, P. (1992). *Will Video Games Devour the World?* Print, (46): 24-33.

Provenzo, E. (1991): *Video Kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, Harvard University Press.

Provenzo, E. (1992): «*The Video Generation*», in *American School Board Journal*» 179 (3, Mar); 29-32. EJ 441 136.

Olivares Doñate, R. (2018). *Descripción y comparación de subtítulos: la subtitulación de DVD frente a la subtitulación de Netflix en la serie Black Mirror*.

Raquel Merino et al. (eds.) *“El subtitulado y los avances tecnológicos”*

Rojo, Ana (2013). *Diseños y métodos de investigación en traducción*. Madrid: Síntesis, 215 pp.

Rojo, Ana (2016) *Focused designs and methods applied to scientific research*. Madrid – España.

Rubiols Agaña, C. (2015). *La traducción erótica en los videojuegos*.

Sampieri Hernández. (2014). *Metodología de la investigación. Sexta edición*.

Schettini, P., & Cortazzo, I. (2015). *Análisis de datos cualitativos en la investigación social*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP).

“Subtitling: The Long Journey to Academic Acknowledgement”, en *The Journal of Specialised Translation*, vol. I, 2004b, pp. 50-6.

Tamayo y Tamayo (2006). *El método descriptivo en la investigación científica*.

Universidad del País Vasco (2005) *Trasvases culturales: Literatura, cine y traducción 4*.

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables.

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
NORMAS DEL SUBTITULADO	Las normas del subtitulado son pautas que sirven para estandarizar y controlar el proceso de subtítulos en documentos audiovisuales (Díaz y Remael, 2017)	En el presente trabajo se analizó el subtitulado al español del videojuego God of War 3, después se identificaron y cuantificaron las escenas que no obedecen a las normas del subtitulado dadas por Karamitrogluo, Diaz y Ramael, así de esta manera se propusieron	Convención espacial	Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla
				Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35
				Número de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.
				Color de la fuente	Aparecen subtítulos en color blanco
			Convención temporal	Tiempo de subtítulos	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla

		mejoras según cada criterio.		Sincronización	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.
				Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante
				Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos
			Convención ortotipográfica y lingüística	Puntos suspensivos	Se colocan los puntos suspensivos para indicar que la idea continua.
				Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó
				Signos de exclamación e interrogación	Se utilizan los signos de exclamación e interrogación para

					hacer énfasis en lo que se dice.
				Tipo de letra	Se utiliza el tipo de letra Times New Roman ideal para subtítulos

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:		Ficha N° 00			
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in:		Time out:	
Subtítulos en español		Subtítulo:			
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.				
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.				
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.				

Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.				
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.				

DIMENSIÓN TEMPORAL

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla				
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.				
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar				
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante				
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.				
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.				

DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó				
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada				
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.				
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración				
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena				
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión				
Números	Se escriben en letras del 1 al 10				
	Los números ordinales aparecen en letras				

Comas	Empleo de coma en pausa natural				
	Se aplican comas entre vocativos				

Anexo 3 Validación de instrumento

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Nombres y apellidos del experto: Rosa Mirope Lizama Zárate

Grado Académico: Magíster

Cargo e Institución donde labora: Docente de prácticas pre-profesionales Universidad César Vallejo - Piura

Nombre del instrumento a elaborar: FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje comprensible.		X
OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación.		X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de la investigación.		X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación.

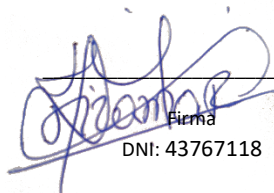
X

- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: La valoración es de 20

V. OBSERVACIONES

FECHA 24 /09/2022


Firma
DNI: 43767118

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

VI. DATOS GENERALES

Nombres y apellidos del experto: **Jose Carlos Yoctun Cabrera**

Grado Académico: Magíster

Cargo e Institución donde labora: Docente de la Escuela de Traducción e Interpretación Universidad César Vallejo

Nombre del instrumento a elaborar: FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

VII. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje comprensible.		X
OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación.		X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de la investigación.		X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

VIII. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación.
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación.

X

IX. PROMEDIO DE VALORACIÓN: La valoración es de 20

X. OBSERVACIONES

--



FECHA 27/09/2022

Firma

DNI: 16748121

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Nombres y apellidos del experto: Angela Pamela Mariño Zegarra

Grado Académico: Doctora

Cargo e Institución donde labora: Docente – Universidad César Vallejo - Piura

Nombre del instrumento a elaborar: FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL
SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGOGOD OF WAR 3

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	1	2
		POR MEJORAR	ACEPTABLE
CLARIDAD	Está formulada con lenguaje comprensible.		X
OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
ACTUALIDAD	Está adecuado a los objetivos y necesidades reales de la investigación.		X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.		X
SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.		X
INTENCIONALIDAD	Está adecuado para valorar las variables de la investigación.		X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos.		X
COHERENCIA	Existe coherencia entre el problema, objetivos, variables e indicadores.		X
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis.		X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación.
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación.

X

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: La valoración es de 20

V. OBSERVACIONES

Sin observaciones. El instrumento es válido para su aplicación.



FECHA 23/09/2022

Firma

DNI: 41859832

Anexo 4 Fichas de recolección de datos completas

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:		Ficha N° 1			
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in: 00:00:22	Time out: 00:00:26		
Subtítulos en español		Subtítulo: Y a pesar de que Kratos ascendió al trono como nuevo dios de la guerra los recuerdos de su familia lo perturbaban			
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		

Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		Los caracteres en pantalla sobrepasan los permitidos por la regla haciendo que se vea una escena muy cargada	Y a pesar de que Kratos ascendió al trono como nuevo dios de la guerra... ...los recuerdos de su familia lo perturbaban.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece.	Afinar sincronización.

	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Los subtítulos se mantienen en pantalla después del diálogo	Afinar sincronización.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó.	X		Se observa que la idea terminó, sin embargo no se utiliza el punto al finalizar la misma.	Y a pesar de que Kratos ascendió al trono como nuevo dios de la guerra... ...los recuerdos de su familia lo perturbaban.
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		

	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 2		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in:	00:05:05	Time out:	00:05:11
Subtítulos en español					
3. Categoría:		Subtítulo:	¡Y yo me ocuparé de exterminar a esta plaga.		
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		La línea del subtítulo sobrepasa los caracteres permitidos.	¡Y yo me ocuparé de exterminar a esta plaga!
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo

		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece.	Afinar sincronización.
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Los subtítulos se mantienen en pantalla después del diálogo	Afinar sincronización.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó.		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		

Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración	x		Se puede observar que la idea empieza con signo de exclamación, pero no hace el cierre de la idea con la misma.	¡Y yo me ocuparé de exterminar a esta plaga!
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 3		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in:	00:06:14	Time out:	00:06:22
Subtítulos en español		Subtítulo:	¡Zeus! ¡tu hijo ha regresado! ¡Y trae consigo la destrucción del olimpo!		
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		En este subtítulo se observan que los caracteres sobrepasan lo permitido por línea.	¡Zeus! ¡tu hijo ha regresado! ¡Y trae consigo la destrucción del olimpo!
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	x		Los subtítulos se prolongan en pantalla hasta el cambio de escena.	Disminuir el tiempo en pantalla o dividir el subtítulo en 2 líneas.
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece.	Afinar sincronización.
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Los subtítulos se mantienen en pantalla después del diálogo	Afinar sincronización.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó.		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		

	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración.		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural	X		Se observa una pausa, pero no se hace uso de la coma.	¡Zeus, tu hijo ha regresado!
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:		Ficha N° 4			
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in:	00:14:24	Time out:	00:14:47
Subtítulos en español		Subtítulo:	Un guerrero de verdad no se esconde, Poseidón. Sal del agua y ven a luchar		
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		En este subtítulo se observan que los caracteres sobrepasan lo permitido por línea.	Un guerrero de verdad no se esconde, Poseidón.

					Sal del agua y Lucha.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		x		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Se logra evidenciar que el subtítulo permanece aún en pantalla después que el dialogo acaba.	Afinar sincronización.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		

Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó.		x		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración.		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				

Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 5		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 00:22:09	Time out: 00:22:20	
Subtítulos en español			Subtítulo:	Escucha atentamente Kratos. Tú eras un simple peón. Nada, mas. Tu no debes preocuparte por Zeus. Esta es nuestra guerra no la tuya!	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		En este subtítulo se observan que los caracteres sobrepasan lo	Escucha atentamente Kratos. Tú eras un simple peón. Nada, mas.

				permitido por línea de acuerdo la norma establecida.	Tu no debes preocuparte por Zeus. Esta es nuestra guerra no la tuya!
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen en pantalla antes de escena y antes del diálogo.	Afinar sincronización.
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Se logra evidenciar que el subtítulo permanece aún en pantalla después que el dialogo acaba.	Afinar sincronización.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		

Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.	X		Se observa que los subtítulos aparece todos juntos sin ofrecer algún corte entre ellos.	Escucha atentamente Kratos. Tú eras un simple peón. Nada, mas. Tu no debes preocuparte por Zeus. Esta es nuestra guerra, no la tuya!
DIMENSIÓN ORTOTOPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó.		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		

Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración.	X		Se observa que solo se hizo uso del signo de exclamación al finalizar la frase.	¡Esta es nuestra guerra, no la tuya!
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural	X		En la última línea del subtítulo se omite una coma que debe dar pausa natural al dialogo.	¡Esta es nuestra guerra, no la tuya!
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:		Ficha N° 06			
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:		Time in:	00:24:45	Time out:	00:24:49
Subtítulos en español		Subtítulo:	¿Atenea? Te he echado de menos, espartano. Yo... yo no... Al sacrificarme por el dios Zeus ascendí a un plano más elevado.		
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		x		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		x		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		Los subtítulos en pantalla sobrepasan los permitidos por la regla	- ¿Atenea? - Te he echado de menos, espartano.

					- Yo... yo no... - Al sacrificarme por el dios Zeus ascendí a un plano más elevado.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		x		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		x		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		x		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		En logra observar que los subtítulos aparecen antes que el diálogo.	Afinar sincronización del subtítulo con el dialogo.
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		x		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		x		

Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		x		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		x		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		x		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		x		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		x		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		x		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena	X		Se observa la intervención de dos personajes en la escena, pero no	- ¿Atenea?

	Existe espacio entre el subtítulo y el guión			se hace uso de los guiones para cada uno de ellos	- Te he echado de menos, espartano. - Yo... yo no... - Al sacrificarme por el dios Zeus ascendí a un plano más elevado.
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		x		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		x		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		x		
	Se aplican comas entre vocativos		x		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 07		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 00:28:35	Time out: 00:28:40	
Subtítulos en español			Subtítulo:	Pero ahora que estas aquí tu puedes liberarme!	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		x		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		x		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		Los subtítulos en pantalla sobrepasan los permitidos por la regla	¡Pero ahora que estas aquí, tu puedes liberarme!

Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		x		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		x		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		x		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		x		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	x		Se observa que el subtítulo aún permanece en pantalla tras el fin del diálogo.	Afinar sincronización del subtítulo con el diálogo.
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		x		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		x		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		x		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		x		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		x		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		x		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración	x		En el subtítulo solo cierra la idea con signo de exclamación incumpliendo con la norma.	¡Pero ahora que estas aquí, tu puedes liberarme!
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		x		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		x		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10				

	Los números ordinales aparecen en letras		x		
Comas	Empleo de coma en pausa natural	x		Se percibe que en el dialogo hay una pausa que no se ve reflejado en el subtítulo.	¡Pero ahora que estas aquí, tu puedes liberarme!
	Se aplican comas entre vocativos		x		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 09		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 00:59:28	Time out: 00:59:43	
Subtítulos en español			Subtítulo:	No he olvidado la deuda que tengo contigo. sálvame ahora, igual que me salvaste de atlas, y prometo que sabré recompensarte.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		x		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		x		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		Los caracteres en pantalla sobrepasan los permitidos por la	No he olvidado la deuda que tengo contigo.

				regla haciendo que se vea una escena muy cargada	Sálvame ahora. Igual que me salvaste de atlas... ... y prometo que sabré recompensarte.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		x		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		x		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	x		Los subtítulos permanecen en pantalla por más del tiempo permitido por la norma, debido a la cantidad de caracteres.	Dividir los subtítulos: No he olvidado la deuda que tengo contigo. Sálvame ahora.

					Igual que me salvaste de atlas... ... y prometo que sabré recompensarte.
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	x		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece, debido a la carga de caracteres.	
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		x		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		x		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		x		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		x		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		x		

Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		x		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		x		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		x		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		x		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		x		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		x		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		x		
	Se aplican comas entre vocativos		x		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 10		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 00:59:28	Time out: 00:59:43	
Subtítulos en español			Subtítulo:	No he olvidado la deuda que tengo contigo. sálvame ahora, igual que me salvaste de atlas, y prometo que sabré recompensarte.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	x		Los caracteres en pantalla sobrepasan los permitidos por la	No he olvidado la deuda que tengo contigo.

				regla haciendo que se vea una escena muy cargada	Sálvame ahora. Igual que me salvaste de atlas... ... y prometo que sabré recompensarte.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	x		Los subtítulos permanecen en pantalla por más del tiempo permitido por la norma, debido a la cantidad de caracteres.	Dividir los subtítulos: No he olvidado la deuda que tengo contigo. Sálvame ahora.

					Igual que me salvaste de atlas... ... y prometo que sabré recompensarte.
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece, debido a la carga de caracteres.	
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		

Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 11		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 01:19:01	Time out: 01:19:12	
Subtítulos en español			Subtítulo:	Tenía a los espartanos por guerreros de honor. En cambio, ¿Pretendes matarme cuando no tengo ninguna forma de defenderme? No es justo!	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		Los caracteres en pantalla sobrepasan los permitidos por la	Tenía a los espartanos por guerreros de honor.

				regla haciendo que se vea una escena muy cargada	<p>En cambio...</p> <p>¿Pretendes matarme cuando no tengo ninguna forma de defenderme?</p> <p>¡No es justo!</p>
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	X		Los subtítulos permanecen en pantalla por más del tiempo permitido por la norma, debido a la cantidad de caracteres.	<p>Dividir los subtítulos:</p> <p>Tenía a los espartanos por guerreros de honor.</p>

					<p>En cambio...</p> <p>¿Pretendes matarme cuando no tengo ninguna forma de defenderme?</p> <p>¡No es justo!</p>
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.	X		Los subtítulos aparecen mucho antes que el diálogo empiece, debido a la carga de caracteres.	Afinar sincronización o dividir los subtítulos en varias líneas.
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar	X		Los subtítulos aún se mantienen en pantalla después del diálogo.	Afinar sincronización
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.	X		Se puede observar que hay cambios de takes, pero los subtítulos no cambian con estos.	Afinar sincronización
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.	X		No se logran evidenciar los cortes entre subtítulos, ya que aparecen varios diálogos en pantalla.	Afinar sincronización y hacer los cortes respectivos.
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó	X		Tras el análisis se logra evidenciar que la idea cierra con signo de exclamación, pero no abre con él.	<p>Tenía a los espartanos por guerreros de honor.</p> <p>En cambio...</p> <p>¿Pretendes matarme cuando no tengo ninguna forma de defenderme?</p> <p>¡No es justo!</p>
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		

Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 12		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:26:38	Time out: 1:26:48	
Subtítulos en español			Subtítulo:	BRAVO. BRAVO. NUESTRO HÉROE HA LLEGADO. ÁPLAUDAMOS AL NUEVO HIJO BASTARDO DE ZEUS.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.	X		El subtítulo se muestra en una sola línea	BRAVO. BRAVO. NUESTRO HEROE HA LLEGADO -----

					ÁPLAUDAMOS AL NUEVO HIJO BASTARDO DE ZEUS
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo sobrepasa el máximo de 35 caracteres.	BRAVO. BRAVO. NUESTRO HEROE HA LLEGADO ----- ÁPLAUDAMOS AL NUEVO HIJO BASTARDO DE ZEUS
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	X		El subtítulo tiene 10 segundos de duración en pantalla	BRAVO. BRAVO. NUESTRO HEROE HA LLEGADO ----- ÁPLAUDAMOS AL NUEVO HIJO BASTARDO DE ZEUS

Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		

	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 13		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:27:02	Time out: 1:27:05	
Subtítulos en español			Subtítulo:	SUPONGO QUE TODAVÍA DESEAS MATAR A MI MARIDO	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.	X		El subtítulo se muestra en una sola línea	SUPONGO QUE TODAVÍA DESEAS MATAR A MI MARDIO
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo sobrepasa el máximo de 35 caracteres.	SUPONGO QUE TODAVÍA

					DESEAS MATAR A MI MARDIO
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		

Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				

Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 14		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:27:05	Time out: 1:27:17	
Subtítulos en español			Subtítulo:	LA VERDAD ES QUE TE ENTIENDO MUY BIEN. DESDE QUE MATASTE A MI HIJO ARES. EL MIEDO QUE TE TIENE LE CONSUME	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo sobrepasa el máximo de 35 caracteres. Llegando a	LA VERDAD ES QUE TE ENTIENDO MUY BIEN.

				tener más de 50 en la primera línea.	----- DESDE QUE MATASTE A MI HIJO ARES EL MIEDO QUE TE TIENE LE CONSUME
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla	X		El subtítulo tiene una duración de 12 segundos en pantalla.	LA VERDAD ES QUE TE ENTIENDO MUY BIEN. ----- DESDE QUE MATASTE A MI HIJO ARES EL MIEDO QUE TE TIENE LE CONSUME
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		

	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		

Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 15		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:27:28	Time out: 1:27:33	
Subtítulos en español			Subtítulo:	¿PANDORA? ¿ESA POBRE DESGRACIADA QUE CREÓ A MI HIJO HEFESTO?	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.	X		El subtítulo en pantalla sólo cuenta con una línea sobre la pantalla	¿PANDORA? ----- ¿ESA POBRE DESGRACIADA

					QUE CREÓ A MI HIJO HEFESTO?
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo sobrepasa el máximo de 35 caracteres. Sobrepasando su límite.	<p>¿PANDORA?</p> <p>-----</p> <p>¿ESA POBRE DESGRACIADA</p> <p>QUE CREÓ A MI HIJO HEFESTO?</p>
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		

Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		

Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 16		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:27:40	Time out: 1:27:42	
Subtítulos en español			Subtítulo:	DESTRÚYELO.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.		X		

Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración	X		El subtítulo no muestra signos de exclamación para la palabra “Destruýelo” dada como una orden dentro de la escena.	¡DESTRÚYELO!
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		

	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 17		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:28:08	Time out: 1:28:13	
Subtítulos en español			Subtítulo:	EL AIRE DEL OLIMPO TE NUBLA EL JUICIO, HERMANO. ZEUS NO TIENE FAVORITOS.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.	X		El subtítulo en pantalla sólo se muestra en una sola línea	EL AIRE DEL OLIMPO TE NUBLA EL JUICIO, HERMANO. ----- -

					ZEUS NO TIENE FAVORITOS.
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo en pantalla sobrepasa los 35 caracteres.	<p>EL AIRE DEL OLIMPO TE NUBLA EL JUICIO, HERMANO.</p> <p>-----</p> <p>-</p> <p>ZEUS NO TIENE FAVORITOS.</p>
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		

	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		

Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 18		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:28:19	Time out: 1:28:25	
Subtítulos en español			Subtítulo:	PIÉNSALO BIEN, HERMANO. MIENTRAS YO LIMPIABA LOS ESTABLOS DE AUGÍAS, ÉL TE ELIGIÓ PARA ACABAR CON ARES.	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.		X		
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo en pantalla sobrepasa los 35 caracteres.	¡PIÉNSALO BIEN, HERMANO! -----

					<p>MIENTRAS YO LIMPIABA LOS ESTABLOS DE AUGÍA...</p> <p>-----</p> <p>...ÉL TE ELIGIÓ PARA ACABAR CON ARES</p>
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		

Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTO TIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada	X			<p>¡PIÉNSALO BIEN, HERMANO!</p> <p>-----</p> <p>MIENTRAS YO LIMPIABA LOS ESTABLOS DE AUGÍA...</p> <p>-----</p> <p>...ÉL TE ELIGIÓ PARA ACABAR CON ARES</p>

	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.	X			<p>¡PIÉNSALO BIEN, HERMANO!</p> <p>-----</p> <p>MIENTRAS YO LIMPIABA LOS ESTABLOS DE AUGÍA...</p> <p>-----</p> <p>...ÉL TE ELIGIÓ PARA ACABAR CON ARES</p>
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración	X			<p>¡PIÉNSALO BIEN, HERMANO!</p> <p>-----</p> <p>MIENTRAS YO LIMPIABA LOS ESTABLOS DE AUGÍA...</p> <p>-----</p> <p>...ÉL TE ELIGIÓ PARA ACABAR CON ARES</p>
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		

	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA PARA ANALIZAR LOS ERRORES DEL SUBTITULADO AL ESPAÑOL DEL VIDEOJUEGO GOD OF WAR 3

Análisis de los errores del subtulado al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

1. Material audiovisual:			Ficha N° 19		
Nombre del videojuego: God of War 3					
2. Subtítulos a analizar:			Time in: 1:36:04	Time out: 1:36:10	
Subtítulos en español			Subtítulo:	¡TÚ! TÚ ERES KRATOS. POR FAVOR, NO. NO NECESITO TU AYUDA	
3. Categoría:					
Normas de subtitulación					
DIMENSIÓN ESPACIAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Posición en pantalla	El subtítulo se encuentra centrado, de forma horizontal en la parte inferior de la pantalla.		X		
Cantidad de líneas	El subtítulo se muestra con un máximo de dos líneas.	X		El subtítulo sólo cuenta con una línea.	¡TÚ! TÚ ERES KRATOS. POR FAVOR, NO. NO NECESITO TU AYUDA.
Número de caracteres	El número máximo de caracteres por línea son 35.	X		El subtítulo en pantalla sobrepasa los 35 caracteres.	¡TÚ! TÚ ERES KRATOS.

					POR FAVOR, NO. NO NECESITO TU AYUDA.
Tipo de fuente	Hace uso de fuentes Arial, Times New Roman o Helvética.		X		
Color	Aparecen subtítulos en color blanco.		X		
DIMENSIÓN TEMPORAL					
ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Tiempo en pantalla	El subtítulo no excede los 6 segundos en pantalla		X		
Sincronía	El subtítulo empieza al mismo tiempo que los diálogos de los actores.		X		
	El subtítulo sale de pantalla cuando los actores dejan de hablar		X		
Voces múltiples	Se prioriza la información más relevante		X		
Cambio de takes	Los subtítulos cambian junto con las tomas o cortes.		X		
Subtítulos consecutivos	Se aprecia un pequeño corte entre subtítulos consecutivos.		X		
DIMENSIÓN ORTOTIPOGRÁFICA Y OTRAS CONSIDERACIONES					

ASPECTO	NORMA	¿El subtítulo cumple con la norma?		Análisis	Propuesta de subtítulo
		NO CUMPLE	SÍ CUMPLE		
Puntos finales	Se colocan para indicar que una idea ya finalizó		X		
Puntos suspensivos	Se colocan puntos suspensivos al final de una idea no terminada		X		
	Se colocan al inicio de un subtítulo para darle continuidad a la idea.		X		
Signos de exclamación e interrogación	Se colocan al inicio y al final de cada oración		X		
Guiones	Se utilizan para indicar que hay dos personas en escena		X		
	Existe espacio entre el subtítulo y el guión				
Cursivas	Se usa cursiva en voces en off, de radio o televisión		X		
Números	Se escriben en letras del 1 al 10		X		
	Los números ordinales aparecen en letras				
Comas	Empleo de coma en pausa natural		X		
	Se aplican comas entre vocativos		X		



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ESDRAS JOEL TORRES VARGAS, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Análisis de los errores del subtítulo al español del videojuego God of War 3 – Piura 2022

", cuyos autores son SULLON SOTO VICTOR, ABRAMONTE CAMPOS JUNIOR SMITH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 20 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ESDRAS JOEL TORRES VARGAS DNI: 42041577 ORCID: 0000-0002-8307-3752	Firmado electrónicamente por: TVARGASEJ el 20- 12-2022 12:13:10

Código documento Trilce: TRI - 0496731