

Terminologia dels videojocs

Equip de treball

© Autoria i edició: TERM CAT, Centre de Terminologia, 2021 (Primera edició: 2008)

DIRECCIÓ

Rosa Colomer i Artigas (†)

Jordi Bover i Salvadó

TERMCAT

ELABORACIÓ

Marta Grané i Franch (coordinació)

Clara Bozzo i Closas

TERMCAT

Normalització

Xavier Fargas i Valero

Dolors Montes i Pérez

Marta Sabater i Berenguer

TERMCAT

ASSESSORAMENT TÈCNIC

Jesús Alonso Alonso

*Departament de Llenguatges i Sistemes
Informàtics, Universitat Politècnica de
Catalunya*

*Màster de Disseny i Creació de Videojocs,
Universitat Politècnica de Catalunya*

Daniel Sánchez-Crespo

*Departament de Tecnologies de la
Informació i les Comunicacions, Universitat
Pompeu Fabra*

*Màster de Creació de Videojocs, Universitat
Pompeu Fabra
Novarama Technology*

.....

Roger Baldomà Leiva

Xavi Segarra Suriñach

VaDeJocs

Oriol Boira i Ricart

*Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals
Centre de la Imatge i la Tecnologia
Multimèdia (CITM), Universitat Politècnica
de Catalunya*

Bernat Casanovas Cruz
David Casas Sallés
La Factoria d'Imatges

Óliver Pérez Latorre
Departament de Periodisme i Comunicació
Audiovisual, Universitat Pompeu Fabra

També volem manifestar el nostre reconeixement als especialistes que ens han assessorat en alguna fase de l'elaboració del diccionari: David de Montserrat, tècnic de la Secretaria de Telecomunicacions i Societat de la Informació del Departament de Governació i Administracions Públiques de la Generalitat de Catalunya, i Francesc Caparrós, consultor independent de jocs per a mòbils i per a Internet. Igualment, a Benjamin Kolz i Lorena Naveira, que han facilitat la compleció dels equivalents alemanys, i Mercè Bacardit, Míriam Olives, Núria Esteve i Jordi Prenafeta, que han col·laborat en alguna de les fases del treball terminològic.

La revisió de les denominacions franceses ha anat a càrrec de Yolande Perron, de l'Oficina Quebequesa de la Llengua Francesa, autora del glossari anglès-francès *Clic sur le jeu vidéo*, que ha format part del corpus de buidatge de partida.

La segona edició de l'obra, l'octubre de 2016, ha comptat amb la col·laboració terminològica de Judith Rodríguez Vallverdú i la revisió especialitzada dels nous termes de l'Associació Catalana d'Esports Electrònics.

La tercera edició de l'obra, el setembre de 2021, ha comptat amb la col·laboració terminològica de Míriam Olives i la revisió especialitzada dels nous termes de la comunitat Gaming.cat.