

Universidad de Granada



Tesis doctoral

*Una propuesta dinámica  
para la integración de la localización  
en la formación de traductores*

Autor: Manuel Mata Pastor  
Director: Dr. Óscar Jiménez Serrano

Programa de doctorado:  
Estudios Superiores de Lengua y Linguística Aplicada Inglesas  
Departamento de Filología Inglesa

Granada, noviembre de 2015

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales  
Autor: Manuel Mata Pastor  
ISBN: 978-84-9125-663-2  
URI: <http://hdl.handle.net/10481/43318>



Universidad de Granada



Tesis doctoral

*Una propuesta dinámica  
para la integración de la localización  
en la formación de traductores*

Autor: Manuel Mata Pastor  
Director: Dr. Óscar Jiménez Serrano

Programa de doctorado:  
Estudios Superiores de Lengua y Linguística Aplicada Inglesas  
Departamento de Filología Inglesa

Granada, noviembre de 2015



## Compromiso de respeto a derechos de autor

El autor de esta tesis doctoral, Manuel Mata Pastor, y su director, Dr. Óscar Jiménez Serrano, garantizamos que este trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo la supervisión del director de la tesis y, hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en su realización se han respetado los derechos de otros autores a ser citados cuando se han utilizado los resultados de su trabajo o sus publicaciones.

Y, a los efectos oportunos, firmamos la presente, en Granada, a 26 de noviembre de 2015

Director de la tesis



Dr. Óscar Jiménez Serrano

Doctorando



Manuel Mata Pastor



*A mis familias:  
parientes,  
compañera,  
amigos,  
colegas,  
estudiantes,  
maestros todos  
de la vida.*





# Índice

Índice .....	vii
1. Introducción .....	1
1.1. Estructura .....	2
1.2. Contexto, justificación y antecedentes .....	4
2. Objetivos .....	15
3. Metodología .....	17
4. Resultados .....	61
4.1 Localización de software vs. localización de contenido web .....	62
4.2 La localización de contenido web .....	79
4.3 La localización de software .....	146
5. Conclusiones .....	491
6. Bibliografía .....	495
Apéndices .....	499



# 1. Introducción

Esta tesis se propone ofrecer una propuesta funcional para integrar la localización en la formación de traductores: de manera expresa, en su vertiente universitaria reglada (estudios de grado y postgrado) y, de forma tangencial, fuera del ámbito académico (aprendizaje autónomo, actividades formativas organizadas por empresas y asociaciones profesionales, etc.); en ambos casos, con un abierto enfoque constructivista.

La localización se enmarca en el ámbito de la traducción especializada, se emparenta con sus modalidades más subordinadas y en los últimos años se ha convertido en una de las más demandadas desde el mercado profesional. Sus intersecciones con la traducción en los medios audiovisuales y su característica complejidad técnica y tecnológica la hacen merecedora de una mayor relevancia en la investigación y la formación, dentro y fuera de la universidad.

El punto de partida de este proyecto de investigación es la circunstancia de que en la actualidad existe una palpable necesidad de profesionales especializados en el sector de los servicios de GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción), en general, y de localización, en particular. No obstante, parece que aún se le presta a la localización una atención relativamente escasa en el ámbito académico, a tenor de los exiguos trabajos de investigación publicados hasta la fecha y de la tenue presencia de esta materia en la oferta formativa, sobre todo, de grado.

Partiendo de un enfoque eminentemente funcional y constructivista, nuestra propuesta se acerca a la realidad del mercado de la traducción mediante la reutilización de materiales reales y la simulación de las condiciones habituales en los encargos profesionales, otorgando el protagonismo al estudiante y al proceso de aprendizaje. Además, se construye sobre la base de la experiencia acumulada en diversos cursos, asignaturas y seminarios de grado, postgrado y formación de profesionales, hecho que la dota de una eficacia ya contrastada en las aulas.

La propuesta didáctica resultante de esta tesis tiene carácter dinámico, en la medida en que ofrece la flexibilidad necesaria para integrarse, en primera instancia, en los actuales planes de estudio de grado vigentes en España en la actualidad, pero también con el afán de adaptarse con facilidad a entornos de formación con necesidades y configuraciones dispares (grado/postgrado, presencial/virtual, individual/colectivo, autónomo/asistido, general/especializado, etc.).

Este trabajo de investigación se basa, por un lado, en el estudio de la evolución histórica y la situación actual de este importante campo de especialización dentro de la traducción, así como en el análisis de la oferta docente de los centros de formación en dicho campo; por otro, en la experiencia y los materiales elaborados y utilizados por su autor a lo largo de su carrera como profesional, docente e investigador.

### 1.1. Estructura

La estructura de la presente tesis es híbrida. Por un lado, se presenta en la modalidad de compendio o agrupación de publicaciones. Por otro, solo dos de las seis van anexadas como apéndices, mientras que las cuatro restantes se integran de manera armónica en el cuerpo del documento, articulándose en torno a la propuesta docente que constituye su núcleo.

En concreto, la tesis se estructura en un total de cinco capítulos, a los que se añaden un repertorio bibliográfico con las referencias consultadas y citadas, y dos apéndices finales.

En el Capítulo 1, se presenta el trabajo de investigación realizado, se contextualiza el objeto de estudio y se justifica su interés.

En el Capítulo 2, se enumeran los objetivos planteados a partir de formulación de las hipótesis y preguntas de investigación a las que se pretende dar respuesta.

En el Capítulo 3, tras enumerar las etapas por las que ha transcurrido el proceso de investigación, se reproducen dos de las seis publicaciones seleccionadas (la numeradas como 1 y la 2), que constituyen el armazón teórico y metodológico de este trabajo.

En el Capítulo 4, se incluye la propuesta didáctica que constituye el objeto último de esta tesis. Se presenta articulada en torno a tres elementos: otras dos de las seis contribuciones seleccionadas (las numeradas como 3 y 4) y una extensa colección de materiales didácticos.

En el Capítulo 5, se recapitulan las conclusiones a las que nos ha llevado este trabajo de investigación y se valoran en la medida en que hayan satisfecho las preguntas de investigación planteadas inicialmente. Además, se insinúan posibles vías de investigación en el ámbito de nuestro objeto de estudio.

En el Capítulo 6, se compilan las referencias bibliográficas de los trabajos consultados y citados en esta tesis.

En los dos apéndices finales, se incluyen las dos publicaciones restantes de las seis seleccionadas para esta tesis en forma de compendio (las numeradas como 5 y 6). Constituyen el complemento idóneo a los materiales docentes que vertebran la propuesta docente presentada y analizada en el Capítulo 4.

Las seis contribuciones que se compendian en esta tesis son las siguientes:

**Publicación n.º 1:**

**«Algunas consideraciones básicas sobre la investigación en el ámbito de la didáctica de la tradumática»**,

en M. Á. GARCÍA PEINADO Y E. ORGEGA ARJONILLA (dirs.), 2003: *Panorama actual de la investigación en traducción e interpretación*, Granada, Comares, 2003, 289-311.

**Publicación n.º 2:**

**«Algunos planteamientos esenciales para la formación de traductores en localización: un caso práctico»**,

en MUSACCHIO, MARIA TERESA Y GENEVIÈVE HENROT SOSTERO (eds./coords.), 2007: *Tradurre, professione e formazione*, Padua: Centro Linguistico di Ateneo, pp. 219-236.

**Publicación n.º 3:**

**«Localización de productos informáticos versus localización de contenido web: algunas implicaciones para la formación de traductores y el ejercicio profesional de la traducción»**,

en SCELFO, MARIA GRAZIA Y SANDRA PETRONI (eds.), 2007: *Lingua cultura e ideologia nella traduzione di prodotti multimediali (cinema, televisione, web)*, Roma: Aracne Editrice, pp. 283-298.

**Publicación n.º 4:**

**«Traducción y localización de contenido web»**,

en REINEKE, DETLEF (ed.), 2005: *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Ed. Anroart, 2005, 187-252.

**Publicación n.º 5:**

**«Formatos libres en traducción y localización»**,

en DÍAZ FOUCES, ÓSCAR Y MARTA GARCÍA GONZÁLEZ (eds.), 2008: *Traducir (con) software libre*, Granada: Comares (colección Interlingua, núm. 77), pp. 75-122.

**Publicación n.º 6:**

**«Algunas pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización I y II»**,

en ORTEGA ARJONILLA, EMILIO (dir.), 2009: *Entreculturas: Revista de traducción y comunicación intercultural* (ISSN 1989-5097), Málaga: UMA, núm. 1), pp. 513-532 y 533-569.

[disponible en línea: <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo26.pdf>]

[disponible en línea: <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo27.pdf>]

### **1.2. Contexto, justificación y antecedentes**

Entre los fenómenos de cariz tecnológico que han jalonado el reciente cambio de milenio, se cuentan la popularización de la microinformática (en los planos profesional, personal y doméstico) y la universalización de todo tipo de dispositivos y servicios de telecomunicaciones. Estos dos hitos han tenido una manifiesta repercusión en el ámbito de la traducción y la interpretación: tanto en la manera en que hoy trabajan los profesionales de estos campos y en las herramientas que utilizan cotidianamente, como en el surgimiento de nuevas modalidades de intermediación altamente tecnificadas, como es el caso de la localización.

En los últimos tiempos, se ha consolidado un floreciente sector que mueve cifras millonarias cada año en virtud de la traducción y la necesaria adaptación —técnica, cultural, gráfica, comercial, legal...— de productos informáticos de toda índole (sistemas operativos, herramientas ofimáticas, videojuegos, miniprogramas para dispositivos móviles, software industrial, aplicaciones domóticas, etc.), así como de documentos y aplicaciones de diversa entidad y complejidad alojados en Internet (webs empresariales e institucionales, bitácoras, plataformas de interacción social, aplicaciones en línea, etc.) para posibilitar su comercialización internacional. A la par, ha surgido un campo sumamente atractivo como objeto de estudio y como rama de especialización, por los incontables retos traductológicos y técnicos que plantea.

Durante los últimos años, la localización de productos informáticos y de contenidos electrónicos ha venido recibiendo una atención creciente tanto en el marco de la formación de traductores como en los trabajos e investigaciones acometidos en los ámbitos académico y profesional. La inclusión de la localización entre las áreas temáticas de interés en encuentros como este o en la oferta de los centros de formación de traductores e intérpretes constata no sólo la existencia de una demanda cada vez mayor de servicios profesionales de localización sino también la consolidación de una nueva modalidad de mediación lingüística e intercultural con entidad y peculiaridades propias. Sin embargo, el actual dinamismo del mercado y las perspectivas inmediatas de adaptación y convergencia de planes de estudio e itinerarios de especialización en la UE conforman una coyuntura que invita a la reflexión y a la revisión de algunos de los presupuestos sobre los que se basa la actual oferta formativa en este ámbito.

Partiendo de algunas experiencias concretas en la formación en este campo en diversos centros universitarios españoles, en el presente trabajo analizamos algunas circunstancias y formulamos varios interrogantes que, en nuestra opinión, han de tenerse en cuenta a la hora de diseñar cursos sobre localización, así como de planificar los fines que se persiguen y evaluar los materiales y los medios necesarios o recomendables para cumplir satisfactoriamente los objetivos propuestos. En concreto, tales planteamientos esenciales para la formación de traductores en localización se ilustran con algunos materiales de la asignatura “Localización de Software y Páginas Web”, incluida en el actual plan de estudios de la Licenciatura en Traducción e Interpretación del Centro de Estudios Superiores Felipe II de la Universidad Complutense de Madrid.

### 1.2.1 Qué es la localización

Hoy por hoy, en el ámbito de la intermediación multilingüe, la *localización* se entiende de manera cada vez más consensuada como “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets” (LISA, 2001:11), que reciben la denominación de *locales*, y ello abarca aspectos lingüísticos, culturales y de contenido, y técnicos. Así reza la definición formulada y propugnada por la Localisation Industry Standards Association, la organización más representativa de un sector conformado por fabricantes y comercializadores de equipos y programas informáticos, profesionales y empresas de servicios lingüísticos especializados, organismos normalizadores y alguna que otra institución académica. Además de la LISA, otras asociaciones profesionales que velan por los intereses de este sector son la Globalization And Localization Association (GALA) o The Institute of Localisation Professionals (TILP).

Contrariamente a lo que pueda pensarse a primera vista, el término *localización* no proviene del adjetivo inglés *local* sino del nombre *locale* en la acepción que el *Webster’s Dictionary* recoge como “a place, spot or site; specifically a location considered with reference to the events and circumstances surrounding it”; en este ámbito, una comunidad de destinatarios que comparten, además de una variante lingüística, una serie de valores, normas, hábitos y convenciones de índole cultural, comercial, económica, técnica, jurídica, etc. Por ejemplo, reciben la consideración informática de *locale* el árabe de Irak, el chino de Singapur o el francés de Canadá. Por convención, los *locales* se denominan de manera normalizada mediante el código ISO de dos caracteres del idioma más el de la variante en cuestión (por ejemplo, EN-US para inglés estadounidense o ES-ES para español de España), según las normas ISO 639 e ISO 3166-1.

*Localizar* significa, por tanto, “hacer local” o “adaptar a un mercado local” (“to make local; to limit or confine to a particular place, area or locality”, según el *Webster’s*); aquí, adecuar un equipo o producto informático a una determinada comunidad de destinatarios (*locale*). Y ello conlleva, además de la traducción de una serie de textos de una lengua a otra, la realización de todas las operaciones necesarias para adaptar técnica, lingüística y culturalmente el producto a su mercado de destino. Así, se *localiza* “lo que convencionalmente conocemos como aplicaciones o programas informáticos de sobremesa, pero también, en un sentido laxo, cualquier otro producto que quepa incluir genéricamente dentro del concepto *software* [...], además de toda la documentación, electrónica e impresa, que los acompaña”, así como los “materiales [...] vinculados convencionalmente a la World Wide Web, en particular, y a Internet, en general” (Mata Pastor, 2005:190). De este modo, la *localización* abarca, por ejemplo, la adaptación y traducción de programas informáticos de toda naturaleza y envergadura, aplicaciones de entretenimiento (como los juegos, en línea, para consolas o para ordenadores de sobremesa u otros dispositivos), productos de divulgación (en diversos soportes multimedia), productos transformados (como los libros electrónicos), software de equipos y maquinaria de cualquier ámbito (industria, ingeniería, automoción, medicina, etc.), telefonía celular, domótica, televisión interactiva y, en general, aplicaciones y contenido web de todo tipo, incluidas nuevas manifestaciones cibertextuales como los servicios de noticias, boletines electrónicos, blogs, wikis o podcasts, entre otros productos. Esta diversidad se plasma e ilustra abundantemente en trabajos colectivos como los editados por Sprung (2000), el Grupo Tradumàtica (2002) o Reineke (2005) y en



publicaciones periódicas como *Multilingual Computing and Technology*, *The LISA Newsletter*, *Globalization Insider*, *Client Side News* o la ya desaparecida *Language International*, así como en las actividades y publicaciones del Localisation Research Centre, el Gruppo L10N o los propios profesionales y empresas que operan en el sector, por mencionar algunas de las iniciativas más representativas.

Desde esta perspectiva, la temática de los textos pasa a ocupar un lugar secundario, puesto que, aunque originariamente los textos integrados en los productos *localizados* versaban mayoritariamente *sobre informática*, hoy día el tema predominante en un producto *localizable* puede ser extraordinariamente dispar, como de hecho sucede, por ejemplo, en el software de cualquier equipo o dispositivo o en un sitio web especializado de cualquier ámbito. En cuanto al discurso de los contenidos que se localizan, se observa que la popularización, en primera instancia, de una serie de plataformas informáticas comerciales y, con posterioridad, de Internet y todos los servicios que amalgama la Red de Redes ha potenciado el empleo generalizado de una terminología, una fraseología e incluso una *iconografía*, que lectores, usuarios, jugadores e internautas de todas las latitudes creen reconocer de manera inconsciente como propias, a pesar de haber sido originadas en una lengua y una cultura ajenas y de seguir vinculadas semántica y conceptualmente a ellas. Dicho proceso ha ido acompañado, por un lado, de la *trivialización* de conceptos técnicos vetados hasta poco antes a los expertos y, por otro, de la ostensible *permeabilización* de prácticamente cualquier área de conocimiento por parte de la terminología de las TIC. Todo ello ha propiciado la homologación *de facto* de un corpus terminológico que es preceptivo utilizar y, por tanto, supone un condicionante más cuando se localiza un producto informático. Así, por ejemplo, a un traductor que se enfrente a términos tan comunes ya hoy como *operating system*, *file*, *edit* o *embedded* le cundirá mucho más su tiempo si lo dedica a hacerse con los glosarios oficiales del fabricante de turno para copiar y pegar los equivalentes en su lengua, en lugar de perderlo inútilmente tratando de dilucidar el grado de coincidencia semántica de “operativo” en español con el adjetivo anglosajón de la misma raíz, si “fichero” podría ser remotamente un equivalente aceptable de *file*, si “revisar”, “corregir”, “retocar” o tantos otros vocablos son traducciones plausibles al castellano del verbo inglés *edit*, o si un metafórico y castizo “embutido” resulta o no más gráfico que un siempre chocante “incrustado” como traducción de *embedded*. De estas circunstancias y del hecho de que en los primeros proyectos de localización la traducción acabara realizándola a menudo un técnico con escasos o nulos conocimientos lingüísticos provienen un buen número de traducciones que han sobrevivido al paso de los años hasta convertirse en equivalentes normalizados que lectores y usuarios aceptan con escasa reticencia.

Hay quien matiza la existencia de algunos factores diferenciadores de relevancia entre localización de productos informáticos (LPI) y localización de contenido web (LCW), que conciernen tanto a la propia naturaleza del producto localizado como al proceso de localización en sí y los flujos de trabajo, tecnologías y herramientas, de los que ya se han hecho eco expresamente algunos trabajos (Esselink, 2001; Mata Pastor, en prensa), y que de manera implícita parecen asumirse tanto en el mercado (en la oferta diferenciada de servicios de muchas empresas, pongamos por caso) como, en menor medida, en el mundo académico (por ejemplo, en la oferta formativa de algunos centros o en algunos trabajos de investigación dedicados específicamente a una u otra submodalidad).

Uno de dichos factores que, a nuestro juicio, reviste mayor importancia a la hora de diferenciar LPI y LCW —y de calibrar las implicaciones de tal comparación— atañe a las lenguas *desde* y *hacia* las que se traduce/localiza. En cualquier modalidad de traducción, siempre han existido determinados pares o lenguas de origen/destino más frecuentes en ámbitos concretos. Más allá de la consabida hegemonía del inglés como *lingua franca* en casi todos los sectores, piénsese, por ejemplo, en la histórica primacía del francés durante décadas en la diplomacia o en algunos organismos internacionales, en el tradicional peso del alemán como lengua de partida en sectores como el farmacéutico o la automoción, o en el incipiente papel del chino en el comercio internacional, del japonés en los videojuegos o el cómic, del árabe en la seguridad y la lucha antiterrorista, o de determinadas lenguas vinculadas a los flujos migratorios de algunas regiones del planeta. Así, históricamente la predominancia de determinados pares o lenguas ha repercutido en la configuración del mercado y los volúmenes de trabajo y, con ello, de una oferta formativa que ha intentado primar las lenguas o pares más productivos o con mayores salidas profesionales para acompañarse a la evolución de una demanda cambiante.

La localización no constituye una excepción, y ello puede hacernos reflexionar, a profesionales y docentes, según se trate de LPI o de LCW. En la LPI, la lengua de partida ha sido tradicionalmente —y sigue siendo— el inglés, y el abanico de lenguas de destino, que puede llegar a ser muy reducido, atiende casi siempre a estrictos criterios comerciales y de rentabilidad. Por ejemplo, durante años ha sido práctica habitual en el sector localizar un producto informático, de manera exclusiva o prioritaria, a las cuatro lenguas agrupadas convencionalmente en el acrónimo FIGS (*French, Italian, German, Spanish*). Como en tantos otros campos de especialización, el predominio en la LPI de la traducción *desde* el inglés *hacia* otras (pocas) lenguas hace que resulte casi inaudito que un producto informático se localice a lenguas minoritarias o a idiomas poco rentables comercialmente. Por contra, en la LCW, amén de que exista mayor volumen de transferencia *entre* las lenguas predominantes en la Red, cuyo peso porcentual es proporcional en gran medida a la densidad de cibernautas de cada una de ellas, las combinaciones posibles son, en potencia, muchísimas. Aunque hay empresas e instituciones que optan por el inglés, y/o por el idioma *local*, como única(s) lengua(s) para estar presentes en la Red, navegando por ella no es difícil encontrar sitios localizados, o susceptibles de serlo, *desde* y *hacia* infinidad de lenguas. En este sentido, el mercado de la LCW es mucho más abierto que el de LPI, puesto que las oportunidades comerciales y laborales en el primero no quedan restringidas de manera tan estricta como en este último a (casi) una sola lengua de partida y a un (exiguo) puñado de lenguas de destino.

### 1.2.2. Localización y traducción

La *localización* forma parte de un proceso mucho más complejo que los agentes del sector en cuyo seno se acuñó y se ha consolidado el término con el tiempo aglutinan convencionalmente en el macroacrónimo GILT (Esselink, 2004). Éste amalgama, por sus iniciales, los conceptos de *globalización*, *internacionalización*, *localización* y *traducción* de productos o contenidos destinados a otros mercados distintos de aquéllos en los que se fabricaron o crearon originalmente, y a tales denominaciones se les atribuye en esta jerga una acepción técnica bien precisa. En este ámbito, la *internacionalización* de un producto comprende todos aquellos procesos y operaciones destinados a facilitar (técnica, lingüística

y culturalmente) su posterior *localización*, ya que aquélla es una fase anterior a ésta. Por tanto, *internacionalización* y *localización* son, en cierto sentido, inversamente proporcionales, puesto que cuanto más *internacionalizado* esté un producto de antemano (o sea, más *desprovisto* de todos aquellos elementos que lo emparenten con la cultura y el mercado en los que se concibió inicialmente), menos serán los problemas que luego plantee su localización. Ambas, *internacionalización* y *localización*, conforman las fases esenciales de la *globalización* de un producto, concepto más amplio que abarca todos los trámites y actividades necesarios para que éste cumpla todos los requisitos para poder exportarse con éxito a sus mercados de destino, de modo que se comercialice y funcione correctamente en ellos, y que —idealmente— sus destinatarios/usuarios lo perciban como concebido originalmente en su propia cultura y así éste tenga “the look and feel of a nationally manufactured piece of goods” (LISA, 2001:1). La economía del lenguaje y la trivialización de estos términos archisilábicos en el sector han propiciado la popularización en el uso escrito de sendos acrónimos alfanuméricos que recogen las letras inicial y final de cada palabra y el número de caracteres comprendidos entre ambas: ‘g11n’ para *globalization*, ‘i18n’ para *internationalization*, ‘l10n’ para *localization* y, más recientemente, ‘t9n’ para *translation*.

A pesar de que en el uso común se sigan trocando a menudo, *localización* y *traducción* no son, *stricto sensu*, conceptos sinónimos ni equivalentes; ni siquiera si esta última también se acogiera, en un sentido forzosamente amplio, a la consabida definición de “the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets”. A tenor de las anteriores consideraciones, mientras que la traducción atiende tradicionalmente a los aspectos lingüísticos e interculturales, la *localización* abarca, además, otra serie de cuestiones comerciales, legales y, sobre todo, técnicas. En este matiz hacen hincapié muchas empresas del sector que parecen evitar a toda costa el término *traducción* a secas con la pretensión de diferenciarse de su competencia más tradicional o de atraer una clientela supuestamente más especializada. En algunos trabajos precursores en este ámbito —en los que se mencionan alternativas a *localización*, como *naturalización* o *nacionalización*, que luego no han prosperado— ya se recalca que el alcance semántico del término *localización* es mayor de lo que en el plano teórico de la traducción se entiende tradicionalmente por *traducción*, puesto que “no se trata solamente de reproducir en una lengua el mensaje expresado en otra, sino que, más bien, se pretende adaptar esos programas a los usos, costumbres y mentalidad de los usuarios de un país determinado” (Aguado de Cea y Lorente Enseñat, 1997). Así, localizar un producto implica realizar toda una serie de adaptaciones de carácter lingüístico, pero también cultural y sobre todo técnico, tanto de antemano (en su fase preparatoria de *internacionalización*) como durante el proceso de localización propiamente dicho. En él, la traducción es sólo una parte que viene a suponer un tercio del coste total de un proyecto; los otros dos corresponden a las partidas destinadas a las tareas de (re)ingeniería del producto y de gestión del proyecto (Pym, 2005). A la postre, tales ajustes tienen por objeto *localizar* el producto acomodándolo íntegramente a las convenciones lingüísticas (alfabetos e ideogramas, direccionalidad de escritura, orden oracional, concordancias de género y número, puntuación y ortotipografía, mayúsculas y minúsculas, ordenación alfanumérica), culturales (connotaciones de los colores, objetos cotidianos, símbolos, iconos y metáforas gráficas, representación de personas, relaciones interpersonales, partes del cuerpo, animales, banderas, gestualidad, así como referencias religiosas, políticas, geográficas, meteorológicas, etc.) y técnicas (unidades de medida,

nomenclatura y formatos numéricos y de apellidos, fechas, direcciones, teléfonos, códigos postales, etc.) de la comunidad a la que va destinado (*locale*).

### 1.2.3. Localización y traducción *subordinada*

Desde una perspectiva teórica, la localización se viene vinculando recientemente a la *traducción subordinada* —equivalente en español propuesto por Mayoral *et al.* (1988) para la denominación *constrained translation*, acuñada por Titford (1982) en el ámbito de la subtitulación—, con la que el parentesco se antoja evidente en algunos aspectos (Mayoral, 1997 y 2001), aunque la comparación exhaustiva de ambas resultaría merecedora de un estudio pormenorizado. No en vano, como sucede en la traducción de productos audiovisuales, los textos de un producto informático están sujetos a una serie de elementos subordinantes (*constraints*) de naturaleza eminentemente espacio-temporal, que en ocasiones coinciden con los habituales en distintas modalidades de traducción subordinada (publicidad, cómic, canciones, subtitulación, doblaje, *voiceover*, etc.). Como también ocurre en la traducción de textos publicitarios o en otras variantes subordinadas, en general, y de traducción audiovisual, en particular, la abundante presencia referencias lingüísticas y culturales entreveradas con imágenes y elementos de audio y vídeo propios de la cultura en la que se conciben originalmente un producto o unos contenidos sigue suponiendo uno de los mayores retos traductológicos y técnicos de la localización. Si éstas están, además, subordinadas a condicionantes espacio-temporales, como pasa con las limitaciones de la longitud del texto o los distintos grados de sincronización a los que están sujetos la subtitulación, el doblaje o la traducción de canciones, el desconocimiento o la ineficaz aplicación de las prácticas técnicas y traductológicas más recomendables provoca que algunos productos localizados acaben resultándoles extraños o de deficiente calidad a sus destinatarios/usuarios, y que a la postre la localización sea “most visible in its absences or failings” (Pym, 2005).

En el caso de la localización, el factor subordinante más característico, que suele combinarse con otros en distinta medida, es la supeditación del texto susceptible de ser traducido/localizado al código informático que lo acompaña. No en vano, una de las técnicas de *internacionalización* más recomendables, aunque no siempre se practique, consiste en separar —o *externalizar*— de antemano los textos traducibles del código informático, de manera que, a la hora de traducirlos, se salvaguarde la integridad de éste, vital para el correcto funcionamiento del producto. Esa *convivencia* entre texto en lenguaje natural y código informático (*escrito* en algún lenguaje de programación o de etiquetado) se asemeja a la que tiene lugar en la partitura musical de una ópera o de una canción, en la que coexisten el sistema de codificación musical (pentagrama, símbolos musicales, anotaciones, etc.) y la letra de la pieza, y acaba siendo la que en mayores aprietos pone al traductor/localizador. Esta circunstancia y el elevado grado de *tecnificación* de esta modalidad de traducción (en cuanto a los conocimientos y herramientas con los que necesariamente ha de contar el localizador) convierten la localización en una de las especialidades de intermediación lingüística más *subordinadas*.

Así, por ejemplo, en los albores de la localización (sobre todo en programas para sistemas operativos textuales como MS-DOS) no era infrecuente que las *cadena*s de texto traducidas hubiesen de tener exactamente el mismo número de caracteres que sus correspondencias originales. Ello convertía la traducción en un verdadero quebradero de cabeza, como bien

recuerdan los profesionales que trabajaban en el sector por aquel entonces y que rara vez contaban con una formación específica en intermediación lingüística. Amén de la frecuente escasez del espacio disponible para acomodar el texto —más acuciante cuando se traduce, por ejemplo, desde el inglés hacia el español por el consabido aumento de la longitud de la versión traducida (*Tools / Herramientas*)—, de frecuentes situaciones de ambigüedad irresolubles a causa de la falta de contexto o de antecedentes (*completed*), o de la supeditación del texto traducible a imágenes y elementos iconográficos (*Home / Inicio*) o de audio y vídeo (como tan a menudo ocurre en las producciones audiovisuales), otros factores subordinantes característicos de la localización son: la concatenación de mensajes a partir de fragmentos independientes (*File / Folder / Drive / Device // not found*) o de elementos constantes y variables (*%d second(s) left*), la utilización de caracteres de activación (*Help/?*) o de combinaciones de teclas (*Select All* → Control+A / *Seleccionar todo* → Control+E), la inclusión de texto localizable en rincones difícilmente accesibles de las entrañas del código (*hard-coded*) y, en general, la abundante intercalación de diversos códigos informáticos en el texto traducible (*Drive not ready. \n\nPlease insert disk o*, en cualquier sitio web, *Please, click </a href=www.web.com>here</a>*), por citar sólo un puñado de ejemplos representativos.

La estructuración gramatical y discursiva del inglés —idioma en el que se concibe y crea la inmensa mayoría de los productos— o el simple hecho de no asumir desde las etapas iniciales del diseño y desarrollo de un producto la posibilidad de que éste pueda localizarse ulteriormente a otros idiomas acaban por someter al traductor/localizador a un sinnúmero de dificultades que obstaculizan su tarea. Así, la intervención de tales elementos perturbadores le pone a menudo en aprietos, por ejemplo, a la hora de concordar género o número, mantener el orden oracional más natural en la lengua de destino, emplear las formas verbales más adecuadas en su idioma o adoptar el calco ortográfico o semántico, la abreviación o la omisión como algunas de sus principales armas traductológicas. Las consecuencias de la presencia de factores como los mencionados pueden evitarse —o, cuando menos, paliarse en buena medida— internacionalizando correctamente el producto antes de acometer la fase de localización/traducción propiamente dicha.

### 1.2.4. Qué y cómo se localiza

Tradicionalmente un producto informático —y, por ende, un proyecto de localización— se subdivide en tres componentes esenciales: el software en sí, la ayuda (en línea) y la documentación impresa (Arevalillo, 2004). En las etapas más tempranas de la historia de la localización, no era infrecuente localizar un producto parcialmente, bien por razones presupuestarias bien porque a su (reducido) colectivo de destinatarios (especializados) le bastara con disponer de parte de la documentación en su idioma para poder entenderse con una interfaz en inglés o semitraducida.

En esta división tripartita, el software abarca la interfaz del programa con todos sus componentes —o *recursos*— (menús, cuadros de diálogo, mensajes informativos y de error, barras de herramientas, iconos, cursores, etc.), junto con otros elementos funcionales del producto (módulos y archivos de instalación, plantillas, complementos, ejemplos, asistentes y *tutoriales*, etc.); la ayuda se compone del módulo electrónico de apoyo al usuario (habitualmente en formato HLP o CHM), que suele contar con un índice de contenidos y un buscador de palabras clave; y la documentación comprende tanto los manuales y guías del producto (de instalación, del usuario, del administrador, de mantenimiento, etc.) como otros

documentos de menor calibre denominados genéricamente *collateral* (garantía, licencia, tarjetas sinópticas de referencia, embalaje, sobres y etiquetas del producto, etc.). Esta división teórica, que algunos autores reducen con finalidad didáctica a dos elementos — software y documentación— (Parra, 1998), atiende en la práctica a la complejidad técnica del componente en cuestión y a las consecuencias de ésta a la hora de localizarlo, tanto en lo que respecta al proceso de localización —y, antes, de internacionalización— y a sus fases como en lo que se refiere a las herramientas empleadas en cada una de ellas. Mientras que en el caso de la documentación impresa, el proceso se asemeja bastante al de cualquier producto editorial, la localización del software y la ayuda conlleva toda una serie de tareas cíclicas de tratamiento informático (descompilación/extracción, recompilación/reinserción, *testing*, depuración de errores... y, en general, reingeniería del producto), así como el consiguiente empleo de un sinfín de herramientas especializadas, ya sean aplicaciones comerciales o utilidades diseñadas *ad hoc* por los propios ingenieros. Con independencia de la estrategia y las herramientas que se empleen, existe una fase de extraordinaria repercusión en la calidad del producto final denominada *testing*, que consiste en su exhaustiva comprobación y subsiguiente corrección una vez que éste se ha localizado. Dicha comprobación abarca, amén de la revisión lingüística, la comprobación visual (o *cosmética*), de formato y, sobre todo, funcional del producto o los contenidos localizados para garantizar su correcto funcionamiento y visualización.

La práctica habitual, por eficiente en cuanto a costes y plazos, aconseja localizar primero el software, luego la ayuda y finalmente la documentación, yendo así de los elementos que mayor complejidad técnica entrañan a otros cuyo tratamiento resulta más sencillo, y facilitando, al *congelar* el software, la traducción de las incontables referencias cruzadas (textuales y gráficas en forma de capturas de pantalla) que a él se hacen desde ayuda y documentación. Sin embargo, el acortamiento de los plazos de lanzamiento y comercialización de un producto (*time to market*) y los constantes cambios que experimenta el software durante su desarrollo hasta culminar una versión definitiva (*go gold*) dificultan esta secuenciación, en apariencia más racional. La estrategia comercial del *simultaneous shipment* —a menudo abreviado como *simship* (LISA, 2001:14 y 35)—, adoptada desde los años noventa por algunos gigantes informáticos y que consiste en el lanzamiento simultáneo de un producto en varios mercados (de manera similar a lo que sucede con las grandes producciones audiovisuales), constituye otro factor determinante en la gestión y secuenciación de proyectos de localización a gran escala (Esselink, 2000:443 y 477). En ellos, tanto los elementos constituyentes del producto como los requisitos, especificaciones, herramientas y otros materiales de referencia necesarios para su localización se empaquetan en un *localization kit* (o *lockit*), que se le facilita al proveedor de servicios de localización (Muzij, 2005).

La estrategia de localización elegida condicionará también tanto el nivel de competencia técnica exigible al traductor/localizador como el número y la complejidad de las herramientas necesarias para llevar a buen puerto un proyecto de localización, empresa necesariamente colectiva en la inmensa mayoría de los casos. Dependiendo de factores como la entidad y naturaleza del producto localizable o la capacidad y los recursos técnicos y humanos del proveedor encargado de la localización, éste deberá optar por una de las dos estrategias más implantadas en el sector o por una combinación de ambas. La primera consiste en *externalizar* los textos localizables —*ex ante* al internacionalizar el producto o *ex*

*post* al localizarlo—: primero, extrayéndolos y separándolos del código informático para preservar su integridad durante la traducción (que se realizará con un simple editor o procesador de textos, un gestor de hojas de cálculo o un sistema de memorias de traducción); luego, reinsertándolos en él una vez traducidos, casi siempre de manera automatizada; y finalmente, enmendando los desajustes producidos en el código durante la traducción (*debugging*) y retocando las dimensiones y ubicación de los elementos gráficos que hayan sufrido alguna alteración (*resizing*). La segunda estrategia se decanta por intervenir directamente sobre el producto compilado traduciendo los textos en su contenedor informático original (con un editor de recursos o una herramienta especializada de localización), y comprobando visualmente y retocando sobre la marcha la versión localizada. Esta segunda posibilidad, algo más cómoda e intuitiva pero también más laboriosa, lleva aparejado un grado de subordinación mucho mayor para el traductor, amén de una competencia técnica más amplia y del obligado empleo de herramientas especializadas. En ambos casos, la gestión del proyecto es un aspecto capital (Arealillo, 2002), y proporcional en importancia, por un lado, al volumen y la complejidad del producto y, por otro, a si la localización se lleva a cabo de manera centralizada (internamente en el seno de una empresa o en las instalaciones del propio fabricante) o distribuida (subcontratando a proveedores externos parte o la totalidad de los servicios).

### 1.2.5. El mercado de la localización

Como cualquier otro, el mercado de la localización se rige por dos fuerzas, oferta y demanda, que condicionan su estructura actual y han marcado decisivamente su evolución. La oferta la constituyen, a grandes rasgos, traductores que ejercen su actividad por cuenta propia (autónomos o *freelance*) y empresas de diversa entidad que subcontratan sus servicios. Entre estas últimas, figuran pequeñas entidades (a veces unipersonales o con un reducido número de empleados y a menudo denominadas *agencias* o *Single-Language Vendors*, SLV) y grandes multinacionales de servicios lingüísticos (*Multiple-Language Vendors*, MLV) que, con centenares de empleados y decenas de sedes repartidas por todo el mundo, facturan millones de dólares al año y, en ocasiones, incluso cotizan en los mercados bursátiles junto a grandes corporaciones de otros sectores.

Por lo que respecta al perfil de la demanda (o sea, los clientes que acuden a los servicios de estos profesionales y empresas), éste es sustancialmente distinto según se trate de localizar un producto informático o contenidos web, pese a que con frecuencia un mismo cliente necesite y solicite ambos servicios. En el primer caso, se trata, por lo general, de fabricantes de programas y equipos de diverso tipo, casas editoriales y productoras de videojuegos o de contenidos audiovisuales. Por contra, en el segundo, hoy por hoy prácticamente cualquier empresa o institución, por pequeña que sea, tiene presencia en Internet y, por tanto, puede acabar necesitando localizar su sitio web, amén de otros contenidos, como los que albergue en su intranet o incluya en su material comercial o de formación, o en documentación técnica de diverso tipo.

La todavía corta vida del sector de la localización, cuyos hitos y nombres propios más destacados repasa, entre otros, Esselink (2005), ha transcurrido de forma paralela a la historia de la computación y ha ido reflejando su evolución en las últimas dos décadas del siglo pasado y en lo que llevamos de éste; siempre marcada por la expansión de una tecnología recién surgida a todos los rincones del planeta y la consiguiente necesidad de

localizar productos y contenidos, muy a menudo desde el inglés hacia otras lenguas. Así, el nacimiento y la popularización a gran escala de la microinformática, Internet y las TIC — fenómenos que se siguen reproduciendo hoy en subáreas como los videojuegos, la telefonía móvil o la digitalización de todo tipo de contenidos multimedia— han propiciado la normalización paulatina de determinados procedimientos, prácticas, tecnologías, herramientas y formatos; ya heredados y adaptados de otras áreas afines, ya concebidos como propios. No obstante, sigue sin existir —sobre todo en lo que a localización de contenido web se refiere— una deseable normalización de prácticas, procedimientos, tecnologías y formatos, y persiste un escaso consenso en cuanto a los parámetros económicos aplicables a la hora de presupuestar los costes de un proyecto de localización (palabras; segmentos nuevos, repetidos y total o parcialmente coincidentes; horas, etc.).

En los centros de formación, a menudo se pasa por alto la circunstancia de que, además de la figura de traductor propiamente dicho, el mercado de la localización ha propiciado la existencia de diversos perfiles en los que, contando con la debida capacitación, un *traductor* podría encajar sin excesivos problemas, como los de redactor técnico, revisor, terminólogo, asesor intercultural, gestor de proyectos, *beta tester*, experto y formador en herramientas de traducción asistida y localización, ingeniero de localización o comercial especializado en el sector, entre otros muchos. Todos ellos conforman un amplio abanico de salidas profesionales a las que pueden acceder quienes se especialicen en localización.

#### **1.2.6. La formación en localización**

Tradicionalmente la formación de los profesionales de la localización se ha fundamentado en el autoaprendizaje y en la capacitación en el puesto de trabajo, por no existir apenas ni empresas ni instituciones académicas que ofrecieran la posibilidad de formarse en este campo. Por suerte, a partir de la segunda mitad de los años noventa comienzan a aparecer seminarios, másters y cursos de postgrado, presenciales y/o virtuales, que pretenden cubrir ese vacío tanto en el ámbito empresarial como —a un ritmo mucho más pausado— en el académico. En el trabajo colectivo de Pym et al. (2007), se recogen diversas iniciativas y propuestas para la integración de la localización en la formación de traductores, y se analiza desde diversas perspectivas la problemática que ello plantea.

Hoy por hoy, la oferta formativa en este ámbito la conforman fundamentalmente: algunas titulaciones de máster y postgrado en tradumática o en tecnologías aplicadas a la traducción que expresamente incluyen la localización entre sus contenidos (por ejemplo, las ofrecidas en España por las universidades Autónoma y Pompeu Fabra de Barcelona, Jaume I de Castellón, Alfonso X el Sabio de Madrid o Rovira i Virgili de Tarragona); certificados como los ofertados por The Institute of Localisation Professionals (TILP) o The Localisation Institute; o cursos y seminarios monográficos (como los organizados por el Localisation Research Center en Limerick o por el Gruppo L10N en Italia). Cabe mencionar asimismo los materiales publicados a través de iniciativas como los proyectos eCoLoRe y MeLLANGE, o los cursos y webminarios ofrecidos por empresas como Common Sense Advisory o Enlaso, por citar sólo algunos ejemplos.

Sin embargo, la localización sigue estando ausente o teniendo una exigua presencia en la formación reglada de grado, en la que se ha ido introduciendo, casi siempre de manera velada: por un lado, en asignaturas de carácter instrumental (como, en España, la troncal de



segundo ciclo “Informática Aplicada a la Traducción”), en las que se presta más atención a los aspectos técnicos de la localización y, en particular, al empleo de herramientas informáticas; por otro, en los programas de materias expresamente dedicadas a la traducción especializada en sus vertientes técnicas, que se han ocupado de estudiar los aspectos lingüísticos, discursivos y traductológicos de esta modalidad de intermediación.

Una vez resuelta afirmativamente la pregunta de si existe una necesidad real de formar profesionales de la localización —que, en nuestra opinión, hoy ya no debería plantear ninguna duda—, cabe preguntarse, primero, dónde ubicarla (en titulaciones afines a la intermediación multilingüe y/o en otras más cercanas a la ingeniería informática o incluso a la gestión empresarial) y, luego, cuál es el momento idóneo para hacerlo (durante la formación de grado o de postgrado). En este sentido, Parra (2003:7) concluye que «una licenciatura en localización no interesa ni a las universidades ni a la industria», y aboga por integración de la localización tanto en los estudios de grado como en los de postgrado.

Si atendemos a la magnitud adquirida por el mercado de la localización y a lo que éste demanda, nos parece patente la necesidad de profesionales especializados en perfiles complementarios pero diferenciados, que cabría agrupar en torno a tres ejes: el lingüístico-traductológico, el técnico y el empresarial. Las empresas de este sector buscan no sólo traductores y terminólogos o asesores interculturales con formación específica en localización (a menudo denominados *language specialists*); también —y quizá con mayor ahínco por su escasez— gestores de proyectos e ingenieros de software especializados en este campo, o vendedores y directivos que conozcan las peculiaridades de este particular sector multidisciplinar, además de otros perfiles mencionados anteriormente. Esta circunstancia podría aconsejar una oferta formativa que se ubicara en el nivel de postgrado y que reflejara la mencionada disparidad. El detenido análisis de los interrogantes planteados reviste, a nuestro parecer, una importancia singular en la actual coyuntura de renovación y cambio de la formación universitaria en la UE.

Sea como fuere, y con independencia de cómo acaben resolviéndose estos dilemas, creemos que la oferta formativa en localización debe contar entre sus principales características con la multidisciplinariedad, la flexibilidad y la modularidad. Ello facilitaría que pudieran acceder a ella graduados de diversas ramas, supondría que la disparidad del alumnado se convirtiera en una baza más para el enriquecimiento de los estudiantes y permitiría la articulación de itinerarios de especialización en los perfiles mencionados.

## 2. Objetivos

Este trabajo plantea la hipótesis de que, a pesar de sus limitaciones, la actual configuración de los planes de estudio de grado vigentes permite la inclusión de formación específica sobre localización, y ello puede redundar en una preparación más acorde con las necesidades del mercado profesional.

Esta hipótesis de trabajo se construye sobre las siguientes preguntas de investigación, a las cuales se pretende dar respuesta:

- ¿Existe hoy la necesidad de profesionales especializados en el mercado de la localización? ¿Parece previsible que siga aumentando en el futuro?
- ¿Cuáles son las competencias que deseablemente deben reunir estos especialistas?
- ¿Constituye la localización una modalidad de traducción especializada con peculiaridades propias? ¿En qué medida se asemeja —y asimila— a otras?
- ¿Cuál es el nivel de implantación de la localización en la actual oferta formativa del Estado español?
- ¿Cuál es la presencia de la localización como objeto de estudio en publicaciones académicas y trabajos de investigación? ¿Y en otros tipos de publicaciones?
- ¿Cuáles son las limitaciones que dificultan la inclusión o una mayor integración de la localización en los actuales planes de estudio?
- ¿Sería viable y recomendable incluir la localización o aumentar su presencia en la oferta formativa vigente? En caso afirmativo, ¿cuál sería el enfoque más adecuado y eficaz?

Las respuestas a las anteriores preguntas de investigación se materializan en una propuesta didáctica que constituye la que pretende ser la aportación central de esta tesis.

El objetivo principal de este proyecto consiste en la elaboración de una propuesta funcional y dinámica para la integración de la localización en la formación de traductores. Esta incluye, en primer lugar, un repertorio de pautas metodológicas para la integración de la localización en diversos contextos de enseñanza/aprendizaje y, en segundo, una colección sistematizada de materiales que se han venido utilizando durante años en cursos, seminarios y asignaturas de grado y postgrado de varias universidades españolas y extranjeras.

Como objetivos complementarios, este trabajo se plantea: hacer un recorrido histórico por el desarrollo del mercado de la localización desde su surgimiento hace treinta años hasta su situación actual y vislumbrar sus perspectivas de evolución, analizar el estado de la cuestión y revisar los trabajos publicados sobre este objeto de estudio, evaluar el grado de implantación de la localización en los centros de formación de traductores y, en definitiva, contribuir a la visibilidad de esta rama de especialización fuera y, sobre todo, dentro del ámbito académico.



### 3. Metodología

Esta tesis se plantea como un trabajo de investigación aplicada de tipo inductivo con un marcado carácter pragmático, un enfoque funcional y un planteamiento constructivista del aprendizaje. En el transcurso de su elaboración, se han combinado fases de análisis cuantitativo y cualitativo para llegar a la sistematización y el conocimiento del objeto de estudio a partir de la experiencia contrastada a través de la práctica docente y profesional. Seguidamente se desbrozan las fases por las que discurrido el proceso.

En primer lugar, se delimitó el objeto de estudio conceptualizando la localización y analizando de manera contrastiva su relación con otras especialidades vinculadas al mundo audiovisual y, a menudo, catalogadas como subordinadas. Como consecuencia de ello, se cuestionó la viabilidad y la conveniencia de otorgarle a la localización estatus de modalidad de intermediación y campo de especialización con entidad propia y rasgos únicos.

En segundo lugar, se analizó el estado de la cuestión mediante una minuciosa revisión y puesta al día de los trabajos publicados hasta la fecha sobre el objeto de estudio, dentro y fuera del marco académico.

En tercer lugar, se rastrearon datos recientes que refrendaran la necesidad de profesionales especializados en este sector y, en lo posible, permitieran definir los perfiles y las competencias más solicitados.

En cuarto lugar, se evaluó la presencia de la localización en la actual oferta formativa comprobando la existencia de contenidos —o incluso de asignaturas monográficas— en los planes de estudio vigentes, y se sopesó la viabilidad y la conveniencia de aumentarla.

En quinto y lugar, se compilaron y sistematizaron los materiales de los que se disponía para elaborar la propuesta que constituye el objetivo central de este proyecto y que presenta un enfoque marcadamente funcional, un carácter abiertamente constructivista y una naturaleza esencialmente dinámica.

En sexto y último lugar, tras elegir la modalidad compendio o agrupación de publicaciones, se realizó una exhaustiva revisión de todas las contribuciones publicadas durante un prolongado periodo. De ellas, se seleccionaron seis que, por su contenido y características formales, no solo ilustran la evolución diacrónica de la propuesta didáctica aquí presentada, sino que constituyen su armazón teórico y metodológico, en la medida en que son el resultado de un esfuerzo investigador y de reflexión fraguado a caballo entre la docencia universitaria y el ejercicio profesional de la localización a lo largo de 25 años.

A continuación, se incluyen las reproducciones íntegras de dos de las seis publicaciones seleccionadas (las numeradas como 1 y 2). En ellas, se sientan las bases metodológicas de este estudio y de la propuesta que arroja como resultado. La primera es más general y tiene su punto de partida en la tradumática. La segunda se centra específicamente en la localización y en la formación de traductores en este ámbito. Ambas vertebran, desde el punto de vista metodológico, nuestro proceso investigador y los resultados obtenidos.

**Publicación n.º 1:**

**«Algunas consideraciones básicas sobre la investigación en el ámbito de la didáctica de la tradumática»,**

en M. Á. GARCÍA PEINADO Y E. ORGEGA ARJONILLA (dirs.), 2003: *Panorama actual de la investigación en traducción e interpretación*, Granada, Comares, 2003, 289-311.

## **Algunas consideraciones básicas sobre la investigación en el ámbito de la didáctica de la tradumática**

MANUEL MATA PASTOR  
*CES Felipe II (UCM) / UAM*

Hoy por hoy, resulta incuestionable la omnipresencia de la tecnología en prácticamente todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana —de forma tan patente que a menudo nos pasa inadvertida—, y la traducción no queda ajena a su influencia. Lo ponen de manifiesto hechos como los siguientes: en primer lugar, la propia realidad de un mercado de la mediación multilingüe extraordinariamente tecnificado, resultado de una mutación profunda acaecida en los últimos veinticinco años que sigue su curso de manera irreversible; en segundo lugar, la actual situación de la formación de futuros profesionales de la traducción y otras áreas afines (así como de la formación de los formadores de éstos), fundamentalmente desde las instancias universitarias, pero también desde las empresas, que, en la medida de lo posible, siguen intentando ofrecer respuestas acertadas a las necesidades que plantea un mercado cada vez más exigente, competitivo y diversificado; y, en tercer lugar, el desarrollo experimentado por la investigación en torno a la traducción (sobre todo, durante el último cuarto del pasado siglo), y en torno a las relaciones entre traducción y tecnología (especialmente durante el último decenio y, de manera notablemente más intensa, en el último lustro).

En otro orden de cosas, parece innegable que la tecnología también recibe de la transferencia lingüística y cultural un influjo que se manifiesta a veces de forma imperceptible y otras de manera palmaria. Este nos parece un aspecto caleidoscópico que invita a la reflexión y a la investigación desde multitud de perspectivas, aunque no forma parte de los modestos objetivos de estas páginas.

### **0. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DE ESTE TRABAJO**

La reflexión que aquí plasmamos va dirigida, por un lado, a quienes ya trabajan en ámbitos relacionados con la tradumática o su didáctica, y, por otro, a quienes inician ahora su andadura docente o investigadora —o lo harán en un futuro próximo—, así como a quienes ya desarrollan su actividad en otros ámbitos de la traducción no directamente vinculados a la tradumática. En el primer caso, nuestra intención es que,

por elementales que puedan parecerles algunas de las propuestas que aquí presentamos, éstas les inciten a la reflexión y deseablemente contribuyan a replantear y a reforzar, los cimientos teóricos y metodológicos que sustentan la investigación en este terreno. En el segundo, confiamos en que nuestra exposición pueda servirles como acercamiento introductorio a un campo que les ofrece incontables oportunidades, tanto en lo que se refiere a la profundización teórica en la relación entre la tradumática y sus respectivas áreas, como en lo que atañe a la aplicación práctica de la tradumática en su labor docente o profesional. En ambos casos, nuestro deseo es que las preguntas y propuestas aquí recogidas susciten su interés y, en última instancia, coadyuven su participación efectiva en un área de investigación no exenta de dificultades pero que plantea —y previsiblemente seguirá planteando— retos apasionantes.

Hay varios hechos que han propiciado que la investigación en torno a la tradumática y a su didáctica se haya convertido en los últimos años en uno de los asuntos que más atención está recibiendo —no sólo desde el ámbito académico, sino también desde el profesional y el institucional—, y que siga siendo uno de los campos de estudio más abiertos, complejos y prometedores. Entre tales hechos, cabe citar los que a continuación se refieren.

### En el mercado

— A pesar de la incertidumbre económica surgida, sobre todo, a partir del declive de la *Nueva Economía* y de algunos acontecimientos recientes que están en la mente de todos, el fenómeno socio-económico de la internacionalización de los mercados (comúnmente conocido como *globalización*), acompañado en muchos países por la liberalización de éstos, sigue potenciando —mal que bien— la actividad económica, el comercio y las relaciones internacionales y, con ello, el desarrollo de un mercado de la intermediación multilingüe que ya recibió un empuje decisivo al finalizar la Segunda Guerra Mundial.

— La ampliación de la Unión Europea, la pujanza de algunos mercados asiáticos o de Europa del Este integrados por millones de consumidores —y cibernautas— en potencia, la efervescencia que viven las relaciones internacionales, o fenómenos concretos como la inmigración o la libre circulación de mercancías y ciudadanos dentro de la UE también tienen unas consecuencias tangibles en el mercado de los servicios lingüísticos.

— El imparable avance de las tecnologías de la información y la comunicación (fundamentalmente la popularización de la microinformática e Internet, y el desarrollo de infraestructuras y tecnologías de telecomunicaciones) ha tenido una repercusión patente en el mercado de la traducción, no sólo en el volumen de trabajo que directa o tangencialmente genera, sino también en prácticas comerciales y laborales, en procedimientos y herramientas de trabajo, y en magnitudes económicas y productivas vigentes durante décadas en nuestro sector.

— Las circunstancias anteriores han propiciado coligadamente la consolidación de nichos de mercado muy tecnificados, como el de la *localización*, o el de desarro-

llo y comercialización de tecnologías relacionadas con la traducción (traducción automática, traducción asistida, gestión de contenidos multilingües o redacción controlada, entre otras), además de una apreciable reorganización del sector de la traducción que, pocas veces como en el último lustro, había presenciado tal cantidad de fusiones, absorciones y reconversiones empresariales, las cuales han tenido, como en tantos otros sectores, consecuencias económicas y laborales evidentes.

— Especialmente en estos ámbitos más cercanos a lo tecnológico como los mencionados, han surgido organizaciones de diversa índole cuyo principal objetivo es, por un lado, la aglutinación y representación de los agentes del sector (fabricantes de equipos y programas informáticos, empresas y profesionales) y, por otro, la normalización de las prácticas habituales de éstos (estándares, herramientas, difusión de información, acceso a recursos, etc.).

#### **En la formación:**

— Durante los últimos tres lustros especialmente, y con una peculiar intensidad en España, se han venido fraguando la consolidación y la especialización de la oferta formativa para futuros profesionales de la intermediación multilingüe, sobre todo, desde el ámbito universitario, pero también activamente desde las empresas.

— Como consecuencia de las circunstancias mencionadas, ha ido aumentando paulatinamente la atención y la carga lectiva dedicadas a la competencia *tecnológica* del traductor, tanto en el ámbito de la formación reglada como fuera de él: primero, con la inclusión de determinadas asignaturas troncales en los planes de estudio de la Licenciatura en Traducción e Interpretación, y, posteriormente, con la incorporación progresiva de otras materias de especialización y con el surgimiento de una oferta tradumática también en los estudios de postgrado.

— Aunque aún están lejos de alcanzar una vinculación estable y fructífera, parecen haberse estrechado las relaciones entre los centros de formación y el mercado de la traducción, especialmente en lo que atañe a la incorporación laboral de estudiantes y titulados, a la participación de profesionales en actividades docentes o a la presencia de la tecnología en las aulas, entre otros hechos.

— El aprendizaje a distancia va incorporándose progresivamente también al terreno de la formación de traductores —como alternativa o como complemento de la enseñanza presencial—, y la actual oferta formativa ya da prometedoras muestras de ello.

#### **En la investigación:**

— En la segunda mitad del siglo XX se ha producido la definitiva consolidación de los estudios sobre traducción como disciplina con entidad propia que amalgama multitud de enfoques y escuelas —como las diversas denominaciones de la disciplina ponen de relieve— e interactúa con otras muchas áreas de conocimiento, y que ha arrojado una producción investigadora muy heterogénea, tanto por su procedencia como por la magnitud de sus objetivos y resultados.



— En el caso concreto de España, y como consecuencia directa del auge de la oferta formativa, la producción investigadora ha experimentado un apreciable aumento con infinidad de tesis doctorales y proyectos docentes, memorias de doctorado y proyectos de fin de carrera, colecciones monográficas y publicaciones periódicas, además de volúmenes colectivos surgidos de los numerosos encuentros que van plagando el calendario.

— En el último lustro, se ha venido prestando una creciente atención a las relaciones entre traducción y tecnologías de la información y la comunicación, así como a sus múltiples facetas —con enfoques teóricos, descriptivos o aplicados—, y se ha revitalizado asimismo el esfuerzo investigador en el caso de tecnologías como la traducción automática.

— Siguen aumentando también los trabajos centrados en la didáctica de la traducción, y recientemente parece reclamar el interés de investigadores y docentes la formación de los propios formadores de traductores.

— Entre los temas que mayor interés suscitan en este sentido, se cuentan la composición curricular de los planes de estudio (a la luz de la reciente reforma universitaria y de los cambios que se avecinan a escala comunitaria), o la naturaleza, adquisición y evaluación de la competencia traductora, incluida su componente tradumática.

Como demuestran las circunstancias anteriores y detallamos en este trabajo, la tecnología es hoy, en un sentido amplio y desde multitud de ópticas, protagonista de los estudios de traducción. Y, lejos de aplacarse, parece que dicho protagonismo sigue en aumento.

Sin embargo, en un campo de estudio tan joven, dinámico y volátil como el que nos ocupa, aún existen numerosas incógnitas y no pocas contradicciones, algunas compartidas con otras vertientes de la investigación sobre traducción, o heredadas de ellas. A este respecto, se impone la necesidad de continuar avanzando al ritmo —con frecuencia precipitado— que van dictando, en primer término, el mercado de la traducción y, en consecuencia, la formación de los profesionales cualificados que éste demanda. Como aquí postulamos, consideramos que nuestro avance ha de pasar, no obstante, por un replanteamiento de algunas cuestiones elementales, necesario para que la investigación sobre la tradumática y su didáctica se mueva en un campo de actuación y persiga unos objetivos que hayan sido delimitados previamente con precisión y acierto, saque el máximo partido de los recursos humanos y materiales que tiene a su servicio, disponga del aparato teórico y metodológico más adecuado a sus fines, y arroje —apoyándose en una actitud constructiva, integradora y solidaria— unos frutos de los que puedan beneficiarse, de forma inmediata, la calidad de la formación de traductores y, en última instancia, el propio mercado de la traducción.

En un trabajo de estas características no podemos más que esbozar algunas de las principales cuestiones que, en nuestra opinión, ha de plantearse, de forma implícita o expresa, cualquier iniciativa de investigación que, de manera exclusiva o complementaria, pretenda ocuparse de los campos mencionados, y proponer algunas pautas que deseablemente puedan contribuir a encontrarles respuestas certeras.

### 1. ALGUNAS CONSIDERACIONES BÁSICAS SOBRE LA INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA DIDÁCTICA DE LA TRADUMÁTICA (IDT)

En un campo de estudio como el de la didáctica de la tradumática (Dt), hay una serie de circunstancias que, en nuestra opinión, recomiendan replantear —y a veces incluso reformular— algunos de sus puntos de partida, por básicos y obvios que éstos puedan parecer a primera vista. Seguidamente nos referimos a algunas de ellas.

— La naturaleza multidisciplinar de la tradumática y el entramado de relaciones que median entre ésta, su didáctica y otros campos de investigación dificultan notablemente su estudio y la convierten en un objeto extraordinariamente complejo, aunque, no por ello, menos atractivo.

— Al igual que sucede en otros ámbitos de la traducción, la experiencia docente e investigadora acumulada sigue siendo manifiestamente insuficiente en lo que atañe a la didáctica de la traducción, en general, y a la Dt, en particular.

— La aplicación o la mera extrapolación de constructos teóricos y metodológicos provenientes de otros campos puede contaminar en ocasiones los resultados obtenidos por la IDT o mermar su alcance.

— Como también sucede en otros ámbitos de la investigación, la excesiva dispersión de la producción investigadora y de experiencias docentes concretas, en algunos casos, y su escasa o nula difusión, en otros, son factores que también dificultan la realización de ulteriores trabajos y coartan la potencial aportación de éstos.

— En particular, la heterogeneidad de los trabajos de investigación de entidad dispar que hasta ahora se han ocupado de la tradumática y su didáctica —más de aquella que de ésta y, sobre todo, en el caso de los procedentes de ámbitos no académicos— complica las necesarias tareas de documentación y estudio consustanciales a toda investigación.

— La incertidumbre que generan y los riesgos que llevan aparejados la constante revisión de los actuales planes de estudios, por un lado, y la inminente adecuación a los presupuestos de Bolonia, por otro, constituyen para la IDT un obstáculo y un aliciente a un tiempo.

— El deseable —y casi siempre necesario— *apego* del investigador y el docente de la tradumática a lo tecnológico contrasta y halla uno de sus principales escollos en lo que cabría denominar *tecnofobia* y *tecnoforia*, elementos que pueden entorpecer el avance certero de la investigación o la aplicación eficaz de los presupuestos y resultados de ésta: en el primer caso, a causa de la reticencia de una parte todavía significativa de la comunidad docente a participar en ellos, a asumirlos o a aplicarlos; en el segundo, como consecuencia de una supeditación de la formación al mercado poco sosegada y desproporcionada, que conlleva en ocasiones la negligencia respecto a aspectos pedagógicos y traductológicos esenciales.

Como puede desprenderse de las circunstancias anteriores, la IDT plantea numerosos retos que la convierten en un campo de estudio complejo y no exento de dificultades pero cuyo porvenir como objeto de investigación parece que se adivina cierto.

A continuación —y a modo de conclusión anticipada de nuestra reflexión—, resumimos esquemáticamente algunas de las cuestiones por las que consideramos que puede discurrir un trabajo de investigación que se ocupe de la didáctica de la tradumática. Sin duda, muchas de ellas tienen respuestas concretas que ya cuentan con el consenso tácito o expreso de las comunidades investigadora, docente y profesional vinculadas a la tradumática, en particular, o a la traducción, en general. Hay otras, sin embargo, que no se han abordado aún con el detenimiento que, a nuestro parecer, reclaman, o bien han recibido implícitamente respuestas que no se corresponden ni con la realidad del mercado de la traducción y el papel que en él desempeña la tradumática, ni con las necesidades efectivas que la tradumática plantea actualmente en el ámbito de la formación de traductores.

Nuestra enumeración no aspira a ni mucho menos ser exhaustiva ni a ofrecer respuestas definitivas a cada una de las preguntas que plantea, pero sí pretende, al menos, recapitular algunos aspectos que consideramos esenciales y, en última instancia, invitar al lector a la reflexión.

Un trabajo de estas características no ofrece cabida para que exponamos con profusión nuestro parecer sobre cada una de las cuestiones anteriores. Seguidamente recogemos tan sólo algunas matizaciones de carácter general y mencionamos algunas de las principales dificultades que se le plantean a la IDt, prestando especial atención, en primer lugar, al concepto y denominación(es) de tradumática y, posteriormente, a los antecedentes, situación actual y perspectivas de evolución a corto y medio plazo de la IDt. No nos ocupamos detenidamente aquí de los aspectos más directamente vinculados a un determinado tipo de proyecto o trabajo de investigación (justificación, objetivos, marco teórico, metodología, resultados, etc.) puesto que éstos, como es lógico, varían sustancialmente en cada caso concreto.

## 2. LA TRADUMÁTICA Y SU DIDÁCTICA

### 2.1. Campo(s) de estudio

Amén de las incontables dificultades que plantea la IDt (de orden conceptual, terminológico, metodológico y hasta logístico, como aquí referimos), una de las más destacadas estriba en su carácter interdisciplinar. La confluencia de los tres ejes sobre los que se articula su objeto de estudio (traducción, tecnología y didáctica), campos que, en sí mismos, ya entrañan una enorme complejidad, puede obstaculizar sobremanera su desarrollo.

En líneas generales, la IDt supone abordar prácticamente todas las dimensiones de una enmarañada interrelación, que vincula la traducción (entendida en un sentido muy amplio como intermediación cultural multilingüe, y prestando atención preferente a su vertiente profesional) y las denominadas *tecnologías de la información y la comunicación* (TIC) aplicadas a su ejercicio (también en un sentido deliberada-

Campo(s) de estudio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es la tradumática (t)?</li> <li>• ¿Qué es la didáctica de la tradumática (Dt) y cuáles son sus objetivos?</li> <li>• ¿Cómo se relacionan los tres ejes que vertebran la Dt: traducción (T), tradumática (t) y didáctica (D)?</li> <li>• ¿Cuáles son los campos de estudio de la investigación sobre didáctica de la tradumática (IDt)?</li> </ul>
Denominación(es)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué denominaciones son más precisas y, por tanto, preferibles para la IDt?</li> <li>• ¿Coinciden éstas con las habitualmente empleadas hasta ahora? En caso negativo, ¿puede hacerse algo para contribuir a la difusión e implantación efectiva de una terminología adecuada en el ámbito de la IDt?</li> </ul>
Ámbito(s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿En qué ámbito(s) surge y se lleva a cabo la Dt, y desde qué ámbitos puede promoverse la IDt?</li> <li>• ¿Con qué otros ámbitos se relaciona la IDt y cómo interactúa con ellos?</li> <li>• ¿Coinciden o difieren —y hasta qué punto— el ámbito en el que surge la necesidad de investigar, el ámbito en el que se realiza la investigación y el ámbito de aplicación de los resultados obtenidos?</li> </ul>
Justificación(es)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los puntos de partida de la IDt y a qué necesidades responde?</li> <li>• ¿Qué papel desempeña actualmente la Dt en el mercado de la traducción y qué lugar ocupa (o debería ocupar) en la formación de traductores?</li> <li>• ¿Qué discrepancias existen entre oferta (formación) y demanda (mercado), y en qué medida puede contribuir la IDt a mitigarlas?</li> <li>• ¿Cuáles y cómo son las relaciones entre formación y mercado en lo que atañe específicamente a la Dt y a la IDt?</li> </ul>
Perfil(es) del investigador	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el perfil idóneo/real del investigador en el ámbito de la IDt?</li> <li>• ¿Es aconsejable/necesario —y hasta qué punto— que el investigador que se ocupa de la Dt desarrolle también una actividad docente en la didáctica de la traducción, de la tradumática o de materias afines, o ejerza profesionalmente alguna actividad relacionada con la traducción o la tradumática?</li> </ul>
Antecedentes, situación actual y perspectivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué antecedentes existen (producción investigadora y experiencia docente) y cuáles son su utilidad y su alcance?</li> <li>• ¿En qué situación se halla actualmente la IDt?</li> <li>• ¿Cuáles son los principales temas que puede abordar la IDt como objeto de estudio? ¿En cuáles se ha avanzado más/menos? ¿Cuáles son los que precisan una atención más urgente?</li> <li>• ¿Cuáles son las perspectivas a corto y medio plazo de la IDt?</li> </ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la finalidad de la IDt y qué objetivos generales y específicos persigue?</li> <li>• ¿Qué dificultades generales y específicas plantea la consecución de tales objetivos?</li> </ul>

Marcos teóricos y metodológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué marcos teóricos de referencia existen que puedan utilizarse con eficiencia en la IDt?</li> <li>• ¿A qué enfoques teóricos y métodos de investigación de los Estudios de Traducción (teóricos, descriptivos y aplicados) está más vinculada la IDt?</li> <li>• ¿Qué aportaciones y qué interferencias pueden producirse entre la IDt y la investigación en otros campos emparentados o no con ella?</li> <li>• ¿Qué metodologías y qué instrumentos de investigación resultan más adecuados para alcanzar los objetivos planteados por la IDt?</li> </ul>
Resultados y conclusiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿A qué ámbitos deben circunscribirse los resultados de la IDt?</li> <li>• ¿Qué dificultades plantea la evaluación de los resultados obtenidos por la IDt?</li> <li>• ¿Qué validez debe otorgársele a la investigación realizada fuera del ámbito académico?</li> </ul>
Difusión y formato	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué circunstancias dificultan la difusión de los resultados obtenidos por la IDt?</li> <li>• ¿De qué maneras puede contribuirse a promover la difusión de los trabajos de IDt y sus resultados?</li> <li>• ¿Qué formatos resultan más apropiados para aumentar la difusión y la eficiencia de la IDt?</li> </ul>

mente laxo, pues abarca, sobre todo, recursos, tecnologías y equipos informáticos y de telecomunicaciones, pero no sólo). Más concretamente:

— La tradumática atañe primordialmente a la utilización de las TIC en la traducción, pero no sólo para *traducir* (esto es, entendiendo la traducción como proceso intelectual) sino para la realización eficaz de todas aquellas tareas que —desde una perspectiva flexible, integradora y eminentemente profesional, que la justifica— es preciso acometer para *cumplir satisfactoriamente un encargo* atendiendo a determinados parámetros comunicativos, culturales y traductológicos, pero también técnicos, comerciales, administrativos, legales, productivos, temporales, etc. Lógicamente, la ejecución eficaz de dicho encargo pasa necesariamente por su consecución previa y, en algunos casos, por otras operaciones posteriores a su culminación. Por lo general, entraña asimismo tareas de cariz marcadamente comercial que también requieren de la intervención de la tradumática y que siguen recibiendo escasa o nula atención. Nos referimos, entre otros, a aspectos como la prospección del mercado, la autopromoción profesional, la búsqueda de empleo, la consecución y fidelización de clientes, o la negociación de condiciones y el establecimiento de relaciones contractuales. Todos los conocimientos y aptitudes mencionados configuran globalmente lo que cabría denominar *subcompetencia tradumática*, la cual, lejos de ser un conjunto cerrado y estanco, se solapa e interactúa con gran parte de los elementos que componen lo que se ha dado en llamar *competencia traductora* (por ejemplo, en Hurtado, 1996, 1999 y 2001, y Kelly 2002).

— La tradumática también aborda tangencialmente la traducción como producto, o sea, los documentos, contenidos y recursos monolingües o multilingües que se manipulan en el desarrollo de la actividad profesional (mediante el procesamiento de lenguaje natural y de otros códigos de comunicación humana y artificial), atendiendo: por un lado, a su soporte físico (electrónico, o susceptible de ser digitalizado o procesado electrónicamente) y su formato de codificación; por otro, a su particular naturaleza comunicativa (en tanto que discurso efectiva o potencialmente digital que presenta determinadas peculiaridades en un medio con entidad propia); y complementariamente, también a su temática (textos sobre tecnología o campos afines a ésta, sin exclusión de la propia tradumática).

— La didáctica de la tradumática se ocupa, por tanto, de todos los aspectos relacionados con la adquisición de la subcompetencia tradumática, como elemento consustancial de la competencia traductora y, más concretamente, de la subcompetencia instrumental profesional (Kelly, 2002), a través del aprendizaje/enseñanza de los conocimientos y aptitudes aludidos anteriormente (fundamentalmente, procedimientos de tratamiento de contenido digital(izable) y las aptitudes para ejecutarlos de manera eficiente, por un lado, y tecnologías, herramientas y recursos, por otro), de manera articulada y sinérgica, e idealmente integrada con otras facetas de la formación del futuro profesional. Consideramos que la didáctica de la tradumática ha de fomentar a un tiempo la autonomía del estudiante/profesional, y su capacidad de interacción y colaboración con colegas y otros interlocutores, prestar atención preferente al desarrollo de conocimientos, aptitudes y procedimientos de auto-aprendizaje, y plantearse, por consiguiente, como una actividad de aprendizaje a (muy) largo plazo (*life-long learning*). Buena parte de la experiencia docente y la producción investigadora acumuladas hasta la fecha ponen de manifiesto la exigua atención prestada a los aspectos mencionados.

— Como es lógico, la didáctica de la tradumática también se sirve necesariamente de la tecnología para conseguir sus objetivos, pero constituye, además, una materia que se presta especialmente a la aplicación de técnicas didácticas de tele-aprendizaje electrónico, tanto en su estado puro (*e-learning, m-learning...*) como en combinación con otras (*blended learning*), siempre que ello no se limite al mero *trasplante* de la actividad didáctica presencial a un entorno virtual, sino que pase por la reconsideración profunda de los fundamentos didácticos y metodológicos subyacentes a unos medios, unas condiciones y unas necesidades nuevas que están permanentemente expuestas al cambio.

— Por la propia naturaleza de la tradumática y su didáctica, la IDt también ha de acudir a las TIC para llevar a cabo eficazmente su cometido y, en este sentido, la tecnología—y, en muchos casos, también la propia tradumática— acaba siendo instrumento de la IDt.

Por consiguiente, las áreas de intersección entre traducción, tecnología y didáctica son enormemente difusas, y los lindes que delimitan sus ámbitos de actuación resultan en algunos casos tan difuminados e imprecisos que debemos aspirar a una conceptualización de la tradumática suficientemente flexible y necesariamente dinámica.

Cuando la conceptualización de tradumática y de los presupuestos en los que se basa la didáctica de ésta se articulan —como sucede a menudo— en torno a una taxonomía más o menos detallada y jerarquizada de productos informáticos (memorias de traducción, gestores de terminología, programas de localización, etc.), o bien en torno al proceso de traducción y a la intervención de determinadas herramientas electrónicas (genéricas o especializadas) o de algunas de sus prestaciones en cada una de sus fases (Melby 1998, Aguilar 1999 o Austermühl 2001), se corren, entre otros, los siguientes riesgos: limitar tal conceptualización a un mero catálogo con cuestionable utilidad (profesional y didáctica) y contaminado a menudo por factores comerciales de perecedera relevancia; excluir de ella procesos y tareas indisociables de la actividad profesional de un traductor en la vida real —como algunos de los que hemos mencionado—; o adosarle implícitamente aptitudes y conocimientos que, en la práctica, no le atañen. Si atendemos a las actuales tendencias del mercado, que apuntan decididamente hacia una progresiva integración funcional (tanto en el caso de herramientas y tecnologías genéricas como en el de las supuestamente específicas de la traducción), con frecuencia resultará difícil —si no del todo imposible— determinar qué es tradumática y qué queda fuera de su ámbito, y muchas de tales conceptualizaciones dejarán de tener validez en poco tiempo.

Parece lógico, por tanto, que el concepto de tradumática deba acercarse más a la(s) aplicación(es) concreta(s) que en una situación profesional se hace de la tecnología, las herramientas y los dispositivos, y no tanto a la pretendida finalidad que éstos tienen o se les atribuye convencional o comercialmente, ni tampoco a una abstracción del proceso profesional de la traducción que en ocasiones es manifiestamente incompleta. Cuando la conceptualización de la tradumática y su didáctica se orienta más hacia una aplicación profesional concreta de las TIC que hacia la catalogación de éstas, y lo que se entiende por proceso de traducción tiene una correspondencia efectiva en el ejercicio profesional de determinadas modalidades de intermediación multilingüe, los confines de la tradumática serán mucho más amplios y flexibles. De lo contrario, la esfera de la tradumática y su didáctica quedarán circunscritas a un área mucho más restringida y tendrá unos límites más rígidos.

Así pues, quizá podamos acercarnos más a una respuesta satisfactoria a la pregunta de qué es la tradumática comenzando por analizar detenidamente qué tareas acomete el traductor profesional en distintas situaciones reales y cómo se apoya en la tecnología para ejecutarlas en unas condiciones dadas, pero remitiéndonos, para ello, a la verdadera realidad profesional y no sólo a una parte de ella o a una abstracción teórica sin correspondencia efectiva en el mercado.

## 2.2. Denominaciones

Uno de los caballos de batalla de todo campo de investigación es la discusión, la elección y la difusión, así como las ulteriores implantación generalizada y revisión continuada, de una terminología precisa, adecuada y normalizada, como mínimo, den-

tro de los límites de su propio ámbito. En el caso de la IDt, confluyen dos circunstancias que dificultan la uniformidad terminológica.

— Por un lado, como sucede en la mayoría de los campos relacionados con la ciencia y la tecnología, la influencia del inglés como *lingua franca* para la transmisión y difusión del conocimiento es apabullante, y ésta se plasma de maneras dispares a través de diversos procedimientos de transferencia lingüística, también en el caso de la terminología de la tradumática y, por ende, de su didáctica. El resultado tangible es la discrepancia en el uso de préstamos o calcos, en la intensidad con que éstos se acogen en el caso del castellano, y en la coexistencia con denominaciones o neologismos acuñados en esta lengua.

— Por otro lado, la relativa juventud de nuestro campo de estudio, su carácter intrínsecamente dinámico, la velocidad a la que evoluciona y las ya aludidas intersecciones con otras áreas merced a su naturaleza interdisciplinar (tanto de carácter humanista como técnico/tecnológico) son factores que también entorpecen el consenso terminológico.

En una situación como la referida, nos parece que la disparidad de denominaciones referidas al objeto de estudio de la IDt acaba reflejando en el fondo los problemas que plantea su propia delimitación conceptual y la falta de acuerdo al respecto. Basta visitar los trabajos que se ocupan de estos aspectos de la formación de traductores, recorrer los planes de estudios vigentes en los centros de formación de traductores, o echar un vistazo a otras iniciativas formadoras puestas en marcha desde el propio mercado por empresas y asociaciones, para comprobar la manifiesta falta de coincidencia en la denominación de nuestro objeto de estudio.

Empezando por la —cuestionable y ¿perecedera?— denominación oficial con la que fue bautizada la asignatura troncal incluida en los planes de estudio de la Licenciatura en Traducción e Interpretación en 1991 y en sus sucesivas modificaciones (Informática Aplicada a la Traducción), la plétora de denominaciones, más o menos arraigadas y con mayor o menor grado de acierto, es síntoma en el fondo de la coexistencia de diversas concepciones, a veces, encontradas.

Por otra parte, como hemos apuntado, algunas denominaciones empleadas actualmente se ven contaminadas a menudo por la supremacía del inglés: tanto cuando directamente se toma prestada una etiqueta en ese idioma o su variante acronímica (CAT, *Computer Aided Translation*), como cuando éstas se transportan de forma literal al castellano (TAO, Traducción Asistida por Ordenador). En otros casos, es la falta de precisión la que empaña el acierto de la denominación elegida, cuando, por ejemplo, se emplea la anterior como sinónimo de un determinado tipo de tecnología o de herramientas (gestión/gestores de memorias de traducción), o bien se designa el todo por alusión a alguna de sus partes (memoria de traducción).

Con frecuencia se recurre, por analogía con otras áreas de conocimiento, a etiquetas genéricas (como Traducción y [Nuevas] Tecnología[s], o [Nuevas] Tecnologías de la Información y la[s] Comunicación[es], [N]TIC) que intentan abarcar sin exclusiones el maremagno de tecnologías, equipos y programas informáticos, y dispositivos electrónicos de los que hoy se sirve el traductor en su quehacer cotidiano.



Esta pretensión también prevalece en el confuso descriptor de la asignatura, aún presente en los planes de estudio de los centros españoles en los que se puede cursar la Licenciatura en Traducción e Interpretación: «Acceso a los instrumentos de trabajo necesarios como apoyo a la labor de traductor. Traducción automática y semi-automática e integración de sistemas».

Mención aparte merece el valiente intento neologista del Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB con su *tradumática*, denominación que han hecho extensiva tanto al colectivo de investigadores y profesores como a los resultados concretos de su trabajo. Entendiendo de forma amplia la relación entre tecnología y traducción, definen esta nueva disciplina como «el conjunto de conocimientos y habilidades en el uso de las TIC que permiten desarrollar la tarea de la traducción de una manera más rápida, eficaz y fiable» (Villarnau, 2001: 18). Por consiguiente, «La Tradumática incluye toda la labor de documentación, gestión producción y almacenamiento de la información que el traductor puede realizar en relación con su tarea profesional» (Fernández, 2000: 140). No obstante, a pesar del acierto de quienes han acuñado este término y de la creciente aceptación con la que cuenta, éste sigue sin encontrar el arraigo —que desde aquí promovemos— por el que ha de pasar su definitiva consolidación, ni en el ámbito académico ni en el profesional.

Cierto es que, *stricto sensu*, ninguna de las denominaciones vigentes —acaso con la excepción de *tradumática*— parece designar con precisión el objeto del que aquí nos ocupamos. Y, entre todas ellas, la oficial es precisamente una de las que en menor medida lo consigue, puesto que ni nos referimos sólo a la *informática*, ni toda ella es *aplicada*, ni tampoco lo es de manera exclusiva a la *traducción*.

Abogamos, pues, por un replanteamiento de la denominación de nuestro objeto de estudio atendiendo a otro de índole conceptual —en la línea que en este trabajo esbozamos— o, en su defecto, por la adopción generalizada y el consiguiente esfuerzo de difusión del término *tradumática* por parte de las comunidades académica y profesional. En nuestra opinión, esta segunda posibilidad pasaría, no obstante, por la revisión del concepto que dicha denominación designa analizando pormenorizadamente aspectos como los que aquí referimos.

### 2.3. **Ámbito y justificación**

En las secciones anteriores hemos reseñado algunos motivos que, a nuestro parecer, justifican sobradamente el interés despertado hasta ahora por la *tradumática* y su didáctica. Esas mismas razones parecen indicar que seguirá siendo éste un campo de investigación que contará con una atención cada vez mayor desde todos los ámbitos mencionados, y cuyo objeto tiene un ciclo vital que parte originariamente de un conjunto de actividades profesionales y acaba regresando a ellas pasando por la formación, tanto si ésta se circunscribe a un marco académico o empresarial concreto como si tiene lugar de manera autodidacta.

A diferencia de lo que ocurre en otras disciplinas, en las que coinciden el marco en el que surge la necesidad de investigar, aquél en el que la investigación se lleva

cabo y el entorno en el que se aplican los resultados obtenidos, en el caso de la Dt, no siempre coinciden estas tres coordenadas. Si nos circunscribimos al ámbito académico, efectivamente la necesidad de estudiar y conocer mejor la Dt surge de su propio seno, pero viene motivada a fin de cuentas por unas necesidades que provienen del ámbito en el que supuestamente acabarán aplicándose los conocimientos y aptitudes adquiridos durante la formación. Por otra parte, aunque quepa cuestionar su estatus de investigación propiamente dicha, son incontables los trabajos —más sobre tradumática que sobre la didáctica de ésta— firmados por organizaciones sectoriales, especialistas de diversos campos, proveedores de productos y servicios relacionados con la tecnología, etc., y parece innegable su utilidad para la investigación reglada.

En este sentido, consideramos oportuno insistir en las variadas y complejas relaciones de subordinación que median entre los tres ámbitos en los que la tradumática existe y encuentra su razón de ser como: aptitudes, procedimientos y herramientas de trabajo (ámbito profesional), materia de aprendizaje (ámbito docente), y objeto de análisis, documentación o experimentación (ámbito investigador). El campo de referencia para la traducción es la realidad profesional <(Schmitt 1993, Mayoral, 2001), puesto que es en el mercado profesional donde surge una serie de necesidades cambiantes que, desde el ámbito docente, pueden/deben satisfacerse en diversa medida, en función de una serie de limitaciones de muy diverso tipo y según la experiencia práctica adquirida en la propia docencia de la tradumática, a la que deseablemente se ha de sumar la aportada por la labor investigadora. Por obvio que parezca, este extremo parece olvidarse, o quedar eclipsado, en buena parte de las actividades docentes e investigadoras acometidas hasta la fecha.

### 3. LA INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA DIDÁCTICA DE LA TRADUMÁTICA

#### 3.1. Perfil del investigador

Como sucede en otras áreas de la didáctica y de la investigación sobre las actividades relacionadas con la traducción, también en el caso de la IDt se plantea un doble dilema: en lo que respecta a la didáctica, ¿debe idealmente el docente ser *también* profesional de la traducción y —en el caso que nos ocupa— usuario experto de la tradumática?; en lo que atañe a la investigación, ¿es aconsejable que quien investiga sobre didáctica de la tradumática sea también docente de esta materia? En ambos casos, existen ejemplos de todas las situaciones posibles: sólo investigador, sólo docente, sólo profesional o cualquiera de las combinaciones de estas tres facetas y de otras. A veces, se trata de alguien tan sólo *interesado* en la materia, como parece advertirse en buena parte de los trabajos desarrollados fuera del ámbito académico. La respuesta que se les conceda a las preguntas anteriores ha de ser, en buena lógica, directamente proporcional a los resultados de la labor, investigadora o docente, del especialista en cuestión.

En lo que atañe a la IDt, cabría pensar que *idealmente* debería tratarse de alguien vinculado a los ejes que mencionábamos anteriormente en la medida en que ello ga-

rantice su conocimiento de las tres realidades (traducción, tradumática y didáctica) aunque, como sucede en otros ámbitos de la didáctica de la traducción, los resultados demuestran que no necesariamente es así y que la calidad de la investigación no guarda una correlación evidente con la diversidad del perfil del investigador que la acometa.

En el caso de la Dt, resulta relativamente frecuente que sean especialistas en TIC quienes enseñen tradumática, sobre todo, en niveles introductorios —en este caso, más bien informática—. Reiterando la anterior salvedad, y conscientes de que tal circunstancia se debe a menudo a la falta de docentes de traducción cualificados para impartir tradumática o a otras razones de índole académica, administrativa o laboral, sí consideramos conveniente que cuanto mayor conocimiento posea el docente sobre la traducción, como actividad intelectual y profesional, y sobre la tradumática, como parte inseparable en muchos casos de ella, tanto mejor. Hasta en los niveles de iniciación a la informática (por ejemplo, en las asignaturas introductorias presentes en la mayoría de los actuales planes de estudio del Estado), consideramos vital la orientación *tradumática* —y no meramente *ofimática*— del aprendizaje, sea cual sea el perfil del docente que las imparta.

Nos parece necesario que, independientemente de su procedencia y formación anterior, se promueva la capacitación de expertos en la docencia de la tradumática y en su investigación, labor que, por el momento, parece quedar circunscrita al ámbito de la formación autodidacta o multidisciplinar.

Aunque ya han surgido algunas iniciativas enfocadas a la formación de formadores en traducción (que en ocasiones llegan a prestar una atención tangencial a la tradumática), no nos consta que exista ninguna especializada en la formación en didáctica de la tradumática, por lo que a menudo la labor docente del profesor de tradumática contiene unas elevadas dosis de experimentación y de extrapolación de técnicas importadas de la práctica docente en el ámbito de la traducción, de las TIC o de otras áreas relacionadas con éstas.

### 3.2. Antecedentes, situación actual y perspectivas

Como ya hemos mencionado, la confluencia de varias áreas de conocimiento, y de perspectivas y necesidades dispares (académicas, institucionales, empresariales y profesionales) ha propiciado que los trabajos que hasta ahora se han ocupado de la tradumática provengan no sólo del ámbito académico, sino también del profesional, el empresarial y el institucional, y adopten a menudo una perspectiva interdisciplinar. Los frutos de la investigación sobre tradumática y su didáctica —insistimos, más sobre aquella que sobre ésta— son muy superiores cuantitativamente en el ámbito profesional.

En el mundo empresarial y profesional, el origen de tales trabajos se remonta a los albores de la computación y posteriormente de la traducción automática, en unos tiempos en los que la tecnología aún no había conquistado el lugar que actualmente ocupa en los centros de formación —y, en general, en los estudios sobre la traduc-

ción—, y todavía contaba con un apreciable rechazo por parte de la comunidad académica.

Entonces, reclamaron la atención de profesionales y estudiosos asuntos concretos como el procesamiento del lenguaje natural y, a partir de la década de los ochenta, la paulatina incorporación del ordenador personal y la ofimática a la actividad del traductor, con trabajos novedosos en su época, a menudo dispersos en volúmenes colectivos, y obsoletos ya en algunos casos, pero que albergaban el germen de lo que hoy concebimos como tradumática. De él dan cuenta, entre otros muchos, trabajos como los de Vasconcellos 1988, Melby 1992, Schmitt 1993, Kugler 1995, O'Hagan 1996, Kay 1997, Samuelson-Brown 1998, L'Homme 1999, Somers 2001, o Hutchins 1992, 1998 y 2001.

Diffícil es encontrar entre ellos, no obstante, algún estudio dedicado específicamente a la Dt, con la excepción de contados artículos referidos a aspectos generales de la formación de traductores que han venido apareciendo con cuentagotas en publicaciones periódicas impresas, electrónicas o mixtas, como *Language International*, *Translation Journal*, *Multilingual Computing & Technology*, *LISA Newsletter* o, más recientemente, en otras como *Localisation Focus*. Por lo demás, no resulta sencillo rastrear referencias a la Dt en los abundantes trabajos dedicados a tecnologías, herramientas y estándares, entre otros aspectos. En los últimos años han adquirido especial protagonismo todos los relacionados con el mercado de la localización y sus múltiples facetas, aludidas conjuntamente con frecuencia con el acrónimo GILT (*Globalisation, Internationalisation, Localisation and Translation*), como se pone de relieve, por ejemplo, en los numerosos trabajos que a este sector le han dedicado estudiosos como Pym. Según algunos autores, es precisamente el sector de la localización el que a mayor número de estudiantes les ofrece una oportunidad laboral (Abaitua, 1999).

A caballo entre el ámbito académico y el institucional, se ha desarrollado un abultado número de proyectos enmarcados en programas relacionados, por ejemplo, con el multilingüismo, la ingeniería lingüística o la sociedad de la información. Entre ellos, cabe citar como ilustración tres iniciativas que han suscitado enorme interés entre las comunidades docente e investigadora, aunque su repercusión efectiva en la práctica de la Dt ha sido dispar.

— LETRAC (*Language Engineering for TRANslator Curricula*) es un proyecto desarrollado entre enero de 1998 y marzo de 1999 con la participación conjunta de varias universidades europeas que han venido incorporando los resultados obtenidos a su oferta formativa, y nació con el doble fin de, por un lado, definir con precisión un conjunto de elementos curriculares de la ingeniería lingüística susceptibles de ser incluidos en programas y cursos de formación de traductores, y, por otro, difundir las repercusiones de las tecnologías de la ingeniería lingüística en el entorno de trabajo del traductor entre los colectivos interesados (profesores, estudiantes, empresas y traductores).

— ELECT (*European Localisation Exchange CenTre*) es un proyecto iniciado en noviembre de 2001 con una duración de dos años que cuenta con la participación de

la Universidad de Limerick y Bowne Global Solutions, y está vinculado a los sectores relacionados con el contenido digital y la localización. Tiene su origen en el LRC (*Localisation Research Centre*) y su principal objetivo es la consolidación de éste como punto de encuentro y referencia por excelencia del mercado, la investigación y la formación en todos los ámbitos del desarrollo y la publicación de contenidos digitales multilingües y multiculturales. Entre sus múltiples iniciativas, que abarcan la programación de cursos y actividades formativas, la difusión de información o la organización de premios a la investigación, se cuentan el LOTS (*Localisation Technology laboratory and Showcase*), laboratorio y escaparate virtual en el que puede accederse a distancia a un buen número de materiales y herramientas relacionados con la localización, y la LtN (*Localisation teaching and training Network*), red de centros universitarios que desarrollan actividades de investigación y formación en el ámbito de la localización.

— LEIT (*LISA Education Initiative Taskforce*), grupo de trabajo de la Localisation Industry Standards Association que, desde su fundación en 1998, persigue la difusión de información relacionada con la formación en el ámbito de la localización, y aglutina entre sus miembros a algunos de los centros universitarios pioneros en la incorporación de la tecnología a la didáctica de la traducción.

Aunque las tres iniciativas comparten buena parte de sus objetivos, presentan enfoques diferenciados y diverso grado de vinculación a la realidad profesional. La primera de ellas tiene una orientación marcadamente curricular que atiende, sobre todo, a los contenidos y a su articulación y programación en el ámbito de la formación de traductores. La segunda es una excelente muestra de cómo éstos pueden incorporarse a la práctica de la didáctica de la tradumática, y aglutina infinidad de valiosos recursos y materiales. La tercera es quizá la que guarda un mayor parentesco con el mercado y presta una atención preferente a parámetros económicos y a aspectos netamente profesionales.

En el ámbito académico la producción es —como venimos diciendo— aún escasa y dispersa, y se reparte en volúmenes colectivos surgidos con frecuencia de encuentros y reuniones, como, por ejemplo, los publicados por las universidades de Alcalá de Henares y Jaime I de Castellón (Valero 2001 y Alcina 2002, respectivamente), que prestan atención a las múltiples vertientes de la relación entre traducción y tecnología, incluida la tradumática, pero sólo excepcionalmente a la didáctica de ésta. Cuando no es así, la exigua pero creciente actividad de la IDt se enmarca en la labor colectiva de grupos de investigación y de trabajo de ámbito más general pero que dedican buena parte de sus esfuerzos y actividades a los asuntos que aquí nos ocupan, como, por ejemplo, el *Intercultural Studies Group* de la URV, el proyecto *Konzeptu* del HEDU (Grupo de actualización docente de la Universidad de Deusto) o el grupo PACTE. Caso paradigmático de dedicación a la tradumática lo constituye el ya mencionado grupo Tradumática de la UAB, entre cuyos resultados tangibles se cuentan su completa oferta formativa en tradumática, una revista electrónica o una lista de distribución, amén de diversos trabajos de investigación de diferente entidad.

Mención aparte, por la difusión que han alcanzado tanto en la comunidad académica como en la profesional, merecen algunos trabajos que han llegado a convertirse en libros de texto *de facto* de las asignaturas, módulos o cursos relacionados con la tradumática. Trabajos como los de Esselink (1998 y 2001), Austermühl (2001) o Bowker (2002) proceden, el primero, del ámbito profesional, y los otros dos, del académico, aunque comparten un enfoque marcadamente divulgativo e instrumental. Son obras de indiscutible valor tanto para estudiantes y profesionales, como para investigadores y docentes, si bien atienden al objeto de la tradumática que a la didáctica de ésta.

En la sombra de la actividad cotidiana en las aulas, se ubican valiosas experiencias docentes —plasmadas en materiales didácticos que desinteresadamente comparten sus autores a través de su presencia virtual en la Red—, como en el caso de Amparo Alcina Caudet en la UJI, Celia Rico Pérez en la UEM, Detlef Reineke en la ULPGC o Joan Miquel i Vergés en la UVI, por citar sólo algunas de las más representativas sin salir de nuestras fronteras. Tales experiencias constituyen, sin duda, un recurso muy útil para la investigación.

Justo es mencionar también la valiosa aportación que realizan los estudiantes de traducción e interpretación, especialmente, en los estudios superiores (doctorado, postgrado o másters), ya sea de manera directa (a través de trabajos de investigación de diversa envergadura o memorias de fin de carrera) o de forma indirecta (mediante su participación en proyectos de investigación como colaboradores o meros informantes, sobre todo, teniendo en cuenta el amplio margen de experimentación del que, por su naturaleza, goza la IDt).

La heterogeneidad es, por tanto, patente no sólo en lo que respecta a la autoría de los trabajos mencionados sino que también atañe a los temas tratados, a los enfoques adoptados, a la envergadura de los estudios realizados y a la magnitud de su difusión, repercusión y utilidad. Dicha falta de uniformidad se refiere, sobre todo, a los trabajos que han versado sobre la tradumática en sí, sobre alguno de sus aspectos o sobre otros campos vinculados a ella, pero no tanto sobre su didáctica, que reclama con urgencia la participación de la investigación. Las circunstancias a las que hemos venido aludiendo parecen apuntar unánimemente a que la IDt seguirá alumbrando infinidad de trabajos de diversa índole, calidad, repercusión y aplicabilidad.

### 3.3. Objetivos

Como toda investigación, la IDt ha de proponerse generar conocimiento, o aumentar o cuestionar el ya adquirido, con objeto de mejorar las condiciones actuales, en este caso, de la didáctica de la tradumática, de aumentar la calidad de la formación del traductor y, por ende, su capacitación para afrontar su futuro profesional en el mercado de la traducción o en otros afines a él.

En los apartados anteriores, ya hemos aludido a algunos de los objetivos (generales y específicos) que puede plantearse —y de hecho ya se ha planteado— la IDt, así como a las principales dificultades que plantea su consecución. En líneas generales, cabría agruparlos desde dos perspectivas complementarias e íntimamente relacionadas:

— una macroestructural, que se ocupe principalmente de cuestiones vinculadas a la relación y la sincronización de necesidades y respuestas entre mercado y formación, o a otras relacionadas con la implantación curricular de la tradumática desde un punto de vista geográfico, socio-económico, etcétera;

— otra microestructural, más centrada en el espacio didáctico de la tradumática y, por tanto, en problemas ya abordados con profusión por la didáctica, en general, y por la didáctica de la traducción en particular, como, por ejemplo, los componentes de la subcompetencia tradumática y su integración en la competencia traductora, el papel y las interrelaciones entre estudiantes y profesores, los materiales, las actividades y la metodología de aprendizaje/enseñanza, los mecanismos de evaluación, etcétera.

Como decimos, se trata de dos perspectivas complementarias cuyas fronteras serán más apreciables o, por el contrario, quedarán difuminadas o desaparecerán según los planteamientos concretos de cada trabajo de investigación.

Remitiéndonos a nuestra propia experiencia en la docencia de la tradumática, consideramos que una de las necesidades urgentes que debe atender la IDt es la de generar información sobre la eficacia de la didáctica de la tradumática y sobre la aún escasa práctica docente acumulada, sobre todo, en lo que atañe a la delimitación de objetivos y a la planificación curricular, así como al diseño de materiales, técnicas de aprendizaje/enseñanza e instrumentos de evaluación adecuados.

A pesar de la incorporación efectiva de la tradumática a la didáctica de la traducción (expresa en diversas asignaturas, e implícita a través de su progresiva pero lenta incorporación a otras materias) y a la encomiable labor docente e investigadora realizada hasta hoy, la carga lectiva destinada a la tradumática sigue siendo proporcionalmente muy reducida, al menos en la actual configuración de la Licenciatura en Traducción en Interpretación. Estamos convencidos de que el óptimo aprovechamiento de ese tiempo —aún escaso pero relativamente suficiente—, pasa por el diseño y el empleo generalizado de instrumentos como los mencionados, actividades a cuyo éxito puede contribuir decisivamente la interacción real con el propio mercado.

Otro puntal fundamental para el ulterior desarrollo de la tradumática, al que sin duda puede contribuir la investigación, es su integración efectiva en muchas de las restantes materias que configuran los actuales planes de estudios: de forma inmediata, en aquellas con las que guarda una relación más directa (materias troncales de carácter transversal como la Documentación o la Terminología, y asignaturas de traducción especializada, entre otras); de forma tangencial, también en buena parte de las restantes o, al menos, en aquellas que aborden situaciones didácticas que tengan una ulterior correspondencia en la realidad profesional.

Sin duda, la mencionada integración pasa por una intensa labor de coordinación docente y sincronización curricular y cuenta, entre sus mayores obstáculos, con la propia formación tradumática de los profesores de otras áreas. En este sentido, la cooperación —solidaria y a menudo desinteresada— es también condición *sine qua non* de los frutos que lleguen a obtenerse.

### 3.4. Metodología

Como en cualquier trabajo de investigación, la metodología elegida estará supe-  
ditada a los objetivos específicos de cada iniciativa. Se trata de un campo que ofrece  
innumerables posibilidades de investigación, como venimos apuntando, y en el que,  
en principio, tienen cabida enfoques metodológicos tanto cuantitativos como cualita-  
tivos. Es más, en algunos casos, puede resultar recomendable el empleo combinado  
de instrumentos metodológicos más cercanos a la aplicación junto con otros de corte  
descriptivo y teórico.

Las múltiples intersecciones entre un área de conocimiento humanista —como la  
traducción—, otra de carácter técnico —como la de las TIC—, y una tercera tradi-  
cionalmente vinculada a la disciplinas como la pedagogía o la psicolingüística —como  
la didáctica— propician el eclecticismo y la interdisciplinariedad también en lo que  
atañe a la elección de un enfoque metodológico adecuado.

Tal es el horizonte de posibilidades y tan amplio el abanico de necesidades, que  
pueden tener una enorme utilidad tanto trabajos de carácter teórico o documental como  
otros de campo y aplicados.

### 3.5. Resultados y conclusiones

Aunque ya existen numerosos trabajos cuya aportación es incuestionable, quizá  
la necesidad sea mucho más acuciante en la vertiente aplicada, tanto en lo que atañe  
al espacio en el que se produce la didáctica de la tradumática, como en sus  
implicaciones profesionales y, en definitiva, en la relación entre formación y merca-  
do.

Por mencionar alguna propuesta concreta más, en la actual situación sigue exis-  
tiendo una carencia notable de trabajos que aporten información fehaciente (tanto de  
carácter cuantitativo como cualitativo), por ejemplo, sobre la correspondencia entre  
los contenidos que cubre actualmente la formación y los que realmente precisa el merca-  
do, o sobre la utilización real de la tradumática en diversas modalidades de tradue-  
ción por parte de quienes llegan al mercado tras haber recibido formación en  
tradumática.

### 3.6. Difusión y formato

Por paradójico que parezca, y al igual que sucede en otros campos, las TIC han  
traído consigo la universalización del acceso a la información y a los recursos. Sin  
embargo, también llevan aparejada la inevitable saturación de información  
(*infoxicación*) y, en muchos casos, la cuestionable calidad de ésta, circunstancias que,  
sin duda, contaminan y obstaculizan la labor investigadora, y la consecución y difu-  
sión de los resultados obtenidos.

En algunos casos, la participación expresa o velada del propio mercado se tradu-  
ce en una interferencia comercial no siempre deseable. Piénsese, por ejemplo, en los



abundantes trabajos que se han ocupado de analizar (con diverso grado de detalle y acierto) tecnologías y herramientas informáticas, por separado o comparándolas con otras. El protagonismo de las aplicaciones informáticas se ha traducido también en la existencia de infinidad de relaciones y clasificaciones de herramientas electrónicas que, lejos de aportar información objetiva o subjetiva que pueda resultarle útil a la persona a quien va dirigida (investigador, profesor o traductor), se limitan a recoger alfabéticamente o por categorías genéricas productos comerciales que cuentan con cierta aceptación en el mercado.

El propio *protocolo académico* o discutibles razones comerciales —no acordes en ocasiones con los objetivos que proclaman ni con los tiempos que corren— también obstaculizan la deseable difusión de los resultados conseguidos por la investigación. La cooperación desinteresada constituye en tales casos un factor decisivo a la hora de difundir los resultados de la investigación y potenciar su utilidad.

#### 4. CONCLUSIONES

Las relaciones entre traducción y tecnología —entendidas ambas en un sentido muy amplio— constituyen un campo de estudio relativamente joven que en los últimos años ha venido recibiendo, de forma directa o tangencial, una creciente atención por parte de la comunidad investigadora, tanto en el ámbito académico como fuera de él. Como aquí hemos pretendido exponer, hay multitud de razones de muy diversa naturaleza que apuntan unánimemente a que dichas relaciones seguirán protagonizando numerosos trabajos de investigación en el futuro. Merced a la manifiesta importancia que han venido adquiriendo en el mercado de la intermediación multilingüe y en los centros de formación de profesionales de este campo, la tradumática y su docencia se han convertido en una de las áreas de estudio más atractivas pero también complejas.

No obstante, como consecuencia, entre otros factores, de la velocidad a la que evolucionan el mercado profesional y la oferta formativa, de una aparente falta de sincronización entre ambos, y del carácter extraordinariamente dinámico y cambiante de la tradumática, parece recomendable acometer un replanteamiento de los fundamentos conceptuales y metodológicos sobre los que haya de basarse el análisis de esta compleja realidad. Como hemos intentado plasmar aquí, la propia delimitación conceptual y terminológica de la tradumática conlleva un buen número de interrogantes cuya resolución constituye una primera tarea que abordar. Entre ellos, ocupan un papel destacado la conceptualización de la subcompetencia tradumática, y el estudio de la problemática que plantean su adquisición y evaluación, así como su ubicación y relevancia dentro de la competencia traductora, con carácter general y en lo que atañe a determinadas modalidades de traducción.

El abanico de posibilidades de investigación relacionadas con la tradumática y su docencia es, por tanto, extraordinariamente amplio, aunque cualquier esfuerzo investigador en estas áreas debe sortear incontables obstáculos. En nuestra modesta opinión, resulta especialmente urgente cubrir las necesidades que plantea la realidad académica

en su actual configuración prestando una atención preferente a los cambios que se le avecinan y a su adecuación racional a la demanda, promoviendo el intercambio de información y la retroalimentación entre formación y mercado, y diseñando materiales, actividades e instrumentos metodológicos y de evaluación que tengan una aplicación directa en el espacio didáctico. En dicho espacio —real, virtual o mixto—, consideramos indispensables la promoción del aprendizaje autónomo y el desarrollo de la capacidad de autoaprendizaje a largo plazo, así como el fomento del trabajo en equipo y de otras tareas y salidas profesionales vinculadas a la intermediación multilingüe pero no coincidentes con la traducción entendida como mera transferencia interlingüística.

Las propuestas aquí esbozadas pasan inevitablemente tanto por una reformulación profunda de la figura del profesor y de las relaciones y la interacción que operan entre él y los estudiantes, y entre estos últimos, como por la reconsideración de algunos constructos metodológicos y prácticas didácticas aún vigentes, y ahora cuestionados por un entorno didáctico renovado y unas condiciones cambiantes que imponen la adopción de una actitud eminentemente integradora, dentro y fuera del marco didáctico.

Consideramos finalmente que han de potenciarse la participación activa, la cooperación y la coordinación entre las partes interesadas (comunidades investigadora y docente, y mercado) para facilitar la obtención de unos resultados óptimos que reviertan en una mejora tangible de la calidad y la capacidad de respuesta y adaptación de la oferta formativa y, en última instancia, de las de aquellos profesionales que han transitado por ella. Las condiciones mencionadas deberían ir acompañadas deseablemente de una revisión de los actuales canales y mecanismos de difusión de la producción investigadora, con objeto de conseguir que cantidad y calidad sean indicadores más cercanos entre sí, y que el acceso eficiente a la información y a los recursos, y el aprovechamiento eficiente de éstos sean una realidad tangible en un mundo en el que la tecnología ofrece infinidad de medios para que así sea.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARAITUA, J. (1999): «Is it worth learning translation technology?» en AA.VV. *Training translators and interpreters: New directions for the Millennium. III Jornades de Traducció*, Universitat de Vic, 209-220.
- AGUILAR A. Y PIQUÉ R. (1999): «La informática y el proceso de traducción» en AA.VV: *Traducción, Interpretación, Lenguaje*. Madrid: Actilibre, 141-143.
- ALCINA CAUDET, A. y GAMERO PÉREZ, S. (eds.) (2002): *La traducción científico-técnica y la terminología en la sociedad de la información*. Castellón, Universitat Jaume I.
- AUSTERMÜHL, F. (2001): *Electronic Tools for Translators*. Manchester, St. Jerome.
- BOWKER, LYNNE (2002): *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- ELECT (EUROPEAN LOCALISATION EXCHANGE CENTRE) [en línea]: [http://lrc.csis.ul.ie/research/projects/Elect\\_Project\\_Web/home.htm](http://lrc.csis.ul.ie/research/projects/Elect_Project_Web/home.htm) [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- ESSELINK, B. (1998): *A Practical Guide to Software Localization*. Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins.

- ESSELINK, B. (2000): *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins.
- FERNÁNDEZ M., PARRA J. Y SÁNCHEZ GUÓN P. (2002): «La tradumática: las tecnologías de la información y las comunicaciones y la traducción» en ALCINA CAUDET, A. y GAMERO PÉREZ, S. (eds.) (2002): *La traducción científico-técnica y la terminología en la sociedad de la información*. Castellón, Universitat Jaume I, 139-145.
- GARCÍA IZQUIERDO, I. y VERDEGAL J. (eds.) (1998): *Los estudios de traducción: un reto didáctico*. Castellón, Universitat Jaume I.
- HLTCENTRAL (HUMAN LANGUAGES TECHNOLOGIES) [en línea]: <http://www.hltcentral.org/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- HURTADO ALBIR, A. (1996): *La enseñanza de la traducción*. Castellón, Universitat Jaume I.
- HURTADO ALBIR, A. (2001): *Traducción y traductología. Introducción a la traductología*. Madrid, Cátedra.
- HURTADO ALBIR, A. (dir.) (1999): *Enseñar a traducir. Metodología en la formación de traductores e intérpretes*. Madrid, Edelsa.
- HUTCHINS, J. (1998): «The origins of the translator's workstation» en *Machine Translation*, vol. 13, n.º 4, 287-307.
- HUTCHINS, J. (2001): «Machine translation over fifty years» en *Histoire, Epistemologie, Langage*, XXII-1:7-31.
- HUTCHINS, J. Y SOMERS H. (1992): *An Introduction to Machine Translation*. Londres, Academic Press.
- INTERCULTURAL STUDIES GROUP (UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI, TARRAGONA) [en línea] (2001-): *Training Seminar for Translation Teachers* <http://www.ice.urv.es/trans/future/isg/previous.html> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- KAY M. (1997): «The Proper Place of Men and Machines in Language Translation» en *Machine Translation* 13:3-23.
- KELLY, D.A. (2002): «Un modelo de competencia traductora: bases para el diseño curricular», *Puentes. Hacia nuevas investigaciones en la mediación intercultural*, 1, 9-20.
- Konzeptu [en línea]: <http://www.serv-inf.deusto.es/abaitua/konzeptu/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- KUGLER, M., AHMAD K. Y THURMAIR G. (ed.) (1995): *Translator's Workbench. Tools and Terminology for Translation and Text Processing*. Berlin/Heidelberg/Nueva York, Springer Verlag.
- LANGUAGE INTERNATIONAL, Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins.
- LEIT (LISA EDUCATION INITIATIVE TASKFORCE) [en línea]: <http://leit.lisa.org/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- LETRAC (LANGUAGE ENGINEERING FOR TRANSLATOR CURRICULA) [en línea]: <http://www.iai.uni-sb.de/iaide/en/letrac.htm> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- L'HOMME, M. C. (1999): *Initiation à la traductique*. Brossard, Québec: Linguattech.
- LISA (LOCALISATION INDUSTRY STANDARDS ASSOCIATION) [en línea]: <http://www.lisa.org/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- LISA NEWSLETTER [en línea]: <http://www.lisa.org/newsletter/about.html> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- LOTS (LOCALISATION TECHNOLOGY LABORATORY AND SHOWCASE) [en línea]: [http://lrc.csis.ul.ie/research/projects/Elect\\_Project\\_Web/LOTS.htm](http://lrc.csis.ul.ie/research/projects/Elect_Project_Web/LOTS.htm) [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- LRC (LOCALISATION RESEARCH CENTRE) [en línea]: <http://lrc.csis.ul.ie/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].

- MAYORAL ASENSIO, R. (2001): *Aspectos epistemológicos de la traducción*. Castellón, Universitat Jaume I.
- MELBY A. (1998) [en línea]: «Eight Types of Translation Technology» <http://www.ttt.org/technology/8types.pdf> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- MELBY, A. (1992): «The Translator's Workstation» en NEWTON J. (ed.): *Computers in Translation: A Practical Appraisal*. Londres: Routledge.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA (1991): «Real Decreto 1385/1991, de 30 de agosto, por el que se establece el título oficial de licenciado en traducción e interpretación, y las directrices generales propias de sus planes de estudios», B.O.E. 30-09-91, 6833-6835.
- MULTILINGUAL COMPUTING & TECHNOLOGY [en línea]: <http://www.multilingual.com/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- O'HAGAN, M. (1996): *The Coming Industry of Teletranslation: Overcoming Communication Barriers Through Telecommunication*. Clevedon, Multilingual Matters.
- PACTE [en línea]: [http://www.fi.uab.es/fi\\_deptrad/recerca/pacte.html](http://www.fi.uab.es/fi_deptrad/recerca/pacte.html) [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- PYM, A. [en línea]: <http://www.fut.es/%7Eapym/publications/publications.html> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- SAMUELSON-BROWN, G. (1998): *A Practical Guide for Translators*. Clevedon, Multilingual Matters.
- SCHMITT, P. A. (1993): «The Role of Computers in Translation Studies: The Situation at Gernersheim» en *Équivalences 23.2. La Formation du traducteur de demain. Actes du Colloque C.I.U.T.I.-I.S.T.I., Bruselas*, 97—101.
- SOMERS, H. (2001): *Computers and Translation. A Handbook for Translators*. Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins.
- Tradumática [en línea]: <http://www.fi.uab.es/pg.tradumatica/indexcast.htm> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- TRANSLATION JOURNAL [en línea]: <http://accurapid.com/journal/> [consulta: 15 de septiembre de 2003].
- VALERO GARCÉS C. E ISABEL DE LA CRUZ CABANILLAS (eds.) (2001): *Traducción y nuevas tecnologías: herramientas auxiliares del traductor*. Alcalá de Henares, Universidad de Alcalá.
- VASCONCELLOS, M. (1988): «Computer Aids and the Preparation of Translators», Proceedings of the Conference on Teaching Computers and the Humanities Courses, Oberlin, Ohio, Association for Computers and the Humanities.
- VILARNAU I DALMAU, J. (2001): *La Tradumática. Delimitació conceptual i importància en el procés de formació del traductor*. Bellaterra, Departament de Filologia Catalana, Universitat Autònoma de Barcelona. Trabajo de investigación.

**Publicación n.º 2:**

**«Algunos planteamientos esenciales para la formación de traductores en localización: un caso práctico»,**

en MUSACCHIO, MARIA TERESA Y GENEVIÈVE HENROT SOSTERO (eds./coords.),  
2007: *Tradurre, professione e formazione*, Padua: Centro Linguistico  
di Ateneo, pp. 219-236.

## Algunos planteamientos esenciales para la formación de traductores en localización: un caso práctico

Manuel Mata Pastor<sup>1</sup>

Tradicionalmente la formación de los profesionales de la localización se ha fundamentado en el autoaprendizaje y en la capacitación en el puesto de trabajo, por no existir apenas ni empresas ni instituciones académicas que ofrecieran la posibilidad de formarse en este campo. Por suerte, a partir de la segunda mitad de los años noventa comienzan a aparecer seminarios, másters y cursos de postgrado, presenciales y/o virtuales, que pretenden cubrir ese vacío tanto en el ámbito empresarial como —a un ritmo mucho más pausado— en el académico. En el trabajo colectivo de Pym et al. (2007), se recogen diversas iniciativas y propuestas para la integración de la localización en la formación de traductores, y se analiza desde diversas perspectivas la problemática que ello plantea.

Hoy por hoy, la oferta formativa en este ámbito la conforman fundamentalmente: algunas titulaciones de máster y postgrado en tradumática o en tecnologías aplicadas a la traducción que expresamente incluyen la localización entre sus contenidos (por ejemplo, las ofrecidas en España por las universidades Autònoma y Pompeu Fabra de Barcelona, Jaume I de Castellón, Alfonso X el Sabio de Madrid o Rovira i Virgili de Tarragona); certificados como los ofertados por The Institute of Localisation Professionals (TILP) o The Localistion Institute; o cursos y seminarios monográficos (como los organizados por el Localisation Research Center en Limerick o por el Gruppo L10N en Italia). Cabe mencionar asimismo los materiales publicados a través de iniciativas como los proyectos eCoLoRe y MeLLANGE, o los cursos y webminarios ofrecidos por empresas como Common Sense Advisory o Enlaso, por citar sólo algunos ejemplos.

Sin embargo, la localización sigue estando ausente o teniendo una exigua presencia en la formación reglada de grado, en la que se ha ido introduciendo, casi siempre de manera velada: por un lado, en asignaturas de carácter instrumental (como, en España, la troncal de segundo ciclo *Informática Aplicada a la Traducción*), en las que se presta más atención a los aspectos técnicos de la localización y, en

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Madrid y C.E.S. Felipe II de la Universidad Complutense de Madrid.

particular, al empleo de herramientas informáticas; por otro, en los programas de materias expresamente dedicadas a la traducción especializada en sus vertientes técnicas, que se han ocupado de estudiar los aspectos lingüísticos, discursivos y traductológicos de esta modalidad de intermediación.

Una vez resuelta afirmativamente la pregunta de si existe una necesidad real de formar profesionales de la localización —que, en nuestra opinión, hoy ya no debería plantear ninguna duda—, cabe preguntarse, primero, dónde ubicarla (en titulaciones afines a la intermediación multilingüe y/o en otras más cercanas a la ingeniería informática o incluso a la gestión empresarial) y, luego, cuál es el momento idóneo para hacerlo (durante la formación de grado o de postgrado). En este sentido, Parra (2003:7) concluye que «una licenciatura en localización no interesa ni a las universidades ni a la industria», y aboga por integración de la localización tanto en los estudios de grado como en los de postgrado.

Si atendemos a la magnitud adquirida por el mercado de la localización y a lo que éste demanda, nos parece patente la necesidad de profesionales especializados en perfiles complementarios pero diferenciados, que cabría agrupar en torno a tres ejes: el lingüístico traductológico, el técnico y el empresarial. Las empresas de este sector buscan no sólo traductores y terminólogos o asesores interculturales con formación específica en localización (a menudo denominados *language specialists*); también —y quizá con mayor ahínco por su escasez— gestores de proyectos e ingenieros de software especializados en este campo, o vendedores y directivos que conozcan las peculiaridades de este particular sector multidisciplinar, además de otros perfiles mencionados anteriormente. Esta circunstancia podría aconsejar una oferta formativa que se ubicara en el nivel de postgrado y que reflejara la mencionada disparidad. El detenido análisis de los interrogantes planteados reviste, a nuestro parecer, una importancia singular en la actual coyuntura de renovación y cambio de la formación universitaria en la UE.

Sea como fuere, y con independencia de cómo acaben resolviéndose estos dilemas, creemos que la oferta formativa en localización debe contar entre sus principales características con la multidisciplinariedad, la flexibilidad y la modularidad. Ello facilitaría que pudieran acceder a ella graduados de diversas ramas, supondría que la disparidad del alumnado se convirtiera en una baza más para el enriquecimiento de los estudiantes y permitiría la articulación de itinerarios de especialización en los perfiles mencionados.

A título de ejemplo, en los apartados que siguen, se presenta, comenta e ilustra un caso práctico de integración de la localización en una titulación de grado en Traducción e Interpretación.

### Un caso práctico: la asignatura “Localización de *software* y páginas *web*”

Seguidamente describimos, e ilustramos con algunos materiales y ejemplos, nuestra experiencia en la integración de la localización en la formación de grado para traductores. Se trata de la asignatura *Localización de Software y Páginas Web* (en adelante, “LSPW”), que se incluye en el actual plan de estudios de la Licenciatura en Traducción e Interpretación, titulación ofrecida desde el curso académico 1999-2000 por el Centro de Estudios Superiores Felipe II de la Universidad Complutense de Madrid.

LSPW comenzó a impartirse en el curso académico 2003-2004, se sigue ofreciendo en la actualidad y continuará formando parte del plan de estudios vigente hasta su definitiva extinción y reconversión, previstas para dentro de cuatro o cinco años. En su actual configuración, LSPW es una asignatura “genérica de libre elección” de segundo ciclo (para estudiantes de tercero y cuarto curso de todas las titulaciones ofrecidas por el centro), tiene una carga lectiva de 4,5 créditos (plasmada en un horario de tres horas semanales en dos sesiones de 1,5 horas durante un cuatrimestre), y se imparte con carácter presencial en la segunda mitad del año académico, entre febrero y junio. Aunque, tras pocos años, el actual plan de estudios quedará extinguido y se reemplazará por otro como consecuencia de la reforma europea de las enseñanzas universitarias en curso, confiamos en que la asignatura no sólo siga figurando expresamente en la nueva titulación de grado de tres años (previsiblemente como “optativa” de 6 créditos ECTS para estudiantes de tercer y último curso), sino que se vea complementada por otras asignaturas de especialización que se incluyan en futuras titulaciones de máster y postgrado ofrecidas por el centro.

#### 1. Antecedentes

LSPW nació con una doble pretensión que se ha mantenido casi intacta durante sus cuatro cursos académicos de vida. Por un lado, se persigue complementar la formación en tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la traducción previamente adquirida por el estudiante durante su carrera universitaria en varias asignaturas “troncales” de carácter instrumental (*Documentación Aplicada a la Traducción*, *Terminología e Informática Aplicada a la Traducción*), y en diversas asignaturas de “libre elección” (en primer ciclo, *Informática de Usuario para Traductores y Recursos en Internet para Traductores e Intérpretes*) y “optativas” (en segundo ciclo, *Recuperación Textual Multilingüe*), amén de otras asignaturas “genéricas”, también de libre elección, ofrecidas por el C.E.S. Felipe II a todos sus estudiantes (en particular, las ofertadas por la Diplomatura en Ingeniería Técnica de Informática de



Sistemas). Por otro lado, se pretende sentar unas bases mínimas y suficientes para facilitar en lo posible una posterior especialización en el ámbito de la localización (tanto de forma reglada, en un máster o curso de postgrado, como de manera autodidacta o a través la capacitación en el puesto de trabajo), ofreciéndole al estudiante una visión panorámica de la localización para que cuente con elementos de juicio adecuados y datos objetivos sobre el mercado de la localización a la hora de tomar una decisión “informada” sobre la continuidad de su formación. Incluso en el caso de que el estudiante decidiera finalmente no continuar su especialización en este campo, la asignatura se plantea en todo momento de manera que los conocimientos, competencias y destrezas desarrollados durante el proceso de aprendizaje puedan servirle en la práctica durante su carrera profesional, con independencia del ámbito o ámbitos en los que acabe especializándose.

A pesar de poder cursarse tanto el tercer como el cuarto año, y aun no existiendo ninguna condición de índole administrativa que condicione la matrícula ni ningún tipo de prueba de selección, a quienes deseen matricularse en LSPW se les aconseja encarecidamente que cumplan los siguientes requisitos: haber cursado durante el primer ciclo, como mínimo, la asignatura de libre elección “Informática de Usuario para Traductores”, y haber cursado y aprobado la asignatura troncal de tercer curso *Informática Aplicada a la Traducción*. De este modo, se pretende garantizar que el estudiante que se matricule en LSPW haya cursado, como mínimo, dos asignaturas de contenidos afines a la localización, amén de las que obligatoriamente debe cursar como parte de la titulación y de otras de libre elección en las que haya podido matricularse por iniciativa propia. Este hecho, unido a que se trata de una asignatura que el estudiante puede cursar libremente poco antes de culminar su titulación, propicia que el grado de motivación y el interés de los alumnos que finalmente se matriculan en LSPW sean, en general, bastante altos. Con frecuencia, además, algunos estudiantes ya han realizado durante el tercer año o en el primer semestre del cuarto prácticas en empresa (a menudo de localización), o las efectúan de manera simultánea a la asignatura, y/o provienen de otras titulaciones (afines o dispares) y han accedido directamente al segundo ciclo de la Licenciatura en Traducción e Interpretación.

Todos los años se ofrece un cupo máximo de 25 plazas que en anteriores convocatorias se ha cubierto sobradamente, hasta el punto de que sistemáticamente ha sido necesario abrir una “lista de espera” para cubrir posibles vacantes surgidas por renunciaciones posteriores al periodo ordinario de matrícula. Aunque, por tratarse de una asignatura “genérica de libre elección”, podrían cursar LSPW estudiantes de las restantes titulaciones del centro (dos licenciaturas de cuatro años en Comunicación Audiovisual y en Bellas Artes, y tres diplomaturas de tres años en Ciencias Empresariales, en Ingeniería Técnica en Informática de Sistemas, y en Turismo), hasta la fecha se han matriculado exclusivamente alumnos de la Licenciatura en Traducción e Interpretación.

## 2. Objetivos

Los objetivos de LSPW han ido actualizándose año tras año para intentar acompañarse a las cambiantes necesidades del mercado de la localización y a las novedades que siguen surgiendo sin cesar. No obstante, los ajustes realizados hasta la fecha han sido mínimos por la corta vida de la asignatura. Su actual formulación resumida se detalla en el siguiente extracto del programa oficial, que se les facilita a los estudiantes el primer día de clase.

En concreto, y más allá de su plasmación formal en el programa, uno de los principales objetivos que subyace a los explicitados en él es la “capacitación” del estudiante (en el sentido del término ‘empowerment’ empleado por autores como Kiraly, 2000) mediante la adquisición y el desarrollo de una serie de competencias y destrezas (pasivas en su mayoría) que le permitan: por un lado, familiarizarse con uno de los rasgos más característicos de la localización y que en mayor medida condiciona el proceso de traducción *subordinándolo*, o sea, la supeditación del texto susceptible de ser traducido/localizado al código informático que lo contiene y en el que aquél se imbrica; y, por otro, desenvolverse con soltura para resolver los problemas que esta circunstancia plantea conociendo y ayudándose de las herramientas más adecuadas en cada caso. Ello se pretende conseguir dándole a conocer al estudiante los materiales, los procesos y las herramientas habituales en

PROGRAMA DE ASIGNATURA		Pág. 1 de 42	
LOCALIZACIÓN DE SOFTWARE Y PÁGINAS WEB			
Código	736	Curso académico 2006/2007	
Tipo	Cred.	Fampi	Horas
1 (de 3)	4,5	0º cuatrimestre	3
Prof. Manuel MATA PASTOR (Coordinador)			
<b>Objetivos</b>	<p>Familiarizar al estudiante con la <b>especialidad de localización multilingüe de software localizable</b>, entendida —según la LISA (Localization Industry Standards Association)— como el proceso de adaptación de un producto (o manual, aunque no siempre, una aplicación o programa informático o un equipo físico) para satisfacer los requisitos alfabéticos, culturales y de otro tipo aplicables a un sistema o mercado de destino específico (de que en inglés se denomina <i>localiz.</i>), así como con el <b>concepto de GLT</b> (globalización, internacionalización, localización y traducción).</p> <p>Que el estudiante conozca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• los <b>perfiles</b> que suelen localizarse (programas informáticos de todo índole, sitios web, videojuegos, documentos, cursos de CBT, producciones multimedia, etc.) y la <b>particularidad específica</b> que plantea su localización y traducción;</li> <li>• los <b>tipos de herramientas especializadas</b> que suelen emplearse en este ámbito y <b>aplicar</b> (comerciales y no comerciales) con algún ejemplo en el mercado;</li> <li>• los <b>procedimientos</b>, los <b>materiales</b>, el <b>flujo de trabajo</b>, los <b>tramos y hitos</b>, los <b>procesos</b> y los <b>roles</b> habituales de un <b>proyecto de localización profesional</b>.</li> </ul> <p>Capacitar a los estudiantes para <b>asistir</b> —con apoyo de un técnico o por iniciativa propia— la <b>localización integral de un producto informático o un sitio web de complejidad intermedia en todos sus frentes</b>: desde la preparación de clientes y encargos; la preparación de ciertos recursos y materiales hasta la entrega del producto acabado al cliente, pasando por cada uno de los <b>etapas</b> que conforman la gestión y la ejecución de un proyecto de este tipo.</p> <p>De manera complementaria, se pretende, por un lado, que el estudiante conozca al <b>abanco de roles profesionales</b> que le ofrece el mercado de la localización, como profesional autónomo y como empleado en gestión de alguna empresa proveedora de servicios de traducción y localización, desarrollando la <b>responsabilidad</b> en la gestión de proyectos de localización, la <b>ingeniería informática</b>, la <b>subcontratación</b> y la <b>negociación</b>, el <b>diseño gráfico</b>, la <b>creación de sitios web</b>, la <b>gestión de contenidos</b>, la <b>formación</b> y el <b>asesoramiento</b>, etc.; por otro, que se familiarice con los <b>entornos de desarrollo y especialización</b> que en la actualidad ofrecen un <b>amplio abanico</b> de empresas tanto en España como en el extranjero.</p>		

Figura 2 – Objetivos de la asignatura “Localización de Software y Páginas Web” (2006/2007)

cada una de las fases de un proyecto de localización, en el que la *traducción* propiamente dicha es un eslabón más.

Paradójicamente, la experiencia y las prácticas habituales del mercado demuestran que de las tareas más técnicas y complejas de un proyecto integral de localización (por ejemplo, la extracción y re inserción de textos, la compilación y descompilación de programas y sistemas de ayuda, el tratamiento de archivos con formatos complejos, etc.) suele encargarse el propio cliente (ya sea directo o intermediario). Así, el traductor que trabaja en el ámbito de la localización (tanto si lo hace en el seno de una empresa como si ejerce por cuenta propia) acaba limitándose casi siempre a *traducir materiales ya preparados* por un tercero. No obstante, cuanto más y mejor conozca los procesos que subyacen al flujo de trabajo de un proyecto de localización, mejor comprenderá cómo y en qué medida sus traducciones están supeditadas a infinidad de elementos que la condicionan, y cómo y dónde encaja su labor en el conjunto. Deseablemente, además, resolverá de manera más eficaz los problemas que se le planteen y a menudo se anticipará, solventándolos de antemano, a los que pueda provocar su traducción en fases posteriores del proceso.

Entre los objetivos de la asignatura, reviste especial importancia asimismo el conocimiento del mercado de la localización (además de su propia jerga), que el estudiante va conociendo a través de abundantes actividades y materiales de referencia. Así va tomando conciencia de las posibles salidas profesionales que se le presentarán cuando se plantee incorporarse profesionalmente a este sector.

### 3. Contenidos

Seguidamente se muestran los contenidos del programa oficial de la asignatura, que pretenden cubrir mínimamente los aspectos esenciales para conseguir los objetivos propuestos.

Como puede observarse, los contenidos se desdoblán básicamente en dos bloques: localización de software (módulo 2), por un lado, y localización de contenido web (módulo 3), por otro, que van complementados por un primer módulo introductorio y un último módulo centrado en el mercado de la localización. Esta división responde en buena medida a una diferenciación expresa entre localización de productos informáticos (LPI) y localización de contenido web (LCW), a la que ya nos hemos referido más arriba y en otros trabajos (Mata Pastor, 2005 y en prensa). Existen, no obstante, infinidad de puntos de intersección que se plasman en los proyectos de localización mixtos que a menudo realizan los estudiantes, y que son en su mayoría un reflejo más de la diversidad y naturaleza híbrida de los productos que realmente se localizan en el mercado.

Con la excepción de una primera sesión introductoria, este temario no se aborda de manera lineal en la práctica, sino que el tiempo dedicado a la asignatura (alrededor de 50 horas lectivas presenciales y no menos de unas 100 horas de dedicación del estudiante fuera del horario lectivo) se divide en dos mitades que se dedican a los módulos 2 y 3. De este modo, los contenidos de los módulos 1 y 2 se reparten durante todo el cuatrimestre intercalándose entre los restantes.

Consideramos relevante reseñar que en el programa no se menciona expresamente ningún producto comercial y se evitan las referencias expresas a tipos concretos de herramientas informáticas, a pesar de que éstas constituyen un elemento esencial en una asignatura tan práctica y tan tecnificada. Este hecho responde a una de las líneas metodológicas que subyacen a nuestro planteamiento y que se plasma en una doble intención: por un lado, primar el conocimiento y la comprensión de los procesos por encima del manejo de una determinada herramienta; y, por otro, familiarizar al estudiante y utilizar, siempre que sea posible, herramientas alternativas a los productos comerciales que resuelvan eficazmente los problemas planteados (*freeware, shareware, adware, demos, software desarrollado por instituciones académicas, así como versiones beta, (satel-)light, para uso académico, de prueba o de evaluación, etc.*). Como parte de esta estrategia, se procura que el estudiante se familiarice con el mundo del software libre (*free software*) y de código abierto (*open source*). De este modo, se pretende evitar que la asignatura se convierta en un curso

PROGRAMA DE ASIGNATURA (2006-2007)	
<b>Contenidos</b>	<p>Todos los apartados especificados de los módulos en los que se describe este programa, como los apartados previos de cada módulo y el material de la asignatura en Moodle y en el sitio web de la asignatura.</p> <p>El tiempo que se le dedica a cada módulo y el grado de detalle con el que se abordan los siguientes contenidos quedarán sujetos al nivel medio de los estudiantes.</p> <p><b>TEMARIO</b></p> <p><b>Módulo 1: Localización y traducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Localización - qué, precisiones ortográficas y fonológicas</li> <li>• Localización como traducción automatizada</li> <li>• Localización y traducción: ciclo de vida de una unidad</li> <li>• DCLT: localización, internacionalización, localización y traducción</li> <li>• L10N de software en HTML web: convergencia y divergencia, representaciones locales e internacionalización</li> </ul> <p><b>Ejercicios prácticos</b></p> <p><b>Módulo 2: Localización de software</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La gestión de proyectos de L10N de software: metodologías y herramientas (weblogs e instrumentos), el flujo de trabajo y los roles de un proyecto</li> <li>• Localización de bases de datos y otros componentes: técnicas de extracción y análisis de datos</li> <li>• Localización de sistemas de gestión de contenidos (CMS)</li> <li>• Localización de documentación y materiales complementarios</li> </ul> <p><b>Ejercicios prácticos</b></p> <p><b>Módulo 3: Localización de contenido web</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La gestión de proyectos de L10N de contenido web: metodologías y herramientas (weblogs e instrumentos), el flujo de trabajo y los roles de un proyecto</li> <li>• Web 2.0: evolución de los modelos de negocio, licencias y modelos de negocio</li> <li>• Localización de elementos de usuario</li> <li>• Localización de elementos de usuario: formatos, márgenes y layout</li> <li>• Localización de elementos gráficos: imágenes y animación</li> <li>• Localización de elementos gráficos: imágenes y animación</li> <li>• Localización de elementos de usuario: formatos, márgenes y layout</li> </ul> <p><b>Ejercicios prácticos</b></p> <p><b>Módulo 4: El estándar de localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos y flujo de negocio</li> <li>• Prácticas comunes e internacionalización (L10N y GALA)</li> <li>• Prácticas comunes y perfiles de localización</li> <li>• La localización como servicio integral: el valor añadido en localización</li> <li>• L10N de software en HTML web: representaciones locales</li> <li>• Estrategias comerciales para la localización de (software) content services</li> </ul> <p><b>Ejercicios prácticos</b></p>

Figura 3 – Contenidos de la asignatura “Localización de Software y Páginas Web” (2006-2007)

monográfico sobre el empleo de una o varias herramientas comerciales, cuyo estudio debe acometer el estudiante por su cuenta con objeto de fomentar su capacidad de autoaprendizaje.

Por lo demás, el tiempo que se le dedica a cada asunto del temario y el grado de profundización con el que se estudia se supeditan en cierta medida al nivel medio de los estudiantes, a la progresión de la asignatura y a las limitaciones del calendario académico.

#### 4. Materiales

Los materiales empleados en LSPW constituyen el aspecto de la asignatura que más cambia de un año a otro, puesto que se actualizan con frecuencia para dar cabida a nuevos ejercicios y casos prácticos propuestos tanto por el profesor como por los estudiantes.

En general, la selección y elaboración de materiales se atienden, entre otras, a estas pautas:

- son casi siempre pequeños productos (software, sitios web, animaciones, juegos, etc.), ya localizados o susceptibles de serlo, que reciben a todos los efectos la consideración de “encargos profesionales”, reales o simulados, y el tratamiento de “proyectos de localización”;
- se trata, en su inmensa mayoría, de materiales y casos prácticos “reales” (hayan sido o no localizados), que sólo ocasionalmente se adaptan a su finalidad didáctica;
- suelen ilustrar uno o varios aspectos problemáticos típicos de los proyectos de localización, incluidos los que tienen que ver con la “internacionalización” y la “globalización” de productos y contenidos, y conjuntamente pretenden ilustrar las fases del proceso en su totalidad;
- su temática, aunque variada, suele enmarcarse en el ámbito de la tecnología aplicada a la traducción, en general, y de la localización, en particular, de modo que casi siempre acaban siendo reutilizados por los estudiantes, dentro y fuera del marco de la asignatura, como material de consulta o como herramientas;
- se prima la calidad sobre la cantidad, de modo que se trata de ejemplos que, a pesar de su escaso volumen o entidad, pretenden ser suficientemente representativos;
- presentan una complejidad técnica variable, si bien se procura que el estudiante disponga de todos los conocimientos y herramientas necesarios para acometer su localización con autonomía y de manera integral, en el aula o fuera de ella.

La siguiente ilustración corresponde a uno de los ejercicios propuestos a los estudiantes, que consiste en la localización íntegra del programa gratuito para contar palabras CompleteWordCount ([www.shanakelly.com/word/CompleteWordCount](http://www.shanakelly.com/word/CompleteWordCount)) y de la página web desde la que puede descargarse. En este caso, se aborda no sólo la problemática que plantea la localización de una pequeña aplicación escrita en Microsoft Visual Basic for Applications (en un entorno gráfico de programación) y de una página web estática en escrita en HTML que constituye su documentación (mediante cualquier gestor de memorias de traducción o con un editor de lenguajes de etiquetado), sino que se utiliza un producto que, además, pueda resultarle útil al estudiante, incluso si finalmente no acabara especializándose en localización. El ejercicio sirve asimismo de pretexto para plantear un debate o realizar otras actividades complementarias relacionadas con la problemática que plantea el empleo de recuentos de palabras como parámetro económico en la presupuestación de los costes de un proyecto de traducción o localización, la disparidad de los resultados que arrojan las distintas herramientas, la falta de normalización al respecto, etc.

En otras ocasiones, se recurre a la localización de juegos, animaciones o productos de carácter lúdico para potenciar la motivación del estudiante al tiempo que toma conciencia de la diversidad de productos y contenidos susceptibles de ser localizados. En la siguiente figura, se ilustra la localización de un juego informático cuyos textos se han extraído a un archivo de recursos (.RC) para ser localizados en un editor de textos y reinsertados finalmente en su contenedor original.

**Download: CompleteWordCount**

Designed for Microsoft Word 2000 and later versions.

**1 What does CompleteWordCount do?**

The CompleteWordCount add-in allows you to see a full word count for the different areas of your document.

**2 Why doesn't Microsoft Word give me an accurate word count?**

Word does not give you a full word count of your document.

Microsoft Word includes a built-in word counter. But it is not always accurate. It does not give you a count of all the words in your document. It doesn't count words in headers or footers, or, importantly, in diagrams made up of text boxes, autoshapes and other Word elements. Only in later versions of Word can you get Word to include footnotes and endnotes in its count. Earlier versions of Word don't count words in footnotes or endnotes.

Download CompleteWordCount (SGK)

CompleteWordCount is add-in that reports a word count for all area your document.

Download

Figura 4 – Ejercicio híbrido de localización de software y contenido web (CompleteWordCount)



Figura 5 – Ejercicio de localización de un juego informático (3D Pinball for Windows)

Una parte esencial de los materiales de la asignatura la conforman los “proyectos” que los estudiantes eligen libremente, con el visto bueno del profesor, y realizan a lo largo del cuatrimestre. Dichos proyectos y todos los materiales desarrollados durante su realización se van incorporando año tras año al *acervo* acumulado de materiales de la asignatura y se reutilizan en los cursos sucesivos, ya sea como actividades incluidas en la planificación de la asignatura o como material de referencia que los estudiantes consultan a través del aula virtual. El actual corpus de proyectos de la asignatura incluye, al cabo de cuatro cursos académicos, alrededor de una treintena de productos íntegramente localizados a una o varias lenguas. Los de la última convocatoria fueron los siguientes.

Localisation Projects and Teams (2006-2007)

#	Team	Team member	project	type	local(s)
01	ARANYWORLD LEON RESUMPTION	Arae Mateo Oscar Argudo	Helpmaster: <a href="http://www.helpmaster.info">www.helpmaster.info</a>	web	EN-US / ES-ES > ES-ES
02	Anatha Loc.	Mé José Díaz	Lvstltdo: <a href="http://www.lvstltdo.com">www.lvstltdo.com</a>	web	EN-US > ES-ES
03	B-Loc	Bautiz Gajo Fátima Mirano	Explorer XP: <a href="http://www.explorexp.com">www.explorexp.com</a>	sw+web	EN-US > ES-ES
04	OLL Localisation Services	Diana Lesmes Laura Blanco Luisani García	<a href="http://www.soft-for-translators.com">www.soft-for-translators.com</a> ppt.helper	sw+web	EN-US > ES-ES
05	Inst.OC Pro	Ana Dupuy Iñaki Eyzaga Miguel Chávez	Bed and Breakfast Airways Hotel London <a href="http://www.airways-hotel.com">www.airways-hotel.com</a>	web	EN-GB > ES-ES
06	34 Localisation Services	Jose Manuel López Marina Carrillo	Total Assistant: <a href="http://www.aurelsoftware.com/totalassistant">www.aurelsoftware.com/totalassistant</a>	sw	EN-US > ES-ES
07	LEIGH	Guadalupe Marín Marta Dominguez	AndoTools: <a href="http://www.ando.com/andotools">http://www.ando.com/andotools</a>	sw+web	EN-US > ES-ES
08	REAL JO localizers	Alejandro Palmero José Manuel Sobal Roberto Hernández	Edi Plus: <a href="http://www.ediplus.com">www.ediplus.com</a>	sw+web	EN-US > ES-ES

Figura 6 – Proyectos de la asignatura “Localización de Software y Páginas Web” (2006-2007)

El proyecto consiste en la localización íntegra “en condiciones reales” de un producto (software, sitio web, animación, juego, etc.) elegido por los propios estudiantes, y en todo momento se plantea como encargo real que optativamente pueden ofrecerle al propietario del producto localizado, y así se les insta a que lo hagan. Al comenzar el curso, se les detallan a los estudiantes las pautas para la realización del proyecto y paulatinamente se les entregan una serie de plantillas de proyectos reales, que se suman a los presentados por sus compañeros de promociones anteriores.

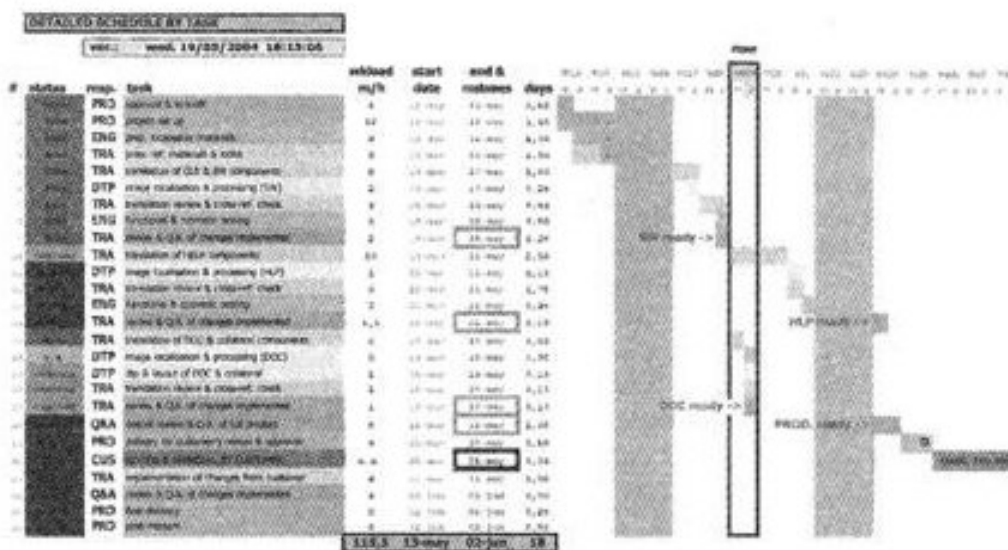


Figura 7 – Muestra de cronograma de proyecto de localización de una aplicación informática

Cada equipo o estudiante ejecuta su proyecto durante la segunda mitad del calendario de la asignatura (entre mediados de abril y junio) y lo presenta al finalizar el curso durante unos quince minutos en una sesión pública abierta a otros compañeros del centro y a cualquier persona interesada. A dicha presentación se invita expresamente a estudiantes que se planteen cursar la asignatura en el futuro y quieran conocer de antemano sus contenidos y planteamiento. Además, como actividad complementaria de la asignatura, se suele invitar a algún profesional de reconocido prestigio para que participe en una charla coloquio sobre algún aspecto relacionado con la localización.



#### 5. Metodología

Como se detalla en el programa de la asignatura, la metodología empleada aborda “los puntos del anterior temario mediante el análisis pormenorizado de casos prácticos y la ejecución de ejercicios y encargos, reales y simulados, de creciente complejidad, individualmente y en equipo, tanto en las sesiones presenciales como a través de la página web de la asignatura y de actividades que los estudiantes desarrollarán fuera del horario lectivo”. La mecánica habitual de una clase cualquiera se desarrolla a partir de una breve introducción teórica al asunto que se va a tratar, al ejercicio por realizar o al caso práctico objeto de análisis, con el fin de contextualizarlos y explicitar sus objetivos. Seguidamente, se procede a la ejecución de la actividad por parte de los estudiantes con la ayuda del profesor, que comenta y “modera” sus actuaciones y aportaciones, según el caso. Casi siempre el estudiante debe finalizar, complementar o repetir la actividad fuera del horario lectivo, de manera que en la siguiente sesión presencial, o en cualquier momento en el aula virtual, se plantean las dificultades encontradas y las conclusiones extraídas.

En nuestro planteamiento metodológico, resulta fundamental fomentar tanto la capacidad de autoaprendizaje del estudiante y su autonomía como su predisposición para trabajar en equipo, puesto que los proyectos reales de localización rara vez son empresas individuales por su envergadura y complejidad. Aunque excepcionalmente los estudiantes pueden realizar en solitario el proyecto de localización que se les exige como actividad central de la asignatura, se les insta a que lo hagan en parejas o tríos con objeto de potenciar la interacción con sus compañeros. Por contraste, el desarrollo de su autonomía y capacidad de autoaprendizaje se fomentan, sobre todo, mediante la realización de abundantes ejercicios prácticos individualmente, tanto en el aula como fuera de ella.

El horario lectivo se reparte en dos sesiones de una hora y media a la semana, y el aula virtual de la asignatura facilita un contacto permanente entre los estudiantes y el profesor, y se convierte *de facto* en una prolongación de las sesiones presenciales. Dicha prolongación resulta especialmente necesaria si se tiene en cuenta que algunos de los estudiantes no pueden asistir regularmente a las sesiones presenciales por estar trabajando o realizando prácticas en empresa, por hallarse en el extranjero “de Erasmus” o por quedarles sólo alguna asignatura suelta para acabar la carrera y haber contraído por ello otros compromisos académicos, laborales o personales. A pesar del carácter eminentemente práctico de la asignatura, la asistencia no es obligatoria, aunque sí se aconseja encarecidamente suplirla, cuando menos, con un seguimiento continuado a través de los compañeros, mediante frecuentes tutorías con el profesor y en el aula virtual.

Por el momento, el aula virtual se ha articulado a través de un “grupo” de YahooGroups (denominado “fii\_loc”) que se fundó en mayo de 2004 y hoy cuenta con alrededor de un centenar de suscriptores, entre estudiantes (unos noventa) y profesionales (unos diez). Además de la lista de distribución de mensajes del grupo y su archivo (“Mensajes/Messages”), se utilizan habitualmente las secciones de “Archivos/Files” (que se complementa con un servidor FTP facilitado por el centro para almacenar ejercicios, proyectos y demás materiales de la asignatura), “Marcadores/Links” (para registrar hipervínculos y referencias útiles), “Sondeos/Polls” (para efectuar encuestas sobre diversos aspectos relacionados con la asignatura) y “Agenda/Calendar” (para registrar la planificación lectiva de la asignatura y facilitar su seguimiento). Además de avisos de carácter administrativo o logístico, a diario se publican en la lista de distribución consultas, anuncios, convocatorias de cursos y actividades, ofertas de trabajo, y todo tipo de referencias útiles relacionadas con la localización. En el caso de las consultas, el profesor procura retrasar su intervención para propiciar la participación de los integrantes del grupo. Para el curso 2007 2008, se ha previsto complementar este canal de comunicación con la plataforma de enseñanza virtual de la universidad.

#### Description (1.00)

Welcome to FII\_LOC! . . . . ., ¡bienvenido a FII\_LOC! . . . . .


Virtual Lab for the specialisation course Software and Web Localisation included in the four-year Degree in Translation and Interpreting held by the UCM's C.E.S. Felipe II (Aranjuez, Spain).

#### Links

Name

 LSP  
Language Service Providers

 lists&groups

 publications&bibliography  
(printed, electronic and/or on

 refs

 tools&utilities

FII\_LOC FTP site

(username and password to be provided in our face-to-face sessions)

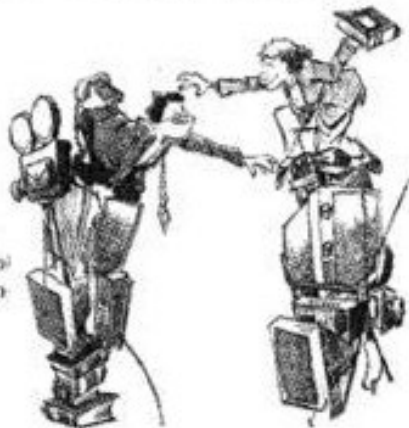


Figura 8 – Aula virtual de la asignatura “Localización de Software y Páginas Web”

Cabe destacar que al aula virtual están suscritos no sólo los estudiantes del año en curso sino todos los de las promociones anteriores y algunos profesionales del sector. De este modo, el aula virtual se ha ido convirtiendo en una “comunidad virtual” en la que siguen participando —hoy ya como profesionales— los que en su día fueron estudiantes, para dar continuidad a su formación y para asesorar o ayudar a los recién llegados. Desde el comienzo, la participación en el aula virtual se ha abierto también a diversos profesionales con años de experiencia que, así, mantienen un contacto con el mundo académico y realizan sus aportaciones desde el propio mercado de la localización.

#### 6. Evaluación

En proporción variable, la evaluación de la asignatura se realiza atendiendo a tres parámetros: la “autoevaluación” que cada estudiante hace de su propio trabajo durante el cuatrimestre, la “coevaluación” que todos realizan de los proyectos presentados por sus compañeros, y la corrección que, de manera potestativa, el profesor efectúa sobre las calificaciones finales como mecanismo de control de la evaluación global. El peso porcentual de “autoevaluación” y “coevaluación” se ajusta ligeramente cada año sobre la marcha en función de cómo se vaya desarrollando la asignatura y de cuál sea la configuración de los equipos de trabajo para realizar el proyecto final, y en años anteriores ha rondado el 40 %, la primera, y el 60 %, la segunda.

El carácter facultativo de la intervención del profesor pretende, por un lado, reforzar su papel de “moderador” en el proceso de aprendizaje y, por otro, fomentar el desarrollo de la capacidad crítica del estudiante sobre su propio trabajo y el de terceros, en este caso, sus compañeros. A pesar de que el profesor mantiene en todo momento un amplio margen de “intervención” sobre la evaluación de los estudiantes, su participación en el resultado final se ha reducido hasta la fecha a ofrecer una serie de pautas orientativas que se plasman en diversos formularios de evaluación facilitados a los estudiantes. Tan sólo en alguna contada situación, se ha visto obligado a intervenir para subsanar alguna incidencia aislada.

En ambos casos, los estudiantes evalúan fundamentalmente dos elementos: la progresión del proceso de aprendizaje y el proyecto de localización (algunos de cuyos pormenores ya se han mencionado en los apartados dedicados a los materiales y a la metodología de la asignatura, más arriba), que se realiza, de manera individual o (preferiblemente) en equipo, durante la segunda mitad de la asignatura.



Aunque, en teoría, cualquier estudiante matriculado tiene derecho a presentarse a alguna de las convocatorias oficiales de examen sin haber asistido a clase, ninguno lo ha hecho hasta la fecha. Los matriculados que cursan regularmente la asignatura no se someten a ningún examen parcial ni final, ni ninguna prueba con calificación. Sí se realizan, sin embargo, numerosos ejercicios que se comentan y corrigen con detalle en el aula real o en la virtual, y que se evalúan pormenorizadamente atendiendo tanto a parámetros académicos como profesionales, como se ha mencionado en los apartados dedicados a los materiales y a la metodología.

Las calificaciones obtenidas en las convocatorias ordinarias (junio) y extraordinarias (septiembre) celebradas hasta la fecha han oscilado entre 7/10 y 10/10 y, por tanto, el índice de aprobados ha sido del 100 % sobre el número total de "presentados". La única "Matrícula de Honor" que permite otorgar el cupo de 25 alumnos de la asignatura se la conceden los estudiantes, mediante votación secreta, al compañero que, en su opinión, la merece por haber aportado más al grupo. Entre un 5 % y un 15 % de los matriculados abandonaron la asignatura en algún momento. En palabras de los propios estudiantes, tales abandonos se producen sistemáticamente por incompatibilidades horarias con otras asignaturas, con el periodo de prácticas en empresa o con otras obligaciones profesionales y personales. Sólo en algún caso aislado el abandono lo motivó la falta de interés en la materia o una supuesta incapacidad del estudiante para cumplir los objetivos propuestos.

A tenor de los resultados y las opiniones que los estudiantes plasman cada año en su evaluación de la asignatura y del profesor, el grado de satisfacción con este sistema parece muy elevado. Algunos estudiantes confiesan en sus evaluaciones que inicialmente se matricularon en esta asignatura "libre" con la esperanza de aprobarla con facilidad, pero luego hubieron de realizar un esfuerzo considerable y trabajar un elevado número de horas "fuera de clase" para conseguirlo.

#### **A modo de conclusión**

En definitiva, hoy por hoy la localización constituye a todas luces una modalidad de intermediación con unas peculiaridades que reivindican un estatus propio, y en efecto existe un sector de la localización con unos agentes, unas características y una dinámica claramente diferenciados de los propios de otros segmentos del caleidoscópico mercado de la provisión de servicios de intermediación lingüística.

Así lo demuestra la atención que cada vez con más vigor se le viene prestando en el ámbito profesional y, más recientemente, en el académico, como prueban la inclusión gradual de la localización en la oferta de postgrado e incluso de grado de muchos centros de formación de traductores (como aquí hemos pretendido ilustrar)

o el creciente caudal de proyectos y trabajos de investigación que han visto la luz, sobre todo en las últimas dos décadas.

En el fondo, todo ello es asimismo síntoma de una demanda de profesionales cualificados capaces de prestar sus servicios en un mercado tan extraordinariamente tecnificado como el de la localización; prometedora salida profesional y apasionante campo de estudio (Mayoral, 2001) que también lleva aparejadas no pocas consecuencias de carácter sociológico y antropológico (Cronin, 2003), en ocasiones deshumanizadoras (Pym, 2004), para la figura y la labor del traductor/localizador y cuya futura evolución —que hay quien vaticina como *regresión* en algunos aspectos (Esselink, 2004 y Pym, 2004)— debería pasar por una colaboración cada vez más estrecha entre academia y mercado (Parra, 1999).

### Bibliografía

- Aguado de Cea G., Lorente Enseñat A. (1997), "Software Localization: problemas lingüísticos y socioculturales". En Unión Latina, *Actas de las IV Jornadas Internacionales de Terminología*. [[http://www.unilat.org/dtil/IVjornadas/cea\\_ensenat.htm](http://www.unilat.org/dtil/IVjornadas/cea_ensenat.htm)].
- Arevalillo Doval J.J. (2002), "Y tú, ¿traduces o proyectas?", *La linterna del traductor*, 2, 11-18. [[http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna\\_2.pdf](http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna_2.pdf)].
- Arevalillo Doval J.J. (2004), "Especial Localización: Introducción a la localización, su presencia en el mercado y su formación específica", *La linterna del traductor*, 8, 28-48. [[http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna\\_8.pdf](http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna_8.pdf)].
- Cronin M. (2003), *Translation and Globalization*, London, Routledge.
- Esselink B. (1998), *A Practical Guide to Software Localisation*, Amsterdam / Filadelfia, John Benjamins.
- Esselink B. (2000), *A Practical Guide to Localisation*, Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins.
- Esselink B. (2001), "From Software Localization to Web Globalization —and back", *Multilingual Webmaster*, ForeignExchange Translations. [[http://www.multilingualwebmaster.com/library/software\\_localization.html](http://www.multilingualwebmaster.com/library/software_localization.html)].
- Esselink B. (2003), "Localisation and Translation". En Sommers H. (ed.), *Computers and Translation: A Translator's Guide*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins.
- Esselink B. (2005), "The Evolution of Localization", *Multilingual Computing and Technology. Guide to Localization 2005*, 4-7. [<https://216.18.156.115/multilingual/downloads/printSupp75.pdf>].
- Esselink B., Cadieux P. (2004), "GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation", *The Globalisation Insider XI*, 1.5, 1-5.
- Grupo Tradumàtica (ed.) (2002), "La localización / La localització", *Revista Tradumàtica*, 1. [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index\\_01.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_01.htm)].

Kiraly D. (2000), *A Social Constructivist Approach to Translator Education. Empowerment from Theory to Practice*, Manchester, St. Jerome Publishing.

LISA (Localization Industry Standards Association) (2001), *The Localization Industry Primer*, Féchy, LISA. [<http://www.lisa.org/products/primer.html>].

Mata Pastor M. (2005), "Localización y traducción de contenido web". En Reineke D. (ed.), *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones, 187-252.

Mata Pastor M. (en prensa), "Localización de productos informáticos versus localización de contenido web: algunas implicaciones para la formación de traductores y el ejercicio profesional de la traducción". En Scelfo M.G. y Petroni S. (eds), *Lingua cultura e ideologia nella traduzione di prodotti multimediali (cinema, televisione, web)*, Roma, Aracne Editrice.

Mayoral R. (2001), "Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual". En Duro Moreno M. (ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, Madrid, Cátedra, 19-45.

Mayoral R. (1997), "Sincronización y traducción subordinada: de la traducción audiovisual a la localización de *software* y su integración en la traducción de productos multimedia". En Mayoral R. y Tejada A. (eds), *Actas del Primer Simposium de Localización Multimedia*, Granada, Departamento de Lingüística Aplicada a la Traducción e Interpretación e ITP Spain [edición en disquete].

Mayoral R., Kelly D., Gallardo N. (1988), "Concept of Constrained Translation. Non Linguistic Perspectives of Translation", *Meta* XXXIII (3), 356-367.

Muzii L. (2005), "Building a Localization Kit", *Client Side News*, suplemento diciembre, 3-32.

Parra J. (1999), "Perspectivas de la investigación en localización de *software*". En AA.VV., *Perspectives: Studies in Translatology 1999 (Special issue: Hispanic Translation Studies)*, vol. 7, núm. 2, 231-239.

Parra J. (2000), "Translation as a Component of Software Localization Projects". En Beeby A., Ensinger D. y Presas M. (eds), *Investigating Translation: Selected papers from the 4th International Congress on Translation*, Barcelona, John Benjamins, xiv, 243-249.

Parra J. (2003), "¿Se puede enseñar localización en la Universidad?", En *Symposium on Technology and Translation*, Tarragona, Universitat Rovira i Virgili. [[http://isg.urv.es/seminars/2003\\_technology/presentations/joanparra.pdf](http://isg.urv.es/seminars/2003_technology/presentations/joanparra.pdf)].

Pym A. (2004), *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins.

Pym A., Perekrstenko A. y Starink B. (eds.) (2007), *Translation Technology and its Teaching (with much mention of localization)*, Tarragona, Intercultural Studies Group, Universitat Rovira i Virgili. [[http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/technology\\_2006/index.htm](http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/technology_2006/index.htm)]

Reineke D. (ed.) (2005), *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones.

Titford C. (1982), "Sub titling: constrained translation", *Lebende Sprachen* 27(3), 113-116.

## 4. Resultados

A continuación se presentan los resultados del trabajo de investigación realizado, cuyas pautas metodológicas acaban de explicarse. Se reproducen, en este orden, dos artículos publicados en sendas monografías y una colección de materiales didácticos que constituye la columna vertebral de esta tesis.

Con el fin de evitar la reiteración innecesaria y la reduplicación de contenidos, en el caso de la propuesta didáctica, se han excluido deliberadamente tres de las ocho unidades que la integran: la 1 (conceptos básicos), la 2 (localización de contenido web) y la 7 (tratamiento de imágenes). Esta decisión responde a que tales contenidos ya se abordan con profusión en las publicaciones agrupadas en esta tesis por compendio. La primera unidad, en todas las contribuciones compendiadas y en el capítulo introductorio de esta tesis; la segunda, en la publicación número 4 (que se reproduce en el presente capítulo); y la séptima, en la doble publicación número 6 (que se incluye como apéndice).



## **4.1 Localización de software vs. localización de contenido web**

**Publicación n.º 3:**

**«Localización de productos informáticos *versus* localización de contenido web: algunas implicaciones para la formación de traductores y el ejercicio profesional de la traducción»,**  
en SCELFO, MARIA GRAZIA Y SANDRA PETRONI (eds.), 2007: *Lingua cultura e ideologia nella traduzione di prodotti multimediali (cinema, televisione, web)*, Roma: Aracne Editrice, pp. 283-298.

## Localización de productos informáticos *versus* localización de contenido web: algunas implicaciones para la formación de traductores y el ejercicio profesional de la traducción

Manuel Mata Pastor  
Universidad Autónoma de Madrid

### Abstract

*A lo largo de los últimos veinte años aproximadamente, la localización se ha convertido en una modalidad de intermediación a la que se le viene prestando una atención cada vez mayor tanto en el ámbito profesional como, más recientemente, en el académico. Ello parece ser síntoma de una creciente demanda de profesionales cualificados para prestar servicios profesionales en un mercado muy tecnificado, la cual ha propiciado la inclusión de la localización en la oferta de grado y postgrado de muchos centros de formación de traductores como especialidad de intermediación vinculada a las que suelen englobarse bajo la denominación de traducción subordinada, pero que tiene, como aquí postulamos, entidad y peculiaridades propias.*

En este trabajo nos proponemos estudiar de manera contrastiva algunas diferencias y semejanzas entre *localización de productos informáticos* (LPI) y *localización de contenido web* (LCW),<sup>1</sup> con

---

<sup>1</sup> Como en anteriores trabajos, en aras de la brevedad y la simplificación, y conscientes de la imprecisión terminológica en que incurrimos al emplear tales denominaciones, aquí usamos *localización de productos informáticos* (LPI) cuando lo que se localiza es "lo que convencionalmente conocemos como aplicaciones o programas informáticos de sobremesa, pero también, en un sentido laxo, cualquier otro producto que quepa incluir genéricamente dentro del concepto *software*, como las *utilidades*, los juegos informáticos, los productos multimedia con fines educativos o de entretenimiento, etc., además de toda la documentación, electrónica e impresa, que los acompaña", mientras que hablaremos de *localización de contenido web* (LCW) para referirnos a la localización de "materiales creados o albergados en alguno de los formatos, o procesados por algunas de las tecnologías, vinculados convencionalmente a la *World Wide Web*, en particular, y a Internet, en general, pero por extensión también a otros que, fruto de la convergencia y la integración que en la actualidad están experimentando las tecnologías de la información y las comunicaciones, guardan una estrecha relación con los primeros

objeto de reflexionar sobre la pertinencia de tal distinción y analizar algunas de sus posibles implicaciones para la formación de traductores y el ejercicio profesional de la traducción. Para ello, describimos algunas de las principales peculiaridades, propias o compartidas, de ambas modalidades de localización atendiendo a diversos aspectos (históricos; mercantiles, comerciales y profesionales; traductológicos, lingüísticos y culturales; y, de soslayo, técnicos) y haciendo algunas alusiones comparativas a otros campos de especialización profesional en traducción.

En principio, nos dirigimos a quienes desconocen el campo de la localización o se han adentrado poco en él y a quienes se dedican a la formación de futuros traductores, confiando en que les resulten sugerentes nuestras propuestas: a los primeros, para descubrirles deseablemente nuevas posibilidades laborales y de especialización; a los segundos, para plantearles algunas sugerencias a la hora de incorporar la localización a su oferta formativa, ya sea de manera estable o esporádicamente a través de cursos, seminarios o talleres monográficos. Esperamos, no obstante, que también a quienes ya conocen este sector puedan resultarles de alguna utilidad nuestras reflexiones.

### Consideraciones preliminares

Hoy la *localización* se entiende, en el ámbito de la intermediación multilingüe, como "la adaptación de un producto (a menudo, aunque no siempre, una aplicación o programa informático o un equipo físico) para satisfacer los requisitos idiomáticos, culturales y de otro tipo aplicables a un entorno o mercado de destino específico (lo que en inglés se denomina *locale*)" (LISA, 2003), y como parte de un proceso mucho más complejo que los agentes de este sector (fabricantes de software, profesionales y empresas de servicios lingüísticos, organismos normalizadores, etc.) aglutinan convencionalmente en el macroacrónimo GILT.<sup>2</sup> En algunos trabajos precursores en este

---

por su manera de crearse y procesarse o por los medios empleados para hacerlo" (Mata Pastor, 2005: 190).

<sup>2</sup> GILT amalgama los conceptos de *globalization* (g11n), *internationalization* (i18n), *localization* (l10n) y *translation* (t9n) de productos o contenidos destinados a otros mercados distintos de aquéllos en los que se fabricaron o crearon

ámbito, ya se recalca que el alcance semántico del término *localización* es mayor de lo que en el plano teórico de la traducción se entiende tradicionalmente por *traducción*, ya que "no se trata solamente de reproducir en una lengua el mensaje expresado en otra, sino que, más bien, se pretende adaptar esos programas a los usos, costumbres y mentalidad de los usuarios de un país determinado" (Aguado de Cea, 1997). Así, localizar un producto implica realizar toda una serie de adaptaciones de carácter lingüístico, pero también cultural y sobre todo técnico, tanto de antemano (en su fase preparatoria de *internacionalización*)<sup>3</sup> como durante el proceso de traducción/localización propiamente dicho. Tales ajustes tienen por objeto adaptar el producto para que pueda exportarse con éxito a sus mercados de destino y funcione correctamente en ellos, y suponen *acomodarlo* íntegramente a las convenciones lingüísticas (alfabetos e ideogramas, direccionalidad de escritura, orden oracional, concordancias de género y número, puntuación y ortotipografía, mayúsculas y minúsculas, ordenación alfanumérica), culturales (connotaciones de los colores, objetos cotidianos, símbolos, iconos y metáforas gráficas, representación de personas, relaciones interpersonales, partes del cuerpo, animales, banderas, gestualidad, así como referencias religiosas, políticas, geográficas, meteorológicas, etc.) y técnicas (unidades de medida, nomenclatura y formatos numéricos y de apellidos, fechas, direcciones, teléfonos, códigos postales, etc.) de la comunidad a la que va destinado (*locale*).

La propia denominación *localización* sigue siendo hoy un término no exento de controversia, sobre todo en círculos académicos.<sup>4</sup> Pero, con independencia del término que se prefiera, hoy casi nadie cuestiona ya que se trata de un subsector del mercado de la

---

originalmente. Tales denominaciones se emplean aquí en la acepción técnica que convencionalmente se les atribuye en este sector.

<sup>3</sup> En este ámbito, la *internacionalización* de un producto abarca todos aquellos procesos y operaciones destinados a facilitar (técnica, lingüística y culturalmente) su posterior localización. Por tanto, internacionalización y localización son, en cierto sentido, inversamente proporcionales, puesto que cuanto más *internacionalizado* esté un producto de antemano (o sea, más *desprovisto* de todos aquellos elementos que lo emparenten con la cultura en cuyo seno se concibió inicialmente), menos serán los problemas que luego plantee su localización.

<sup>4</sup> Aguado de Cea (1997) hace un minucioso repaso de la etimología y las connotaciones del término, tanto en inglés como en castellano, mencionando alternativas, como *naturalización* o *nacionalización*, que luego no han prosperado.

intermediación multilingüe que en la actualidad mueve astronómicas cifras de negocio y enormes volúmenes de traducciones, y que parece haber despertado en los últimos años un notable interés también en el ámbito universitario, tanto en lo que atañe a la formación de traductores como en lo que respecta a la investigación.

Aquí partimos de las premisas de que, hoy por hoy, la localización constituye una modalidad de intermediación con estatus propio, dadas sus peculiaridades, que aquí repasamos, y de que efectivamente existe un mercado de la localización con unos agentes, unas características y una dinámica diferenciados de los propios de otros segmentos del mercado de la provisión de servicios de traducción, como detallamos en las páginas que siguen. Sin embargo, creemos que existen algunos factores diferenciadores entre LPI y LCW, de los que ya se han hecho eco expresamente algunos trabajos (Esselink, 2001; Mata Pastor, 2005) y que de manera implícita parecen asumirse tanto en el mercado (en la oferta diferenciada de servicios de muchas empresas, pongamos por caso) como, en menor medida, en el mundo académico (por ejemplo, en la oferta formativa de algunos centros o en algunos trabajos de investigación dedicados específicamente a uno u otro ámbito). En los apartados que siguen, desbrozamos algunos de tales factores que nos parecen merecedores de estudio en la medida en que su análisis pueda revelarnos implicaciones pertinentes para el ejercicio profesional de la traducción y para la formación de traductores en este ámbito.

### **Aspectos históricos**

Algunas de las diferencias que aquí analizamos tienen su origen y su explicación en la propia historia de la informática y en su evolución en las últimas décadas del siglo pasado. El hecho de que, necesariamente, el nacimiento y popularización a gran escala de la computación, en general, y de la microinformática, en particular, haya precedido al de Internet ha supuesto que se hayan ido normalizando en diversa medida determinados procedimientos, prácticas, tecnologías, herramientas, formatos, etc. En ambos casos, la expansión de una tecnología recién surgida a todos los rincones del planeta y la consiguiente necesidad de traducir, casi siempre desde el inglés a otras lenguas, han venido de la mano. Más recientemente el fenómeno se ha

seguido reproduciendo en ámbitos concretos como los videojuegos, la telefonía móvil o la digitalización de contenidos multimedia, entre otros muchos, y todos ellos han traído aparejada la necesidad de localizar nuevos productos y contenidos.<sup>5</sup>

Hoy por hoy, para localizar una aplicación informática, un videojuego o una obra multimedia (e incluso para *internacionalizarlos* correctamente de antemano preparándolos para su facilitar su posterior localización) existen casi siempre unas prácticas, unos formatos y unas herramientas convencionalmente aceptados y empleados en el sector de la localización. Sin embargo, no parece reinar tanta unanimidad ni homogeneidad en el caso de la LCW, y las perspectivas de que la situación cambie siguen siendo inciertas. Hay diversas estrategias plausibles e infinidad de herramientas con las que es efectivamente posible traducir contenido web,<sup>6</sup> pero la disparidad de la oferta en este mercado (que luego mencionamos) o la naturaleza esencialmente abierta (en fondo y forma) y el dinamismo del contenido que se localiza, amén de la constante aparición de nuevos estándares y tecnologías en la Red, son factores que contribuyen a que los visos de homogeneización en LCW no sean tan halagüeños.

No obstante, y como contrapunto de lo que aquí postulamos, hoy se observa una notable *convergencia* entre LPI y LCW, y la nota predominante es el mestizaje entre productos informáticos y web, que ha propiciado el espectacular auge de las telecomunicaciones, en general, y de la telefonía móvil o la televisión digital, en particular. Además, la creciente *internetización* de aplicaciones y contenidos hasta ahora ajenos a la Red, por un lado, y el consiguiente empleo en el diseño de productos de software de tecnologías y lenguajes (como los de etiquetado y los de *script*) o formatos (por ejemplo, de animación) tradicionalmente utilizados en Internet auguran un panorama tecnológico mixto y cambiante en el que cada vez será más

---

<sup>5</sup> Esselink (2005) repasa algunos de los hitos y nombres propios más destacados de la historia de la localización.

<sup>6</sup> Desde un simple editor de textos hasta cualquier gestor de memorias de traducción o programas especializados para la localización de páginas web, pasando incluso por un buen número de herramientas ofimáticas y de diseño web, aunque esta última posibilidad sea la menos recomendable por sus implicaciones técnicas (Mata Pastor, 2005: 228-236).

difícil diferenciar entre LPI y LCW, y quedarán obsoletas muchas de las distinciones e implicaciones que aquí desgranamos.

### **Aspectos mercantiles, comerciales y profesionales**

Si atendemos a la estructura del mercado de servicios lingüísticos y localización y a los agentes que en él participan, también parecen existir diferencias entre LPI y LCW, sobre todo en lo que atañe al mayor grado de vertebración del primero, por tratarse de productos con *ciclos vitales* sustancialmente distintos, en particular en sus procesos de publicación, distribución y comercialización. En el caso de un producto informático convencional, éstos se asemejan más a los de cualquier producto editorial o de consumo.

En ambos mercados, la oferta la configuran, a grandes rasgos, sociedades (de muy diversa entidad y naturaleza) y profesionales autónomos. El abanico de empresas es enormemente variado y engloba desde agencias tradicionales que recientemente han sumado a su cartera de servicios los de localización (sobre todo, de sitios web) hasta sociedades cuyo nacimiento y desarrollo han sido paralelos a la popularización de la microinformática, en el caso de la LPI, o de Internet, en el caso de la LCW. Algunas de ellas se han convertido en pocos años en grandes multinacionales con millares de empleados, decenas de sedes repartidas por todo el mundo, y un patrimonio y unos niveles de facturación que les han permitido adquirir otras empresas del sector o cotizar en los mercados bursátiles. En cuanto a los profesionales autónomos, en muchos casos se inician en este campo trabajando como empleados de sociedades del ramo donde suben escalafones en su jerarquía con rapidez. A menudo deciden marcharse, tras un periodo de formación de pocos años en la empresa, para ofrecer sus servicios de manera independiente o a través de sociedades unipersonales o reducidos grupos de trabajo, que comparten su infraestructura, recursos y carteras de clientes para aumentar su capacidad productiva y su potencial comercial. En parte, esta última circunstancia es más frecuente en la localización que en otros sectores del mercado de la traducción por las habituales dimensiones, restricciones temporales y complejidad técnica de los proyectos de localización, que rara vez pueden acometerse individualmente.

Por lo que respecta al perfil de la demanda en estos mercados (o sea los clientes que acuden a los servicios de los profesionales y empresas mencionados), éste es sustancialmente distinto en LPI y LCW, pese a que con frecuencia un mismo cliente necesite y solicite ambos servicios. En el caso de los productos informáticos, se trata, por lo general, de fabricantes de programas y equipos de diverso tipo, casas editoriales y productoras de videojuegos o de contenidos audiovisuales. Sin embargo, en LCW, hoy por hoy prácticamente cualquier empresa o institución, por pequeña que sea, tiene presencia en Internet y, por tanto, puede acabar necesitando localizar su sitio web, amén de otros contenidos, como los que albergue en su intranet o incluya en su material comercial, de formación o documentación técnica de diverso tipo, etc.

Esta dispar estructuración de ambos mercados, el de productos informáticos y el de contenido web, tiene decisivas repercusiones sobre la oferta de servicios de localización, de manera que los circuitos por los que fluye el trabajo no siempre coinciden. En LPI, las empresas suelen acudir a grandes o medianas empresas especializadas que a menudo les subcontratan todo el trabajo o parte de él a otras más pequeñas o a profesionales independientes. Ello no es óbice para que un profesional autónomo le ofrezca sus servicios a un pequeño fabricante de software (o que éste se los solicite), pero difícilmente acabará trabajando de forma directa para alguno de los gigantes informáticos, salvo que sea contratado como empleado del departamento de traducción de alguno de ellos o de alguna de las grandes multinacionales que les prestan servicios de traducción y localización. Cuando quien ofrece estos servicios es un profesional independiente o una pequeña o mediana empresa, tanto de manera directa como a través de una sociedad mayor, su participación en un proyecto de localización se reduce a menudo a la traducción de textos extraídos previamente de sus formatos originales, de manera que acaba pareciéndose más a la traducción de cualquier documento convencional que a la localización propiamente dicha. Sólo cuando los servicios de localización los presta una gran multinacional, ésta interviene de manera directa en casi todos los eslabones de una larga cadena, incluidas tareas emparentadas con la ingeniería informática, la autoedición y maquetación de documentos, o el diseño gráfico. En tales casos, también la gestión de proyectos constituye un eslabón fundamental en el proceso de localización.



Sin embargo, en el caso de los contenidos web, el mercado se nos antoja mucho más abierto y, en teoría, nada impide que un profesional autónomo o un modesto equipo de trabajo puedan acometer la localización íntegra de un proyecto de LCW manteniendo una relación directa con el cliente final y haciéndose cargo de todas sus fases. Para ello, deberán contar lógicamente con los conocimientos y herramientas necesarios, los cuales son a menudo más accesibles a cualquier profesional o pequeña empresa que en la LPI. En el caso concreto de aplicaciones web o sitios *dinámicos*,<sup>7</sup> suele optarse por la estrategia de extracción-traducción-reinserción de los contenidos localizables o por brindarle al traductor acceso remoto a ellos a través de una interfaz de traducción en línea o de un sistema de gestión de contenidos.

Como ya han indicado algunos autores (Esselink, 2001), también en las relaciones comerciales entre clientes y proveedores se ven plasmadas las diferencias que aquí reseñamos. Por lo general, en la LPI, la relación contractual y los costes (por palabras, horas, etc.) se suelen articular *por producto*, de localización de tal o cual producto o incluso de la nueva versión (*release*) o de una edición revisada (*build*) de un determinado producto. Sin embargo, en LCW, debido a la naturaleza esencialmente dinámica de los contenidos que se localizan y a su volatilidad, cada vez es más frecuente que se acuerden unos costes y unas condiciones contractuales más a largo plazo con arreglo, por ejemplo, a la magnitud y la frecuencia de actualización de los contenidos.

Así pues, se trata de dos mercados estrechamente vinculados pero con grados de vertebración disímiles, que pueden tener consecuencias tanto en los canales por los que fluye el trabajo y en las relaciones entre oferta y demanda, como en el planteamiento más o menos diferenciado que se haga en los centros de formación entre LPI y LCW.

---

<sup>7</sup> La arquitectura informática de estos sitios, basada en el *servidor web* y no en el *cliente*, puede llegar a ser extraordinariamente compleja, lo cual dificulta técnicamente el proceso de localización, puesto que los contenidos localizables están alojados en bases de datos o aplicaciones casi siempre inaccesibles al proveedor de servicios de localización.

### Aspectos traductológicos, lingüísticos y culturales

Uno de los factores que, a nuestro juicio, reviste mayor importancia a la hora de diferenciar LPI y LCW (y de calibrar las implicaciones de tal comparación, como aquí nos proponemos) atañe a las lenguas *desde y hacia* las que se traduzca/localice y de los flujos de contenido entre ellas.<sup>8</sup>

En la LPI la lengua de partida ha sido tradicionalmente (y sigue siendo) el inglés, y el abanico de lenguas de destino, que puede llegar a ser muy reducido, atiende casi siempre a estrictos criterios comerciales y de rentabilidad.<sup>9</sup> Como en tantos otros campos de especialización, el predominio en la LPI de la traducción *desde* el inglés *hacia* otras (pocas) lenguas hace que resulte casi inaudito que un producto informático se localice a lenguas minoritarias o a idiomas poco rentables comercialmente. Por contra, en la LCW, amén de que exista mayor volumen de transferencia *entre* las lenguas predominantes en la Red, cuyo peso porcentual es proporcional en gran medida a la densidad de cibernautas de cada lengua, las combinaciones posibles son, en teoría, muchísimas. Aunque hay empresas e instituciones que optan por el inglés, o por el idioma *local*, como única(s) lengua(s) para estar presentes en la Red, navegando por

---

<sup>8</sup> En cualquier modalidad de traducción, siempre han existido determinados pares o lenguas de origen/destino más frecuentes en ámbitos concretos. Más allá de la consabida hegemonía del inglés como lingua franca en casi todos los sectores, piénsese, por ejemplo, en la histórica primacía del francés durante décadas en el ámbito de la diplomacia o en algunos organismos internacionales, en el tradicional peso del alemán como lengua de partida en sectores como el farmacéutico o la automoción, o en el incipiente papel del chino en el comercio internacional, del japonés en los videojuegos o el cómic, del árabe en la seguridad y la lucha antiterrorista, o de determinadas lenguas vinculadas a los flujos migratorios de algunas regiones del planeta. Así, históricamente la predominancia de determinados pares o lenguas ha repercutido en la configuración del mercado y los volúmenes de trabajo y, con ello, de una oferta formativa que ha intentado primar las lenguas o pares más *productivos* o con mayores salidas profesionales para acompañarse a la evolución de una demanda cambiante. La localización no constituye una excepción, y ello puede hacernos reflexionar, a profesionales y docentes, según se trate de LPI o de LCW.

<sup>9</sup> Por ejemplo, durante años ha sido práctica habitual en el sector localizar un producto informático, de manera exclusiva o prioritaria, a las cuatro lenguas agrupadas convencionalmente en el acrónimo FIGS (*French, Italian, German, Spanish*).

ella pueden encontrarse sitios localizados, o susceptibles de serlo, *desde y hacia* infinidad de lenguas. En este sentido, el mercado de la LCW es mucho más abierto que el de LPI, puesto que las oportunidades comerciales y laborales en el primero no quedan restringidas de manera tan estricta como en este último a (casi) una sola lengua de partida y a un (exiguo) puñado de lenguas de destino.

Si prestamos atención al discurso de los contenidos que se localizan, observaremos que la popularización de una serie de plataformas informáticas comerciales y de Internet ha potenciado el empleo generalizado de una terminología, e incluso de una *iconografía*, que lectores, usuarios, jugadores e internautas de todas las latitudes creen reconocer de manera inconsciente como propias, a pesar de haber sido originadas en una lengua y una cultura ajenas y de seguir vinculadas a ellas.<sup>10</sup> Dicho proceso ha ido acompañado, por un lado, de la *trivialización* de conceptos técnicos vetados hasta poco antes a los expertos y, por otro, de la ostensible *permeabilización* de prácticamente cualquier área de conocimiento por parte de la terminología de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Todo ello ha propiciado la homologación *de facto* de un corpus terminológico que, sobre todo en LPI, es preceptivo utilizar y, por tanto, supone un condicionante más cuando se localiza un producto informático.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Como también sucede en la traducción de publicidad o en otras modalidades de traducción audiovisual, la abundante presencia referencias lingüísticas y culturales así como de imágenes y elementos de audio y vídeo propios de la cultura en la que se conciben originalmente un producto o unos contenidos sigue suponiendo uno de los mayores retos traductológicos y técnicos de la localización. La no aplicación de las prácticas más recomendables en este sentido (como, por ejemplo, la adaptación, la sustitución o incluso la eliminación de tales elementos) propicia que algunos productos localizados acaben resultándoles *extraños* a sus destinatarios.

<sup>11</sup> Así, por ejemplo, a un traductor que se enfrente a términos tan *comunes* como *operating system*, *file*, *edit* o *embedded* (incluso fuera de un proyecto de LPI) le cundirá mucho más su tiempo si lo dedica a hacerse con los glosarios oficiales del fabricante de turno para *copiar y pegar* los equivalentes en su lengua, en lugar de perderlo inútilmente tratando de dilucidar el grado de coincidencia semántica de *operativo* en español con el adjetivo sajón de la misma raíz, si *fichero* podría ser remotamente un equivalente aceptable de *file*, si *revisar*, *corregir*, *retocar* o tantos otros vocablos son traducciones plausibles al castellano del verbo original inglés, o si un metafórico y castizo *embutido* resulta o no más gráfico que el chocante

Cabe mencionar asimismo que, al igual que sucede en otros ámbitos especializados de la traducción, muy a menudo los textos originales han sido redactados por hablantes no nativos, lo cual supone, sin duda, una interferencia más a la hora de traducir. Este hecho es más frecuente, si cabe, en LCW que en LPI, donde los contenidos suelen estar sometidos a unos procedimientos más estrictos de redacción, revisión y control de calidad. En LCW también viene siendo mucho más habitual el empleo de sistemas de traducción automática (aunque en los últimos años se percibe un creciente interés de los fabricantes de software por utilizarlos de manera controlada en la localización de sus productos). Sus resultados, por ejemplo, en la traducción de sitios web suelen ser más que cuestionables y a menudo acaban perjudicando la imagen del titular de los contenidos *traducidos*.

Como ya hemos mencionado, hay otros aspectos de cariz lingüístico, que, por su repercusión técnica, revisten especial complejidad en los proyectos de localización, como el empleo de distintos sistemas de codificación de caracteres y símbolos de distintos alfabetos (*character sets*), la dirección de la escritura (horizontal, en ambas direcciones, o vertical) y todas las convenciones lingüísticas propias de un idioma. En este caso, la problemática técnica que plantean no difiere gran cosa entre LPI y LCW, aunque algunos factores como el habitual aumento de la longitud de los textos traducidos (por ejemplo, cuando se traduce del inglés hacia la mayoría de las lenguas románicas) suelen plantear mayores problemas en un producto informático (de manera similar a como lo hacen en la subtitulación) que en una web, donde las restricciones físicas de espacio suelen ser menores y existe mayor flexibilidad técnica para acomodar la traducción.<sup>12</sup>

---

*incrustado*. Aunque la *World Wide Web* también ha desarrollado y consolidado en pocos años su discurso propio, este tipo de restricciones terminológicas son menos férreas en proyectos de LCW, y el margen de maniobra lingüística es mucho mayor tanto en la redacción como en la traducción de contenidos para la Red.

<sup>12</sup> En los primeros tiempos de la localización (sobre todo en programas para sistemas operativos textuales como MS-DOS) no era infrecuente que las *cadena*s de texto traducidas debiesen obligatoriamente tener el mismo número de caracteres que sus correspondencias originales. Ello convertía la localización en un verdadero

Como acabamos de mencionar, las tecnologías, en general, y la microinformática y las telecomunicaciones, en particular, han *contaminado* prácticamente todos los rincones de nuestra vida cotidiana. Como consecuencia de ello, cada vez es más frecuente que los documentos convencionales que se traducen casi en cualquier ámbito vengán impregnados de las TIC y su terminología. En cierto sentido, ello supone algunas ventajas para el traductor en ciernes, que desde una edad muy temprana ya se ha familiarizado con el empleo de toda una serie de dispositivos y, por consiguiente, con su terminología.<sup>13</sup> No obstante, y pese a que hoy existe software especializado en cualquier ámbito científico, industrial, comercial o empresarial, la variedad temática y, por ende, de posibles campos de especialización del traductor, ya en activo o que estudia para convertirse en profesional, sigue siendo incontestablemente mayor en el ámbito de la LCW. ¿De qué tema o ámbito especializado no existe contenido en Internet? ¿De cuál es imposible encontrar algún sitio web susceptible a priori de ser traducido desde/hacia una determinada lengua? Es más, determinadas áreas de conocimiento muy especializadas que tradicionalmente no habían encontrado en los circuitos editoriales el canal adecuado para su difusión también han encontrado en Internet su propio espacio y un nuevo medio de publicación, aumentando con ello el volumen de traducción en este ámbito.

En este sentido, refiriéndose a las competencias exigibles al traductor en localización, Esselink (2001) recalca la importancia del conocimiento temático especializado en la LCW, puesto que la "web localization [...] requires subject-matter expertise", de modo que en este ámbito "language expertise in various vertical domains remains essential, probably even more so than in the *software localization era*".

---

quebradero de cabeza, como bien recuerdan los profesionales que trabajaban en el sector por aquel entonces.

<sup>13</sup> A diferencia de lo que sucedía en los albores de la localización, cuando muchos traductores mostraban su reticencia a introducirse en un campo tan técnico y complejo, hoy ha disminuido notablemente el grado de tecnofobia y es mucho mayor el interés que esta modalidad especializada de intermediación despierta en los centros de formación de traductores y entre sus estudiantes.

### Aspectos técnicos

Desde una perspectiva técnica, también existen diferencias relevantes que se plasman en el proceso de traducción y que, a la postre, tienen evidentes repercusiones en el ejercicio profesional de la traducción y en la formación de traductores. Tales diferencias atañen, entre otros, a factores como: la dispar naturaleza de software y contenido web (mucho más cerrada e inalterable en el primer caso, y más flexible y dinámica en el segundo), el empleo de diferentes tecnologías y lenguajes informáticos (de programación compilables en LPI, y de etiquetado y *script* en LCW), las plataformas informáticas en cuyo seno se ejecutan/visualizan los productos y contenidos localizados (sistemas operativos en LPI o navegadores en LCW) y la consiguiente adopción de diferentes estrategias y herramientas de *testing*,<sup>14</sup> la utilización de herramientas propias de cada ámbito (por ejemplo, compiladores en LPI o editores de HTML en LCW) o específicamente diseñadas para él (como editores multilingües de archivos binarios y de recursos en LPI frente a programas de presupuestación o traducción de páginas web en LCW), la estrategia de traducción empleada (en LPI es más frecuente la de extracción-traducción-reinserción, mientras que en LCW muy a menudo los textos se traducen en su *contenedor* original o bien a través de un sistema en línea de gestión de contenidos multilingües), la presencia de información metatextual localizable (como la que *esconden* las etiquetas META en HTML), etcétera.

Por su diversidad y complejidad, no abundamos aquí en estos aspectos más técnicos que también diferencian LPI y LCW, y que serían merecedores de un estudio mucho más amplio. En cualquier caso, el elemento subordinante más característico de la localización, que suele combinarse con otros en distinta medida, es la supeditación del texto susceptible de ser traducido al código informático que lo

---

<sup>14</sup> Con independencia de la estrategia y las herramientas que se empleen, existe, tanto en LPI como en LCW, una fase de extraordinaria importancia para la calidad del producto final denominada *testing*, que consiste en su comprobación y subsiguiente corrección una vez que ha sido localizado. Dicha comprobación abarca, además de la revisión lingüística en línea, la comprobación visual, de formato y, sobre todo, funcional del producto o los contenidos localizados para garantizar su correcto funcionamiento y visualización.

acompaña.<sup>15</sup> Esa *convivencia* entre texto en lenguaje natural y código informático (escrito en algún lenguaje de programación o de etiquetado) se asemeja a la que tiene lugar en la partitura musical de una ópera o de una canción, en la que coexisten el código musical (pentagrama, símbolos musicales, anotaciones, etc.) y la letra de la pieza, y acaba siendo la que en mayores aprietos pone al traductor/localizador (Mata Pastor, 2005: 203-204). Este hecho y el elevado grado de *tecnificación* (en cuanto a los conocimientos y herramientas necesarios) de esta doble modalidad de traducción convierten a la localización en una de las especialidades más *subordinadas*. En última instancia, ello sigue provocando cierta reticencia entre quienes se plantean especializarse en este campo y, en muchos casos, se convierte en un obstáculo insalvable para su implantación efectiva como especialidad independiente en los centros de formación.

### A modo de conclusión

Parece previsible que en los años venideros la localización seguirá moviendo ingentes volúmenes de traducción y ofreciéndoles así oportunidades laborales a muchos profesionales de nuestro entorno, siempre que dispongan de los conocimientos y manejen las herramientas que este sector exige, sobre todo en LPI. No obstante, a nuestro juicio, la LCW impone unos requisitos menos exigentes y brinda unas perspectivas mucho mayores en lo que a variedad lingüística y especialización temática se refiere. La mayor heterogeneidad de este mercado y de la oferta que lo sostiene, lejos de apabullar al neófito, debe convertirse en un acicate que le motive para buscar activamente más y mejores oportunidades profesionales, también fuera de los, a veces poco gratificantes, circuitos convencionales de intermediación.

---

<sup>15</sup> De hecho, una de las técnicas de *internacionalización* más recomendables, aunque no siempre se practique, consiste en separar –o *externalizar*– de antemano los textos traducibles del código informático, de manera que, a la hora de traducirlos, no corra peligro la integridad de éste.

La incontestable primacía del inglés también en el campo de la localización sigue contribuyendo a reforzar su presencia curricular como primera lengua extranjera de trabajo en los centros de formación de traductores, a veces en detrimento de otros idiomas. Sin embargo, en el caso de la LCW, se reabren prometedoras perspectivas para otros idiomas, las cuales pasan incluso por la revitalización de lenguas minoritarias o en peligro de extinción. Ello debe invitar a los responsables de la formación de traductores a integrar la LCW en los contenidos y materiales de los cursos que imparten, en particular los de traducción especializada, con independencia de que paulatinamente la localización se integre de forma expresa en la oferta formativa de sus centros. Sintonizar mejor con lo que demanda el mercado, poder trabajar en infinidad de idiomas y ámbitos temáticos, o motivar a sus estudiantes proponiéndoles traducir o comentar textos tan *subordinados* pueden ser razones que alivien el trabajo adicional y que supongan la preparación de materiales específicos o la adquisición por parte del propio docente de la formación mínima necesaria (mucho menor en LCW) para integrar la localización en sus clases. En este sentido, siguen echándose en falta iniciativas para la *formación de formadores* en este campo concreto, con lo que ésta acaba reduciéndose a menudo a la formación autodidacta.

Como hemos apuntado, ya es patente el interés despertado por la localización entre los investigadores y teóricos de la traducción, y sigue aumentando el número de tesis, trabajos de investigación de diversa entidad, comunicaciones en actas de congresos, etc. que le dedican su atención. En su mayoría se han ocupado de los aspectos eminentemente lingüísticos de estas nuevas tipologías textuales, pero siguen existiendo otras muchas facetas de la localización merecedoras de estudio. Quizá éste pase también por ahondar en las diferencias que hemos esbozado en esta modesta aportación y en sus implicaciones teóricas, traductológicas y profesionales.

### **Bibliografía**

AGUADO DE CEA, G., LORENTE ENSEÑAT, A. (en línea) (1997), " 'Software Localization': problemas lingüísticos y socioculturales", Actas de las IV Jornadas Internacionales de Terminología, Unión



Latina,

[[http://www.unilat.org/dtil/IVjornadas/cea\\_ensenat.htm](http://www.unilat.org/dtil/IVjornadas/cea_ensenat.htm)].

ESSELINK, B. (en línea) (2001), "From Software Localization to Web Globalization —and back", Multilingual Webmaster, ForeignExchange Translations,

[[www.multilingualwebmaster.com/library/software\\_localization.html](http://www.multilingualwebmaster.com/library/software_localization.html)]

ESSELINK, B. (en línea) (2005), "The Evolution of Localization", *Multilingual Computing and Technology. Guide to Localization 2005*, 4-7,

[<https://216.18.156.115/multilingual/downloads/printSupp75.pdf>].

LISA (en línea) (2003), *The Localization Industry Premier*, Ginebra, The Localization Industry Standards Association (LISA). (Versión en castellano: "Guía de introducción al sector de la localización.") [<http://www.lisa.org/products/primer.html>].

MATA PASTOR, M. (2005), "Localización y traducción de contenido web", in D. Reineke, 187-252.

REINEKE, D. (ed.) (2005), *Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones.

## **4.2 La localización de contenido web**

### **Publicación n.º 4:**

#### **«Traducción y localización de contenido web»,**

en REINEKE, DETLEF (ed.), 2005: Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías, Las Palmas de Gran Canaria, Ed. Anroart, 2005, 187-252.

## LOCALIZACIÓN Y TRADUCCIÓN DE CONTENIDO WEB<sup>1</sup>

*Manuel Mata Pastor*

### 1 Introducción

Hoy ya nadie se atreve a poner en duda que Internet se ha instalado definitivamente en casi todos los rincones de nuestras vidas, en los personales y en los profesionales; y quienes de una u otra manera estamos emparentados con el mundo de la comunicación multilingüe, en un sentido todo lo amplio que se quiera, lejos de poder sustraernos a su influjo — también a sus servidumbres — no podemos más que celebrarlo. Internet se ha convertido en el medio de información y comunicación por excelencia de este recién estrenado siglo y, con ello, en una fuente inagotable de trabajo para los proveedores de servicios lingüísticos. Empresas de toda índole, instituciones y particulares se asoman a la Red de Redes para darse a conocer, vender sus productos y servicios e interactuar con sus clientes, y ello se traduce en un ingente volumen de contenidos que, en muchos casos, requiere ser vertido a otros idiomas para conseguir tener una mayor audiencia, llegar a más clientes u ofrecerles más y mejores servicios.

El presente artículo se propone abordar los principales aspectos de la localización de contenido Web en la medida en que, si atendemos a algunas de sus peculiaridades, ésta constituye hoy por hoy una nueva modalidad de intermediación multilingüe en la que empresas y profesionales autónomos encuentran una rentable línea de negocio o una prometedora oportunidad laboral. En última instancia, este capítulo pretende contestar — o, cuando menos, ofrecer pistas y referencias en las que el lector pueda hallar respuestas concretas — a preguntas que reaparecen con una frecuencia cada vez mayor en los foros y publicaciones del sector o en los centros de formación de traductores, y que ponen de manifiesto el creciente interés que despierta esta materia.

Aunque en las páginas que siguen comentamos algunos aspectos que deseablemente también les resultarán de interés a quienes ya se dediquen

---

<sup>1</sup> El punto de partida de este trabajo coincide con el de la mayoría de los restantes capítulos de este volumen colectivo: los conceptos de *globalización* (G11N), *internacionalización* (I18N) y *localización* (L10N) y la acepción de tales términos convencionalmente empleada por los agentes del sector (LISA 2003 y [www.lisa.org](http://www.lisa.org)) y amalgamada, junto a la *traducción*, en el acrónimo GILT. Obviamos repetir aquí su formulación puesto que ya se explica suficientemente en otros lugares de este volumen.

profesionalmente a la localización, este trabajo va dirigido, sobre todo, a quienes deseen iniciar su andadura en este campo, o acaben de iniciarla académica o profesionalmente. No en vano, los profesionales autónomos constituyen un segmento nada desdeñable del sector de la localización, tanto si trabajan para sus propios clientes como si lo hacen a través de la intermediación de un proveedor de servicios de traducción o localización.

Transcurridos algunos años desde el boom de la Red en la segunda mitad de los noventa y de la microinformática en los ochenta, ya existe una nutrida colección de trabajos y materiales que se han ocupado de las distintas vertientes de la localización, como se pone de relieve en varios capítulos de este trabajo colectivo, y que en su mayoría resultan aplicables y de enorme utilidad también en la localización de contenido Web<sup>2</sup>. Algunos de los principales que han abordado específicamente este asunto, provenientes casi todos ellos del ámbito profesional y en bastante menor medida del académico, se mencionan al final de este capítulo y a ellos se alude en su transcurso. Estas páginas aspiran a completarlos modestamente desde nuestra propia experiencia profesional en este sector y en la formación de profesionales de la traducción y la localización.

## 2 Algunas precisiones conceptuales y terminológicas

Si bien sí parece existir acuerdo, incluso entre los más profanos, en torno a lo que encierra el concepto Internet<sup>3</sup>, no resulta tan manifiesto el consenso en el caso de *Web* y sus múltiples denominaciones, entre las que pueden contarse algunas como "página", "portal", "sitio" — o "*site*" —, "sede",

<sup>2</sup> A quienes se inician en el terreno de la localización y traducción de contenido Web pueden resultarles útiles, entre otros, trabajos como los de Corte (2002), Maroto (2001a), Topping (2000), Yunker (2001) o el suplemento monográfico "Global Web" del número 55 la revista *Multilingual Computing & Technology* ([www.multilingual.com](http://www.multilingual.com)) como introducción general, Galibert (2004) sobre la traducción de archivos HTML, o Díaz Fouces (2004) o Gouadec (2003) desde la perspectiva de la formación de traductores, además de las secciones del manual de Esselink (2000) dedicadas a la localización de lenguajes de etiquetado. Como ejemplos de casos prácticos, cabe citar los trabajos de Corte (2000) o Cheng (2000), amén de los muchos que a menudo incluyen en sus propias Webs las principales empresas del sector.

<sup>3</sup> En el ámbito hispanohablante, Internet recibe también denominaciones como "Red de Redes", "Telaraña" o "MultiMalla Mundial (MMM)". Por lo demás, parece existir unanimidad en la adopción del término inglés *Internet* (*INTERconnected NETworks*) aunque no en su género en castellano, que la Real Academia de la Lengua Española recoge como ambiguo, mientras que en el uso del término siguen alternando masculino (*el Internet*) y femenino (*la Internet*).

"presencia" o "*marketplace*", apellidadas o no *Web* adjetivando a la inglesa su significado. Ninguna de ellas — salvo quizá *Web* a secas — parece amalgamar todas las características que hoy en día puede presentar lo que comúnmente denominamos *página Web*, si entendemos como tal: un (sub)conjunto acotado de información en diversos formatos electrónicos, generalmente estructurado y organizado hipertextualmente, que se puede consultar en un ordenador, en una red de ordenadores o a través de Internet, que tiene asignado globalmente uno o varios identificadores alfanuméricos en forma de URL, y que en la actualidad se articula sobre la base técnica de uno o varios lenguajes de etiquetado (o marcado) y de programación, y de varios protocolos de telecomunicaciones, fundamentalmente HTTP y TCP/IP<sup>4</sup>.

La disparidad de las denominaciones empleadas para designar el objeto de estudio que aquí nos ocupa es fiel reflejo de la caleidoscópica naturaleza de Internet, y la convergencia de tecnologías y servicios a la que con reiteración nos referimos a lo largo de este trabajo acrecientan más, si cabe, el mestizaje y la confusión.

Una de las denominaciones más empleadas, con especial frecuencia en el ámbito académico y en el lenguaje común, es la de "traducción de páginas Web", aunque quizá sea ésta una de las más imprecisas. En primer lugar, y como se detalla en otros capítulos de este volumen, la *traducción*, entendida como trasvase interlingüístico e intercultural, constituye sólo un eslabón más de un proceso, el de la *localización*, extraordinariamente complejo, en el que se superponen a tareas de índole lingüística (traducción, gestión de terminología, elaboración de guías de estilo, etc.) otras propias de la programación y la ingeniería informática, el tratamiento y diseño gráfico o multimedia, la gestión de proyectos, el marketing o la venta, entre otras áreas. En segundo, la denominación "página" se correspondía a menudo con la realidad en los albores de Internet, cuando efectivamente el contenido Web se concentraba en una única *página* o *pantalla*. Hoy, sin embargo, lo habitual es que, por *pequeña* que sea una Web, su contenido se organice en diversas secciones y se reparta en varias *páginas*. Por último, la *World Wide Web* es, a pesar de identificarse a menudo con ella, sólo una parte — más bien, un *servicio* — de Internet. Ciertamente se ha convertido en el más utilizado y que ha *fagocitado* a otros servicios tradicionales de la Red que en sus orígenes se prestaban a través de ella de manera autónoma y diferenciada (como Mail, Chat o News), pero conceptualmente no deja de constituir una imprecisión.

---

<sup>4</sup> URL = *Uniform/Universal Resource Locator*, HTTP = *HyperText Transfer Protocol*, TCP/IP = *Transport Control Protocol/Internet Protocol*.

Hechas estas matizaciones y conscientes de las imprecisiones reseñadas, en este trabajo emplearemos, en aras de la brevedad, *LPI* (localización de productos informáticos) y *LCW* (localización de contenido Web).

La *LPI* abarca lo que convencionalmente conocemos como aplicaciones o programas informáticos, pero también, en un sentido laxo, cualquier otro producto que quepa incluir genéricamente dentro del concepto *software*, como las *utilidades*, los juegos informáticos, los productos multimedia con fines educativos o de entretenimiento, etc., además de toda la documentación, electrónica e impresa, que los acompaña. Con *LCW* aquí nos referimos, en un sentido todo lo amplio que se quiera, a la localización de materiales creados o albergados en alguno de los formatos, o procesados por algunas de las tecnologías, vinculados convencionalmente a la *World Wide Web*, en particular, y a Internet, en general, pero por extensión también a otros que, fruto de la convergencia y la integración que en la actualidad están experimentando las tecnologías de la información y las comunicaciones, guardan una estrecha relación con los primeros por su manera de crearse y procesarse o por los medios empleados para hacerlo. Piénsese por ejemplo, en los contenidos de servicios de telefonía móvil multimedia o de aplicaciones WAP (*Wireless Application Protocol*), por mencionar sólo un par de casos.

Por las razones apuntadas, también empleamos en adelante *contenido* para referirnos de manera genérica al conjunto de datos organizados informáticamente que componen una *Web*, sea cual sea su denominación, o circulan por la *WWW* y el usuario/navegante percibe unitariamente como albergados en un mismo *contenedor*.

### 3 Localización de contenido Web (LCW)

La *LCW* es en una enorme medida heredera de los procedimientos, estrategias, herramientas y prácticas en general que, durante las últimas tres décadas aproximadamente — y hoy ya de manera consensuada —, se han venido empleando en la localización de productos informáticos (*LPI*), y que se abordan con detalle en otros capítulos del presente volumen; en menor medida, también de otros habitualmente adoptados en modalidades de traducción *subordinada* (*constrained translation*)<sup>5</sup>, como la audiovisual, en

<sup>5</sup> En los últimos años, la localización, tanto de productos informáticos como de contenido Web, ha venido recibiendo una creciente atención en el ámbito de la investigación académica. Algunos intentos de clasificación incluyen esta *nueva* modalidad de mediación

el caso de contenidos multimedia. La creciente convergencia de infraestructuras, tecnologías y servicios informáticos y de telecomunicaciones (patente tanto en los ámbitos profesionales como en el personal y el doméstico, por ejemplo, en servicios de telefonía móvil, televisión interactiva, domótica, etc.) acentúa aún más la fusión — y en ocasiones la confusión — entre LPI y LCW agrupándolas convencionalmente bajo el único paraguas de la *localización*, entendida como la define la LISA<sup>6</sup>, o de etiquetas acuñadas por el sector como GILT.

No obstante, de la naturaleza eminentemente *abierto, dinámica y cambiante* de los contenidos que residen en la Red o circulan por ella, que contrasta con el carácter esencialmente *cerrado* de un producto informático convencional, se derivan otras diferencias que algunos autores (Esselink 2001) agrupan en cuatro aspectos: la frecuencia de actualización, la tecnologías de traducción, la relación entre el autor del software/contenido y el proveedor de servicios de localización, y las competencias del traductor. Antes de adentrarnos en la LCW propiamente dicha, a continuación recapitulamos algunas de las diferencias entre un producto informático y el contenido Web que mayor incidencia tienen en el proceso de localización, y a las que haremos referencias constantes a lo largo de este trabajo.

LPI	LCW
acceso local (paquete)	acceso remoto (contenido/servicios)
producto cerrado	contenido/servicio abierto
ciclo corto	ciclo variable
unidireccionalidad (EN → XX) [FIGS <sup>7</sup> ]	multidireccionalidad (XX → YY)
universalidad [I18N]	pluralidad [L10N]
contenido original localizado	contenido original localizado y <i>local</i>
destinatarios (más) concentrados geográficamente	destinatarios (más) distribuidos geográficamente
lenguajes de programación (compilados o interpretables)	lenguajes de etiquetado lenguajes interpretables

intercultural en el ámbito de la traducción *subordinada* y la traducción audiovisual (Mayoral 2001: 34-35 o Hurtado 2001: 87-91).

<sup>6</sup> "[...] the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets" (LISA 2003).

<sup>7</sup> Acrónimo habitualmente empleado en el sector de la localización para agrupar francés, italiano, alemán y español (*French, Italian, German and Spanish*), como lenguas a las que tradicionalmente se localiza un producto informático antes que a otras.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

LPI	LCW
formatos irreversibles	formatos reversibles
plataformas: equipos y sistemas operativos	plataformas: buscadores
L10N por producto	L10N por plan(es)/proyecto(s)
cadena de producción semiestructurada	cadena de producción no estructurada
cliente: fabricante de producto	cliente: cualquiera
gestión centralizada	gestión distribuida
prácticas estándar	prácticas por estandarizar
presupuestos atomizados	relación contractual a medio plazo
herramientas: OFI+CAT+L10N+PROG	herramientas: OFI+CAT+L10N+PROG+WEB+CMS/ GMS

**Tabla 1:** Localización de productos informáticos (LPI) versus. localización de contenido Web (LCW).

Ciñéndonos a aspectos más técnicos, hemos de recordar que los productos informáticos suelen construirse a partir de la compilación de conjuntos de instrucciones escritos en un *lenguaje de programación* de alto nivel, que suelen estar vinculados a una o varias plataformas. Dicho proceso de compilación es, por lo general, *irreversible* y consiste en la *traducción* del *código fuente* que contiene las instrucciones del programa a *lenguaje máquina* (es decir, a cadenas binarias de ceros y unos), para poder comunicarse con el procesador de una computadora. Además, en el caso de la LPI, el acceso al material fuente o no compilado suele estarle vetado a quien realiza la localización por obvias razones comerciales o de confidencialidad. Por el contrario, en Internet suelen emplearse, por separado o entrelazados, *lenguajes de etiquetado* (que no necesitan compilarse y que el navegador interpreta sobre la marcha), y *lenguajes interpretables* (que tampoco necesitan compilarse y no dependen de ninguna plataforma concreta).

Un interesante punto de intersección entre LPI y LCW lo constituyen los proveedores de servicios de aplicaciones o ASP (*Application Service Providers*)<sup>8</sup>, empresas que le ofrecen al usuario la posibilidad de utilizar y actualizar una aplicación sin necesidad de instalarla físicamente en su orde-

<sup>8</sup> Curiosamente, el portal sobre tecnología Whatis.com lo sitúa en la segunda posición entre los diez términos que más se confunden o se malinterpretan. La otra acepción de ASP, más común si cabe, es *Active Server Pages*, que también mencionamos en este trabajo.



nador personal, pues ésta reside en un servidor de aplicaciones. Esta tecnología, ya implantada con éxito en algunas organizaciones, amén del abaratamiento de costes y la reducción de recursos que supone para el usuario final, facilita enormemente la actualización de las aplicaciones y, si se generaliza su uso en el futuro, puede acabar modificando algunos de los procedimientos ya habituales en un proyecto de LPI acercándolos aún más a los propios de la LCW.

### 3.1 El ciclo de vida de una Web

De los aspectos anteriores, merece especial atención la comparación de los ciclos vitales de un producto de software y una Web. Como venimos diciendo, ésta es, a diferencia de productos de software tradicionales como una aplicación de sobremesa, un videojuego, una enciclopedia multimedia, etc., un contenedor *dinámico* y casi siempre *abierto* a sucesivas incorporaciones de contenido. Si bien las etapas iniciales que componen su *ciclo vital* son globalmente muy similares a las de aquéllos, e incluso a las de prácticamente cualquier producto (diseño, desarrollo y producción), las Webs presentan dos diferencias cruciales: primero, el hecho de que el paso siguiente a la producción es el de la publicación (en Internet, en una intranet, en una red privada virtual, en una red WAP, etc.)<sup>9</sup> y, por lo tanto, no existen las tradicionales fases de distribución y venta de un producto convencional; y segundo, el carácter cíclico de las fases que atraviesa desde su concepción inicial hasta la publicación.

---

<sup>9</sup> Por lo general, incluye también gestiones como la contratación y mantenimiento de dominios, el alta en buscadores, etc.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

ciclo vital		localización	
<i>producto de software</i>	<i>contenido Web</i>	<i>producto de software</i>	<i>contenido Web</i>
diseño ↓	diseño ↓	poco frecuente	poco frecuente
desarrollo ↓	desarrollo ↑↓	poco frecuente	poco frecuente
producción ↓	producción ↑↓	frecuente [simship]	frecuente
lanzamiento ↓	publicación ↑↓	muy frecuente	muy frecuente
distribución ↓	actualización ↑	muy frecuente	muy frecuente
venta ↓		muy frecuente	
actualización <sup>10</sup> [...] ↑		muy frecuente	

**Tabla 2:** Ciclos de vida de productos de software versus contenido Web.

En principio, la localización de una Web puede llevarse a cabo en cualquiera de las etapas de su ciclo vital. Idealmente, aunque no es ni mucho menos lo más habitual, puede plantearse desde el mismo momento de su concepción o en las fases de diseño y desarrollo, aunque lo más frecuente es que la posibilidad de localizar una Web se plantee en algún estadio avanzado de su desarrollo o, sobre todo, una vez finalizada la producción y publicación de su primera versión o de alguna versión posterior. En general, cuanto más temprana sea la fase del ciclo vital de una Web en la que se acometa su localización, o siquiera se baraje la posibilidad de localizarla, menor será la problemática que ésta plantee y mayores serán las oportunidades de internacionalizarla a priori. Y, a la inversa, como sucede en la LPI, cuanto mayor sea el grado de internacionalización de una Web y cuanto antes se haya internacionalizado (cultural y técnicamente) menores serán los problemas que acarree luego su localización.

<sup>10</sup> Como ya hemos apuntado, un producto de software comercial suele tener una longevidad menor que el contenido Web. Tras su comercialización es actualizado mínimamente mediante parches (*patches*) y puede ser reemplazado por una o varias versiones corregidas (*builds*), que cubren aspectos funcionales y no suelen afectar a su localización. Tras unos meses queda obsoleto y es sustituido por una nueva versión o por un producto diferente.

Existen determinados componentes de un producto informático convencional cuya localización se acerca más (tanto por los procesos que implica como por sus ciclos vitales y de actualización) a la de contenido Web que a la de un producto de software. Tal es el caso de la documentación en formato electrónico de un producto de software (guías de instalación, manuales del usuario, sistemas de ayuda o de asistencia técnica *on-line*). El aumento de la proporción de documentación en formato electrónico en detrimento de la tradicionalmente suministrada en papel, por un lado, y la creciente implantación de sistemas de *Single Source Publishing* (SSP), por otro, han propiciado que tales elementos se *distribuyan* hoy como *contenido Web* a través de Internet, el correo electrónico, boletines de noticias, etc. y, por tanto, que su localización se asimile por entero a lo que aquí consideramos contenido Web.

No hemos de olvidar que también existen Webs con una vida efímera, como las diseñadas para una campaña electoral o para promocionar el lanzamiento de un producto o servicio. En muchos casos, dichas Webs *mueren* una vez cumplido su cometido o quedan abandonadas a la deriva en la Red, pero su proceso de localización no difiere sustancialmente del que se lleva a cabo en Webs más *longevas*, con la excepción, como es lógico, de las fases de mantenimiento y actualización posteriores.

La localización de productos de software libre (*free software*) y de código abierto (*open source*) constituye un caso un tanto peculiar, pues presentan variaciones en su ciclo vital respecto al esquema anterior al no estar supeditadas su producción y comercialización a los procesos y canales convencionales del mercado y al contar así con calendarios de lanzamiento y flujos de trabajo mucho más flexibles. Las constantes actualizaciones a las que quedan sometidos, a veces de por vida, los programas de código abierto, a cargo generalmente de equipos de programadores y traductores muy distribuidos movidos por el voluntarismo, hacen que su localización se convierta a menudo en un proceso continuado, como si de contenido Web se tratara.

### 3.2 Tipos de Web

Existen infinidad de clasificaciones, en su mayoría de corte teórico y no exentas de excepciones en la caleidoscópica realidad de la Red, que se han propuesto definir y agrupar los tipos o categorías de Web y que resultan inviables o tienen una utilidad práctica tan cuestionable como el intentar clasificar los tipos de publicaciones impresas o de estilos musicales. Tales

intentos por *taxonomizar* una realidad tan heterogénea como la del contenido Web y sus posibles mutaciones se basan en infinidad de criterios aunque, como instrumento de comunicación y de interacción que es un sitio Web, los factores que suelen determinar en mayor medida la forma y el contenido de una Web son los objetivos que persigue y los destinatarios a quienes va dirigida, así como la distancia y la relación que median entre éstos y sus creadores o titulares.

Así, a grandes rasgos, cabría diferenciar entre sitios genéricos frente a sitios específicos, según vayan dirigidos al público en general o a un determinado segmento de la población internauta o del mercado; o entre sitios que pretenden informar, convencer, vender o entretener, según su(s) objetivo(s). Pero también, y sin ánimo de ser exhaustivos, entre: Webs personales, empresariales o institucionales, según su titularidad; verticales o monográficas, horizontales o transversales (a menudo denominados "portales"), según su temática o el sector en el que se enmarcan o del que se ocupan; divulgativas o especializadas, según el grado de especialización de sus contenidos o destinatarios; con un ciclo vital determinado o indeterminado, según su longevidad; públicas, privadas o de acceso parcialmente restringido; gratuitas o de pago; *seguras* y *no seguras*, etc. En lo que atañe a su localización, cabría diferenciar entre Webs monolingües o multilingües, o de arquitectura o ubicación centralizada o distribuida por idiomas, comunidades de destino, países, zonas, etc.

Existen asimismo en la Red *entes digitales* tan difíciles de catalogar como los propios buscadores y metabuscadores o las plataformas de aprendizaje en línea (*e-learning*), que constituyen una categoría con entidad propia y que en la actualidad se sitúan sistemáticamente a la cabeza de los más visitados. Por si fuera poco, no paran de surgir nuevas formas de comunicación como los *Weblogs* o *blogs*, o los *wikis*, aunque por lo general no son susceptibles de ser localizados por su naturaleza, contenido, objetivos y destinatarios.

No obstante, desde el punto de vista de la localización, el aspecto que más nos importa es, sin duda, el grado de dinamismo/estatismo de la Web, factor que en mayor medida condiciona a la postre las estrategias, las herramientas y el planteamiento adoptados para localizarla.

Cuando se dice que una Web es (más o menos) estática/dinámica, cabe referirse a varios aspectos:

- *La volatilidad del contenido y la frecuencia y regularidad de su actualización.*

Aunque una Web es, en general — y ahí precisamente radica uno de sus atractivos y peculiaridades —, un contenedor *dinámico*, puesto que sus contenidos se van actualizando a lo largo del tiempo, la frecuencia con la que estos se modifiquen, se eliminen, se reubiquen o se sustituyan por otros puede variar sustancialmente. Así, las Webs *institucionales* o las secciones de carácter *corporativo* de una Web se suelen actualizar con mucha menor frecuencia que otras que contienen noticias, novedades y, en general, contenidos más volátiles o perecederos. Por el contrario, la Web de un medio de comunicación, un portal de información bursátil o un servicio de resultados deportivos en tiempo real presentan una frecuencia de actualización muy alta que en ocasiones reduce la vida de los contenidos a unos pocos instantes. Este factor resulta crucial tanto a la hora de planificar y presupuestar el proceso de localización como en su posterior ejecución, y sus consecuencias en toda la cadena de producción no son nada desdeñables, como ya hemos apuntado.

- *El dinamismo visual.*  
En una Web pueden incluirse elementos que provocan en el usuario la sensación de actividad o movimiento (gráficos animados, sistemas de navegación dinámicos, sonido o música, animaciones multimedia, video clips, etc.). Tales *efectos* que el usuario percibe se basan en el empleo de determinados formatos o tecnologías subyacentes, cuyo conocimiento resulta decisivo a la hora de localizar una Web, y que van desde etiquetas tan sencillas como las del elemento `<MARQUEE>`<sup>11</sup> hasta complejas animaciones audiovisuales, pasando por lenguajes de etiquetado como DHTML (*Dynamic HTML*) o lenguajes de programación *interpretables* como JavaScript o JScript<sup>12</sup>.
- *El grado de interactividad que se le ofrece al usuario.*  
En algunas Webs, la interactividad se reduce a que el usuario puede navegar por ella haciendo uso de sus hipervínculos, mientras que en otras se le permite introducir datos o interactuar con ella de muy diversas maneras, por ejemplo, cumplimentando un formulario. En tales casos, dicha interactividad suele responder al uso de lenguajes de etiquetado dinámicos o de *scripts* escritos en lenguajes de programación interpre-

<sup>11</sup> Sobre el empleo de la etiqueta doble `<MARQUEE>`, véanse, por ejemplo, <http://msdn.microsoft.com/workshop/author/dhtml/reference/objects/marquee.asp> o <http://www.scit.wlv.ac.uk/encyc/marquee.html>.

<sup>12</sup> JavaScript es una variante del lenguaje de programación Java desarrollada inicialmente por Netscape para dotar a las Webs de mayor interactividad y dinamismo ejecutando instrucciones en el cliente. JScript es la implementación de ECMAScript realizada por Microsoft e incorporada a su navegador Internet Explorer.

tables como los citados, o de tecnologías como ActiveX, CGI (*Common Gateway Interface*) o FastCGI.

En los primeros años de vida de Internet, las Webs eran totalmente *estáticas* (sobre todo, desde el punto de vista de su dinamismo visual y de su grado de interactividad) y se componían de archivos HTML (*HyperText Markup Language*) y elementos gráficos de escasa complejidad técnica (a lo sumo, imágenes fijas o gráficos animados), pero con el surgimiento de nuevas necesidades y tecnologías, se han ido dinamizando paulatinamente mediante la inclusión de lenguajes o tecnologías como los mencionados.

Como ejemplos de un grado elevado de interactividad, piénsese en un buscador, en una base de datos que el usuario consulta en línea o en un portal de comercio electrónico en el que puede adquirir bienes y servicios. En tales casos, el dinamismo de la Web responde, sobre todo, a su arquitectura cliente-servidor.

- *La arquitectura cliente-servidor.*  
Si atendemos a cómo se han planteado la interacción entre servidores y clientes y la *proyección* en estos últimos de los contenidos alojados en los primeros, cabe distinguir en líneas generales entre Webs estáticas y dinámicas. En las *estáticas*, los contenidos albergados en el servidor de páginas Web se transfieren *tal cual* al cliente que los solicita, de manera que el navegador los interpreta y se los proyecta al usuario. Hoy es muy frecuente que existan en el servidor aplicaciones que consultan bases de datos para intercambiar información con el navegador del cliente. En tales casos, la plétora de tecnologías y arquitecturas posibles es inacabable, y ello complica sobremanera el proceso de localización.

Aunque hayamos analizado por separado el dinamismo de una Web desde distintas perspectivas, lo habitual en la práctica es que una Web *dinámica* lo sea en varios o todos los sentidos anteriores. Siguen existiendo millares de Webs *estáticas* desde el punto de vista de su arquitectura cliente-servidor pero que incluyen elementos dinámicos de alguno de los tipos mencionados. En la mayoría de las Webs con una arquitectura cliente-servidor estática, suele ser posible descargar íntegramente sus contenidos con programas de teledescarga o navegación *off-line*<sup>13</sup> (y mantenerlos actualizados en sucesivas sesiones). Ello puede resultar muy útil para disponer de los contenidos localizables de manera casi inmediata, por ejemplo, para analizarlos y pre-

<sup>13</sup> También denominados "aspiradores de Web", como HTTrack, Teleport Pro o WebReaper, entre otros muchos.

sentarle una propuesta de servicios de localización a un posible cliente. Ésa es precisamente una de las oportunidades laborales que se les brindan a los profesionales autónomos y pequeños proveedores de servicios de traducción y localización a la que aludiremos luego.

En líneas generales, la caracterización de una Web como estática/dinámica desde el punto de vista de su arquitectura cliente-sevidor constituye el factor al que de manera más drástica queda supeditada la estrategia de localización aplicable, hasta tal punto que, en algunos casos, puede llegar incluso a cuestionar la propia viabilidad de su localización, dependiendo de si el proveedor cuenta con los medios humanos y materiales para acometerla.

A riesgo de simplificar, desde el punto de vista de su arquitectura cliente-servidor y del carácter estático/dinámico de sus componentes, cabría reducir los tipos de Web a tres.

tipos de Web	Web estática	Web semiestática	Web dinámica
frecuencia de actualización	variable	variable	(muy) alta
HTML <sup>14</sup>	X	X	X
contenido gráfico	X	X	X
contenido multimedia	[X]	X	[X]
scripts	[X]	X	X
applets y aplicaciones en cliente	-	X	X
aplicaciones en servidor	-	-	X
bases de datos	-	-	X

**Tabla 3:** Tipos de Web y sus características.

En las páginas que siguen nos ocuparemos fundamentalmente de los dos primeros tipos y señalaremos tan sólo algunas peculiaridades del tercero. Las Webs totalmente dinámicas escapan a los objetivos del presente trabajo,

<sup>14</sup> HTML no es ni mucho menos el único *lenguaje de salida* en el que se proyectan los contenidos Web en un navegador, aunque sí el más frecuente.

tanto por la variedad de arquitecturas posibles como por su complejidad<sup>15</sup>. Sin embargo, ha de tenerse en cuenta que cuando la arquitectura de una Web está integrada por aplicaciones y bases de datos dinámicas, las dos estrategias más plausibles pasan por localizar el contenido en los propios formatos y aplicaciones *nativos* que lo albergan<sup>16</sup> o bien extraerlo para convertirlo a algún formato *intermedio* de manera que se pueda localizar y volver a reinsertar. Cuando se opta por el procedimiento de extracción-localización-reinserción, la ejecución del proyecto está también al alcance de profesionales autónomos y otros proveedores que no dispongan de sofisticadas infraestructuras<sup>17</sup>.

Existe, por tanto, una manifiesta heterogeneidad en los *envoltorios* del contenido Web, que seguidamente analizamos más de cerca estudiando pormenorizadamente la estructura general de una Web estática o semiestática, primero desde fuera y luego desde dentro.

### 3.3 Macroestructura de una Web

En toda Web existen dos niveles superpuestos en los que se estructura su contenido: el *virtual* o visual, que constituye la organización, o mapa de navegación, que percibe el usuario cuando se desplaza por sus páginas y apartados, y cuya principal peculiaridad estriba en la hipertextualidad o posibilidad de moverse de manera no secuencial por su contenido; por otro, el *real* o subyacente, es decir, el conjunto organizado de carpetas, subcarpetas y archivos almacenados en el servidor en el que está hospedada la Web.

Por lo que respecta a su estructuración *visual*, existen ciertas convenciones comunicativas y pautas de diseño para organizar el contenido de una Web en secciones y subsecciones, pero este aspecto resulta de vital importancia al internacionalizar o localizar una Web, puesto que los esquemas de

<sup>15</sup> Como iniciación al empleo de sistemas de gestión de bases de datos (SGBD) en Internet y para familiarizarse con las arquitecturas de mayor implantación, puede consultarse el trabajo de Sánchez y Álvarez Vargas (2005).

<sup>16</sup> Esta primera posibilidad es más remota puesto que implica disponer íntegramente de los contenidos (y de la infraestructura física y lógica necesaria para procesarlos) o poder acceder físicamente al servidor que los aloja, y ello presupone asimismo una estrecha cooperación entre el cliente titular de los contenidos y el proveedor.

<sup>17</sup> En el caso de las aplicaciones, los procedimientos y herramientas de traducción son análogos a los empleados tradicionalmente en la LPI. Cuando se trata de contenido de bases de datos, no es infrecuente recurrir a formatos con un alto grado de compatibilidad y flexibilidad, como CSV (*Comma Separated Values*), o a otros de gran implantación en el mercado que puedan procesarse fácilmente con aplicaciones ofimáticas, como los de hojas de cálculo o sistemas de gestión de bases de datos de sobremesa.



navegación y de estructuración mental de la información varían sustancialmente de una cultura a otra. La direccionalidad de los idiomas (horizontal en ambos sentidos en el árabe, o de izquierda a derecha y de arriba abajo en el chino, por ejemplo) es otro factor que debe tenerse en cuenta tanto a la hora de diseñar y desarrollar una Web multilingüe, para internacionalizarla correctamente a priori, como en el momento de localizarla.

En el nivel subyacente o *real* de estructuración de una Web, el conjunto de código informático (en lenguajes de etiquetado, de programación y de *script*) y contenido textual (y metatextual), gráfico y multimedia se almacena organizadamente en contenedores (archivos o ficheros) que, al igual que sucede en un producto informático, son básicamente de dos tipos: programas o archivos ejecutables por un *procesador* físico o lógico (integrados por instrucciones que *hacen cosas*), y documentos (que albergan el contenido). Aunque el contenido localizable suele hallarse en estos últimos, no es infrecuente que aparezca intercalado en el código de los primeros. Además, existen otros archivos complementarios, como las hojas de estilo en cascada, CSS (*Cascade Style Sheet*), o las hojas de estilo XSL (*XML Stylesheet Language*), que no contienen elementos localizables y controlan el formato, la apariencia y la uniformidad visual del contenido.

La diseminación y el nivel de atomización del contenido de una Web en archivos diferentes es muy variable y depende en gran medida de los criterios de diseño adoptados en su concepción pero, por *pequeña y poco voluminosa* que pueda parecer una Web, por lo general se compone de decenas de archivos, que pueden llegar fácilmente a ser miles en el caso de Webs de cierta entidad. A diferencia de lo que suele suceder en un producto informático (en el que un archivo compilado puede contener *en sí mismo*, como resultado de la compilación, numerosos recursos gráficos como cursores, iconos e imágenes de diverso tipo), en el caso del contenido Web, los archivos *escritos* en lenguajes de etiquetado (HTML, por ejemplo) y de *script* (JavaScript, pongamos por caso) son a todos los efectos documentos de *texto sin formato* que, como tales, no permiten la inclusión de ningún elemento gráfico ni multimedia sino tan sólo de remisiones a los archivos que los alberguen.

Controlar y manipular un número tan elevado de archivos y subcarpetas constituye uno de los retos de todo proyecto de LCW; más, si cabe, que en la localización de un producto informático. Resulta vital preservar dicha estructura organizativa de manera que las remisiones cruzadas que se hacen entre programas y documentos, entre instrucciones y contenidos, arrojen los resultados deseados y la Web se visualice y sus elementos dinámicos funcionen correctamente. De ahí que una de las funciones básicas imprescindibles

en cualquier herramienta de traducción asistida o de localización sea precisamente la de gestión de archivos y subcarpetas. No es infrecuente el empleo, de manera complementaria, de *utilidades* específicamente diseñadas, por ejemplo, para la gestión de archivos y carpetas, la realización de búsquedas/sustituciones masivas o por lotes, y la gestión y presupuestación de imágenes o el recuento discriminado de palabras en archivos etiquetados.

Cuando se localiza una Web — o idealmente cuando se diseña —, una de las tareas preliminares consiste en idear la manera en la que se organizarán jerárquicamente sus contenidos, previendo las implicaciones de su localización o de posibles ampliaciones y reestructuraciones para minimizar su repercusión. Así, existen Webs en las que el idioma original constituye el eje principal y los contenidos localizados a otros idiomas se estructuran en sendas subcarpetas dependientes de él. Otra organización posible consiste en ubicar todos los contenidos de manera adyacente al mismo nivel, especialmente en Webs de reducidas dimensiones. En ocasiones se opta por racionalizar la organización de los contenidos almacenando los archivos *comunes* (por ejemplo, hojas de estilo, imágenes no localizables y otros recursos compartidos por todas las versiones) en una o varias carpetas centralizadas a las que se accede desde los archivos de las distintas versiones que comparten dichos recursos.

Es frecuente que las grandes compañías e instituciones opten por construir Webs autónomas, vinculadas en mayor o menor medida y con más o menos contenido compartido, organizándolas por lenguas, comunidades de destino, países o incluso regiones.

Como bien sabe el lector, la estructuración *real* de una Web multilingüe suele plasmarse en el plano *visual* de dos maneras fundamentalmente: una página de entrada o bienvenida multilingüe le ofrece al navegante la posibilidad de elegir un idioma o destino para dirigirse a la correspondiente versión localizada, o bien una página de entrada en el idioma principal incluye algún mecanismo (lista desplegable, banderas, iconos, etc.) que invita al usuario a elegir su camino. Por convención, dicha *página de bienvenida* suele corresponderse con el archivo `index.htm` (o `index.html`), que a veces alberga la totalidad de su contenido y en otras ocasiones contiene remisiones a los archivos en los que éste está alojado.

La previsión resulta fundamental también en este aspecto, puesto que no tomar inicialmente en consideración que una Web vaya a acabar localizándose provoca que la organización de sus contenidos no prevea la inclusión de las versiones localizadas y ello puede suponer la completa reestructuración del árbol de archivos y carpetas.

### 3.4 Microestructura de una Web

Al igual que sucede en los productos informáticos, en una Web no existe una relación biunívoca entre las unidades que, como tales, percibe el usuario (página o sección de una Web, o elemento de la interfaz de un programa) y los *recursos* que la integran, los cuales, como acabamos de ver, suelen hallarse almacenados en archivos diferentes. Así, por ejemplo, tanto las cadenas de texto y los controles que conforman un cuadro de diálogo en un programa informático como los botones, *banners* o marcos que componen una página Web proceden de diversos recursos. En el primer caso, lo habitual es que hayan sido compilados, por ejemplo, en uno o varios archivos ejecutables o en bibliotecas de enlace dinámico (DLL, *Dinamic Link Library*), mientras que en el segundo, los recursos permanecen inalterados en los archivos que los albergan.

Amén de las diferencias mencionadas en apartados anteriores, desde el punto de vista de la localización y de todos los procesos de transformación que ella implica así como de los fundamentos técnicos y toda la problemática derivada de ellos, tanto en la LPI como en la LCW, éstas tienen su origen en un mismo hecho. Una y otra comportan la modificación de la mayoría del contenido textual y, a menudo, de parte del contenido gráfico (estático o dinámico) y del contenido multimedia (animaciones, audio y video). Según los casos, la localización implica, además, modificar fragmentos del código informático, proporcionalmente mínimos pero que varían según el grado de internacionalización al que se hayan sometido el producto o la Web en sus fases de diseño y desarrollo.

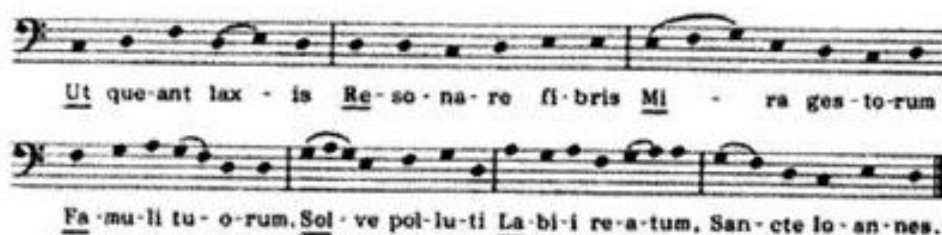
Como hemos explicado, con la progresiva *dinamización* del contenido Web, se han ido incorporando a su arquitectura aplicaciones de muy diverso tipo. Dado que localización de éstas no difiere a grandes rasgos de la de un producto informático convencional, cuyos pormenores se detallan en otros capítulos de este volumen, nos centraremos a continuación en los lenguajes de etiquetado (HTML, en particular) y mencionaremos algunas peculiaridades de los lenguajes de *script* por lo frecuente que su inclusión resulta en el contenido de una Web. Luego mencionaremos algunos de los problemas que plantea la localización de contenido gráfico y multimedia.

#### 3.4.1 Código y texto

En una Web (co)existen uno o varios sistemas informáticos de codificación que, por lo general, son *lenguajes de programación* o de *script* y *lenguajes*

*de etiquetado*. Sin abundar en pormenores técnicos y a riesgo de simplificar, la inclusión de secuencias de un código (lenguaje natural, o sea, texto susceptible de ser localizado) en otro (código informático) presupone en ambos casos el empleo de uno o varios delimitadores que permitan diferenciarlos y, en caso necesario, faciliten su identificación y extracción<sup>18</sup>. El quid de la cuestión y buena parte de la complejidad técnica que entraña un proyecto de localización radican, por tanto, en *modificar el contenido textual sin alterar el código informático* que lo alberga — salvo que también sea localizable, claro —, o bien en extraer el primero para localizarlo y volver a insertarlo en el segundo una vez traducido.

Salvando las distancias, ambos tipos de lenguaje, de *programación* o de *script* (para hacer cosas dictándole instrucciones al procesador de un dispositivo informático) y de *etiquetado* (para representar visualmente contenido o etiquetarlo con diversas finalidades) serían comparables al lenguaje musical, en el que existe un sistema de codificación (la notación musical) basado en una serie de convenciones universales (la clave, la notas y su duración, etc.) que permite la inclusión de texto (la letra que puede acompañar a una melodía), de tal manera que el producto resultante de la *interpretación* es percibido como una unidad por el destinatario. Desde este punto de vista, un navegador no es más que un *intérprete*, y la música, como la WWW, es un lenguaje inteligible por cualquiera, mientras que el contenido de un pentagrama sólo podrá *leerlo* quien conozca el sistema de codificación empleado. Un profano se conforma con *diferenciar el texto — la letra — de todo lo demás*.



*Figura 1: Codificación en el lenguaje musical.*

<sup>18</sup> Constituye una práctica básica de internacionalización *externalizar* el texto localizable de *scripts* y lenguajes de programación para separarlo del código informático almacenándolo en contenedores diferentes, pero no siempre es así.

En el caso de los lenguajes de programación, como *delimitador* se emplean con frecuencia las comillas (sencillas, ' ', o dobles, " "), aunque no es el único. En los lenguajes de etiquetado (HTML, por ejemplo), el delimitador por excelencia es el antilambda (< >, signo doble compuesto por el *menor que*, <, y el *mayor que*, >), cuya principal peculiaridad estriba en albergar una secuencia de código informático con la que forma una *etiqueta* (en inglés, *tag*).

Las etiquetas, pueden ser sencillas (<P> para introducir un párrafo nuevo) o dobles (<B>texto</B> para mostrar en negrita el texto delimitado), internas o externas (según delimiten bloques de contenido completos o vayan intercaladas en ellos), y su finalidad atañe a la manera en que el contenido se presenta en un navegador, caso de HTML, o a la estructura y el tipo de contenido de un documento, como en XML (*eXtensible Markup Language*).

Los *constructos* empleados en HTML son, por orden jerárquico, los *elementos* (que pueden constar de una etiqueta sencilla o doble, con apertura y cierre), los *atributos* o *propiedades* (que modifican la función de un elemento matizándola) y los *valores* que toman tales atributos (que pueden estar predeterminados o ser acuñados por el usuario mediante *perfiles*):

elementos → <etiqueta(s)> → atributos (propiedades) → ="/valores"/ + comentarios

Además de estos constructos, pueden incluirse *comentarios* en cualquier lugar de un documento etiquetado. En uno HTML, los comentarios deben atenerse a la siguiente *sintaxis* y su contenido puede ser traducible según los casos<sup>19</sup>:

```
<!-- Texto del comentario -->
```

Los elementos de un documento HTML pueden no incluir ningún atributo, como en

```
<TITLE>Titulo del documento</TITLE>
```

uno, caso de

<sup>19</sup> La inclusión de comentarios tanto en archivos etiquetados como, en LPI, en archivos de recursos y de programación es una práctica muy recomendable que facilita sobremanera su localización al explicar la razón de ser o la utilidad de un determinado elemento, instrucción, valor, etc.

Traducción y localización: Mercado, gestión y tecnologías

Visite nuestra [Web local](http://www.Web110n.es/) si precisa más información.

o varios, por ejemplo, en

```
<IMG src="images/pressupost.jpg" alt="Pressupost" border="0" align="absbottom">.
```

Una de las reglas *sintácticas* básicas de estos lenguajes de etiquetado prescribe que los archivos constarán de una *cabecera* y un *cuerpo*, cuyo contenido irá delimitado respectivamente por las etiquetas dobles `<HEAD>` `</HEAD>` y `<BODY>` `</BODY>`, de modo que el esqueleto básico de un documento HTML sería el siguiente:

```
<HTML>
    <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML
    4.01 Transitional//EN"
    "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
    <HEAD>
        <TITLE>Titulo del documento</TITLE>
    </HEAD>
    <BODY>
        [Contenido etiquetado del documento]
    </BODY>
[... ]
[... ]
</HTML>
```

**Figura 2:** Esqueleto básico de un documento HTML.

El comienzo y el final del archivo van indicados por la doble etiqueta del elemento HTML, y lo primero que debe aparecer en un documento *válido* es la declaración de la versión de HTML empleada — o, retomando nuestro símil musical —, la *clave* que marcará la pauta para interpretar correctamente los *códigos* del pentagrama. Dicha declaración indica cuál es la DTD (*Document Type Definition*) en la que se basa el documento.

La cabecera, delimitada por las etiquetas `<HEAD>` y `</HEAD>`, contiene información metatextual *sobre* el documento, y el cuerpo, acotado por las etiquetas `<BODY>` y `</BODY>`, alberga el grueso del contenido del documento con las etiquetas que corresponda en cada caso, cuya función será indicarle al navegador de qué tipo de contenido se trata y cómo ha de visualizarlo. Al traducir un archivo HTML — de manera análoga a cuando

se traduce, por ejemplo, un libro —, es recomendable comenzar por el *cuerpo* y dejar para el final la *cabecera*; dado que ésta contiene información metatextual sobre el propio documento, se estará en mejores condiciones de traducirla *después* de haber traducido íntegramente su contenido.

Es frecuente, aunque no obligatoria, la inclusión en cualquier punto del documento de instrucciones de programación en algún lenguaje de *script* (muy a menudo en JavaScript), las cuales van delimitadas por las etiquetas `<SCRIPT>` y `</SCRIPT>` y le ordenan al intérprete de este lenguaje con el que hoy ya cuenta cualquier navegador que ejecute una serie de acciones, como explicamos más adelante.

Con frecuencia — y es recomendable que así sea — el formato global del contenido de uno o varios documentos HTML no se especifica mediante la inclusión de etiquetas en el cuerpo del propio archivo sino a través de una hoja de estilos en cascada CSS (*Cascade Style Sheet*), alojada en un archivo diferente. En tal caso, debe incluirse en la cabecera de cada documento HTML que utilice la hoja de estilos en cuestión una referencia al archivo CSS (por ejemplo, mediante el elemento LINK), de manera que el navegador muestre el contenido correctamente.

```
<LINK rel="stylesheet" type="text/css" href="css/styles.css">
```

**Figura 3:** Referencia al archivo CSS.

Los mencionados son algunos de los fundamentos básicos de la *gramática* que emplean los lenguajes de etiquetado utilizados convencionalmente para estructurar el contenido Web y que en su día se sistematizó en el *Standard Generalised Markup Language* (SGML), conjunto de especificaciones en el que se basan lenguajes como HTML, DHTML, XML, XHTML y otros muchos<sup>20</sup>.

De todos ellos, los dos más empleados en la actualidad son el HTML y el XML. Su parentesco radica en atenerse a las normas dictadas por el SGML; la principal diferencia es consecuencia de su finalidad, ya mencionada. No en vano, el HTML es un lenguaje con un *léxico* finito puesto que consta de un número limitado de etiquetas, mientras que el XML y sus

<sup>20</sup> El organismo encargado de desarrollar y normalizar estas tecnologías a nivel mundial es el *World Wide Web Consortium* ([www.w3c.org](http://www.w3c.org)).

derivados o *aplicaciones*<sup>21</sup> le permiten al usuario *acuñar* sus propias etiquetas sin más limitación que las impuestas por la *gramática* SGML. Todo documento basado en ella debe explicitar su significado y función mediante una DTD, que no es más que un vocabulario específico en el que se explican la estructura y las etiquetas del documento al que está asociada<sup>22</sup>.

A grandes rasgos, y sin entrar en pormenores ya abordados con profusión en otros trabajos monográficos dedicados a la localización de HTML<sup>23</sup> o en los abundantes materiales y cursos de iniciación sobre este lenguaje de etiquetado disponibles en la Red<sup>24</sup>, se podrían formular tres reglas básicas, heredadas de las prácticas que convencionalmente se adoptan en la LPI y que cabe aplicar también a los lenguajes de etiquetado. A diferencia de lo que sucede en la LPI (el delimitador suele ser un único carácter reduplicado), en los lenguajes de etiquetado, el delimitador (la <etiqueta>) si alberga contenido, tanto textual como código informático, y:

- 1) *por lo general*, el texto localizable *suele* ir intercalado entre etiquetas (<etiqueta>texto localizable</etiqueta>);
- 2) *por lo general*, el contenido de las etiquetas no *suele* ser localizable, pues se trata *casi siempre* de código informático;
- 3) las dos reglas anteriores presentan algunas *excepciones*, pero son pocas y conocidas, y casi siempre se producen en etiquetas sencillas.

<sup>21</sup> Como se explica en otros lugares del presente volumen, en el ámbito de la traducción y la localización se han desarrollado varios *dialectos* de XML que ya gozan de gran implantación en el mercado, como TMX (*Translation Memory eXchange*) para el intercambio de memorias de traducción, TBX (*TermBase eXchange*) para el intercambio de bases de datos terminológicas o XLIFF (*XML Localization Interchange File Format*), específico del sector de la localización y cuyo objetivo es simplificar la complejidad de los proyectos de localización debida a la multiplicidad de formatos y agilizar con ello tareas como las de traducción, actualización, reciclaje, control de versiones, etc.

<sup>22</sup> No disponer de la DTD específica de un determinado archivo XML puede plantearles problemas a algunos gestores de memorias de traducción y herramientas de localización, que, como el navegador, deben disponer de ella para poder *interpretar* correctamente el contenido del documento XML.

<sup>23</sup> Véanse, por ejemplo, el de Galibert (2004), que aborda este asunto desde la perspectiva del profesional autónomo y el pequeño proveedor de servicios, o las secciones del manual de Esselink (2000) dedicadas a los lenguajes de etiquetado.

<sup>24</sup> Véanse, entre otros muchos, los documentos introductorios a HTML de Dave Raggett "Getting started with HTML", "Advanced HTML" y "Adding a touch of style" (<http://www.w3.org/Markup/Guide/>).



Los casos a los que nos referimos pueden constituir una excepción porque exista texto o código localizable *dentro* de una etiqueta, o por otras circunstancias especiales como, por ejemplo, que el texto no aparezca como parte del contenido *inmediatamente visible* mostrado por un navegador, como ilustramos a continuación.

Seguidamente recogemos y comentamos algunas de las *excepciones* más comunes. Ni mucho menos lo hacemos con ánimo de exhaustividad sino más bien con la pretensión de que el lector no familiarizado con el lenguaje HTML entienda la *lógica* que subyace a estas reglas y pueda formular su propia manera de proceder cuando localice un documento de este tipo<sup>25</sup>. Concretamente nos limitamos a analizar, acompañándolos de comentarios pertinentes para la localización y de algunos ejemplos, los elementos TITLE y META de la cabecera y los elementos A e IMG del cuerpo.

### 3.4.1.1 El elemento TITLE

etiqueta(s)	atributos	sintaxis	descripción
<TITLE> </TITLE>		<TITLE>texto localizable</TITLE>	título del documento

#### Observaciones:

- Es un elemento obligatorio y debe aparecer una sola vez en el documento como parte de su cabecera.
- Su contenido no aparece inmediatamente visible en ningún lugar de la página sino en la *barra de título* de la ventana del navegador, seguido del nombre de éste y separado de él por un guión (Título del documento - Navegador).
- Lo consultan los buscadores para indexar la página, factor que debe tenerse muy en cuenta al traducir su contenido.
- El título y su traducción han de ser todo lo descriptivos del contenido de la página que se pueda.

<sup>25</sup> La última versión de HTML, la 4.01, data del 24 de diciembre de 1999 y puede consultarse íntegramente en <http://www.w3.org/TR/html4>. En la actualidad ha sido reemplazada por XHTML (*eXtensible HyperText Markup Language*), una reformulación de HTML 4.01 en XML, cuya versión 1.0 puede consultarse en <http://www.w3.org/TR/xhtml1>.

Original en inglés:

```
<TITLE>HTML Basics for Translators</TITLE>
```

Posible traducción al castellano:

```
<TITLE>Conceptos básicos de HTML para traductores</TITLE>
```

### 3.4.1.2 El elemento META

etiqueta(s)	atributos	sintaxis	descripción
<META>	name= content= scheme= http-equiv=	<META atributo="valor no localizable" [...] content="valor localizable">	metainformación genérica sobre el documento

Observaciones:

- No es obligatorio pero sí frecuente que este elemento se incluya varias veces en la cabecera con atributos y valores diferentes.
- Su contenido no aparece visible en ningún lugar de la página ni de la ventana del navegador.
- Lo consultan los buscadores para indexar la página, factor que debe tenerse muy en cuenta al traducir su contenido<sup>26</sup>.

<sup>26</sup> Como recuerdan, entre otros, Galibert (2004), la traducción del contenido textual del elemento TITLE o de algunos tipos de elementos META (como, por ejemplo, aquéllos cuyo atributo name= contiene el valor "Description" o "Keywords") que *consultan* los buscadores para indexar las páginas que los contienen debe hacerse atendiendo no tanto a la mera transferencia de significados recogidos en el original sino pensando más en la función que cumple dicho contenido *metatextual*. Ello implica, por ejemplo, que se empleen en la traducción términos susceptibles de ser introducidos en un buscador por alguien que pretenda llegar a una Web o que se reflejen deliberadamente en la versión traducida sinónimos *probables*, o incluso variantes ortográficas o erratas frecuentes, con objeto de aumentar las probabilidades de que la Web en cuestión aparezca entre los primeros resultados de la búsqueda y el navegante acabe visitándola.

- No tiene etiqueta de cierre y, por tanto, el texto traducible va *dentro* de la única etiqueta <META>, entrecomillado e inmediatamente precedido del atributo content=, y no en todos los casos.
- Los valores que toman los atributos pueden ser elegidos por el usuario o tomados de un *perfil* predefinido. En todo caso, sólo se traducen los valores del atributo content=.
- Con frecuencia, los atributos name= o http-equiv= de un elemento <META> tienen el valor "Generator". En tal caso, el valor del atributo content= de ese elemento <META> es el nombre completo y la versión de la aplicación con la que se creó el documento HTML. Ninguno de los valores son traducibles ni deben modificarse, pero dicha información resulta muy útil para saber con qué herramientas (no) es recomendable modificar el documento. Es más probable que el código de un documento HTML se reinterprete (y, por tanto, quede totalmente inutilizada su versión localizada) si se modifica con cualquier aplicación o versión diferentes de las que se emplearon para crearlo.
- A continuación se ilustran con ejemplos reales<sup>27</sup> algunos tipos de elemento <META> que suelen contener, como valor del atributo content=, texto traducible o código de etiquetado susceptible de ser adaptado. Como puede observarse, en algunos casos el valor del atributo content= se traduce, mientras que en otros se trata de código informático que permanece invariable.

Original en alemán:

```
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;
CHARSET=iso-8859-1">
<META NAME="Title" CONTENT="TRANS-IT - Was wir Ihnen bieten">
<META NAME="author" CONTENT="TRANS-IT: Birgit Schöbitz, Birgit
Hofmann, Dzifa Vode">
<META NAME="publisher" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen
Birgit Schöbitz">
<META NAME="copyright" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen
Birgit Schöbitz">
<META NAME="Owner" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen Birgit
Schöbitz">
<META NAME="Language" CONTENT="Deutsch, de">
<META NAME="keywords" CONTENT="Übersetzung, Übersetzungen,
Fachübersetzung, Bedienungsanleitung, technische
Dokumentation, Prospekt, Trans-It, Fremdsprachen, Übersetzer,
```

<sup>27</sup> Los ejemplos propuestos han sido tomados de <http://www.trans-it.com/>.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

```

Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Korrekturlesen,
Niederländisch, Deutsch, Dolmetschen, Website, Handbuch">
<META NAME="description" CONTENT="Sprachmittlerservice: Bei
uns übersetzen grundsätzlich nur Muttersprachler mit
einschlägiger Erfahrung im jeweiligen Fachgebiet: Technik,
Wissenschaft, Recht, Wirtschaft, Politik und vieles mehr.">
<META NAME="ABSTRACT" CONTENT="Sprachmittlerservice: Bei uns
übersetzen grundsätzlich nur Muttersprachler mit einschlägiger
Erfahrung im jeweiligen Fachgebiet: Technik, Wissenschaft,
Recht, Wirtschaft, Politik und vieles mehr.">
<META NAME="audience" CONTENT="all">
<META NAME="robots" CONTENT="INDEX, FOLLOW">
<META NAME="revisit-after" CONTENT="20 days">

```

## Traducción al castellano:

```

<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html;
CHARSET=iso-8859-1">
<META NAME="Title" CONTENT="TRANS-IT - Lo que le ofrecemos">
<META NAME="author" CONTENT="TRANS-IT: Birgit Schöbitz,
Birgit Hofmann, Dzifa Vode">
<META NAME="publisher" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen
Birgit Schöbitz">
<META NAME="copyright" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen
Birgit Schöbitz">
<META NAME="Owner" CONTENT="TRANS-IT Fachübersetzungen Birgit
Schöbitz">
<META NAME="Language" CONTENT="Español, es">
<META NAME="keywords" CONTENT="Traducción, Traducciones,
Traducción técnica, Manual de instrucciones, Documentación
técnica, Folleto, Trans-It, Idiomas extranjeros, Traductor,
Inglés, Francés, Italiano, Español, Corrección de textos,
Neerlandés, Alemán, Interpretación, Website, Manual">
<META NAME="description" CONTENT="Agencia de idiomas: En
nuestra agencia traducen exclusivamente hablantes nativos con
abundante experiencia en el sector respectivo: técnica,
ciencia, derecho, economía, política, etc.">
<META NAME="ABSTRACT" CONTENT="Agencia de idiomas: En nuestra
agencia traducen exclusivamente hablantes nativos con
abundante experiencia en el sector respectivo: técnica,
ciencia, derecho, economía, política, etc.">
<META NAME="audience" CONTENT="all">
<META NAME="robots" CONTENT="INDEX, FOLLOW">
<META NAME="revisit-after" CONTENT="20 days">

```

## 3.4.1.3 El elemento A

etiqueta(s)	atributos	sintaxis	descripción
<A> </A>	name= href= scheme= http-equiv= hreflang= type= rel= rev= charset=	<A atributo="valor no localizable" [...] href="valor localizable"> texto localizable </A>	ancla ( <i>anchor</i> ) o hipervínculo a un recurso

## Observaciones:

- No es obligatorio pero sí frecuente que este elemento se incluya varias veces en el cuerpo con atributos y valores diferentes.
- Su contenido sí aparece visible en algún lugar de la página como hipervínculo con los atributos de formato que le correspondan según la configuración del navegador u otros parámetros establecidos en el etiquetado del documento (habitualmente color azul y subrayado antes de visitarlo o color violeta cuando ya se ha visitado).
- En realidad, este caso no constituye una excepción a las reglas que hemos enunciado, puesto que el texto localizable va *fuera* de las etiquetas y está perfectamente delimitado por ellas. Basta con traducirlo cuando proceda. Sin embargo, en algunos casos puede ser necesario *retocar* el valor del atributo href= (que representa la ubicación de un recurso Web mediante un URI o un URL<sup>28</sup>) o reemplazarlo por el que se desee en la versión localizada del documento. Como se ilustra en los ejemplos, un elemento <A> podría remitir a la Web o una de sus partes, a un documento, a una dirección de correo<sup>29</sup> o a un servidor FTP de la

<sup>28</sup> Un URL (*Uniform Resource Locator*), comúnmente interpretado como *la dirección de una Web*, es un tipo de URI (*Uniform Resource Identifier*), y se utiliza para identificar y localizar inequívocamente un recurso, o *esquema*, al que puede accederse a través de alguno de los protocolos propios de Internet como, por ejemplo, una Web, una dirección de correo electrónico, un servidor de FTP, etc. La sintaxis abreviada de un URI es `scheme://authority/path?query` y su versión ampliada (que puede incluir un nombre de usuario y una contraseña para acceder al recurso) es `scheme://username:password@sub.domain.domain.tld:port/directory/file.ext?parameter=value&secondparameter=value#anchor`.

<sup>29</sup> Es frecuente que el elemento <A> se emplee, además de para incluir en un documento un hipervínculo a otra Web, para crear hipervínculos con direcciones de correo electrónico. En

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

sede central de una multinacional, mientras que en la versión localizada el hipervínculo conectaría con los recursos de la filial del país de destino.

## Original en inglés:

```
Visit our <A href="http://www.Web110n.co.uk/">local
Website</A> for more information.
<A href="http://www.w3.org/EN/index.html">English</A> version
of this Website. Download the <A
href="http://www.w3.org/EN/doc.pdf">translated document</A>.
Send a message to Web110n's <A
href="mailto:customers@Web110n.com">Customer Services</A>.
You may access our <A href="ftp://Web110n.co.uk/">local FTP
server</A> to download the files. Go back to the <A
href="http://www.w3.org/EN/index.html#top">top of the
page</A>.
```

## Posible traducción al castellano:

```
Visite nuestra <A href="http://www.Web110n.es/">Web local</A>
si precisa más información. Versión en <A
href="http://www.w3.org/ES/index.html"> castellano</A> de esta
Web.Descargue el <A href="http://www.w3.org/ES/doc.pdf">
documento traducido</A>. Envíe un mensaje al servicio <A
href="mailto:clientes@Web110n.es">Atención al Cliente</A> de
Web110n. Puede descargar los archivos desde nuestro <A
href="ftp://Web110n.es/">servidor FTP local</A>.
Volver al <A href="http://www.w3.org/ES/index.html#top">
principio de la página</A>.
```

---

tal caso, cuando el usuario pulsa el hipervínculo, se activa automáticamente la aplicación de correo que se tenga instalada para enviar un mensaje a la dirección hipervinculada.

## 3.4.1.4 El elemento IMG

etiqueta(s)	atributos	sintaxis	descripción
<IMG>	src= longdesc= name= [alt=] [href=]	<IMG atributo="valor no localizable" [...] src="valor localizable" alt="texto localizable">	imagen que se muestra en un documento

## Observaciones:

- No es obligatorio pero sí frecuente que este elemento se incluya en el cuerpo varias veces con atributos y valores diferentes.
- Su contenido textual sí aparece visible pero no como parte de la página sino como *texto alternativo* que se visualiza en un pequeño recuadro al situar el cursor sobre la imagen en cuestión. Su finalidad es informar al usuario sobre la imagen en caso de que ésta no pueda visualizarse por algún motivo.
- El atributo alt= no es específico del elemento <IMG> (también puede emplearse con los elementos <AREA>, <APPLET> e <INPUT>) aunque su problemática es similar en todos los casos.
- El atributo src= sirve para especificar la ubicación de la imagen que ha de mostrarse en la página. La problemática de su localización es muy similar a la del atributo href= del elemento <A> y puede ser necesario adaptar su valor cuando, por ejemplo, la imagen localizada se halle en una ubicación diferente a la de la imagen original o tenga un nombre distinto.
- Es frecuente que una imagen de un documento se hipervincule anidando el elemento <IMG> correspondiente entre las etiquetas <A></A>, como se ilustra en los ejemplos.
- Las imágenes se emplean a menudo para representar los botones o menús de navegación de un documento y es frecuente asimismo que éstos presenten varios *estados* o *posiciones*, según se *pulsan* o no o cuando se sitúa sobre ellos el cursor<sup>30</sup>.

<sup>30</sup> Tales efectos pueden conseguirse mediante *eventos intrínsecos* como onclick, ondblclick, onmousedown, onmouseup, onmouseover, onmousemove, onmouseout, onkeypress, onkeydown y onkeyup (<http://www.w3.org/TR/html4/struct/objects.html#edef-IMG>).

- En los siguientes ejemplos reales<sup>31</sup> aparecen algunos elementos IMG en los que se traduce el valor del atributo alt y se ajusta el del atributo src, puesto que las imágenes a las que se hace referencia desde el documento están almacenadas en archivos diferentes para cada lengua. Los valores de los restantes atributos no deben modificarse puesto que contienen código informático para la ubicación y visualización de las imágenes en la página.
- Todos los elementos IMG salvo el último van anidados en sendos elementos A, de manera que las imágenes quedan hipervinculadas a los destinos especificados en cada caso.

Original en catalán:

```
<A href = clients.htm><IMG src="images/clients.jpg"
alt="Clients" border="0" align="absbottom"></A>
<IMG src="images/benvinguda.jpg" alt="Benvinguda" border="0"
align="absbottom"></A>
<A href = stop.htm><IMG src="images/consells.jpg"
alt="Consells" border="0" align="absbottom"></A>
<A href = stop.htm><IMG src="images/pressupost.jpg"
alt="Pressupost" border="0" align="absbottom"></A>
<A href = contacte.htm><IMG src="images/contactar.jpg"
alt="Contacte" border="0" align="absbottom"></A>
<IMG src="images/bar.jpg" border="0" align="top">
```

Traducción al castellano:

```
<A href = clientes.htm><IMG src="images/clientes.jpg"
alt="Clientes" border="0" align="absbottom"></A>
<IMG src="images/bienvenida.jpg" alt="Bienvenida" border="0"
align="absbottom">
<A href = consejos.htm><IMG src="images/consejos.jpg"
alt="Consejos" border=0 border="0" align="absbottom"></A>
<A href = presupuesto.htm><IMG src="images/presupuesto.jpg"
alt="Presupuesto" border="0" align="absbottom"></A>
<A href = contactar.htm><IMG src="images/contactar.jpg"
alt="Contactar" border="0" align="absbottom"></A>
<IMG src="images/bar.jpg" align="top">
```

<sup>31</sup> Los ejemplos propuestos han sido tomados de <http://www.localversion.com>.



Como decíamos, no son éstos los únicos casos conflictivos pero sí algunos de los más significativos por su frecuencia. Invitamos al lector a que estudie la sintaxis y los atributos de otros elementos en los que puedan producirse *excepciones* como las que acabamos de ilustrar. No tardará en descubrir que, en la inmensa mayoría de los casos, las pautas de actuación son análogas a las aquí descritas.

Las herramientas habitualmente empleadas en la localización de lenguajes de etiquetado (a las que dedicamos un apartado más adelante) *conocen* las excepciones mencionadas y otras similares, y las resuelven eficazmente en la mayoría de los casos, *delimitando* y *separando* el texto localizable del código informático y protegiendo este último para preservar su integridad de posibles alteraciones inadvertidas. Es recomendable, no obstante, extremar la atención y las precauciones al localizar este tipo de archivos y no depositar una confianza ciega en la herramienta empleada, sea cual sea.

### 3.4.2 Contenido interactivo

Como venimos diciendo, la Red se ha hecho cada vez más dinámica e interactiva; primero con la utilización de lenguajes de etiquetado como DHTML (*Dynamic HTML*), que ampliaron en su día las posibilidades del HTML, y complementariamente con la inclusión de componentes dinámicos como JavaScript, Java Applets, VBScript, ASP, CGI, ActiveX, Perl, Shock-Wave, Flash o VRML, entre otros muchos (Esselink 2000: 209). Algunos de ellos contribuyen a *dinamizar* la apariencia visual del contenido (como veremos más adelante); otros facilitan la interacción entre el *cliente*, en el que está instalado el navegador, y el *servidor*, en el que se alojan los contenidos y las aplicaciones y desde el que se responde a las peticiones que el usuario cursa a través de su navegador<sup>32</sup>.

Cuando la LCW comporta también la de archivos *escritos* en lenguajes de programación o de *script*, tanto si tales instrucciones de programación han sido *externalizadas* y se alojan en archivos independientes como si van

---

<sup>32</sup> El máximo grado de interactividad se consigue en arquitecturas cliente-servidor muy dinámicas que integran aplicaciones y bases de datos de dispar complejidad, como sucede, por ejemplo, en las centrales virtuales de reservas o en los portales de comercio electrónico. Escapa a los objetivos de un trabajo de estas características y dimensiones abordar la localización de Webs dinámicas. No obstante, el estudio pormenorizado de las arquitecturas más comunes y la problemática que plantea su localización bien sería merecedor de un trabajo monográfico exhaustivo.

entreveradas en el etiquetado, las estrategias que pueden adoptarse son casi siempre idénticas a las habitualmente empleadas en la localización de software, las cuales se describen con detalle en el capítulo de este volumen dedicado a este asunto.

No obstante, dado que los lenguajes de *script* se emplean con profusión incluso en Webs semiestáticas en las que toda la interactividad se produce en el cliente y no en el servidor, a continuación recogemos algunos ejemplos que pretenden ilustrar la problemática que su localización plantea.

En el siguiente ejemplo real<sup>33</sup>, se presenta un sencillo formulario en el que la interactividad con el usuario está articulada de dos maneras. Por un lado, el elemento FORM de HTML le presenta al usuario un formulario y le ofrece la posibilidad de interactuar con él rellenándolo, borrando los datos introducidos con el botón *clear form* o enviándolo con el botón *send*; por otro, un breve *script* escrito en JavaScript e incluido en el etiquetado controla que el formulario se cumplimente íntegramente antes de ser enviado y, de no ser así, muestra un mensaje de error instando al usuario a que rellene los campos vacíos.



The image shows a web form with three input fields: "your name:", "e-mail address:", and "your location:". Below these is a "your message:" text area. At the bottom are "send" and "clear form" buttons. A JavaScript error dialog box is overlaid on the form, titled "[JavaScript Application]", with a warning icon and the message "You must enter your name, e-mail and location." and an "OK" button.

**Figura 4:** Formulario interactivo.

En caso de cumplimentar correctamente el formulario, el navegador lo envía a la dirección [gbokor@accurapid.com](mailto:gbokor@accurapid.com) en un mensaje con el asunto "TJ Feedback" sirviéndose de la aplicación de correo instalada en el sistema, y

<sup>33</sup> Ejemplo tomado de <http://accurapid.com/journal/form.html>.

acto seguido visualiza el archivo thanks.html, que reproducimos seguidamente y cuyo formato está especificado en la hoja de estilo atsstyle.css.

```

                                Thank You!

Thank you for a message! We will respond to it as soon as we can.

Gabe Bokor
Translation Journal Editor/Webmaster

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Thank You!</TITLE>
<link rel="stylesheet" href="atsstyle.css" type="text/css">
</HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H2><FONT COLOR="#FF0000">Thank You!</FONT></H2>
<TABLE WIDTH=85%><TR><TD><FONT COLOR="#FF0000"><B>Thank
you</B></FONT> for your message! We will respond to it as soon
as we can. <BR><BR>
Gabe Bokor<BR>
<I>Translation Journal</I>Editor/Webmaster
</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>

```

**Figura 5:** Contenido en modo WYSIWIG<sup>34</sup> y en código HTML.

Como puede observarse en el código del archivo form.html, reproducido íntegramente a continuación, el *script* va delimitado por la doble etiqueta `<SCRIPT>` y `</SCRIPT>` y se ha incluido en la cabecera del archivo, mientras que el formulario, acotado por las etiquetas `<FORM>` y `</FORM>` constituye el cuerpo del documento HTML. En este caso, la localización del *script* se reduciría a traducir el texto del mensaje de error, que aparece con doble entrecomillado como valor de la variable *msg*. La localización del etiquetado HTML no debería plantear ningún problema si se siguen las pautas explicadas anteriormente.

<sup>34</sup> Del inglés, *What You See Is What You Get*.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

```

<html>                                <!-- Form.HTML -->
<head>
<title>TJ Feedback</title>
<script LANGUAGE="JavaScript">
function Validate(form)
{
    var msg = "You must enter your name, e-mail and
location.";
    var realname = document.forms[0].realname.value;
    var email = document.forms[0].email.value;
    var location = document.forms[0].location.value;
    // check for any space characters that may be input
    if (realname == "" || realname == null || email == ""
|| email == null || location == "" || location ==
null)
    {
        alert (msg);
        return false;
    }
}
</script>
</head>
<body>
<!--*****-->
<form method="POST"
action="http://www accurapid.com/cgi-bin/formmail.php" >
<pre>    your name: <input name="realname" size=25>
        e-mail address: <input name="email" size=25>
        your location: <input name="location" size=25>

        your message:
        <textarea wrap=soft name="Feedback" rows=4
cols=50></textarea></pre>
<p>
    <input onClick="return Validate(this.form)" type=submit
value="send"><input type=reset value="clear form">
<!--*****-->
<input type=hidden name="recipient"
value="gbokor@accurapid.com">
<input type=hidden name="subject" value="TJ Feedback">
<input type=hidden name="redirect" value="thanks.html">
</form>
</body>
</html>

```

**Figura 6:** Elementos script y form.

Veamos un segundo ejemplo. En la página de entrada a [http://www. cat count.com/](http://www.catcount.com/), se incluyen dos *scripts* que provocan que aparezca, como parte

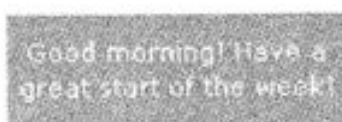
del contenido de la página, un *mensaje dinámico* que saluda al visitante de diferentes maneras según la hora y el día que marquen el reloj de su ordenador.

```
<script language="JavaScript">
datetoday = new Date();
timenow=datetoday.getTime();
datetoday.setTime(timenow);
thehour = datetoday.getHours();
if (thehour > 18) display = "evening";
else if (thehour >12) display = "afternoon"
else if (thehour <4) display = "night";
else display = "morning";
var greeting = ("Good " + display + "!");
document.write(greeting);
</script>
[...]
```

```
<script language="JavaScript">
today = new Date();
day = today.getDay();
arday = new Array("Enjoying weekend?", "Have a great start of
the week!", "",
"", "", "Have a great upcoming weekend!", "Enjoying
weekend?");
document.write(arday[day]);
</script>
```

**Figura 7:** Mensaje dinámico en código HTML.

El primero de ellos muestra el saludo *Good morning / afternoon / evening / night!* según la hora del día; el segundo visualiza los mensajes *Enjoying weekend!*, *Have a great start of the week!* o *Have a great upcoming weekend!* según el día de la semana. Así, por ejemplo, al visitar la página hoy lunes 31 de octubre de 2005 a las 11 de la mañana, el saludo que aparece bajo el menú de navegación de la Web en su página principal es el siguiente:



Good morning! Have a great start of the week!

**Figura 8:** Mensaje dinámico en WYSIWIG.

Invitamos al lector a que visite esta Web y analice estos dos *scripts* con detenimiento, pues, en este caso, además de traducir el texto entrecomillado, los problemas interculturales que plantea la propia traducción del texto podrían obligarle a modificar también el código de los *scripts*. Como ilustran estos ejemplos, tal y como sucede en la LPI, la localización puede implicar la mera traducción o también la adaptación del código informático.

En los ejemplos propuestos anteriormente, el código del *script* va intercalado en el etiquetado HTML. Sin embargo, también es muy frecuente que se aloje en un archivo independiente (con extensión JS en el caso de JavaScript), de manera que en el documento HTML se incluye tan sólo una referencia al archivo que contiene el *script* para ejecutar sus instrucciones mediante el elemento <SCRIPT>.

```
<script src="miscript.js" type="text/javascript"></script>
```

**Figura 9:** Referencia a un archivo de JavaScript.

Tanto si el código del *script* se incluye en el etiquetado HTML como si se almacena en un archivo por separado, se trata de archivos de *texto sin formato* y para su localización pueden emplearse diversas herramientas: en el primer caso, las habituales en la localización de archivos de etiquetado (que estudiamos más adelante); en el segundo, las que suelen emplearse en un proyecto de LPI.

### 3.4.3 Contenido gráfico y multimedia

Uno de los mayores hitos en la evolución reciente de Internet ha sido el empleo generalizado de elementos *multimedia*, adjetivo que se define como "que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información"<sup>35</sup>. En los albores de la Red y hasta hace bien poco, el empleo de tales elementos resultaba problemático o sencillamente inviable por la precariedad de las infraestructuras de telecomunicaciones, pero la ostensible mejora de éstas — aunque sólo en el mundo desarrollado — y la implantación generalizada del cable como medio de transmisión o de tecnologías de banda ancha como DSL

<sup>35</sup> Definición de la Real Academia Española de la Lengua del préstamo del inglés *multimedia* ([www.rae.es](http://www.rae.es)).

(*Digital Subscriber Line*)<sup>36</sup> han propiciado que *lo multimedia* se haya popularizado también en la WWW<sup>37</sup>.

La localización de contenido multimedia, cada vez más frecuente en cualquier Web (elementos gráficos estáticos y dinámicos, animaciones, audio y vídeo, o la combinación de cualquiera de ellos), supone, en principio, una complicación más en los flujos de trabajo y la gestión de un proyecto de LCW, pero no difiere sustancialmente, en las técnicas y herramientas que requiere, de la LPI o de productos convencionales del mundo audiovisual o multimedia. Cabe, no obstante, hacer algunas matizaciones a este respecto.

Después de muchos años, el tratamiento del material gráfico y multimedia de un producto de software o de contenido Web (también, desde luego, el contenido gráfico de documentos en formatos tan convencionales como el PDF, por ejemplo<sup>38</sup>) sigue siendo uno de los caballos de batalla de todo proyecto de localización; y no lo es tanto por la complejidad técnica que en teoría entraña sino por la aún escasa implantación efectiva de buenas

---

<sup>36</sup> En España, ADSL (*Asynchronous DSL*) es la que goza de mayor popularidad, pero no es, ni mucho menos, la única variante de esta familia de tecnologías de transmisión, genéricamente denominada xDSL, cuyo objetivo es el máximo aprovechamiento del medio de transmisión ya implantado en la mayoría de los hogares (el par de cobre) para conseguir mayores velocidades de transmisión. Otras variantes de xDSL utilizadas en otros países o entornos tecnológicos son HDSL (*High bit-rate DSL*), SDSL (*Symmetric DSL*) o DSL Lite.

<sup>37</sup> Como se explica más adelante, un aspecto esencial en la fase de *testing* de un proyecto de LCW consiste precisamente en comprobar las infraestructuras y tecnologías de comunicaciones existentes en los posibles entornos de destino. No sería muy aconsejable, por ejemplo, que la versión localizada de una Web destinada a una comunidad con infraestructuras de comunicaciones precarias incluyera elementos multimedia *pesados* o complejos que ralentizaran en exceso la navegación por ella o su descarga.

<sup>38</sup> Aunque no sea ni mucho menos un formato exclusivo de Internet, el empleo del PDF (*Portable Document Format*) como contenedor estándar para el intercambio y difusión de información ha proliferado en gran medida gracias a la Red. Es muy habitual que *cuelguen* de una Web documentos PDF que el usuario puede consultar o descargarse. Sin embargo, por un lado, no es infrecuente que queden excluidos de los materiales susceptibles de ser localizados por el coste adicional que supone la traducción de los grandes volúmenes de texto que contienen, máxime cuando muchas veces, además, se trata de contenidos secundarios o muy técnicos; por otro, cuando llegan a localizarse, como sucede en el caso de otros formatos de contenido gráfico y multimedia, es frecuente que no se disponga de los documentos originales a partir de los cuales se han generado, en cuyo caso no queda más remedio que extraer su contenido para traducirlo y remaquetarlo posteriormente, con la complicación y el coste que ello supone. Ya existen en el mercado un sinnúmero de aplicaciones y utilidades que permiten automatizar la extracción del contenido de un PDF con resultados aceptables, pero ninguno de ellos consigue preservar íntegramente el formato original, pues se limita a *traducirlo*, y la exportación/extracción/conversión de texto sigue planteando obstáculos, sobre todo, para su posterior segmentación y traducción con ayuda de memorias de traducción en aspectos como la división de líneas y párrafos, las tablas, el texto en columnas, los encabezamientos y pies de página, las notas al pie, etc.

prácticas de internacionalización fuera del ámbito de la localización. En los productos informáticos y, sobre todo, en el seno de los gigantes del sector, el problema se ha visto paliado por la experiencia acumulada, la labor de instituciones normalizadoras y asociaciones sectoriales, el desarrollo e implantación de tecnologías más eficientes y, en general, la toma de conciencia de las implicaciones prácticas de la internacionalización y la localización de contenido multimedia. Sin embargo, las empresas e instituciones de cualquier otro ámbito que acometen un proyecto de LCW rara vez son conscientes de las consecuencias y los costes que inexorablemente acarrea la no internacionalización de sus contenidos desde dos puntos de vista esenciales: el técnico y el cultural.

Desde la óptica técnica, sigue constituyendo la norma *de facto* más que la excepción, por ejemplo, el empleo de imágenes con texto *incrustado* en los menús, botones y otros elementos gráficos de una Web, como *banners* o *pop-ups*, cuando lo recomendable sería *externalizar* el contenido textual para facilitar su localización. La problemática que plantea el necesario tratamiento al que han de someterse tales elementos para poder localizarlos se agrava porque pocas veces se conservan o se ponen a disposición del proveedor los archivos en los formatos *nativos* de las imágenes o animaciones en cuestión (por ejemplo, en PSD o FLA respectivamente), en los cuales el texto está físicamente separado en *capas* (*layers*) del resto del contenido. Algo similar sucede en el caso del doblaje o la subtitulación de animaciones o video clips cuando no se separa el contenido textual empleando los formatos adecuados o no se le facilitan al proveedor las pistas de sonido o los archivos de subtítulos. Informar al cliente de estos extremos y *educarlo* en la adopción de buenas prácticas en este sentido constituye una medida esencial para simplificar el proceso de localización de contenido multimedia y para reducir drásticamente costes y plazos de entrega.

En lo que atañe a los formatos que se emplean convencionalmente, existe en la LCW una sustancial diferencia que proviene de las limitaciones impuestas, en su origen, por la aludida precariedad de las infraestructuras de comunicaciones y la propia naturaleza del contenido Web. Lo habitual en la Red es emplear formatos comprimidos o más *ligeros* pero a menudo *irreversibles* (en detrimento de la resolución de las imágenes, que en Internet puede resultar accesoria), como GIF (*Graphic Interchange Format*) para gráficos, dibujos, diagramas, organigramas, sencillas animaciones por fotogramas, etc., o JP(E)G (*Joint Photographic Experts Group*) para imágenes fotográficas. Ambos han desplazado a otros formatos tradicionales aunque aún utilizados profusamente en el ámbito del software tradicional y presentes en proyectos de LPI, como BMP (*Bit MaP*), ICO (*ICOn image*) o



TIFF (*Tagged Image Format File*). Por razones técnicas y legales, recientemente está proliferando el uso del PNG (*Portable Network Graphic*) y, aunque aún se nos antoja remota, parece previsible — y deseable a todas luces — la implantación paulatina de formatos vectoriales basados en XML como el SVG (*Scalable Vector Graphics*), tanto por su menor tamaño como por las evidentes ventajas que ofrecen su tratamiento y localización (Ó Broin 2003).

Por lo que respecta a animación, audio y vídeo, la evolución y la situación actuales son análogas a las que acabamos de comentar respecto a gráficos e imágenes. Tanto en archivos de audio y vídeo que el usuario puede descargarse como en los que puede reproducir simultáneamente mientras descarga (*streaming audio/video*), predominan los formatos *ligeros* o *comprimidos* pero a menudo no reversibles, lo cual supone contar con las herramientas necesarias para manipularlos o recrearlos cuando no es posible disponer de los materiales originales a partir de los cuales se construyeron o se convirtieron. En el caso de las animaciones, ha sido apabullante la proliferación éstas en el contenido Web, no sólo en forma de películas o clips autónomos sino como medio para animar y aumentar la interactividad de cualquiera de los elementos de una Web. Destaca, en particular, la popularización de Macromedia Flash y su formato FLA (*Flash Movie Authoring File*), que al convertirse a SWF (*Small Web Format/ShockWave Flash*) como *formato de salida* plantea una problemática comparable a la descrita en el caso de gráficos e imágenes. Incluso cuando es posible disponer de los archivos originales, amén de deber contar con la competencia técnica necesaria en el manejo de este tipo de herramientas, son muchos los obstáculos a los que se enfrenta quien pretenda localizar una animación; entre ellos se cuentan la *incrustación* de texto en imágenes, la falta de espacio para insertar textos traducidos que a menudo son más largos que los originales, la inserción de texto localizable en complejos *scripts*, la concatenación de cadenas sueltas de texto o la representación de caracteres de varios alfabetos, por citar sólo algunos (ForeignExchange 2002a)<sup>39</sup>.

En lo que atañe a audio y vídeo en la Red (Díaz Fouces 2004: 37), también coexisten formatos *tradicionales* de sobremesa con otros más vinculados a Internet, como: AC3 (*Audio Code 3*), MP3 (capa de audio de

---

<sup>39</sup> Consciente de estas limitaciones, el propio fabricante de estas populares aplicaciones para el diseño de animaciones tiene publicadas en su Web algunas recomendaciones esenciales para la localización de películas diseñadas en Flash, que atañen a la documentación de las películas susceptibles de ser localizadas, la eficiente gestión de su contenido y la visualización de texto y caracteres ([http://www.macromedia.com/support/flash/basics/flash5\\_localization/index.html](http://www.macromedia.com/support/flash/basics/flash5_localization/index.html)).

MPEG-1), OGG<sup>40</sup> o WAV (WAVE file), para audio; o AVI (*Audio Video Interleave*), ASF (*Advanced Streaming Format*), MOV (videoclips de QuickTime), MPEG (*Moving Picture Experts Group*), RM (RealMedia), DivX (*Digital Video eXpress*) o XviD, para video, entre otros. En el tratamiento de video digital, también albergan esperanzas algunos formatos vectoriales, como SMIL (*Synchronized Multimedia Integration Language*), VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) o XMT (*eXtensible MPEG-4 Textual*), que facilitarían sobremanera no sólo la localización sino también la integración en la Red de productos interactivos *tradicionales* como videojuegos o producciones tridimensionales<sup>41</sup>.

El hecho de que también existan infinidad de herramientas, incluidas muchas de *freeware* y *shareware* así como de *software libre* y de *código abierto*, para el tratamiento de estos formatos hace posible que profesionales autónomos o pequeños proveedores de servicios de localización que cuenten con los conocimientos mínimos necesarios puedan plantearse a acometer la localización íntegra de contenidos multimedia sin realizar grandes inversiones.

En definitiva, las estrategias y herramientas empleadas para el tratamiento de contenido gráfico y multimedia no difieren prácticamente de las usadas en un proyecto de LPI o incluso en un proyecto de traducción convencional que incluya la traducción de elementos de este tipo, y lo habitual es emplear aplicaciones profesionales de tratamiento gráfico, animación, vídeo o audio. No obstante, en los últimos años han surgido en este ámbito herramientas específicamente diseñadas para ser utilizadas en proyectos de localización, tanto de productos informáticos como de contenido Web. Bien conocidas entre los profesionales del sector son herramientas como Image Browser o Globalisation Image Assistant (GIA) de Björn Austraat ([www.austraat.com](http://www.austraat.com)) para semiautomatizar el procesamiento y la presupuestación de grandes cantidades de archivos gráficos en varios formatos, los filtros incluidos en el paquete de utilidades de *freeware* Rainbow de Enlaso ([www.translate.com](http://www.translate.com)) para automatizar la extracción y re inserción de las *capas* de texto de imágenes creadas con Photoshop, la gama de productos diseñados por Transmissions LLC ([www.transmissionsllc.com](http://www.transmissionsllc.com)) que, añade a los archivos de este último formato los de Illustrator y Visio, o Avral Trami-go ([www.avral.com](http://www.avral.com)) para la extracción, traducción y re inserción de texto de animaciones en formato Flash, y que también comercializa la herramienta de

<sup>40</sup> La denominación del formato Ogg proviene del nombre de una maniobra táctica kamikaze empleada en el célebre juego en red Netrek (<http://en.wikipedia.org/wiki/Ogg>).

<sup>41</sup> Waßmer (2003) repasa algunos de ellos y las herramientas ya disponibles para su tratamiento.

localización de software Batam Translocale. En un trabajo reciente, Waßner (2003) analiza la mayoría de estos estándares y herramientas y propone algunos ejemplos prácticos.

Como venimos diciendo, pues, la clave de la evolución futura de estas herramientas parece estar en el empleo de formatos abiertos y flexibles que, sin limitar las posibilidades de los creadores de contenido del tipo que sea, faciliten el procesamiento por separado del texto entreverado en contenido multimedia, como los formatos vectoriales (SVG, VRML o SMIL) u otras aplicaciones del XML. Su éxito pasa, no obstante, por la adopción e implantación generalizadas de estos estándares por parte de los agentes del sector.

Recalquemos una vez más que también en la localización de contenido gráfico y multimedia, la imprevisión, el desconocimiento de las prácticas más básicas de internacionalización, y la supeditación del contenido y la estructura de una Web al diseño o a aspectos estrictamente estéticos obstaculizan sobremanera localización y pueden llegar a multiplicar sus costes exponencialmente. Por paradójico que parezca, la evolución de la Red hacia el dinamismo y la interactividad a través de la integración plena de todo tipo de formatos ha supuesto una notable involución en lo que a los procesos y herramientas de localización se refiere.

Dejando a un lado los aspectos estrictamente técnicos, la localización de elementos gráficos y multimedia es quizá el ámbito en el que de manera más palmaria se plantean las vertientes más *culturales* de todo lo que engloba el concepto GILT. Desde una perspectiva eminentemente cultural, y consecuencia también de una deficiente o nula internacionalización previa, sigue siendo lo habitual incluir elementos gráficos, imágenes o incluso elementos de audio que guardan una estrecha vinculación con la cultura de origen y que, por tanto, es preciso modificar, reemplazar o incluso eliminar en las versiones localizadas. Por otra parte, tanto una internacionalización llevada al extremo como una localización excesivamente superficial pueden desembocar en la *aculturación* de los contenidos, desproviniéndolos de identidad y valores culturales<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Son muchos los trabajos que se han ocupado de estos aspectos, tanto desde una perspectiva general (Schäler 2003 o Payne) como centrándose en los productos multimedia (Sánchez Terecedor 2005) o en cuestiones tan concretas como la *traducción* de los colores en la LCW (Maroto 2001b).

#### 4 Herramientas para localizar contenido etiquetado

Como hemos detallado en apartados anteriores, la localización de una Web implica traducir o adaptar el contenido textual, gráfico y multimedia y retocar el código informático para internacionalizarlo o localizarlo cuando sea necesario, ya resida éste en archivos escritos en lenguajes de etiquetado ya en archivos escritos en lenguajes de *script* o de programación, compilados o no. En éste último caso, las herramientas necesarias son idénticas a las de un proyecto de LPI, como se detalla en otros capítulos de este manual, y básicamente se trata de herramientas de programación (para las tareas de ingeniería) y de localización (para las tareas de gestión, lingüísticas y de control de calidad). En general, dependiendo de las características del proyecto, los requisitos del cliente, las previsiones de actualización, etc., será más recomendable utilizar un determinado tipo de herramienta, aunque lo ideal es conocerlas todas y utilizarlas de manera complementaria según los casos y observando las virtudes y carencias de cada una de ellas<sup>43</sup>.

Hasta hace pocos años la LCW planteaba, a grandes rasgos, dificultades muy similares a las que en sus inicios tuvo que enfrentar la localización de software y que, en esencia, se reducían a la que ya hemos mencionado: idear procedimientos para diferenciar de manera (semi)automática *texto localizable* y *código informático* y separarlos preservando la integridad de éste, o bien para extraer el texto localizable de modo que pueda traducirse y reinsertarse posteriormente en el código. Estas dos siguen siendo las estrategias más comúnmente empleadas: o bien se traducen los textos en su formato original, o *nativo*, o bien se extraen, exportan y/o convierten a un formato intermedio, o de intercambio, que permita localizarlo con alguna herramienta y volver a reinsertarlo.

Seguidamente nos ocupamos, en primer lugar, de los principales tipos de herramientas que se emplean para localizar archivos de etiquetado en su formato original haciendo hincapié en sus ventajas e inconvenientes y, en segundo, mencionamos algunas de las que permiten extraer los elementos

<sup>43</sup> Existen en la Red infinidad de listas de herramientas de las categorías a las que aquí nos referimos, comentadas o no, y unas más completas y actualizadas que otras. Junto a repertorios de herramientas clásicos como el célebre *Compendium of Translation Software* de la European Association for Machine Translation (cuya última actualización está fechada en julio de 2005: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/WJHutchins/Compendium.htm>), pueden consultarse otros monográficos o especializados en el sector de la localización, como los de Opentag (<http://www.opentag.com/tools.htm>), I10nGurus.com (<http://www.i18ngurus.com/docs/1017213676.html>), el proyecto ELECT (<http://electronline.org/softwaredirectory.php>) o el Localisation Research Centre (<http://www.localisation.ie/exchange/loctools.htm>), por citar sólo algunos de los más conocidos.

localizables a otros formatos para poder localizarlos y reinsertarlos posteriormente en los archivos de los que proceden.

Esselink (2000: 213-219) analiza algunas de las herramientas empleadas en la localización de archivos HTML y XML agrupándolas en cuatro familias: editores WYSIWYG, editores de texto, gestores de memorias de traducción y editores que aíslan y protegen el etiquetado. Partiendo de sus acertadas observaciones, a continuación reordenamos y reformulamos su análisis, añadiendo alguna consideración más.

#### 4.1 Editores de texto (básicos y avanzados)

Resulta inconcebible traducir una gran cantidad de texto o de archivos etiquetados en una herramienta de este tipo, tanto por los inconvenientes que mencionamos a continuación como por carecer de las prestaciones que hoy ya ofrece cualquier sistema de gestión de memorias de traducción o herramienta de localización para aumentar la productividad, garantizar la coherencia, etc. No obstante, el empleo de editores de texto puede resultar adecuado como herramienta complementaria para comprobaciones o retoques mínimos de texto o código informático, siempre que se cuente con unos conocimientos básicos de la sintaxis de los lenguajes de etiquetado — no mucho más profundos que los aquí presentados —. Todos los navegadores interactúan con algún editor de textos, propio o externo, que se activa al acceder al *código fuente* de la página.

ventajas	inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ fácil acceso al código para hacer adaptaciones y retoques</li> <li>▪ no presentan los inconvenientes de las herramientas ofimáticas y de creación y diseño Web en lo que a <i>reinterpretación</i> del código se refiere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ entorno no gráfico, incómodo y poco atractivo</li> <li>▪ riesgo de alteración accidental del código</li> <li>▪ riesgo de no detección de texto traducible</li> <li>▪ riesgo de traducir código (variables, comentarios...)</li> <li>▪ carencia de funciones avanzadas de tratamiento de textos (correctores ortográfico y gramatical, búsqueda y sustitución, macros, etc.)</li> <li>▪ carencia de funciones de gestión de terminología y memorias de traducción y de traducción asistida en general</li> <li>▪ conversión de caracteres especiales o acentuados</li> </ul>

*Tabla 4: Pros y contras de editores de texto.*

Existen infinidad de editores de texto avanzados que, además de permitir procesar los formatos más habituales de contenido Web tanto estático como dinámico, identifican y diferencian con colores código y texto, y vienen dotados de algunas potentes funciones para la gestión de archivos y carpetas, la búsqueda y sustitución masivas, la verificación y depuración del etiquetado, la comprobación de hipervínculos y otras referencias cruzadas, la conversión de caracteres especiales o acentuados, etc. Muchos de ellos también vienen provistos de un visualizador propio o, de lo contrario, permiten la interconexión con un navegador, así como de un panel para visualizar y controlar la estructura de carpetas y archivos.

#### 4.2 Aplicaciones ofimáticas y de autoedición

Hoy por hoy, cualquier aplicación para el tratamiento de textos, la creación de presentaciones o la autoedición, por ejemplo, permite crear, procesar y visualizar archivos en los lenguajes de etiquetado más comunes, sobre todo HTML. Sin embargo, la mayoría de estas herramientas *reinterpretan* el etiquetado añadiendo código propio e incluso generando archivos nuevos, e inutilizan con ello el documento en cuestión para su reinserción en la estructura carpetas del servidor Web en el que esté alojado. Por consiguiente, su empleo en un proyecto de LCW es totalmente desaconsejable, aunque con una excepción: en teoría, cabría emplear para modificar un archivo de etiquetado sin mayores riesgos exactamente la misma herramienta y la misma versión utilizadas para crearlo originalmente. Tales extremos, herramienta y versión, pueden comprobarse en el atributo content de un elemento META del tipo name="Generator".

ventajas	inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ entorno gráfico WYSIWYG</li> <li>▪ código oculto o protegido</li> <li>▪ acceso a funciones avanzadas de tratamiento de textos (correctores ortográfico y gramatical, búsqueda y sustitución, macros, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ carencia de funciones de gestión de terminología y memorias de traducción y de traducción asistida en general</li> <li>▪ modificación/inclusión/supresión de código e inclusión de <i>firmas/huellas</i> propias de la herramienta</li> <li>▪ a veces, la reinterpretación del código acarrea la creación de nuevos archivos y carpetas</li> <li>▪ sólo viable con herramienta y versión idénticas: &lt;META name="Generator" content="ABC v. #"&gt;</li> </ul>

**Tabla 5:** Pros y contras de aplicaciones ofimáticas y de autoedición.

A pesar de esta última matización y amén de la utilidad que puedan tener en el ámbito ofimático o personal y de su innegable valor para aplicaciones didácticas o para el autoaprendizaje de los conceptos básicos de creación y diseño de páginas Web, el empleo de este tipo de herramientas es descartable de todo punto en un proyecto profesional.

### 4.3 Aplicaciones de creación y diseño Web

Con la excepción de aplicaciones profesionales que vengan provistas de funciones que eviten la reinterpretación del código y, en todo caso, permitan su depuración para garantizar la integridad del etiquetado original, la mayoría de las herramientas de creación y diseño Web adolecen, en mayor o menor medida, de los mismos inconvenientes mencionados. Por lo demás, como es lógico, son herramientas específicamente diseñadas para la manipulación de lenguajes de etiquetado y, por tanto, ofrecen potentes prestaciones para la creación y el diseño de sitios Web, como las mencionadas en el caso de editores de texto avanzados. Así pues, su empleo es, en general, desaconsejable salvo si se trata de herramientas profesionales que garanticen la integridad del código. En cualquier caso, al igual que sucede en las anteriores categorías de herramientas, ninguna de ellas posee las prestaciones propias de los gestores de memorias de traducción para aumentar la productividad reciclando material ya traducido, garantizar la coherencia terminológica y fraseológica, etc.

ventajas	inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ entorno gráfico WYSIWYG</li> <li>▪ código oculto o protegido</li> <li>▪ potentes prestaciones de validación y depuración de código, control de carpetas y archivos, comprobación de hipervínculos, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ carencia de funciones avanzadas de tratamiento de textos (correctores ortográfico y gramatical, búsqueda y sustitución, macros, etc.)</li> <li>▪ carencia de funciones de gestión de terminología y memorias de traducción y de traducción asistida en general</li> <li>▪ modificación/inclusión/supresión de código e inclusión de <i>firmas/huellas</i> propias de la herramienta</li> <li>▪ a veces, la reinterpretación del código acarrea la creación de nuevos archivos y carpetas</li> <li>▪ sólo viable con herramienta y versión idénticas: &lt;META name="Generator" content="ABC v. #"&gt;</li> </ul>

**Tabla 6:** Pros y contras de aplicaciones de creación y diseño Web.

#### 4.4 Gestores de memorias de traducción

Como venimos diciendo, hoy por hoy, cualquier sistema de gestión de memorias de traducción, tanto comercial como de *software libre*, gestiona con solvencia la diferenciación de etiquetado y texto, de modo que su empleo resulta muy recomendable puesto que el usuario puede sacarle el máximo partido a las prestaciones propias de una herramienta de este tipo (alineación, reaprovechamiento de repeticiones y coincidencias, búsquedas contextuales, análisis y procesamiento masivo de archivos, pretraducción automatizada, etc.). Según la arquitectura del gestor de memorias de traducción elegido, la traducción se realiza en la propia interfaz autónoma de la aplicación, como si de cualquier otro formato se tratase, o existe un módulo o interfaz específicamente diseñado para la traducción de formatos de etiquetado, caso de TagEditor, por ejemplo, módulo de Trados inicialmente ideado para la traducción de lenguajes de etiquetado que paulatinamente ha ido incorporando también filtros para procesar otros formatos comunes.

En el caso de las herramientas de localización, si bien éstas se diseñaron inicialmente para el tratamiento de lenguajes y formatos habituales en un proyecto de LPI, compilados o no, paulatinamente han ido incorporando prestaciones específicas para el tratamiento de lenguajes de etiquetado. Como, además, muchos de estos entornos gráficos de localización ya incluyen también funciones propias de los gestores de memorias de traducción, su empleo puede resultar muy aconsejable en proyectos mixtos de localización de software y contenido Web<sup>44</sup>.

ventajas	inconvenientes
<ul style="list-style-type: none"> <li>las inherentes a este tipo de herramientas cuando las características del proyecto aconsejen su empleo (productividad, coherencia, etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>imperfecciones y carencias de los filtros de importación/conversión de lenguajes de etiquetado</li> <li>a veces, problemas para la identificación de <i>scripts</i></li> <li>a veces, problemas de compatibilidad <i>real</i> entre herramientas diferentes (TMX)</li> <li>sobre todo con XML o similares, disponibilidad de DTD o complejidad de definición de filtros <i>ad hoc</i></li> </ul>

**Tabla 7:** Pros y contras de gestores de memorias de traducción.

<sup>44</sup> Tanto los gestores de memorias de traducción como las herramientas de localización se emplean también para localizar sistemas de ayuda en formatos HTML, XML o CHM (*Compiled HTML*) y han venido incorporando paulatinamente filtros o mecanismos para mejorar su compatibilidad con formatos de intercambio de creciente implantación en el sector de la localización, como XLIFF.



Los contratiempos que ocasionalmente pueden producirse al emplear alguna de estas herramientas vienen provocados, sobre todo, por: la deficiente identificación de código y texto, en alguno de los casos que hemos detallado en este trabajo (elementos que contienen texto o código localizable como parte de etiquetas, *scripts* embutidos en documentos etiquetados, etc.); la existencia de filtros demasiado genéricos o no actualizados para la correcta interpretación de los lenguajes de etiquetado más recientes o menos comunes, o de archivos generados dinámicamente; y, en el caso del XML, con la disponibilidad de la DTD asociada al documento etiquetado. Aunque la mayoría de estas herramientas le ofrecen al usuario la posibilidad de crear y parametrizar filtros específicos para la conversión de determinados formatos menos comunes, a menudo se requieren conocimientos avanzados para usarlos de manera eficiente. En el caso de XML y sus derivados, Savourel (2001: 287-328) ofrece un detallado análisis de cuatro de los gestores de memorias de traducción con mayor implantación en el mercado<sup>45</sup>.

#### 4.5 Herramientas de traducción de páginas Web

A las categorías anteriores, cabría añadir herramientas surgidas en los últimos años que han sido diseñadas con la LCW en mente y combinan prestaciones de los grupos anteriores.

Aunque adolece de bastantes limitaciones, patentes en proyectos de LCW de gran volumen o complejidad, el programa de *freeware* Catscradle<sup>46</sup> destaca por su sencillez de manejo, cubre satisfactoriamente las necesidades de pequeños proyectos realizados por profesionales autónomos y constituye una herramienta ideal para iniciarse en la LCW.

Muchos LSP desarrollan sus propias utilidades o aplicaciones para uso exclusivo de sus empleados y proveedores. Tal es el caso, por ejemplo, de Trans Web Express<sup>47</sup>.

<sup>45</sup> Se analizan comparativamente Déjà Vu ([www.atril.com](http://www.atril.com)), SDLX ([www.sdl.com](http://www.sdl.com)), Tag-Editor ([www.trados.com](http://www.trados.com)) y Transit ([www.star-group.net](http://www.star-group.net)). Algunas de las deficiencias apuntadas por Savourel ya han sido subsanadas en versiones posteriores de los productos analizados. En el caso de SDLX y Trados, tras la reciente adquisición de ésta por SDL International, parece previsible que ambas herramientas acaben fusionándose en una única solución en breve.

<sup>46</sup> A día de hoy, la última versión publicada es la 3.2, y existen versiones para Windows y para Macintosh, que pueden descargarse gratuitamente de <http://www.stormdance.net/software/catscradle/download.htm>. El programa ha sido localizado a varias lenguas.

<sup>47</sup> Trans Web Express fue originalmente creada por Berlitz en 1997.

#### 4.6 Otras herramientas

Como decíamos al comienzo de este apartado, igual que sucede en la LPI, en lugar de localizar archivos de etiquetado en su contenedor y formato originales con cualquiera de las herramientas mencionadas, cabe la posibilidad de extraerlo, convirtiéndolo a un formato intermedio, como RTF (*Rich Text Format*), Opentag o XLIFF, mediante algún sistema de exportación o etiquetado que permita su posterior reimportación o re inserción preservando a toda costa su integridad. Puede ser aconsejable recurrir a tal estrategia, por ejemplo, para facilitar la traducción con otras herramientas o cuando no se cuenta con los conocimientos o herramientas necesarios para traducir el texto sin *separarlo* del código. Esta precisamente fue una de las estrategias más usadas en los primeros proyectos de LCW, cuando ni los gestores de memorias de traducción ni las herramientas de localización eran capaces aún de procesar de manera eficaz lenguajes de etiquetado, y se siguen utilizando hoy con profusión.

ITP Filter Pack<sup>48</sup> fue una herramienta pionera en su tiempo en la conversión de archivos HTML y de algunas aplicaciones de autoedición a RTF, formato estándar compatible en principio con cualquier procesador de textos y sistema operativo. El procedimiento semiautomático de exportación y reimportación es sencillo; básicamente consiste en *aislar* el etiquetado del documento en cuestión para diferenciarlo del texto y proteger su integridad mediante *estilos de carácter y de párrafo* Microsoft Word. De ese modo, el traductor puede concentrarse en la traducción del texto, pasando por alto las etiquetas externas y reubicando, cuando sea necesario, las internas, las cuales reciben la consideración de elementos *transferibles (placeables)*. Galibert (2004) describe el procedimiento con detalle y nos recuerda que en la actualidad existen otras posibilidades al alcance de profesionales autónomos y pequeños proveedores de servicios de traducción o localización, como el paquete de utilidades de software libre Rainbow, de Enlaso, o el de *freeware* +Tools, complementario del gestor de memorias de traducción Wordfast.

En el caso de formatos no etiquetados pero presentes en muchos proyectos de localización, tanto de software como de contenido Web, Savourel (2001: 377-395) analiza las posibilidades de conversión a formatos

---

<sup>48</sup> ITP Filter Pack fue desarrollada a finales de los noventa conjuntamente por Trados e International Translation and Publishing (empresa absorbida por SDL International a principios del año 2000) como paquete de filtros para convertir a RTF documentos HTML y diversos formatos de autoedición (PageMaker, QuarkXpress o Ventura) y facilitar así su traducción en Microsoft Word con la ayuda de Trados Translator's Workbench u otros gestores de memorias de traducción como Wordfast ([www.wordfast.net](http://www.wordfast.net)).

como Opentag o XLIFF. En proyectos de localización mixtos o especialmente complejos, la flexibilidad de estos dialectos de XML facilita la unificación en un único formato de elementos localizables procedentes de varios, la simplificación para el traductor cuando los archivos originales contienen mucho más código que texto localizable, el control de versiones y del material ya traducido que se *recicla*, o la pretraducción. Buena parte de las herramientas de gestión de memorias de traducción y de localización ya son compatibles con estos formatos y todo indica que irán perfeccionando su interacción con ellos. Por su parte, los traductores deben ir conociéndolos puesto que las probabilidades de que el material traducible les llegue en XLIFF u Opentag son cada vez mayores.

La estrategia de extracción/exportación y reinserción/importación presenta, no obstante, algunos inconvenientes. Amén de incluir dos pasos más en el flujo de trabajo de un proyecto de localización, la falta de contexto lingüístico y visual a la hora de traducir o la necesidad de internacionalizar correctamente a priori los archivos originales para no tener que retocar las secciones del código no extractadas se cuentan entre las desventajas más destacadas (Savourel 2001: 378-379).

Mencionemos, por último, que tras la eclosión de Internet en la segunda mitad de los noventa, han surgido varios sistemas comerciales de gestión de contenidos multilingües, [M]CMS ([*Multilingual*] *Content Management System*) o GMS (*Globalization Management Systems*), cuyo estudio escapa a los objetivos del presente trabajo<sup>49</sup>. En ocasiones, los grandes proveedores de servicios de localización diseñan sofisticadas soluciones a la medida de los requisitos de sus clientes, con quienes a menudo firman alianzas y acuerdos de colaboración a largo plazo. No parece probable, sin embargo, que desde la óptica del traductor, la implantación de tales sistemas vaya a suponer la obligación de adquirir nuevas competencias técnicas o aprender a manejar complejas herramientas; más bien al contrario, muchos de estos sistemas suponen una notable simplificación de las tareas técnicas y de gestión que en este ámbito acomete el traductor, de manera que su labor se limita a conectarse en línea a una sencilla interfaz en la que puede introducir su traducción o revisar las de otros.

Tras décadas de luces y sombras, el boom de la Red también ha traído de la mano la revitalización de la traducción automática y la popularización de algunos sistemas comerciales y servicios gratuitos. Amén del empleo de

---

<sup>49</sup> Cadieux (2004a y 2004b) ofrece un completo análisis comparativo de los CMS y los GMS, sus características y diferencias conceptuales. Algunos de los CMS y GMS de mayor implantación en el mercado aparecen mencionados, por ejemplo, en I10nGurus.com (<http://www.i18ngurus.com/docs/984978844.html>).

sistemas en línea para traducciones aproximadas (*gist translation*) de correspondencia electrónica, materiales de consulta, etc. tanto en la esfera profesional como en la personal, se observa un creciente interés por explotar su complementariedad con la traducción asistida y su integración en sistemas de gestión de contenidos, así como por el empleo de técnicas y herramientas de redacción y revisión controladas (*controlled authoring/editing*).

## 5 La gestión de proyectos de LCW

Seguidamente analizamos las tareas, funciones y responsabilidades, y fases de un proyecto de LCW, haciendo especial hincapié en aquellas que difieren de las habituales en un proyecto de LPI.

*Grosso modo* las tareas y fases de un proyecto de LCW coinciden o se asemejan enormemente a las de uno de localización *tradicional* aunque, como venimos recalcando, la naturaleza esencialmente abierta del contenido Web y la gestión distribuida de los equipos y flujos de trabajo dificulta, en particular, las etapas previas y posteriores a la localización propiamente dicha. Por lo demás, las actividades y responsabilidades no difieren sustancialmente entre un proyecto de LPI y uno de LCW. Esselink (2001: 17-23), por ejemplo, desglosa un proyecto de localización en las fases de: 1) pre-venta, 2) reunión de puesta en marcha (*kick-off meeting*), 3) análisis de materiales originales, 4) planificación y presupuestación, 5) fijación de la terminología, 6) preparación de materiales localizables, 7) traducción del software, 8) traducción de la ayuda en línea y la documentación, 9) ingeniería y *testing* del software, 10) capturas de pantalla, 11) ingeniería de la ayuda y maquetación de la documentación, 12) procesamiento de actualizaciones, 13) control de calidad y entrega y 14) cierre del proyecto con la reunión *post-mortem*. Y menciona (2001: 13-17) hasta siete perfiles en los que encajan, individual o colectivamente, quienes participan en un proyecto de localización: gestor de cuentas, gestor(es) de proyectos, especialista(s) en localización o traducción, revisor(es) o especialista(s) en aseguramiento de la calidad, ingeniero(s) de localización/*testing* o de control de calidad, especialista(s) en herramientas de traducción asistida y operador(es) de auto-edición. Del lado del cliente, pueden existir varias figuras que interactúan con el gestor de cuentas y los gestores de proyectos del proveedor de servicios de localización: las del gestor de proveedores, el gestor de localización, el responsable de aseguramiento de la calidad y los revisores nacionales o ICR (*In-Country Reviewers*).

Cuando una Web presenta escasa entidad, no es descartable que su localización pueda realizarla íntegramente un profesional independiente que cuente con las competencias y herramientas necesarias para acometer todas las fases del proyecto. Sin embargo, por su naturaleza y volumen y por la complejidad técnica y de los flujos de trabajo que entraña, un proyecto de LCW suele llevarlo a cabo necesariamente un equipo de especialistas integrados en una organización que cubren, de manera más o menos compartimentada o solapada, al menos las áreas de: gestión de proyectos, comercial, ingeniería informática y programación, servicios lingüísticos (traducción propiamente dicha, pero no sólo), autoedición, tratamiento gráfico y multimedia, y de control de calidad. Cada una de estas áreas abarca las diferentes tareas que suelen desarrollarse durante la planificación y ejecución de un proyecto de localización, las cuales, como en todo proyecto de cualquier ámbito, quedan supeditadas al equilibrio óptimo y la eficaz gestión de cuatro variables: los recursos, los costes, el tiempo y la calidad.

En un proyecto de grandes dimensiones, la responsabilidad parcial de cada tarea o área recae en algún miembro o en el jefe del equipo o departamento correspondiente, y todas ellas confluyen globalmente en una sola persona que lo lidera en su conjunto (*project leader*), centralizando y coordinando la totalidad de las actividades y flujos de trabajo, atendiendo a grandes rasgos al siguiente esquema<sup>50</sup>.

área	tareas y responsabilidades
<i>gestión y coordinación</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ gestión y coordinación de recursos materiales y humanos internos y externos, a través de coordinación de responsables de las demás áreas</li> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias</li> <li>▪ coordinación de preparación de ofertas y presupuestación</li> <li>▪ coordinación del <i>lockit</i></li> <li>▪ gestión y archivo de versiones y actualizaciones</li> <li>▪ elaboración y archivo del informe final del proyecto (tras <i>post-mortem</i>)</li> </ul>

<sup>50</sup> La relación de tareas que detallamos no es exhaustiva; se mencionan sólo algunas de las más frecuentes a título de ilustración. Lógicamente el esquema propuesto puede variar sustancialmente dependiendo de las dimensiones del proyecto, la entidad del proveedor de servicios de localización o la complejidad de los flujos de trabajo y la cadena de producción, entre otros factores.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

área	tareas y responsabilidades
<i>comercial y marketing</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias de esta área</li> <li>▪ consecución o descarga de materiales íntegros</li> <li>▪ prospección, elaboración de ofertas y presupuestación, negociación y preventa</li> <li>▪ venta y postventa</li> <li>▪ relaciones con los clientes y seguimiento continuado y <i>a posteriori</i></li> <li>▪ colaboración en internacionalización cultural</li> <li>▪ asesoramiento y gestión de aspectos relacionados con globalización del producto (comerciales, de marketing, legales, culturales, etc.)</li> </ul>
<i>técnica</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias de esta área</li> <li>▪ análisis de componentes técnicos para presupuestación y planificación</li> <li>▪ preparación de componentes técnicos y herramientas del <i>lockit</i></li> <li>▪ elección de herramientas de programación y localización, y desarrollo de macros, utilidades, herramientas... <i>ad hoc</i></li> <li>▪ tratamiento en general e internacionalización técnica de componentes técnicos</li> <li>▪ comprobación funcional (interna e interplataforma) y estética del producto (<i>testing</i>)</li> <li>▪ [gestión de proveedores externos]</li> </ul>
<i>lingüística y cultural</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias de esta área</li> <li>▪ análisis de componentes lingüísticos y culturales para presupuestación y planificación</li> <li>▪ preparación de componentes lingüísticos y culturales del <i>lockit</i>, en particular: elaboración de directrices lingüísticas y estilísticas, guías de estilo, glosarios y bases de datos terminológicas, memorias de traducción, corpus paralelos, recursos lingüísticos...</li> <li>▪ elección de herramientas de traducción asistida</li> <li>▪ redacción y revisión de contenidos locales o nuevos</li> <li>▪ traducción y revisión (factual, traductológica, terminológica y fraseológica, de estilo...)</li> <li>▪ incorporación y cotejo de correcciones, modificaciones o actualizaciones, y gestión de versiones</li> <li>▪ colaboración en internacionalización cultural</li> <li>▪ gestión de proveedores externos</li> </ul>

área	tareas y responsabilidades
<i>autoedición, tratamiento gráfico y multimedia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias de esta área</li> <li>▪ análisis de componentes gráficos y multimedia para presupuestación y planificación</li> <li>▪ preparación de componentes gráficos y multimedia del <i>lockit</i></li> <li>▪ maquetación y formato de contenidos y documentación</li> <li>▪ diseño y tratamiento de componentes gráficos y multimedia</li> <li>▪ gestión de contenidos de origen común (<i>Single-Source Publishing</i>)</li> <li>▪ comprobación estética del producto (<i>testing</i>)</li> <li>▪ [gestión de proveedores externos]</li> </ul>
<i>control de calidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ análisis, definición, planificación y seguimiento de tareas, flujos de trabajo, riesgos y contingencias de esta área</li> <li>▪ definición de procedimientos y preparación de instrumentos de control de calidad</li> <li>▪ seguimiento, auditoría y control de calidad la totalidad del proyecto</li> </ul>

**Tabla 8:** *Actividades y flujo de trabajo en proyectos de localización de contenido Web.*

La programación y sincronización de tal cantidad de tareas y la coordinación de equipos humanos muy numerosos y distribuidos geográficamente constituye, sin duda, uno de los retos de todo proyecto de localización.

El área de gestión y coordinación del proyecto abarca de un modo u otro a todas las demás e interactúa constantemente con ellas, asignándoles tareas y responsabilidades parciales y controlando su correcta ejecución. Aunque el responsable final de determinadas tareas sea el del área en cuestión o el coordinador o director del proyecto, casi siempre suelen participar en su realización miembros de áreas diferentes. Por ejemplo, la elaboración de un presupuesto o de una oferta de servicios (asignada en principio al área comercial) presupone tareas de análisis, cuantificación, evaluación y planificación (de aplicaciones o elementos interactivos, de contenidos textuales, de componentes gráficos o multimedia, etc.) que lógicamente realizan los miembros de los equipos correspondientes. Si es un profesional autónomo quien acomete el proyecto en su totalidad, la atomización de tareas es lógicamente mucho menor y la gestión y ejecución de todas ellas corre a cargo de la misma persona.

Refiriéndose a la gestión de proyectos de LPI, Torres (2002) propone tres recomendaciones de carácter general (la no especulación — mediante,

por ejemplo, el establecimiento de fechas poco realistas —, la pormenorización de cada tarea y el análisis de datos objetivos) y desarrolla a partir de ellas cinco principios estratégicos para la elaboración de un modelo de gestión de proyectos de localización basado en: 1) la prevención, 2) el servicio al traductor, 3) la interrelación de elementos, 4) la identificación de las actividades críticas y 5) la revisión continua. En su propuesta, la autora incluye una interesante extrapolación de algunos de los requisitos de la norma ISO9001:1994 al ámbito de la gestión de proyectos de este tipo.

En proyectos de envergadura, algunos proveedores de servicios de localización, o LSP (*Localization Service Provider*), llegan a aliarse con sus propios clientes o a firmar acuerdos estratégicos de colaboración con empresas de contenidos, de ingeniería o de diseño Web para ofrecer conjuntamente servicios integrales de creación y actualización de Webs multilingües. Cuando el proyecto lo lleva a cabo una gran organización, ésta suele subcontratar a proveedores externos la ejecución de buena parte de las tareas, sobre todo las del área lingüística y a menudo las de autoedición y tratamiento gráfico y multimedia. Mucho menos frecuente es que se *externalicen* las tareas técnicas y de control de calidad, aunque no es descartable en proyectos de gran envergadura. De ahí que hayamos incluido en casi todas las áreas reseñadas anteriormente el epígrafe *gestión de proveedores externos*. Dicha tarea implica, entre otras actividades, las de negociación de condiciones de colaboración y plazos, contratación, intercambio de materiales, gestión de consultas y dudas, control y archivo de versiones y actualizaciones, seguimiento y control de calidad, evaluación de proveedores, y relaciones públicas y comunicación en general; a veces la gestión de proveedores incluye su formación (a distancia o *in situ*) en procesos o herramientas específicos de un proyecto.

En el caso concreto de las tareas enmarcadas en el área lingüística<sup>51</sup>, es muy habitual que el LSP responsable del proyecto (o MLV, *Multi-Language Vendor*) se las subcontrate a otro MLV nacional de menor entidad, el cual deriva el trabajo a un SLV (*Single-Language Vendor*), que, a su vez, acaba encargándose a profesionales independientes o agrupados en pequeñas *células* de producción (CLV, *Cell Language Vendor*). En un esquema de trabajo de este tipo, la cadena de producción puede llegar a tener muchos

<sup>51</sup> Entre otros trabajos que se han ocupado de la gestión de proyectos de traducción, véanse los de Arcevalillo (2002) o Rico (2002): el primero, desde una perspectiva profesional y empresarial; la segunda, centrándose en los aspectos más directamente vinculados con el proceso de traducción.



eslabones, y las implicaciones económicas y para la gestión de la intermediación son más que evidentes<sup>52</sup>.

cliente final > MLV multinacional > [MLV nacional/regional >] SLV > [CLV/autónomo >] autónomo

*Figura 10: Cadena de producción en proyectos de localización.*

El *kit de localización* (comúnmente abreviado en inglés *lockit*) constituye un elemento esencial en proyectos en los que participan varios profesionales o equipos. Suele estar integrado por todos los materiales (localizables y de referencia), herramientas y directrices necesarios para ejecutar el proyecto<sup>53</sup>. Al igual que sucede en proyectos de LPI, cuando el cliente final cuenta con experiencia en localización y tiene su propia infraestructura interna es él mismo quien elabora el *lockit* y se lo facilita a la empresa de localización para su uso interno y distribución entre sus propios proveedores. A menudo, los *lockits* incluyen plantillas o documentos para, por ejemplo, el registro y resolución de dudas y consultas, listas de tareas de comprobación (*check lists*) y otros instrumentos similares que resultan vitales para el control de calidad de cada uno de los componentes del producto y del proyecto de localización en su conjunto<sup>54</sup>. Dependiendo de la entidad del proyecto y de los recursos humanos y materiales de la organización que lo lleva a cabo, puede existir un especialista o incluso un departamento entero que se responsabilicen de coordinar todas las tareas relacionadas con el control de calidad. De lo contrario, la responsabilidad del control de calidad de cada componente recae en el departamento correspondiente.

Refiriéndose específicamente a los proyectos de LCW — desde la perspectiva académica de la formación de traductores pero muy orientada

<sup>52</sup> Ésta es precisamente una de las razones por las que el profesional autónomo que participa en proyectos de este tipo prestando sus servicios a través de un pequeño proveedor local acabe percibiendo una remuneración exigua.

<sup>53</sup> Véanse, por ejemplo, los trabajos de Foreign Exchange (2000b) o Zerfaß (2005) o, centrado en la internacionalización y localización de XML, Savourel (2001: 273-286).

<sup>54</sup> Es frecuente en el sector el empleo del Modelo de Aseguramiento de la Calidad de la LISA, que, según la propia organización, ya emplean más de 250 empresas, alrededor de una cuarta parte de los proveedores de servicios de GILT (LISA: 2004). Al haberse basado fundamentalmente en la experiencia acumulada en la LPI, uno de los mayores retos que se les plantea a éste y otros modelos similares es su adaptación a las peculiaridades de los proyectos de LCW, sobre todo en lo que atañe a la diversa naturaleza de sus contenidos y de algunos de sus componentes.

## Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

hacia la práctica profesional —, Gouadec (2003: 529-531) desgrana exhaustivamente hasta 12 fases, de las que extractamos a continuación sólo sus epígrafes principales, y hace lo propio con la LPI:

1. Préparation/mise en place
  2. Préparation de la traduction
  3. Transferts (traduction-adaptation)
  4. Contrôles de qualité et mise à niveau
  5. Création/développement/adaptation de fonctionnalités
  6. *Seulement en cas pseudo-clonage\** : Création de la nouvelle architecture
  7. Intégration du site et modifications/traitements nécessaires
  8. Contrôles fonctionnels du site "remonté"
  9. *Le cas échéant* : Mise à niveau après tests
  10. Implantation ou livraison
  11. *S'il y a lieu* : Référencement auprès des moteurs de recherche voulus
  12. Autopsie de la prestation, consolidation des éléments mis en œuvre, archivage
- \* Traduction des contenus d'un site accompagnée d'une modification partielle de son architecture, généralement par ajout ou intégration de nouvelles fonctionnalités (par création ou modification de liens et/ou par création ou modification d'exécutables ou d'aides statiques ou dynamiques) ou par substitution de logiciels de création de sites.

La propuesta de Díaz Fouces (2004: 29), también enfocada a la formación de traductores, reformula la de Gouadec sintetizándola en el siguiente "ciclo operativo":

1. Recepção e gestão da encomenda.
  - Análise da encomenda (conteúdos e características)
  - Detalhes sobre a encomenda e negociação (consultas, orçamento).
  - Obtenção dos conteúdos (se eles não tiverem sido fornecidos directamente).
  - Classificação dos conteúdos (texto, código *HTML*, vídeos, bases de dados, etc.).
2. Organização dos recursos humanos.
  - Distribuição da encomenda (por conteúdos, por características, etc.).

### Manual Mata Pastor - Localización y traducción de contenido Web

- Planificación/temporalización do fluxo de traballo.
- 3. Organización dos recursos materiais.
  - Obtención, análise e distribución de documentación (amostras, catálogos, audiovisuais...).
  - Obtención, preparación e distribución dos recursos reutilizáveis (memórias de tradución, glossários terminolóxicos, etc.).
- 4. Tradución / Localización.
- 5. Controlo de calidade.
  - Controlo da calidade lingüística (pontuación, redacción, estilo).
  - Controlo da homogeneidade (harmonía de eleccións).
  - Controlo da adaptación cultural.
- 6. Integración dos contidos.
- 7. Avaliación.
  - Verificación global.
  - (Re)inicio do ciclo operativo, quando aplicábel.
- 8. Entrega da encomenda.
  - Gestión da contabilidade (facturación, fiscalidade, arquivo de clientes).
  - Gestión do material gerado para utilización futura (bases de datos, memórias e gestores terminolóxicos).

Las diferencias más notables entre un proyecto de LPI y uno de LCW guardan relación, sobre todo, con las fases previas y posteriores a la localización propiamente dicha, con la excepción de determinadas tareas más vinculadas a la producción, y casi todos los problemas que se plantean tienen su raíz en la naturaleza de los materiales de un proyecto de estas características. Ya hemos detallado en apartados anteriores las peculiaridades y la problemática que plantea la localización de los distintos tipos de contenido que pueden hallarse en una Web (código, contenido textual, gráfico y multimedia), y las estrategias y herramientas habitualmente empleadas para enfrentarlas eficazmente, así como las ventajas y los inconvenientes del empleo de algunas herramientas en la localización de lenguajes de etiquetado.

Dentro de las fases eminentemente productivas de un proyecto de LCW, a menudo se requieren tareas no tan comunes en uno de LPI, como la redacción de contenidos originales que luego se traducen o no, la revisión de otros generados directamente en los idiomas de destino por sedes locales o

departamentos de marketing del propio cliente, o el diseño o creación *ad hoc* de componentes gráficos y multimedia totalmente nuevos, tareas todas ellas surgidas de una voluntad de *localizar* y *globalizar* — o *glocalizar* — una Web hasta sus últimas consecuencias, al contar, desde un punto de vista técnico, con una flexibilidad y un margen de maniobra mucho mayores que cuando se localiza un producto informático. En este sentido, cada vez resulta más común también la inclusión en una Web, previa revisión o no, de textos procesados con sistemas de traducción automática, autónomos o integrados en sofisticados sistemas de gestión de contenidos multilingües, por ejemplo, en el caso de las secciones de asistencia técnica de algunos de los mayores fabricantes de equipos y programas informáticos como IBM o Microsoft.

Otro aspecto diferenciador entre LPI y LCW relacionado con la producción al que hemos aludido atañe a la vinculación de un producto informático a determinadas plataformas (una versión de un sistema operativo, por ejemplo), lo cual provoca, como apunta Esselink (2001), que la fase de comprobación funcional y estética (*testing*) de su localización difiera sustancialmente de la de contenido y aplicaciones Web, no vinculados en principio a ningún navegador en particular. Por otra parte, en el caso aplicaciones Web, la fase de *testing* implica también su comprobación en las infraestructuras de telecomunicaciones de destino, cuyo ancho de banda puede dificultar o impedir su correcto funcionamiento. Partiendo de los procedimientos de *testing* en los proyectos de LPI, Topping (2001) analiza exhaustivamente su problemática en la LCW y ofrece una completa relación de herramientas comerciales y gratuitas especializadas en este ámbito<sup>55</sup>.

Centrándonos ahora en lo que atañe a las etapas *periféricas* de un proyecto de LCW, una de las fases decisivas, tanto por la problemática técnica que plantea como porque de su correcta ejecución y de los resultados obtenidos depende a la postre la contratación del proyecto, es la de preparación de ofertas de servicios de localización, las cuales incluyen, a grandes rasgos, una parte comercial (servicios, costes, plazos, etc.) y otra técnica (flujos de trabajo, herramientas, estrategia y plan de actualizaciones, etc.). En grandes proyectos, la elaboración de una oferta especialmente adaptada a las necesidades concretas de un cliente puede ocupar decenas de páginas, y prepararla puede tener un coste muy elevado, por lo que es frecuente el empleo de plantillas genéricas que se reajustan *ad hoc* a los requisitos

<sup>55</sup> Como la propia Topping se encarga de recordar (2001), una de las compilaciones de herramientas y recursos sobre *testing* más completas y actualizadas es la del Software QA/Test Resource Center (<http://www.softwareqatest.com/>) y, a los efectos del presente trabajo, su sección dedicada a *Web Site Test Tools and Site Management Tools* (<http://www.softwareqatest.com/qatWeb1.html>).

planteados por un cliente concreto. El análisis previo de los materiales y el subsiguiente desglose de los costes de un proyecto de LCW presentan algunas peculiaridades dignas de mención, y con relación, sobre todo, a dos aspectos: la propia consecución de los materiales íntegros, y su análisis y presupuestación.

Disponer de los contenidos íntegros de una Web, tanto para su análisis y cuantificación como para su posterior procesamiento y localización, es una tarea que está drásticamente supeditada, en primera instancia, a los ritmos de actualización de la Web en cuestión, y, en segundo lugar, a la naturaleza estática o dinámica de ésta, como ya hemos explicado. Por más que el cliente le facilite con presteza los materiales al LSP (desde un servidor FTP, en un CD o DVD, etc.), si éstos están sometidos a un permanente proceso de actualización y cambio, los resultados obtenidos de su análisis serán siempre obsoletos, salvo que se le faciliten unos contenidos momentáneamente *congelados* (y se analicen y acuerden por separado sus pautas de actualización) o se fije un punto cronológico de referencia. Cuando el cliente no facilita los materiales — por razones de cariz logístico, técnico, comercial, legal o de confidencialidad — o cuando el LSP pretende acceder a ellos *motu proprio* para, por ejemplo, analizar la viabilidad de la localización de una Web o preparar una oferta para plantearse a un cliente potencial, únicamente es posible replicarlos íntegramente — y no siempre — descargándolos con alguna de las herramientas mencionadas, y sólo si se trata de una Web estática o semiestática. De lo contrario, la única forma técnicamente posible de conseguirlos es solicitándole a su propietario que los facilite por algún medio o que brinde el acceso físico directo a las aplicaciones y bases de datos que integran la arquitectura dinámica de su Web, cosa ciertamente improbable hasta que la negociación del proyecto se halle muy avanzada.

Por lo que respecta al análisis y cuantificación de los materiales, como en otros ámbitos *tradicionales*, la traducción suele presupuestarse por palabras contabilizadas en el idioma original y, como en proyectos de LPI, casi todos los demás conceptos (tareas de las áreas de ingeniería, autoedición, etc.) se cuantifican y facturan en horas de trabajo. Tal es la importancia que reviste la gestión de un proyecto de estas características, como estamos viendo, que es muy habitual que se incluya en el presupuesto un epígrafe de recargo porcentual en este concepto, el cual suele oscilar entre un 10% y un 20% del montante total de los servicios contratados.

Uno de los primeros retos técnicos que se planteó en los inicios de Internet fue la diferenciación y extracción automatizadas de código informático (etiquetado y elementos interactivos autónomos o imbricados en éste) y contenido textual (incluido el metatextual) para poder cuantificar los volú-

menes de palabras susceptibles de ser traducidos. A día de hoy, prácticamente cualquier herramienta de traducción asistida (utilidades de recuento de palabras, gestores de memorias de traducción o programas de gestión de proyectos de traducción) o de localización resuelve con eficacia este problema separando del código y contabilizando discriminadamente el contenido textual y metatextual, y detectando posibles repeticiones, coincidencias totales o parciales, etc.<sup>56</sup>. Ello no es óbice, sin embargo, para que el proveedor de servicios de localización deje de prestar una atención preferente a este aspecto y contraste sistemáticamente los resultados obtenidos con dos o más herramientas para garantizar la fiabilidad de las cifras. Tanto es así, que algunos LSP llegan incluso a desarrollar utilidades y otros instrumentos propios al efecto<sup>57</sup>.

En lo que atañe a las fases posteriores a la localización propiamente dicha, en Webs con índices muy altos de actualización, como los portales de noticias, no es descartable la posibilidad de acordar *forfaits* o firmar contratos de mantenimiento a tanto alzado estableciendo volúmenes y plazos aproximados. Como consecuencia del uso generalizado de gestores de memorias de traducción y de otros sistemas de reciclado y reutilización de contenidos, también en la LCW — y con más virulencia si cabe por lo abultado de los volúmenes de contenido que en ocasiones se manejan —, se están implantando de manera generalizada prácticas de presupuestación atomizadas que remuneran porcentualmente a la baja las repeticiones y coincidencias detectadas en un proyecto de localización o de actualización en el que se cuente con materiales ya traducidos previamente (memorias de traducción, bases de datos terminológicas, corpus de bitextos, etc.).

---

<sup>56</sup> Fueron pioneras en este asunto las herramientas FreeBudget y WebBudget, desarrolladas por la empresa catalana Aquino Software ([www.webbudget.com](http://www.webbudget.com)). Como se deduce de su denominación comercial, la primera nació —y aún subsiste— como utilidad de *freeware* especializada en el recuento pormenorizado y la presupuestación de documentos en formatos convencionales, mientras que la segunda, más reciente y evolución de aquella, surgió como respuesta al reto técnico al que aquí nos referimos. WebBudget se ha ido perfeccionando con los años incluyendo prestaciones propias de los programas de *aspiración* de Webs o de las memorias de traducción hasta convertirse en una completa herramienta con la que es posible acometer íntegramente la localización de una Web estática de mediana complejidad, desde su descarga, análisis y presupuestación hasta la traducción de sus contenidos.

<sup>57</sup> Hasta tal punto es crucial este aspecto que la LISA está trabajando en el desarrollo de una familia de estándares (similar a otros del sector como TMX, TBX, SRX o XLIFF) para intentar normalizar los parámetros de cuantificación de palabras, que ha bautizado GMX (*GILT Metrics eXchange*) y que deseablemente irán adoptando paulatinamente los fabricantes de herramientas y demás agentes del sector (<http://www.lisa.org/standards/gmx/>).

## 6 Conclusiones

A pesar de su corta vida, ya parecen haberse establecido en la WWW un buen número de convenciones, tanto en relación con su condición de medio de comunicación como en lo que respecta a lo meramente tecnológico o a lo puramente estético. Sin embargo, éstas no dejan de ser tendencias todavía sometidas al cambio constante y a la futura evolución, técnica pero también comercial, sociológica o política de la Red. Como suele decirse, "la Red está aquí para quedarse", pero aún no sabemos con certeza si en el futuro será muy distinta de la que hoy conocemos ni en qué medida nos seguirá sorprendiendo y fascinando, como usuarios, como localizadores y como traductores. Amén del resurgimiento de la traducción automática y de otros hitos recientes mencionados, los activos frentes del *software libre* y de *código abierto*, la accesibilidad, .NET, el XHTML y los XForms, los *Web Services*... nos auspician que la Web seguirá evolucionando imparable. Ojalá que también en el frente de las lenguas minoritarias.

Además de las muchas convergencias y divergencias entre LPI y LCW comentadas y de otros aspectos que obviamos abordar de carácter eminentemente técnico o de menor trascendencia para lo que aquí nos hemos propuesto, existe una diferencia que, a nuestro juicio, reviste una importancia sustancial tanto para los proveedores de servicios de traducción/localización como, sobre todo, para los traductores/localizadores que trabajan por cuenta propia. Por un lado, si bien en la LPI ya existen unos circuitos comerciales más o menos establecidos y acometer la localización íntegra de un producto informático está sólo al alcance de quien cuente con los conocimientos y los medios materiales (equipos y programas) necesarios — por lo general, un gran proveedor de servicios de localización —, en el caso de la LCW — al menos de Webs estáticas o semiestáticas de escasa complejidad técnica — el mercado está mucho más abierto. Un profesional que disponga de herramientas adecuadas<sup>58</sup> y de unos conocimientos técnicos tan básicos como los que hemos intentado compilar en este capítulo puede proponérselo, y desde aquí le animamos a que lo haga.

---

<sup>58</sup> Hoy por hoy, el mundo del software libre (*free software*) y del código abierto (*open source*) ofrece alternativas plausibles a los productos comerciales de mayor implantación. Existen asimismo infinidad de productos gratuitos o de bajo coste (*freeware*, *shareware*, *adware*, demos, versiones "satélite", etc.) que pueden cubrir satisfactoriamente las necesidades que surgen habitualmente en un proyecto de LCW. A menor escala, lo dicho es extrapolable también a la LPI. Manifiestas son también las posibilidades de explotación de tales herramientas en el ámbito de la formación de traductores (Mata Pastor 2004).

De seguro no se le habrá escapado al lector que hemos preferido no desgranar cifras y previsiones, ya apuntadas en otros capítulos del presente volumen, que no por apabullantes dejan de convertirse en obsoletas a los pocos instantes<sup>59</sup>. Quizá sea de igual magnitud la desesperanza que nos mueve a matizar que afirmaciones como las anteriores todavía resultan incuestionables tan sólo en el mundo *desarrollado* — en ese tercio del planeta que posee dos terceras partes de la riqueza —, aunque, por suerte, cada vez son más las iniciativas que tratan de acortar el abismo que separa a quienes viven a ambos lados de la *brecha digital*. Aunque sea traduciendo o localizando contenido Web.

## 7 Bibliografía<sup>60</sup>

- Arevalillo, Juanjo (2002): Y tú, ¿traduces o proyectas? En: La linterna del traductor, núm. 2, 11-18. <http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna-2.pdf>
- Cadieux, Pierre (2004a): Globalization Is Here! Part I: The Year of Content. En: Globalization Insider, vol. XIII, núm. 2.1. <http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/2.1/cadieux.html>.
- Cadieux, Pierre (2004b): Globalization Is Here! Part II: The Globalization Supply Chain. En: Globalization Insider, vol. XIII, núm. 3.1. <http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/3.1/cadieux.html>.
- Cheng, Susan (2000): Globalizing an e-Commerce Web Site. En: Sprung, Robert, C. (ed.): *Translating into Success*, Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins, 29-42.
- Corte, Noelia (2000): *Web Site Localisation and Internationalisation: a Case Study*. <http://lrc.csis.ul.ie/publications/bestthesis/noeliacorte.zip>.

<sup>59</sup> Basten como enésimo botón de muestra de las dimensiones y repercusiones que el fenómeno Internet tiene también en los campos que más nos atañen y, en particular, en el caso del castellano las estadísticas más recientes de la Asociación de Usuarios de Internet ([http://www.aui.es/estadi/au\\_i\\_estadi.html](http://www.aui.es/estadi/au_i_estadi.html)) o las recogidas, por ejemplo, por la ITU, Eurostat, Nielsen/NetRatings o InternetWorldStats.

<sup>60</sup> Todos los recursos y referencias electrónicas en línea mencionados en este trabajo fueron visitados por última vez el 31 de octubre de 2005. En aquéllos en los que no figura su fecha de publicación o algún otro dato, se ha indicado con el signo "?".



- Corte, Noelia (2002): Localización e Internacionalización de sitios Web. En: Tradumàtica. Barcelona: Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/ncorte/art.htm> o también [/ncorte.pdf](#).
- Díaz Fouces, Óscar (2004): A localização de páginas da internet na formação de tradutores. En: Confluências, Revista de Tradução Científica e Técnica, núm. 1, 16-52. <http://www.confluencias.net/n1/fouces.html> o también [/fouces.pdf](#).
- Esselink, Bert (2000): A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins.
- Esselink, Bert (2001): From Software Localization to Web Globalization — and back. En: Multilingual Webmaster. ForeignExchange Translations. [http://www.multilingualWebmaster.com/library/software\\_localization.html](http://www.multilingualWebmaster.com/library/software_localization.html).
- ForeignExchange Translations (2002a): How to streamline the Flash localization process. En: Multilingual Compliance News, núm. ?. <http://www.fxtrans.com/resources/flash.pdf>.
- ForeignExchange Translations (2002b): How to assemble an effective localization kit. En: Multilingual Compliance News, núm. 2000-3. <http://www.fxtrans.com/resources/flash.pdf>.
- Galibert, Sylvain (2004): Translating Web Sites. HTML for Translators. En: YourTranslations.com. [http://www.your-translations.com/translators\\_knowledge/Website\\_translation/html-for-translator\\_1.htm](http://www.your-translations.com/translators_knowledge/Website_translation/html-for-translator_1.htm).
- Gouadec, Daniel (2003): Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Le vrai "nouveau profil" requis. En: Meta, vol. 48, núm. 4, 526-545. <http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html> o también [/008724ar.pdf](#).
- Gowin, Stephanie (2001): Optimizing Flash 5 movies for localization. En: Macromedia Flash Support Centre, Doc. ID 9898. [http://www.macromedia.com/support/flash/basics/flash5\\_localization](http://www.macromedia.com/support/flash/basics/flash5_localization).

- Grady, Kate (1999): Unsolved mysteries: Web site or Website? En: Eurologos Newsletter. [http://www.eurologos.com/images/36/articles\\_presse/en/enjun99.htm](http://www.eurologos.com/images/36/articles_presse/en/enjun99.htm).
- Hurtado, Amparo (2001): Traducción y traductología. Madrid: Cátedra.
- LISA (2003): The Localization Industry Premier. Ginebra: The Localization Industry Standards Association (LISA). <http://www.lisa.org/products/primer.html>.
- LISA (2004): Building Quality: The LISA QA Model 3.0. En: Globalization Insider, The LISA Newsletter, vol. XIII, I.I. Ginebra: SMP Marketing Sarl. <http://www.lisa.org/archive/newsletters/2004/1.1/qamodel.html>.
- Maroto, Jesús (2001a): Web site localization. En: HTTP://GO.TO/LOCALIZATION. <http://www.geocities.com/CollegePark/6677/files/Website-localisation.pdf>.
- Maroto, Jesús (2001b): Translating colours in Web site localization. En: HTTP://GO.TO/LOCALIZATION. <http://www.geocities.com/CollegePark/6677/files/colors.pdf>.
- Mata Pastor, Manuel (2004): 'Optimum-Cost-Ware' in Translator Training for the Localisation Market. En: Localisation Focus, vol. 3-4, 11.
- Mayoral, Roberto (2001): Campos de estudio y trabajo en traducción audiovisual. En: Duro Moreno, Miguel (coord.): La traducción para el doblaje y la subtitulación. Madrid: Cátedra, 19-45.
- Ó Broin, Ultan (2003): Image Localization and New Technology. En: Multilingual Computing & Technology, núm. 58, vol. 14-6, 23-26. <http://www.multilingual.com, seccion Magazine > Featured Articles>.
- Payne, Neil (?): Culture and Website Localization. <http://www.kwintessential.co.uk/translation/articles/culture-Website-localization.html>.
- Rico, Celia (2002): Translation and Project Management. En: Translation Journal, vol. 4, núm. 4. <http://accurapid.com/journal/22project.htm>.

- Sánchez, Mabel Cristina y Luis Carlos Álvarez Vargas (2005): Bases de datos en Internet. En: Monografias.com. <http://www.monografias.com/trabajos24/bases-datos-internet/bases-datos-internet.shtml>.
- Savourel, Yves (2001): XML Internationalization and Localization. Indianápolis: Sams Publishing.
- Schäler, Reinhard (2002): The Cultural Dimension in Software Localization. En: Localization Focus, vol. 1-2. <http://www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip>.
- Sokoli, Roula (2002): Catálogo de herramientas para la localización de software y de páginas Web. En: Tradumàtica. Barcelona: Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/rsokoli/art.htm> o también [rsokoli.pdf](#).
- Tercedor Sánchez, Maribel (2005): Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. En: Quaderns. Revista de traducció 12, 151-160. Barcelona: UAB. <http://www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p151.pdf>.
- Topping, Suzanne (2000): A Primer for Building Multilingual Web Sites. En: Multilingual Computing & Technology, núm. 30, vol. 11-2. <http://www.multilingual.com>, sección Magazine > Featured Articles.
- Topping, Suzanne (2001): Multilingual Website Testing. En: Multilingual Computing & Technology, núm. 37, vol. 12-1. <http://www.multilingual.com>, sección Magazine > Featured Articles.
- Torres, Olga (2002): La gestió de projectes de localització de programari: principis estratègics per a l'elaboració del model genèric de procés de gestió del projecte. En: Revista Tradumàtica. Barcelona: UAB. <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/otorres/art.htm> o también [/torres.pdf](#).
- Waßmer, Thomas (2003): Tools for Localizing Multimedia Applications. En: Multilingual Computing & Technology, núm. 60, vol. 14-8. <http://www.multilingual.com>, sección Magazine > Featured Articles.

Traducción y localización. Mercado, gestión y tecnologías

Yunker, John (2001): Secrets of Web Site Globalization. En: Multilingual Webmaster. ForeignExchange Translations. <http://multilingualWebmaster.com/library/secrets.html>.

Zerfaß, Angelika (2005): Assembling a Localization Kit. En: Multilingual Computing & Technology, Suplemento monográfico Localization del núm. 75, vol. 16-7, 8-11. [http:// www.multilingual.com](http://www.multilingual.com), sección Magazine > Featured Articles.

## 4.3 La localización de software

Versión 1: actualizada el miércoles 18 de marzo de 2015

### Localización de software

(2014-15 S2)

Manuel Mata Pastor

5 créditos ECTS



**Manuel Mata Pastor**

Primera edición: febrero 2011  
© Manuel Mata Pastor  
Todos los derechos reservados  
© de esta edición, FUOC, 2011  
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
Diseño: Manel Andreu  
Realización editorial: Eureka Media, S.L.  
Depósito legal: B-9.085-2011

*Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.*

## PLAN DOCENTE

### Índice

Introducción .....	4
Objetivos generales .....	5
Competencias .....	7
Contenidos.....	10
Metodología y distribución horaria de actividades.....	13
Planificación del aprendizaje .....	14
Temporización .....	16
Evaluación .....	20
Materiales .....	21
Bibliografía.....	22

## Introducción

Hoy por hoy, nadie cuestiona que la localización se ha convertido en un floreciente mercado, un rentable ámbito de especialización y un apasionante campo de estudio. Cada día sigue creciendo la **demanda de profesionales especializados** capaces de afrontar los retos técnicos y lingüísticos que plantea la localización de un producto informático o un sitio web, y que trascienden lo estrictamente textual. No obstante, el **elevado grado de tecnificación** que exige este sector constituye en ocasiones un obstáculo para el neófito, incluso si ya cuenta con una formación previa en traducción o en otras disciplinas afines.

Este curso va dirigido a **traductores, profesionales de otros ámbitos y titulados de cualquier especialidad que estén interesados en el mundo de la localización**. Pretende darles a conocer este sector y ofrecerles la capacitación necesaria para trabajar en este campo, ya sea como profesionales autónomos o como empleados de una empresa proveedora de servicios de localización.

En particular, el curso se estructura en **ocho temas y dieciocho ejercicios** prácticos que pretenden responder, entre otras, a las siguientes preguntas:

- Qué es la localización, en qué se diferencia de la traducción, entendida en un sentido convencional, y cuáles son los conceptos básicos que se manejan en este ámbito, hoy aglutinados en el acrónimo GILT.
- Cómo se localiza un sitio web y cuáles son los materiales, formatos, estrategias, herramientas y procedimientos habituales.
- Cuáles son las principales características y las pautas fundamentales para la gestión de un proyecto de localización de software.
- Cómo se localizan la interfaz y los demás componentes que integran el software de un producto informático, y cuáles son los materiales, formatos, estrategias, herramientas y procedimientos habituales.
- Cómo se localiza la documentación, electrónica o impresa, que suele acompañar a un producto informático, y cuáles son los materiales, formatos, estrategias, herramientas y procedimientos habituales.
- Cómo se localizan las imágenes que suele incluir un producto informático, y cuáles son los materiales, formatos, estrategias, herramientas y procedimientos habituales.
- Cuáles son las características fundamentales, la historia y las perspectivas de evolución del mercado de la localización y, en particular, qué papel desempeña la localización en el mundo del software libre.

Idealmente, quien acometa la realización de este curso debería estar familiarizado con las **tecnologías aplicadas a la traducción**, en general, y con las **herramientas de traducción asistida**, en particular. Aunque ello no es condición *sine qua non*, en la mayoría de los módulos teóricos y ejercicios se parte del supuesto de que el estudiante ya conoce dichas tecnologías.

\* \*



### Objetivos generales

A continuación se detallan los objetivos generales de este curso; los específicos de cada unidad teórica y ejercicio práctico se explicitan de manera pormenorizada en ellos. La efectiva consecución de ambos, **objetivos generales y específicos**, debería traducirse idealmente en la adquisición por parte del estudiante de cada una de las **competencias** que se detallan más adelante.

1. Definir, caracterizar y estudiar en profundidad la especialidad de intermediación multilingüe convencionalmente denominada **localización**, y sus principales aspectos y rasgos definitorios, así como el concepto de **GILT** (globalización, internacionalización, localización y traducción).
2. Familiarizarse con los **conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas y sitios web** necesarios para entender las peculiaridades de los **productos** que suelen localizarse (programas informáticos de toda índole, sitios y contenido web, videojuegos, animaciones, materiales didácticos, producciones multimedia, etc.) y la **documentación** que los acompaña.
3. Presentar someramente la problemática específica que plantea la **localización de sitios web**, desde un punto de vista técnico, comercial, lingüístico y cultural, haciendo hincapié en las **diferencias más significativas** entre los proyectos de localización de sitios web y proyectos de localización de software.
4. Estudiar los aspectos fundamentales de la **gestión de proyectos de localización de software**, analizando sus peculiaridades, materiales, flujo de trabajo, tareas y funciones, procesos y fases habituales, y prestando una atención pormenorizada a las **variables coste, tiempo y calidad**.
5. Analizar con detalle la problemática específica que plantea la **localización de un producto informático y su documentación**, tanto en formato electrónico como impreso, desde un punto de vista técnico, comercial, lingüístico y cultural, prestando especial atención a los **formatos de archivo** más habituales en un proyecto de localización de software.
6. Estudiar las **imágenes** que suelen incluirse en un proyecto de localización de software, sus **formatos habituales** y las **herramientas** empleadas comúnmente para tratarlas, así como la problemática que plantea su localización y las repercusiones de su (deficiente) internacionalización.
7. Estudiar, catalogar y evaluar las **herramientas especializadas** (comerciales y no comerciales) que suelen emplearse en cada una de las tareas y fases de un proyecto de localización de software, analizando comparativamente sus principales virtudes y defectos.
8. Estudiar las **principales características y funciones de las herramientas especializadas** que suelen emplearse en el ámbito de la localización y, en particular, las de aquellas (comerciales y no comerciales) que gozan de mayor implantación en el mercado.

9. Dar a conocer la historia, la situación actual y las perspectivas de evolución del **mercado de la localización de software**, sus nichos y flujos de negocio, así como sus principales agentes: fabricantes de productos informáticos, profesionales y empresas proveedores de servicios de localización, asociaciones e iniciativas académicas y profesionales, incluidas las principales fuentes de información y publicaciones de este ámbito.
10. Estudiar el papel de la **normalización** en el sector de la localización, dando a conocer las principales **asociaciones, iniciativas y proyectos**, y presentando los **estándares y formatos normalizados** de mayor repercusión, prestando particular atención a los aspectos relacionados con la **compatibilidad entre las herramientas** habitualmente empleadas en proyectos de localización.
11. Estudiar la evolución de la **localización en el mundo del software libre** comentando los proyectos e iniciativas más destacados, y analizando su papel como fuente de recursos y herramientas, campo de pruebas y alternativa al mercado comercial de la localización.
12. Comentar posibles **salidas profesionales** que ofrece el mercado de la localización, como profesional autónomo y como empleado en plantilla de empresas proveedoras de servicios de localización, desempeñando tareas vinculadas a la gestión de proyectos de localización, la ingeniería informática, la autoedición y la maquetación, el diseño gráfico, la creación de sitios web, la gestión de contenidos, la formación y el asesoramiento, etc., amén de la traducción y la localización propiamente dichas.
13. Capacitar al estudiante para que pueda acometer —por encargo de un tercero o por iniciativa propia— la **localización íntegra de un producto informático** en todas sus fases: desde la prospección de clientes y encargos y la preparación de ofertas técnicas y económicas hasta la entrega del producto acabado al cliente, pasando por cada una de las etapas que conllevan la gestión y la ejecución de un proyecto de este tipo.
14. Presentar **recursos** y propuestas para el desarrollo de **estrategias de autoaprendizaje** que permitan consolidar y ampliar de manera autónoma y continuada la capacitación profesional en el ámbito de la localización de productos informáticos.

\* \*

### Competencias

Tras la provechosa culminación de este curso, el estudiante debería haber adquirido las competencias que seguidamente se detallan. En cada uno de los ejercicios prácticos y unidades teóricas que integran este curso, se mencionan de manera expresa las **principales competencias** que en ellos se pretende adquirir, desarrollar o consolidar.

1. Saber definir y caracterizar **qué es la localización** y, en particular, ser capaz de explicar razonada y críticamente:
  - 1.1 en qué se diferencian '**localización**' y '**traducción**'
  - 1.2 por qué es necesario el empleo del **término 'localización'**
  - 1.3 qué significan los conceptos que encierra el **acrónimo 'GLT'**
  - 1.4 qué relación existe entre 'localización' e '**internacionalización**'
  - 1.5 cuáles son las diferencias fundamentales entre **localización de productos informáticos y de sitios web**, y qué implicaciones tiene esta diferenciación
2. Entender la problemática específica que plantea la **localización de sitios web** y, en particular, conocer:
  - 2.1 los conceptos básicos de diseño web necesarios para entender las **peculiaridades y estructura** de un sitio web
  - 2.2 las **implicaciones** técnicas, comerciales, lingüísticas y culturales de la localización y la internacionalización de un sitio web
  - 2.3 las principales diferencias entre un **sitio web estático y uno dinámico**, y sus repercusiones técnicas y laborales
  - 2.4 las **estrategias** habituales de localización de un sitio web
  - 2.5 las **herramientas** empleadas en la localización de un sitio web
  - 2.6 los **formatos** de archivo más habituales de un sitio web,
  - 2.7 el **procedimiento** de localización de los principales elementos que integran un sitio web, y saber cómo se localizan
    - 2.7.1 los elementos textuales
    - 2.7.2 los elementos metatextuales
    - 2.7.3 los elementos interactivos
    - 2.7.4 los elementos gráficos
    - 2.7.5 otros elementos
3. Entender los aspectos fundamentales de la **gestión de proyectos de localización** y, en particular, conocer:
  - 3.1 las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización
  - 3.2 los componentes de un producto informático, y los materiales que integran un proyecto de localización de software
  - 3.3 las herramientas empleadas habitualmente en un proyecto de localización de software y sus principales funciones para gestionar proyectos
  - 3.4 el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de software
  - 3.5 las variables coste, tiempo y calidad en un proyecto de localización de software
  - 3.6 la fase y las técnicas de comprobación funcional (testing)

4. Entender la problemática específica que plantea la **localización del software** de un producto informático y, en particular, conocer:
  - 4.1 los conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para entender las peculiaridades y estructura de una aplicación informática
  - 4.2 las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización del software de un producto informático
  - 4.3 las estrategias habituales de localización del software de un producto informático
  - 4.4 las herramientas empleadas en la localización del software de un producto informático
  - 4.5 los formatos de archivo más habituales del software de un producto informático
  - 4.6 el procedimiento de localización de la interfaz y los demás componentes que integran el software de un producto informático, y saber cómo se localizan
    - 4.6.1 en un entorno de programación
    - 4.6.2 con un editor de recursos
    - 4.6.3 con una herramienta integral de localización
    - 4.6.4 con otras herramientas
5. Entender la problemática específica que plantea la **localización de la documentación** de un producto informático **en formato electrónico** y, en particular, conocer:
  - 5.1 los materiales que integran la documentación en formato electrónico de un producto informático
  - 5.2 las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático
  - 5.3 las estrategias habituales de localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático
  - 5.4 las herramientas empleadas en la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático
  - 5.5 los formatos de archivo más habituales de la documentación en formato electrónico de un producto informático
  - 5.6 el procedimiento de localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático, y saber cómo se localiza
    - 5.6.1 un sistema de ayuda HLP
    - 5.6.2 un sistema de ayuda CHM
6. Entender la problemática específica que plantea la **localización de la documentación** de un producto informático **en formato impreso** y, en particular, conocer:
  - 6.1 los materiales que integran la documentación en formato impreso de un producto informático
  - 6.2 las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato impreso de un producto informático
  - 6.3 las estrategias habituales de localización de la documentación en formato impreso de un producto informático
  - 6.4 las herramientas empleadas en la localización de la documentación en formato impreso de un producto informático

- 6.5 los formatos de archivo más habituales de la documentación en formato impreso de un producto informático
- 6.6 el procedimiento de localización de la documentación en formato impreso de un producto informático, y saber cómo se localiza
  - 6.6.1 en un formato ofimático
  - 6.6.2 en un formato de autoedición (DTP)
- 7. Entender la problemática específica que plantea la **localización de las imágenes** incluidas en un proyecto de localización de un producto informático y, en particular, conocer:
  - 7.1 las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización de las imágenes de un producto informático
  - 7.2 las estrategias habituales de localización de las imágenes de un producto informático
  - 7.3 las herramientas empleadas en la localización de las imágenes de un producto informático
  - 7.4 los formatos de archivo y los tipos de imágenes más habituales en cada uno de los componentes de un producto informático
  - 7.5 el procedimiento de localización de las imágenes de un producto informático, y saber cómo se localizan
    - 7.5.1 capturas de pantalla
    - 7.5.2 imágenes estáticas
    - 7.5.3 imágenes interactivas
- 8. Entender cuáles son las características más destacadas del **mercado de la localización** y, en particular, conocer:
  - 8.1 los hitos fundamentales de la historia de este sector, su situación actual y sus perspectivas de evolución
  - 8.2 las peculiaridades definitorias del mercado de la localización
  - 8.3 los agentes y flujos de negocio que conforman del mercado de la localización
    - 8.3.1 el papel de la normalización en este sector y, en concreto,
    - 8.3.2 las principales **asociaciones, iniciativas y proyectos**
    - 8.3.3 los **estándares y formatos normalizados** de mayor implantación
    - 8.3.4 los aspectos relacionados con la **compatibilidad entre las herramientas** empleadas en proyectos de localización
  - 8.4 la evolución y situación de la localización en el ámbito del software libre y, en concreto,
    - 8.4.1 los **proyectos e iniciativas** más destacados
    - 8.4.2 las **herramientas** empleadas en proyectos de localización de software libre
    - 8.4.3 su papel del mundo del software libre como **fuelle de recursos y herramientas, campo de pruebas y alternativa al mercado comercial** de la localización
  - 8.5 las principales salidas profesionales y los cauces para encontrar trabajo en el ámbito de la localización
  - 8.6 los principales recursos y fuentes de información para estar al día y continuar formándose en el ámbito de la localización

## Contenidos

Este curso incluye los **contenidos teóricos** que, repartidos en un total de **ocho unidades**, se desglosan pormenorizadamente a continuación.

### 1. La localización: conceptos básicos

- 1.1 GILT: globalización, internacionalización, localización y traducción
- 1.2 ¿Localización o traducción?
- 1.3 Características definitorias de la localización
- 1.4 Localización de productos informáticos *versus* localización de contenido web

### 2. La localización de sitios web

- 2.1 Sitios web estáticos *versus* sitios web dinámicos: repercusiones técnicas y laborales
- 2.2 Las estrategias habituales
- 2.3 Las herramientas esenciales
- 2.4 El proceso y sus fases principales
  - 2.4.1 Los elementos textuales
  - 2.4.2 Los elementos metatextuales
  - 2.4.3 Los elementos interactivos
  - 2.4.4 Los elementos gráficos
  - 2.4.5 Otros elementos localizables

### 3. La localización de productos informáticos: la gestión de proyectos

- 3.1 Proyectos de localización *versus* proyectos de traducción
- 3.2 Las estrategias habituales
- 3.3 Las herramientas esenciales
- 3.4 Los materiales básicos
  - 3.4.1 Los componentes localizables
  - 3.4.2 Otros elementos de un proyecto: el *lockit*
- 3.5 Las tareas y funciones más relevantes
- 3.6 El proceso y sus fases principales
- 3.7 Las variables de la gestión
  - 3.7.1 El tiempo
  - 3.7.2 Los costes
  - 3.7.3 La calidad: el *testing*

### 4. La localización de productos informáticos: el software

- 4.1 Las estrategias habituales
- 4.2 Las herramientas esenciales
  - 4.2.1 Los entornos de programación
  - 4.2.2 Los editores de archivos binarios y de recursos
  - 4.2.3 Las herramientas integrales de localización
  - 4.2.4 Otras herramientas
- 4.3 El proceso y sus fases principales
  - 4.3.1 La interfaz: archivos binarios y de recursos
  - 4.3.2 Otros componentes localizables

- 5. La localización de productos informáticos: la documentación en formato electrónico**
  - 5.1 Las estrategias habituales
  - 5.2 Las herramientas esenciales
  - 5.3 El proceso y sus fases principales
    - 5.3.1 Los sistemas de ayuda HLP
    - 5.3.2 Los sistemas de ayuda CHM
    - 5.3.3 Otros componentes localizables
- 6. La localización de productos informáticos: la documentación en formato impreso**
  - 6.1 Las estrategias habituales
  - 6.2 Las herramientas esenciales
  - 6.3 El proceso y sus fases principales
    - 6.3.1 Los manuales
    - 6.3.2 Otros materiales localizables: el *collateral*
- 7. La localización de productos informáticos: las imágenes**
  - 7.1 Las estrategias habituales
  - 7.2 Las herramientas esenciales
  - 7.3 El proceso y sus fases principales
    - 7.3.1 Las capturas de pantalla
    - 7.3.2 Las imágenes estáticas
    - 7.3.3 Las imágenes interactivas
- 8. El mercado de la localización**
  - 8.1 Pasado, presente y futuro del sector
    - 8.1.1 Breve historia
    - 8.1.2 Peculiaridades definitorias y agentes del mercado
    - 8.1.3 Perspectivas de evolución
  - 8.2 Localización y normalización
    - 8.2.1 Asociaciones, iniciativas y proyectos
    - 8.2.2 Estándares y formatos normalizados
    - 8.2.3 Compatibilidad entre herramientas
  - 8.3 La localización en el ámbito del software libre
    - 8.3.1 Breve historia, situación actual y perspectivas de evolución
    - 8.3.2 Iniciativas y proyectos más destacados
    - 8.3.3 Herramientas de mayor relevancia
    - 8.3.4 El mundo del software libre como alternativa al mercado comercial de la localización
  - 8.4 Ejercicio profesional y formación en el ámbito de la localización
    - 8.4.1 Salidas profesionales en el sector de la localización
    - 8.4.2 La formación y puesta al día en el ámbito de la localización
  - 8.5 Epílogo: algunas paradojas
    - 8.5.1 El traductor-localizador y el localizador-traductor
    - 8.5.2 Los caballos de batalla de la localización

\* \*

Los contenidos teóricos se complementan con estos **18 ejercicios prácticos**:

- P1. Redacción de breve **ensayo crítico** (1.º de 2)
- P2. Localización de un **sitio web estático**
- P3. Preparación de **oferta de servicios para la localización integral de sitio web estático**
- P4. Ejecución de **ejercicio de testing** de cuadro de diálogo localizado y análisis de **propuestas alternativas de localización**
- P5. Localización de **ejercicio de testing** en formato de página web
- P6. Localización de **recursos de la interfaz** de un producto informático en un **entorno de programación**
- P7. Localización de **recursos de la interfaz** de un producto informático con un **editor de recursos**
- P8. Localización de **recursos de la interfaz** de un producto informático con una **herramienta integral de localización**
- P9. Localización de **sistema de ayuda** de un producto informático en **formato HLP**
- P10. Localización de **sistema de ayuda** de un producto informático en **formato CHM**
- P11. Localización de **documentación impresa** de un producto informático en **formato ofimático**
- P12. Localización de **documentación impresa** de un producto informático en **formato de autoedición (DTP)**
- P13. Localización y **testing** de **imágenes** de un producto informático en **diversos formatos**
- P14. Preparación de **oferta de servicios para la localización integral de un producto informático**
- P15. Análisis comparativo de dos **herramientas de localización de software**
- P16. Análisis comparativo de **dos programas de traducción asistida** atendiendo a aspectos que atañen a la localización
- P17. Diseño y preparación de **plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes** en el ámbito de la localización
- P18. Redacción de breve **ensayo crítico** (2.º de 2)

Además de seguir las indicaciones propuestas, y de respetar los plazos y condiciones de entrega establecidos para las **cuatro PEC obligatorias**:

- una de las PEC entregadas debe ser **uno de los dos ensayos** propuestos (a elegir entre P1 y P18);
- una de las PEC entregadas debe ser **una de las dos ofertas de servicios de localización** o bien **el plan de búsqueda de empleo/clientes** (a elegir entre P3, P14 y P17);
- **se excluyen entre sí** las siguientes PEC: P2-5, P6-7-8, P9-10, P11-12, y P15-16 (y, por tanto, sólo se podrá entregar **una de cada grupo**);
- la **P4** no se considera PEC y, por tanto, **ni se entregará ni se calificará**.

\* \*



### Metodología y distribución horaria de actividades

La metodología de este curso es **eminente práctica** y se articula en torno a una serie de **actividades programadas semanalmente** con una temporización que facilita el **autoaprendizaje** del estudiante, que se apoyará en los recursos del aula virtual, y en la ayuda y supervisión del profesor/consultor.

En concreto, el curso se estructura en las siguientes actividades, que suman una carga total de **100 horas (5 créditos ECTS)** y se reparten porcentualmente en un **28,5 % de actividades teóricas** (lectura y estudio) y un **71,5 % de actividades prácticas** (ejercicios, instalación de herramientas y debates).

actividades	unidades	carga horaria	observaciones
lectura de módulos teóricos	8	20,5	en varias sesiones de lectura y repaso
lecturas complementarias	5	8	se detallan en los módulos teóricos y se complementan con las sugeridas en el Foro del aula virtual
realización de ejercicios prácticos	18	55	cuatro de ellos han de entregarse obligatoriamente (PEC) para su corrección y evaluación, según el calendario establecido
instalación de herramientas	9	4,5	se detallan en el enunciado de los ejercicios prácticos
debates	12	12	se plantean para su discusión temas relacionados con los módulos teóricos y ejercicios prácticos en curso; se evalúa positivamente la participación activa en los debates
<b>totales:</b>	<b>52</b>	<b>100</b>	

\* \*

## Planificación del aprendizaje

A continuación, se detallan pormenorizadamente los **objetivos y competencias** que se pretenden conseguir, desarrollar o afianzar con cada una de las actividades propuestas durante el curso, así como su **duración aproximada** y la **ubicación de los materiales** necesarios para su ejecución.

Actividad	Objetivos	Competencias	Localización de los materiales didácticos	Tiempo	
Lectura de módulo teórico	<b>T01. La localización: conceptos básicos</b>	1	1.1 a 1.5	aula virtual	2,0 h.
Lecturas complementarias	[Se detallan en módulo teórico]	1	1.1 a 1.5	mód. teórico	2,0 h.
Realización de práctica	P01. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)	1	1.1 a 1.5	aula virtual	3,0 h.
Debate	D01. [Sobre módulos/prácticas en curso]	1	1.1 a 1.5	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico	<b>T02. La localización de sitios web</b>	2, 3	2.1 a 2.7	aula virtual	3,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 3, 6, 7, 8	2.5, 2.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica	P02. Localización de un sitio web estático	2, 3, 6, 7, 8	2.1 a 2.7, 7.1 a 7.5	aula virtual	4,0 h.
Debate	D02. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 3	2.1 a 2.7	aula virtual	1,0 h.
Lecturas complementarias	[Se detallan en módulo teórico]	2, 3	2.1 a 2.7	mód. teórico	1,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 3, 6, 7, 8	2.5, 2.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica	P03. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de sitio web estático	2, 3, 4, 6, 7, 8, 13	2.1 a 2.7, 3.1 a 3.6, 8.6	aula virtual	4,0 h.
Debate	D03. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 3	2.1 a 2.7	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico	<b>T03. La localización de productos informáticos: la gestión de proyectos</b>	2, 4, 13	3.1 a 3.6, 8.6	aula virtual	3,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 4, 7, 8	3.2 y 3.3	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica	P04. Ejecución de ejercicio de <i>testing</i> de cuadro de diálogo localizado y análisis de propuestas alternativas de localización	2, 3, 4, 7, 8	1.5, 2.1, 3.6, 4.1, 7.5.1	aula virtual	1,0 h.
Realización de práctica	P05. Localización de ejercicio de <i>testing</i> en formato de página web	2, 3, 7, 8	2.1 a 2.7, 4.6.2, 4.6.4, 7.5.1	aula virtual	3,0 h.
Debate	D04. [Sobre módulos/prácticas en curso]	4	3.1 a 3.6, 8.6	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico	<b>T04. La localización de productos informáticos: el software</b>	2, 5	4.1 a 4.6	aula virtual	3,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 5, 7, 8	4.3 a 4.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica	P06. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación	2, 5, 7, 8	4.1 a 4.6 (4.6.1)	aula virtual	4,0 h.
Debate	D05. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 5	4.1 a 4.6	aula virtual	1,0 h.
Lecturas complementarias	[Se detallan en módulo teórico]	5	4.1 a 4.6	mód. teórico	2,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 5, 7, 8	4.3 a 4.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica	P07. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos	2, 5, 7, 8	4.1 a 4.6 (4.6.2)	aula virtual	5,0 h.
Debate	D06. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 5	4.1 a 4.6	aula virtual	1,0 h.
Lecturas complementarias	[Se detallan en módulo teórico]	5	4.1 a 4.6	mód. teórico	2,0 h.
Instalación de herramientas	[Se detallan en ejercicio práctico]	2, 5, 7, 8	4.3 a 4.6	ej. práctico	0,5 h.

## 4. Resultados

Actividad	Objetivos	Competencias	Localización de los materiales didácticos	Tiempo
Realización de práctica P08. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización	2, 5, 7, 8	4.1 a 4.6 (4.6.3)	aula virtual	5,0 h.
Debate D07. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 5	4.1 a 4.6	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico T05. <b>La localización de productos informáticos: la documentación en formato electrónico</b>	2, 5, 6	5.1 a 5.6	aula virtual	2,5 h.
Instalación de herramientas [Se detallan en ejercicio práctico]	2, 5, 6, 7, 8	5.3 a 5.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica P09. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP	2, 5, 6, 7, 8	5.1 a 5.6 (5.6.1), 7.5.1 a 7.5.3	aula virtual	2,5 h.
Realización de práctica P10. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato CHM	2, 5, 6, 7, 8	5.1 a 5.6 (5.6.2), 7.5.1 a 7.5.3	aula virtual	2,5 h.
Debate D08. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 5	5.1 a 5.6	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico T06. <b>La localización de productos informáticos: la documentación en formato impreso</b>	2, 5, 6	6.1 a 6.6	aula virtual	2,0 h.
Instalación de herramientas [Se detallan en ejercicio práctico]	2, 5, 6, 7, 8	6.3 a 6.6	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica P11. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato ofimático	2, 5, 6, 7, 8	6.1 a 6.6 (6.6.1 y 6.6.2), 7.5.1	aula virtual	2,0 h.
Realización de práctica P12. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato de autoedición (DTP)	2, 5, 6, 7, 8	6.1 a 6.6 (6.6.1 y 6.6.2), 7.5.1	aula virtual	3,0 h.
Debate D09. [Sobre módulos/prácticas en curso]	5, 6	6.1 a 6.6	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico T07. <b>La localización de productos informáticos: las imágenes</b>	2, 6	7.1 a 7.5	aula virtual	2,5 h.
Instalación de herramientas [Se detallan en ejercicio práctico]	2, 6, 7, 8	7.1 a 7.5	ej. práctico	0,5 h.
Realización de práctica P13. Localización y testing de imágenes de un producto informático en diversos formatos	2, 3, 6, 7, 8	1.5, 2.1, 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1 a 7.5	aula virtual	3,0 h.
Realización de práctica P14. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de un producto informático	2, 4, 5, 6, 7, 8, 13	4.1 a 4.6, 5.1, 6.1, 8.6	aula virtual	3,0 h.
Debate D10. [Sobre módulos/prácticas en curso]	2, 6	7.1 a 7.5	aula virtual	1,0 h.
Lectura de módulo teórico T08. <b>El mercado de la localización</b>	1, 9 a 14	8.1 a 8.7	aula virtual	2,5 h.
Realización de práctica P15. Análisis comparativo de dos herramientas de localización de software	2, 7, 8	2.5, 2.6, 3.3, 4.4, 5.4, 6.4, 7.3, 8.4.2, 8.4.3, 8.5.2, 8.5.3	aula virtual	2,0 h.
Realización de práctica P16. Análisis comparativo de dos programas de traducción asistida atendiendo a aspectos que atañen a la localización	2, 7, 8	2.5, 2.6, 3.3, 4.4, 5.4, 6.4, 7.3, 8.4.2, 8.4.3, 8.5.2, 8.5.3	aula virtual	2,0 h.
Debate D11. [Sobre módulos/prácticas en curso]	1, 9 a 14	8.1 a 8.7	aula virtual	1,0 h.
Lecturas complementarias [Se detallan en módulo teórico]	1, 9 a 14	8.1 a 8.7	mód. teórico	1,0 h.
Realización de práctica P17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización	12, 13, 14	1.5, 8.3, 8.6	aula virtual	3,0 h.
Realización de práctica P18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2)	1, 9 a 14	1.1 a 1.5, 8.1 a 8.7	aula virtual	3,0 h.
Debate D12 [Sobre módulos/prácticas en curso]	1 a 14	1 a 8	aula virtual	1,0 h.
<b>TOTAL:</b>				<b>100 h.</b>

## Temporización

Este curso tiene una carga total de **100 horas** (equivalentes a **5 créditos ECTS**) repartidas en **16 semanas** (12 con actividades programadas y cuatro «de transición» para repaso y puesta al día). Las fechas oficiales de comienzo y finalización son el miércoles **18 de marzo** y el viernes **3 de julio de 2014**.

La **carga horaria media semanal** (salvo en semanas sin actividades) oscila entre **7 y 9 horas**, en función de las actividades y complejidad de cada módulo.

Con carácter general, se fija la **medianoche del día establecido (casi siempre un viernes) como hora improrrogable tope para entregar las prácticas de evaluación continuada (PEC)** u otras actividades programadas.

A continuación se detalla la **planificación semanal** de todas las actividades.

Semana	Actividad	Materiales y referencias	Tiempo
1.ª (del 18 al 22 de marzo)	<b>SEMANA INTRODUCTORIA:</b> presentación de curso y participantes, familiarización con aula virtual y materiales, resolución de incidencias administrativas o técnicas, etc.		
2.ª (del 23 de marzo al 29 de marzo)	Lectura de módulo teórico	<b>T01. La localización: conceptos básicos</b>	2,0 h.
	Lecturas complementarias	[Se detallan en el módulo teórico]	2,0 h.
	Realización de práctica	P01. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)	2,0 h.
	Debate	D01. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
		<b>Horas totales de la semana 2ª</b>	<b>7,0 h.</b>
3.ª (del 30 de marzo al 5 de abril)	Lectura de módulo teórico	<b>T02. La localización de sitios web</b>	3,0 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Continuación de práctica	P01. (1.º de 2)	1,0 h.
	Realización de práctica	P02. Localización de un sitio web estático	2,5 h.
	Debate	D02. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
v3 de abril	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P01. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)	1,0 h.
		<b>Horas totales de la semana 3ª</b>	<b>8,0 h.</b>
4.ª (del 6 al 12 de abril)	Lecturas complementarias	[Se detallan en el módulo teórico]	1,0 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Continuación de práctica	P02. Localización de un sitio web estático	1,5 h.
	Realización de práctica	P03. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de sitio web estático	4,0 h.
	Debate	D03. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
v10 de abril	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P02. Localización de un sitio web estático	1,0 h.
		<b>Horas totales de la semana 4ª</b>	<b>8,0 h.</b>

## 4. Resultados

Semana	Actividad	Materiales y referencias	Tiempo	
5.ª (del 13 al 19 de abril)	Lectura de módulo teórico	<b>T03. La localización de productos informáticos: la gestión de proyectos</b>	3,0 h.	
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.	
	Realización de práctica	P04. Ejecución de ejercicio de <i>testing</i> de cuadro de diálogo localizado y (en debate) análisis de propuestas alternativas de localización	1,0 h.	
	Realización de práctica	P05. Localización de ejercicio de <i>testing</i> en formato de página web	3,0 h.	
	Debate	D04. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.	
	v17 de abril	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P03. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de sitio web estático	
<b>Horas totales de la semana 5.ª</b>			<b>8,5 h.</b>	
<b>6.ª (del 20 al 26 de abril) SEMANA DE TRANSICIÓN: repaso y finalización de módulos y actividades anteriores</b>				
7.ª (del 27 de abril al 3 de mayo)	Lectura de módulo teórico	<b>T04. La localización de productos informáticos: el software</b>	3,0 h.	
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.	
	Realización de práctica	P06. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación	4,0 h.	
	Debate	D05. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.	
	v1 de mayo	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P05. Localización de ejercicio de <i>testing</i> en formato de página web	
	v1 de mayo	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P06. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación	
<b>Horas totales de la semana 7.ª</b>			<b>8,5 h.</b>	
8.ª (del 4 al 10 de mayo)	Lecturas complementarias	[Se detallan en el módulo teórico]	2,0 h.	
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.	
	Realización de práctica	P07. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos	5,0 h.	
	Debate	D06. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.	
	v8 de mayo	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P07. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos	
	<b>Horas totales de la semana 8.ª</b>			<b>8,5 h.</b>

Semana	Actividad	Materiales y referencias	Tiempo
9. <sup>a</sup> (del 11 al 17 de mayo)	Lecturas complementarias	[Se detallan en el módulo teórico]	2,0 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Realización de práctica	P08. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización	5,0 h.
	Debate	D07. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P08. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización	
<b>Horas totales de la semana 9.<sup>a</sup></b>			<b>8,5 h.</b>
10. <sup>a</sup> (del 18 al 24 de mayo) <b>SEMANA DE TRANSICIÓN: repaso y finalización de módulos y actividades anteriores</b>			
v22 de mayo <b>FECHA TOPE PARA 1.ª ENTREGA DE DOS DE LAS CUATRO PEC OBLIGATORIAS (a elegir entre la P01 a la P08, excluida la P04, según indicaciones de Plan Docente)</b>			
11. <sup>a</sup> (del 25 al 31 de mayo)	Lectura de módulo teórico	<b>T05. La localización de productos informáticos: la documentación en formato electrónico</b>	2,5 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Realización de práctica	P09. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP	2,5 h.
	Realización de práctica	P10. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato CHM	2,5 h.
	Debate	D08. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P09. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP o bien CHM	
<b>Horas totales de la semana 11.<sup>a</sup></b>			<b>9,0 h.</b>
12. <sup>a</sup> (del 1 al 7 de junio)	Lectura de módulo teórico	<b>T06. La localización de productos informáticos: la documentación en formato impreso</b>	2,0 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Realización de práctica	P11. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato ofimático	2,0 h.
	Realización de práctica	P12. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato de autoedición (DTP)	3,0 h.
	Debate	D09. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P11. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato ofimático o bien de autoedición (DTP)	
<b>Horas totales de la semana 12.<sup>a</sup></b>			<b>8,5 h.</b>
13. <sup>a</sup> (del 8 al 14 de junio) <b>SEMANA DE TRANSICIÓN: repaso y finalización de módulos y actividades anteriores</b>			

## 4. Resultados

Semana	Actividad	Materiales y referencias	Tiempo
14.* (del 15 al 21 de junio)	Lectura de módulo teórico	<b>T07. La localización de productos informáticos: las imágenes</b>	2,5 h.
	Instalación de herramientas	[Se detallan en las prácticas]	0,5 h.
	Realización de práctica	P14. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de un producto informático	2,0 h.
	Realización de práctica	P13. Localización y <i>testing</i> de imágenes de un producto informático en diversos formatos	3,0 h.
	Debate	D10. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
v19 de junio	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P13. Localización y <i>testing</i> de imágenes de un producto informático en diversos formatos	
<b>Horas totales de la semana</b>			<b>14.* 9,0 h.</b>
15.* (del 22 al 28 de junio)	Lectura de módulo teórico	<b>T08. El mercado de la localización</b>	2,5 h.
	Continuación de práctica	P14. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de un producto informático	1,0 h.
	Realización de práctica	P15. Análisis comparativo de dos herramientas de localización de software	2,0 h.
	Realización de práctica	P16. Análisis comparativo de dos programas de traducción asistida atendiendo a aspectos que atañen a la localización	2,0 h.
	Debate	D11. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
v26 de junio	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P14. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de un producto informático	
v26 de junio	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P15. / Análisis comparativo de dos [...] P16.	
<b>Horas totales de la semana</b>			<b>15.* 8,5 h.</b>
16.* (del 29 de junio al 5 de julio)	Lecturas complementarias	[Se detallan en el módulo teórico]	1,0 h.
	Realización de práctica	P17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización	3,0 h.
	Realización de práctica	P18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2)	3,0 h.
	Debate	D12. [Sobre módulos y prácticas en curso]	1,0 h.
	v3 de julio	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización
v3 de julio	Finalización de práctica (fecha orientativa)	P18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2)	
<b>Horas totales de la semana</b>			<b>16.* 8,0 h.</b>
<b>HORAS TOTALES DEL CURSO</b>			<b>100 h.</b>
v3 de julio	<b>FECHA TOPE PARA 2.ª ENTREGA DE DOS DE LAS CUATRO PEC OBLIGATORIAS</b> (a elegir entre la P09 a la P18, según indicaciones de Plan Docente)		

## Evaluación

La evaluación de este curso se basará en las calificaciones obtenidas en las **cuatro prácticas de evaluación continuada (PEC)** de entrega obligatoria y en la participación activa en **debates, foros y otras actividades programadas**. Este curso no prevé la realización de **ninguna prueba de examen**.

La calificación final será la **media aritmética** de las obtenidas en cada una de las cuatro PEC entregadas, siempre y cuando se superen, al menos, **tres de ellas con la calificación mínima de 5 (APROBADO)**. Sólo excepcionalmente se permitirá volver a entregar una práctica no superada o sustituirla por otra. La calificación final obtenida podrá incrementarse en función de la **participación activa** del estudiante en los debates, foros y demás actividades programadas.

Siempre que no se indique expresamente lo contrario en las instrucciones de cada PEC, se podrá **traducir del/al idioma que se prefiera**. Salvo en los ensayos (P01/18), **no se evaluará la calidad lingüística** de las traducciones realizadas sino la competencia técnica demostrada al resolver cada PEC aplicando los contenidos estudiados y cumpliendo las condiciones propuestas.

Las **cuatro PEC obligatorias** deben entregarse: dos (a elegir entre P01 a P08, excluida la P04), antes del **v23 de mayo**; y las dos restantes (a elegir entre P09 a P18), antes del **v4 de julio**. A título de recordatorio, se detalla un **calendario orientativo para la realización y finalización de las prácticas**.

v3 de abril	P01. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)*
v10 de abril	P02. Localización de un sitio web estático
v17 de abril	P03. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de sitio web estático*
(no se entrega)	P04. Ejecución de ejercicio de <i>testing</i> de cuadro de diálogo localizado y análisis de propuestas alternativas de localización
v1 de mayo	P05. Localización de ejercicio de <i>testing</i> en formato de página web
	P06. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación
v8 de mayo	P07. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos
v15 de mayo	P08. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización
v29 de mayo	P09. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP
	P10. Localización de sistema de ayuda de un producto informático en formato CHM
v5 de junio	P11. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato ofimático
	P12. Localización de documentación impresa de un producto informático en formato de autoedición (DTP)
v19 de junio	P13. Localización y <i>testing</i> de imágenes de un producto informático en diversos formatos
v26 de junio	P14. Preparación de oferta de servicios para la localización integral de un producto informático*
	P15. Análisis comparativo de dos herramientas de localización de software
	P16. Análisis comparativo de dos programas de traducción asistida atendiendo a aspectos que atañen a la localización
v3 de julio	P17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización*
	P18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2)*

\* Las siguientes son **PEC de elección obligatoria**: una a elegir entre P01 y P18, y otra entre P03, P14 y P17. Además, se excluyen entre sí las siguientes PEC: P02-P05, P06-P07-P08, P09-P10, P11-P12, y P15-P16 (y, por tanto, sólo se podrá entregar una de cada par/trío).



### Materiales

Este curso cuenta con los siguientes **materiales**:

- El presente **Plan Docente**, que puede consultarse y descargarse a través del aula virtual.
- Los ocho **módulos teóricos** con sus respectivas **lecturas complementarias**, los **dieciocho ejercicios prácticos** y las **doce propuestas de debate**, que se irán publicando en el aula virtual pocos días antes de su fecha de utilización (véase, más arriba, la Temporización detallada del curso).
- A través del tablón y del foro del aula virtual, se irán facilitando **otros materiales y referencias**, así como las **indicaciones necesarias para descargar e instalar las herramientas** que utilizarán durante el curso.

Buena parte de los materiales, ejemplos, herramientas, bibliografía y demás recursos que se emplean o mencionan en este curso están en inglés, por ser ésta la indiscutible **lingua franca del sector** de la localización y, por ende, aquella en la que en muchos casos han sido originalmente publicados.

En el caso de los ejemplos y ejercicios prácticos propuestos, la preferencia por el **inglés como lengua de partida** pretende reflejar esta circunstancia, ya que los productos se diseñan y desarrollan mayoritariamente en este idioma, que, además, es el que convencionalmente se emplea como **vehículo de comunicación** entre proveedores y clientes o en el seno de cualquier proyecto real de localización. Por tanto, es recomendable que, incluso si el inglés no es una de las lenguas de trabajo del estudiante, éste se familiarice con **la jerga comúnmente empleada en el sector** en este idioma.

No obstante, en los ejercicios prácticos se ha procurado casi siempre dejar abierta la posibilidad de que se traduzcan/localicen los materiales propuestos al **idioma que se prefiera**, que idealmente debería ser la lengua materna del estudiante (castellano o catalán, por ejemplo).

Por lo demás, los ejemplos y ejercicios prácticos propuestos son casi siempre **casos reales** o, cuando menos, intentan imitar fielmente la realidad del mercado de la localización. Los **productos y la temática elegidos** en los ejemplos y ejercicios prácticos guardan, en su mayoría, una estrecha relación con el mundo de la tecnología aplicada a la traducción y la localización. Esta última circunstancia, aunque pudiera no reflejar de manera fidedigna la realidad del mercado (puesto que se localizan productos de temática dispar, sobre todo, en el caso de sitios web y contenidos electrónicos), tiene un **propósito deliberadamente metodológico**, y su objetivo es que el estudiante se familiarice —aún más, si cabe— con las herramientas de traducción asistida y localización.

\* \* \*

## Bibliografía

A través del aula virtual y en los distintos módulos y ejercicios prácticos que integran este curso, se facilitan abundante **bibliografía y material de consulta**.

Como complemento a los contenidos de este curso, se consideran **lecturas recomendables**:

- Arevalillo Doval, Juan José: «Especial Localización». En: *La linterna del traductor*, núm. 8, 2004 [<http://traduccion.rediris.es/8/index.htm>].
- Arevalillo Doval, Juan José: «Y tú, ¿traduces o proyectas?». En: *La linterna del traductor*, núm. 2, 11-18, 2002 [<http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna-2.pdf>].
- Austermühl, Frank: *Electronic Tools for Translators*. Manchester, St. Jerome, 2001.
- Bowker, Lynne: *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. Ottawa, University of Ottawa Press, 2002.
- Corpas Pastor, Gloria y Varela Salinas, M<sup>ª</sup> José: *Entornos informáticos de la traducción profesional: las memorias de traducción*. Granada, Atrio, 2003.
- De Palma, Donald A.: *Business Without Borders: A Strategic Guide to Global Marketing*. Wiley, 2002 [[www.businesswithoutborders.info](http://www.businesswithoutborders.info)].
- Díaz Fouces, Óscar: «A Localização de Páginas da Internet na Formação de Tradutores». *CONFLUÊNCIAS - Revista de Tradução Científica e Técnica*. núm. 1, noviembre de 2004.
- Esselink, Bert: *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.
- Esselink, Bert: «From Software Localization to Web Globalization — and back». En: *Multilingual Webmaster*. ForeignExchange Translations, 2001 [[www.multilingualWebmaster.com/library/software\\_localization.html](http://www.multilingualWebmaster.com/library/software_localization.html)].
- Esselink, Bert. "The Evolution of Localization". *Multilingual Computing and Technology*. Guide to Localization 2005, 4-7, 2005. [<https://216.18.156.115/multilingual/downloads/printSupp75.pdf>]
- ForeignExchange Translations (2002): «How to assemble an effective localization kit». En: *Multilingual Compliance News*, núm. 2000 3 [[www.fxtrans.com/resources/flash.pdf](http://www.fxtrans.com/resources/flash.pdf)].
- Galibert, Sylvain: «Translating HTML files». *TranslationDirectory.com* [[www.translationdirectory.com/article119.htm](http://www.translationdirectory.com/article119.htm)].
- Gouadec, Daniel: «Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Le vrai "nouveau profil" requis». En: *Meta*, vol. 48, núm. 4, 526-545, 2003 [[www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html](http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html)] o también [[/008724ar.pdf](http://008724ar.pdf)].
- Grupo Tradumàtica (ed.): «La localización / La localització», *Revista Tradumàtica*, 1. Barcelona, UAB, octubre 2002 [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index\\_01.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_01.htm)].

- Lingo Systems: *The Guide to Translation and Localization* [[www.lingosys.com/Forms/guide\\_register\\_lingo.htm](http://www.lingosys.com/Forms/guide_register_lingo.htm)].
- LISA: *The Localization Industry Premier*. Ginebra, The Localization Industry Standards Association (LISA), 2003 [[www.lisa.org/products/primer.html](http://www.lisa.org/products/primer.html)].
- Mata Pastor, Manuel: «'Optimum–Cost Ware' in Translator Training for the Localisation Market». En: *Localisation Focus*, vol. 3-4, 11, 2004.
- Mata Pastor, Manuel: «Traducción y localización de contenido Web». En Reineke, Detlef: *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria, Anroart, 187-252, 2005.
- Muzii, Luigi: «Building a Localization Kit». En: *Client Side News*, 3-32, suplemento diciembre 2005.
- O'Hagan Minako: *Translation-mediated Communication in a Digital World*. Clevedon, Multilingual Matters, 2002.
- Payne, Neil: «Culture and Website Localization». *TranslationDirectory.com* [[www.translationdirectory.com/article308.htm](http://www.translationdirectory.com/article308.htm)].
- Pym, Anthony: *The Moving Text. Localization, translation, and distribution*. John Benjamins, 2004.
- Rico, Celia: «Translation and Project Management». En: *Translation Journal*, vol. 4, núm. 4, 2002 [<http://accurapid.com/journal/22project.htm>].
- Rubric: *Guide to Localization management* [[www.rubic.com/en/knowledge/localization\\_guides.php?pn=ed](http://www.rubic.com/en/knowledge/localization_guides.php?pn=ed)].
- Savourel, Yves: *XML Internationalization and Localization*. Indianápolis: Sams Publishing, 2001.
- Schäler, Reinhard: «The Cultural Dimension in Software Localization». En: *Localisation Focus*, vol. 1-2, 2002 [[www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip](http://www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip)].
- Sokoli, Roula: «Catálogo de herramientas para la localización de software y de páginas Web». En: *Tradumàtica*. Barcelona: Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB, 2002. [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/rsokoli/art.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articulos/rsokoli/art.htm) o también [rsokoli.pdf](#)].
- Somers, Harold (ed.): *Computers and Translation: A Translator's Guide*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2003.
- Sprung, Robert C. (ed.): *Translating Into Success. Cutting-edge Strategies for Going Multilingual in a Global Age*, Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.
- Tercedor Sánchez, Maribel: «Aspectos culturales en la localización de productos multimedia». En: *Quaderns. Revista de traducció* 12, 151-160. Barcelona, UAB, 2005 [[www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p151.pdf](http://www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p151.pdf)].

\* \*

Las siguientes son algunas **referencias y publicaciones electrónicas esenciales** en el ámbito de la localización:

- Apple Macintosh Developer Connection: Internationalisation [http://developer.apple.com/internationalization/]
- Client Side News Magazine [www.clientsideneews.com]
- Common Sense Advisory [www.commonsenseadvisory.com] y Global Watchtower [www.commonsenseadvisory.com/news/global\_watchtower.php]
- eCOLORE: resources for eContent localisation [http://ecolore.leeds.ac.uk]
- eCoLoTrain: Developing Innovative eContent Localisation Opportunities [http://ecolotrain.uni-saarland.de]
- ELECT Online [www.electonline.org]
- FILExt: The File Extension Source [www.filext.com]
- Gamasutra: The Art & Business of Making Games [www.gamasutra.com]
- Globalization and Localization Association (GALA) [www.gala-global.org]
- Gruppo L10N: [www.gruppo10n.it]
- Helpmaster [www.helpmaster.info]
- i18nGurus [www.i18ngurus.com]
- i18nGuy: Internationalization (i18n), Localization (L10n), Standards, and Amusements [www.i18nguy.com]
- Larsen g11n Jobs [www.larseng11n.com]
- Localisation Industry Standards Association (LISA) [www.lisa.org]
- Localisation Research Center (LRC) [www.localisation.ie]
- Localization Institute [www.localizationinstitute.com]
- Microsoft Glossaries [www.microsoft.com/globaldev/tools/MILSGlossary.aspx y www.microsoft.com/globaldev/reference/glosshome.aspx]
- Multilingual Computing & Technology [www.multilingual.com]
- Multilingual Webmaster [www.multilingualwebmaster.com]
- Observatorio de Tecnologías de la Traducción (OTT) [www.uem.es/web/ott/]
- Open Source Initiative (OSI) [www.opensource.org]
- Opentag: a place for localization tools and technologies [www.opentag.com]
- Revista Tradumàtica, Grupo Tradumàtica, UAB [www.fti.uab.es/tradumatica/revista/hemeroteca.htm]
- SourceForge.net, Open Source software development web site [http://sourceforge.net]
- TheVeryBestOfStuff [www.theverybestofstuff.de/localization/localization.htm]
- TILP: The Institute of Localisation Professionals [www.tilponline.org]
- Unicode [www.unicode.org] y glosario de Unicode [www.unicode.org/glossary/]
- Whatis.com: The Leading IT encyclopedia and learning center [www.whatis.com o http://whatis.techtarget.com]
- World Wide Web Consortium [www.w3.org]

\*\*\*

# La gestión de proyectos

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02069



**Índice**

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Proyectos de localización <i>versus</i> proyectos de traducción</b> .....	7
<b>2. Las estrategias habituales</b> .....	11
<b>3. Las herramientas esenciales</b> .....	13
<b>4. Los materiales básicos</b> .....	15
4.1. Los componentes localizables .....	15
4.2. Otros elementos de un proyecto: el <i>lockit</i> .....	16
<b>5. Las tareas y funciones más relevantes</b> .....	18
<b>6. El proceso y sus fases principales</b> .....	20
<b>7. Las variables de la gestión</b> .....	22
7.1. El tiempo .....	22
7.2. Los costes .....	23
7.3. La calidad: el <i>testing</i> .....	25
<b>Resumen</b> .....	29
<b>Bibliografía</b> .....	31

### **Introducción**

En este tercer módulo del curso, se pretende estudiar los aspectos fundamentales de la gestión de proyectos de localización de productos informáticos, analizando las peculiaridades de un proyecto de este tipo, así como sus estrategias, herramientas, materiales, flujo de trabajo, tareas y funciones, procesos y fases habituales, además de las variables esenciales de un proyecto de cualquier ámbito: coste, tiempo y calidad.

Con ello, se persigue que el lector advierta y sepa identificar las principales diferencias entre un proyecto convencional de traducción y uno de localización de un producto informático. Aunque no se estudia por separado la gestión de proyectos de localización de sitios y contenido web, muchos de los aspectos aquí tratados son extrapolables también a este tipo de proyectos; otros ya se han abordado de manera tangencial en el módulo teórico 02 y en los ejercicios prácticos P02 y P03.

## Objetivos

Tras la lectura de este módulo y la realización de los ejercicios que lo acompañan, el lector debería ser capaz de:

1. Entender las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización.
2. Saber identificar los componentes de un producto informático, y los materiales que integran un proyecto de localización.
3. Utilizar las principales funciones para gestionar proyectos que suelen incluir las herramientas de traducción asistida y de localización.
4. Comprender el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de un producto informático.
5. Evaluar las variables coste, tiempo y calidad en un proyecto de localización de un producto informático y, en particular, comprender la importancia de la fase de *testing*.



### 1. Proyectos de localización *versus* proyectos de traducción

Con independencia del término que se prefiera (*coordinación, dirección, ingeniería, gerencia... de proyectos*), la 'gestión de proyectos' no es algo específico de la localización, ni siquiera de la traducción en un sentido amplio. Así, muchos de los elementos, estrategias y técnicas, tareas y funciones, herramientas, etc. que intervienen en un proyecto de localización de un producto informático se han heredado –con mayor o menor grado de adaptación– de otros sectores de la producción y la prestación de servicios.

#### Definición de proyecto

"[...] a temporary endeavour undertaken to create a unique product or service. 'Temporary' means that every project has a definite end. 'Unique' means that the product or service is different in some distinguishing way from all similar products or services."

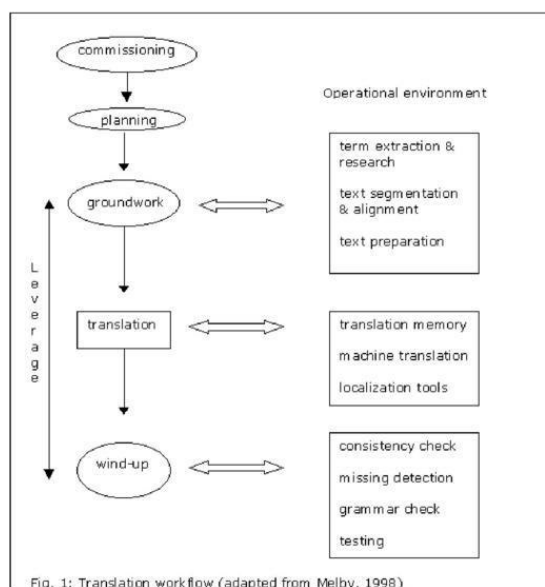
*A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK), 2004.*

En nuestro ámbito, un proyecto consiste, pues, en la traducción –o en la localización– de un producto y en todos los medios materiales, intelectuales y humanos utilizados para su eficaz resolución consiguiendo un equilibrio óptimo entre el coste, el tiempo empleado y la calidad del producto final y de los procesos que intervienen en el desarrollo del proyecto.

Según, *Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK), 2004:*

"[...] the application of knowledge, skills, tools and techniques to project activities to meet project requirements."

En general y con ligeras variantes, el **flujo de trabajo de un proyecto de traducción convencional** se estructura en las fases que se ilustran a continuación.



Flujo de trabajo en un proyecto de traducción  
Fuente: Celia Rico Pérez (2002)

Como se explica en los apartados que siguen, en un proyecto de localización existen diversas **tareas que trascienden lo estrictamente lingüístico y traductológico**, y que atañen sobre todo a aspectos técnicos.

En un proyecto de localización, las diferencias estriban fundamentalmente en **la particular naturaleza del producto que se localiza** (por estar en soporte electrónico y porque los textos susceptibles de ser traducidos suelen estar entrecerrados con algún sistema informático de codificación, como se ha explicado en módulos anteriores). Como consecuencia de ello, es preciso utilizar **estrategias y herramientas especializadas** que permitan localizar el producto y traducir sus contenidos, manteniendo intacta la integridad del código informático que lo contiene.

#### Bibliografía sugerida

Entre otros trabajos que se han ocupado de la gestión de proyectos de traducción, pueden consultarse los de Arevalillo (2002) o Rico (2002): el primero, desde una perspectiva profesional y empresarial; la segunda, centrándose en los aspectos más directamente vinculados con el proceso de traducción.

Por su envergadura y complejidad, un proyecto de localización suele ser una **empresa necesariamente colectiva**, y su eficaz gestión pasa por el perfecto funcionamiento de un engranaje en el que todas las piezas encajan a la perfec-

ción. Así pues, **la coordinación** de quienes desempeñan las diferentes tareas resulta absolutamente vital, puesto que el **potencial para que se produzcan imprevistos** es mucho mayor que en un proyecto convencional de traducción.

Refiriéndose a la gestión de proyectos de localización, Olga Torres<sup>1</sup> (2002) propone **tres recomendaciones de carácter general** (la no especulación –mediante, por ejemplo, el establecimiento de fechas poco realistas–, la pormenorización de cada tarea y el análisis de datos objetivos) y, a partir de ellas, desarrolla **cinco principios estratégicos para la elaboración de un modelo de gestión de proyectos de localización** basado en:

<sup>(1)</sup>En su propuesta, la autora incluye una interesante extrapolación de algunos de los requisitos de la norma ISO9001:1994 al ámbito de la gestión de proyectos de este tipo.

- 1) La prevención.
- 2) El servicio al traductor.
- 3) La interrelación de elementos.
- 4) La identificación de las actividades críticas.
- 5) La revisión continua.

Si se comparan un proyecto de localización de un producto informático y uno de localización de contenido o sitios web, las diferencias más notables guardan relación, sobre todo, con las **fases previas y posteriores a la localización** propiamente dicha, con la excepción de determinadas tareas más vinculadas a la producción en las que la naturaleza del producto y el formato de sus contenidos condicionan el tipo de herramientas y procedimientos que se empleen.

Dentro de las **fases eminentemente productivas** cuando se localiza un sitio web, a menudo se realizan tareas no tan comunes en la localización de un producto informático, como la redacción de contenidos originales que luego se traducen o no, la revisión de otros generados directamente en los idiomas de destino por sedes locales o departamentos de marketing del propio cliente, o el diseño o creación *ad hoc* de componentes gráficos y multimedia totalmente nuevos. Todas estas tareas tienen su origen en la voluntad de *localizar y globalizar* –o *glocalizar*– una web hasta sus últimas consecuencias, al contar, desde un punto de vista técnico, con una flexibilidad y un margen de maniobra mucho mayores que cuando se localiza un producto informático. En este sentido, cada vez resulta más común también la inclusión en una web, previa revisión o no, de textos procesados con sistemas de traducción automática, autónomos o integrados en sofisticados sistemas de gestión de contenidos multilingües, por ejemplo, en el caso de las secciones de asistencia técnica de algunos de los mayores fabricantes de equipos y programas informáticos.

En lo que atañe a las **fases posteriores a la localización** propiamente dicha, en webs con índices muy altos de actualización, como los portales de noticias, no es descartable la posibilidad de acordar *forfaits* o firmar contratos de man-

tenimiento a tanto alzado estableciendo volúmenes y plazos aproximados. En los proyectos de localización, como se detalla más abajo, lo habitual es aplicar una tarifa por palabra original en los servicios de traducción y una tarifa por hora en todos los demás servicios y tareas.

## 2. Las estrategias habituales

La **gestión de un proyecto de localización** es proporcional en importancia, por un lado, al volumen y la complejidad del producto y, por otro, a si la localización se lleva a cabo de manera **centralizada** (internamente en el seno de una empresa o en las instalaciones del propio fabricante) o **distribuida** (subcontratando a proveedores externos parte o la totalidad de los servicios).

En proyectos de envergadura, algunos proveedores de servicios de localización, o LSP (*Localization Service Provider*), llegan a aliarse con sus propios clientes o a firmar **acuerdos estratégicos de colaboración** con empresas de contenidos, de ingeniería o de diseño web para ofrecer conjuntamente servicios integrales de creación y actualización de webs multilingües. Cuando el proyecto lo lleva a cabo una gran organización, ésta suele **subcontratar a proveedores externos** la ejecución de buena parte de las tareas, sobre todo las del área lingüística y a menudo las de autoedición y tratamiento gráfico y multimedia. Mucho menos frecuente es que se *externalicen* las tareas técnicas y de control de calidad, aunque no es descartable en proyectos de gran entidad. Dicha tarea implica, entre otras actividades, las de negociación de condiciones de colaboración y plazos, contratación, intercambio de materiales, gestión de consultas y dudas, control y archivo de versiones y actualizaciones, seguimiento y control de calidad, evaluación de proveedores, y relaciones públicas y comunicación en general; a veces la gestión de proveedores incluye su formación (a distancia o *in situ*) en procesos o herramientas específicos de un proyecto.

En el caso concreto de las **tareas enmarcadas en el área lingüística**, es muy habitual que el LSP responsable del proyecto (o MLV, *Multi-Language Vendor*) se las subcontrate a otro MLV nacional de menor entidad, el cual deriva el trabajo a un SLV (*Single-Language Vendor*), que, a su vez, acaba encargándose a profesionales independientes o agrupados en pequeñas *células* de producción (CLV, *Cell Language Vendor*). En un esquema de trabajo de este tipo, la cadena de producción puede llegar a tener muchos eslabones, y las implicaciones económicas y para la gestión de la intermediación son más que evidentes. Ésta es precisamente una de las razones por las que el profesional autónomo que participa en proyectos de este tipo prestando sus servicios a través de un pequeño proveedor local acabe percibiendo una remuneración exigua.

```
cliente final > MLV multinacional > [MLV nacional/regional >] SLV >  
[CLV/autónomo >] autónomo...
```

Por razones obvias, lo ideal es que la localización se realice a partir de un **producto completamente terminado** (a menudo denominado *gold version* en inglés), como solía ocurrir en los primeros tiempos de la localización: se lanzaba al mercado el producto original, y transcurrían algunos meses hasta que

se comercializaban las versiones localizadas. Así, resultaba más sencilla la planificación y ejecución de todas las fases del proyecto puesto que el software ya estaba completamente *cerrado* y se podía localizar antes de acometer la traducción de su documentación en formato electrónico e impreso y de otros elementos complementarios (embalaje, material promocional, etc.). Sin embargo, esto rara vez sucede en la actualidad; la ya aludida práctica del *simship* provoca que en muchos casos el proceso de localización comience antes de que haya finalizado completamente el desarrollo del producto o de algunos de sus componentes y ello dificulta sobremanera la traducción de todas las referencias que en la documentación se hacen al producto (remisiones a opciones del software, capturas de pantalla, etc.).

### 3. Las herramientas esenciales

En la gestión de proyectos de localización de productos informáticos, se siguen empleando con profusión **herramientas profesionales de gestión de proyectos** utilizadas en cualquier ámbito, tanto comerciales (por ejemplo, Microsoft Project, <http://office.microsoft.com/project>) como de software libre (caso de Open Workbench, [www.openworkbench.org](http://www.openworkbench.org), o de Project Open, [www.project-open.com](http://www.project-open.com), que contiene un módulo y funciones específicamente diseñados para la gestión de proyectos de traducción). En proyectos de escasa envergadura, el empleo de una **hoja de cálculo** (como Microsoft Excel, <http://office.microsoft.com/excel>, o la incluida en OpenOffice, Calc, [www.openoffice.org/product/calc.html](http://www.openoffice.org/product/calc.html)) puede ser más que suficiente como herramienta de apoyo a la gestión del proyecto.

Hoy por hoy la mayoría de las **herramientas de traducción asistida y de localización** cuentan con funciones específicas para la gestión de proyectos, como, por ejemplo, las de gestión de los archivos y formatos componentes de un producto, análisis estadístico de volúmenes de texto por traducir, repeticiones y coincidencias, pseudotraducción, etc. Tal es el caso, por ejemplo, de ForeignDesk (<http://sourceforge.net/projects/foreigndesk>), de Alchemy Catalyst ([www.alchemysoftware.ie](http://www.alchemysoftware.ie)), o de las plataformas de gestión de proyectos comercializadas por algunos fabricantes de herramientas de traducción asistida, como Sinergy o Translation Management System en el caso de SDL International (<http://www.sdl.com/>), o como GRIPS o James en el caso de STAR ([www.star-group.net](http://www.star-group.net)).

En las grandes empresas de localización es frecuente que se desarrollen **herramientas y sistemas de gestión propios**, que se integran en el flujo de procesos de la compañía e interactúan con sus sistemas de contratación, facturación, etc. e incluso con las plataformas de sus clientes. Tal es el caso, por ejemplo, de las herramientas StreamNET™ o BugzNET™ de la empresa de localización Rubric ([www.rubric.com](http://www.rubric.com)).

En los últimos años se han venido desarrollando **herramientas específicamente ideadas** para la gestión de proyectos de traducción. Casi siempre se trata de productos comerciales dirigidos tanto a profesionales autónomos como a agencias de traducción, como, por ejemplo: LTC Worx y LTC Organiser de Language Technology Centre ([www.langtech.co.uk](http://www.langtech.co.uk)), la gama de productos de gestión y contabilidad para proveedores de servicios lingüísticos de Advanced International Translations ([www.translation3000.com](http://www.translation3000.com)), Translator's Office Manager de JovoSoft ([www.jovo-soft.de](http://www.jovo-soft.de)), o el ya obsoleto Customer Pro-File de Land Software ([www.landsw.com](http://www.landsw.com)).

Ya sea como herramienta independiente o como módulo integrado en una aplicación de gestión de proyectos, resulta esencial disponer de un sistema sofisticado de navegación y gestión de archivos. El que suelen incluir los sistemas operativos más utilizados dista mucho de cubrir las necesidades cotidianas del gestor de proyectos de localización, que a menudo ha de procesar con agilidad varias versiones de centenares de archivos en decenas de formatos diferentes. ExplorerXP ([www.explorersp.com](http://www.explorersp.com)), por ejemplo, ofrece diversas funciones útiles de las que carecen los gestores/navegadores de archivos al uso.

Mención aparte merecen las plataformas públicas de desarrollo y localización de **proyectos de localización de software libre y de código abierto**, como los muchos albergados en SourceForgeNet (<http://sourceforge.net/>) o la plataforma para la internacionalización y localización de KDE (<http://i18n.kde.org/>). La naturaleza de estas loables iniciativas basadas en el altruismo y la colaboración difiere considerablemente de los proyectos comerciales, por la ausencia de las lógicas restricciones presupuestarias y temporales.



#### 4. Los materiales básicos

Una de las diferencias entre un proyecto convencional de traducción y uno de localización radica tanto en el número como en la complejidad de los materiales que lo integran. En general, cabría agrupar todos los materiales que componen un proyecto de localización de un producto informático en dos grandes grupos: por un lado, los que conforman **el producto en sí** (el software propiamente dicho y la documentación que lo acompaña) y, por otro, todos los **documentos, materiales y herramientas** necesarios para su localización.

##### 4.1. Los componentes localizables

Como se detalla en el módulo 04, un producto informático –y, por ende, un proyecto de localización– se subdivide tradicionalmente en **tres componentes esenciales**: el software en sí, la ayuda (en línea) y la documentación impresa. En las etapas más tempranas de la historia de la localización, no era infrecuente localizar un producto parcialmente, bien por razones presupuestarias bien porque a su (reducido) colectivo de destinatarios (especializados) le bastara con disponer de parte de la documentación en su idioma para poder entenderse con una interfaz en inglés o semitraducida. En esta división tripartita,

- **El software** abarca la interfaz del programa con todos sus componentes –o *recursos*– (menús, cuadros de diálogo, mensajes informativos y de error, barras de herramientas, iconos, cursores, etc.), junto con otros elementos funcionales del producto (módulos y archivos de instalación, plantillas, complementos, ejemplos, asistentes y *tutoriales*, etc.).
- **La ayuda** se compone del módulo electrónico de apoyo al usuario (habitualmente en formato HLP o CHM), que suele contar con índice de contenidos y buscador de palabras clave.
- **La documentación** comprende tanto los manuales y guías del producto (de instalación, del usuario, del administrador, de mantenimiento, etc.) como otros documentos de menor calibre denominados genéricamente *collateral* (garantía, licencia, tarjetas sinópticas de referencia, embalaje, sobres y etiquetas del producto, etc.).

Hay quien prefiere reducir estos componentes a dos: **software y documentación**, ya sea ésta en formato impreso o electrónico. Esta división parece reflejar más fielmente la evolución reciente de los productos informáticos, resultante, por un lado, de la desaparición del papel a causa de la casi absoluta digitalización de la documentación (centralizando su producción, con frecuencia en XML, y diversificando su publicación, por ejemplo, en archivos PDF o en bases de datos accesibles a través de Internet, en una tendencia conocida como *Sin-*

*gle-Source Publishing*), y, por otro, de la convergencia de los formatos y soportes tradicionalmente exclusivos de los productos informáticos *off-the-shelf* frente a los propios de un sitio web, producto de naturaleza mucho más dinámica.

Además, la mencionada división bipartita atiende en la práctica a la **complejidad técnica del componente en cuestión** y a las consecuencias de ésta a la hora de localizarlo, tanto en lo que respecta al proceso de localización –y, antes, de internacionalización– y a sus fases como en lo que se refiere a las herramientas empleadas en cada una de ellas. Mientras que en el caso de la documentación impresa, el proceso se asemeja bastante al de cualquier producto editorial (como se detalla en el módulo teórico 06), la localización del software (módulo 04) y la ayuda (módulo 05) conlleva toda una serie de **tareas cíclicas de tratamiento informático** (descompilación/extracción, recompilación/reinserción, *testing*, depuración de errores... y, en general, reingeniería del producto), así como el consiguiente empleo de un sinfín de herramientas especializadas, ya sean aplicaciones comerciales o de software libre, o utilidades diseñadas *ad hoc* por los propios ingenieros.

#### 4.2. Otros elementos de un proyecto: el *lockit*

Además de los componentes en formato electrónico e impreso que integran el producto en sí, en un proyecto de localización hay otros materiales que cabría agrupar en **tres bloques**:

- **Materiales de referencia**, como memorias de traducción, textos pretraducidos, bitextos, glosarios, etc. (facilitados por el cliente o generados por el proveedor), además de otras versiones anteriores del producto ya localizadas, materiales promocionales, etc.
- **Materiales operativos**, es decir, todas las herramientas que se emplean tanto en la gestión del proyecto (ya mencionadas más arriba) como en cada una de las fases de la producción: entornos de programación, compiladores y descompiladores, herramientas de control de calidad, programas de traducción asistida y de localización, así como utilidades de diverso tipo para tareas específicas (a menudo desarrolladas *ad hoc* por el cliente o el proveedor<sup>2</sup>).
- **Material administrativo**, o sea, especificaciones detalladas (técnicas, de maquetación y diseño, de formato, de estilo, etc.) y plantillas de diverso tipo (hojas de dudas, listas de comprobación, informes de errores y de mejora, etc.), además de cronogramas e informes de situación, y de documentos contables (presupuestos, órdenes de compra, facturas, etc.)

<sup>(2)</sup>Además de programas, utilidades y herramientas en general, también cabría incluir entre los materiales operativos los archivos fuente (*source files*), imágenes con capas, tipos de letra, etc.

En grandes proyectos de localización, es frecuente que todos estos materiales, o gran parte de ellos, se empaqueten en lo que comúnmente se conoce como un **localisation kit**. El *kit de localización* (abreviado en inglés *lockit*) constituye un elemento esencial en proyectos en los que participan varios profesionales y equipos. Suele estar integrado por todos los materiales necesarios (localizables, de referencia, operativos y administrativos) para ejecutar el proyecto. Cuando el cliente final cuenta con experiencia en localización y dispone de su propia infraestructura, es él mismo quien elabora el *lockit* y se lo facilita a la empresa de localización para su uso interno y distribución entre sus propios proveedores. Los *lockits* suelen incluir plantillas o documentos para, por ejemplo, el registro y resolución de dudas y consultas, listas de tareas de comprobación (*check lists*) y otros instrumentos similares que resultan vitales para el control de calidad de cada componente del producto y del proyecto en su conjunto<sup>3</sup>.

<sup>(3)</sup>Es frecuente en el sector el empleo del Modelo de Aseguramiento de la Calidad de la LISA, que, según la propia organización, emplea no menos de una cuarta parte de los proveedores de servicios de GILT (LISA: 2004).

### Bibliografía sugerida

Sobre *localisation kit*, véase, por ejemplo, el exhaustivo trabajo de Luigi Muzii (2005).

## 5. Las tareas y funciones más relevantes

Como ya se ha mencionado, un proyecto de localización de cierta entidad es necesariamente una **empresa colectiva** en la que participan diversos especialistas y departamentos, tanto del cliente como del proveedor de servicios de localización, que, a su vez, acude al apoyo de profesionales externos. Piénsese, por ejemplo, en el lanzamiento mundial simultáneo de una aplicación informática o un videojuego localizado a diez o quince lenguas. En el **ámbito del software libre** también llegan a constituirse y coordinarse equipos de localización integrados por decenas de traductores, revisores y técnicos repartidos por todo el mundo.

A continuación, se resumen esquemáticamente las **principales tareas** que suelen acometerse como parte de un proyecto de localización de un producto informático y el perfil de los profesionales en los que suele recaer su ejecución

### Aclaración sobre las principales tareas

Esta relación de tareas no es exhaustiva; se mencionan sólo algunas de las más frecuentes a título de ilustración. Lógicamente el esquema propuesto puede variar sustancialmente dependiendo de las dimensiones del proyecto, la entidad del proveedor de servicios de localización o la complejidad de los flujos de trabajo y la cadena de producción, entre otros factores. Deliberadamente se ha empleado el inglés con la intención de que el lector se familiarice con la jerga habitualmente empleada en el sector en esta lengua.

MAIN TASK AND RESPONSIBILITIES ALLOCATION				
	task/activity	area/role	responsible	initials
	analysis and testing of source materials	p.m. + engin.	p.m. name	PRO
	scheduling and resource allocation	p.m. + engin. + trans.	p.m. name	PRO
	budgeting, cost and benefit analysis	p.m. + sales	p.m. name	PRO
PREP.	quote preparation, negotiation and approval	sales + p.m.	p.m. name	SAL
	preparation of localisable materials	p.m. + engin. + dtp&art	engineer name	ENG
	preparation of ling. and ref. materials	ling./translation	ling./translator name	TRA
	alignment and leverage of ref. materials	ling./translation	ling./translator name	TRA
	translation of GUI and SW components	ling./translation	ling./translator name	TRA
	translation of text in SW graphic elements	ling./translation	ling./translator name	TRA
SW	text insertion into graphic elements	dtp&art	artist name	DTP
	review of translated materials and cross-ref. check	ling./translation	ling./translator name	TRA
	functional and cosmetic testing	engineering	engineer name	ENG
	review and Q.A. of changes implemented	q.a. expert	q.a. expert name	Q&A
	translation of HELP components	ling./translation	ling./translator name	TRA
	translation of text in HELP graphic elements	ling./translation	ling./translator name	TRA
	text insertion into graphic elements	dtp&art	artist name	DTP
HLP	review of translated materials and cross-ref. check	ling./translation	ling./translator name	TRA
	functional and cosmetic testing	engineering	engineer name	ENG
	review and Q.A. of changes implemented	q.a. expert	q.a. expert name	Q&A
	translation of DOC and collateral components	ling./translation	ling./translator name	TRA
	translation of text in DOC graphic elements	ling./translation	ling./translator name	TRA
	text insertion into graphic elements	dtp&art	artist name	DTP
DOC	dtp and layout of DOC and collateral components	dtp&art	artist name	DTP
	review of translated materials and cross-ref. check	ling./translation	ling./translator name	TRA
	review and Q.A. of changes implemented	q.a. expert	q.a. expert name	Q&A
ALL	overall review and Q.A. of full product	q.a. expert	q.a. expert name	Q&A
MISC.	communications, reporting and post-mortem	p.m.	p.m. name	PRO
	version control	p.m.	p.m. name	PRO
	budgetary and financial control	p.m.	p.m. name	PRO

Principales tareas y funciones en un proyecto de localización de software

Como puede observarse, las tareas se agrupan en las áreas **lingüística** (traducción propiamente dicha, además de elaboración, revisión y mantenimiento de memorias de traducción, glosarios, etc.), de **ingeniería informática** (pre-

paración y tratamiento de los materiales en las distintas etapas del proyecto), y de **autoedición y tratamiento gráfico** (comúnmente denominada con su acrónimo inglés DTP, *DeskTop Publishing*).

En un proyecto de grandes dimensiones, la responsabilidad parcial de cada tarea o área recae en algún miembro o en el jefe del equipo o departamento correspondiente, y todas ellas confluyen globalmente en una sola persona que lo lidera en su conjunto (*project leader*), centralizando y coordinando la totalidad de las actividades y flujos de trabajo.

Esselink (2001: 13-17) menciona hasta **siete perfiles** en los que encajan, individual o colectivamente, quienes participan en un proyecto de localización: gestor de cuentas, gestor de proyectos, especialista en localización o traducción, revisor o especialista en aseguramiento de la calidad, ingeniero de localización/*testing* o de control de calidad, especialista en herramientas de traducción asistida y operador de autoedición. Del lado del cliente, pueden existir varias figuras que interactúan con el gestor de cuentas (AM, *Account Manager*) y los gestores de proyectos (PM, *Project Manager*) del proveedor de servicios de localización: las del gestor de proveedores (VM, *Vendor Manager*), el gestor de localización (LM, *Localisation Manager*), el responsable de aseguramiento de la calidad (QA, *Quality Assurance*) y los revisores nacionales (ICR, *In-Country Reviewers*). En proyectos de escasa entidad, un mismo profesional puede llegar a encarnar varias de estas funciones o incluso todas ellas.

## 6. El proceso y sus fases principales

Seguidamente se enumeran las principales etapas que conforman el **flujo de trabajo** en un proyecto de localización de un producto informático. Esselink (2001: 17-23), por ejemplo, desglosa un proyecto de localización en las fases de:

- Preventa.
- Reunión de puesta en marcha (*kick-off meeting*).
- Análisis de materiales originales.
- Planificación y presupuestación,
- Fijación de la terminología.
- Preparación de materiales localizables.
- Traducción del software.
- Traducción de la ayuda en línea y la documentación.
- Ingeniería y *testing* del software.
- Capturas de pantalla.
- Ingeniería de la ayuda y maquetación de la documentación.
- Procesamiento de actualizaciones.
- Control de calidad y entrega.
- Cierre del proyecto con la reunión *post-mortem*.

*Grosso modo* las tareas y fases de un proyecto de localización de un sitio web coinciden o se asemejan enormemente a las de un producto informático, aunque la naturaleza esencialmente abierta del contenido web y la gestión distribuida de los equipos y flujos de trabajo dificulta, en particular, las etapas previas y posteriores a la localización propiamente dicha. Por lo demás, las actividades y responsabilidades no difieren sustancialmente entre ambos tipos de proyecto.

Cuando una web presenta escasa entidad, no es descartable que su localización pueda realizarla íntegramente un profesional independiente que cuente con las competencias y herramientas necesarias para acometer todas las fases del proyecto. Sin embargo, por su naturaleza y volumen, y por la complejidad técnica y de los flujos de trabajo que entraña, un proyecto de localización de contenidos y sitios web suele llevarlo a cabo necesariamente un equipo de especialistas integrados en una organización que cubren, de manera más o menos compartimentada o solapada, al menos las áreas de: gestión de proyectos, comercial, ingeniería informática y programación, servicios lingüísticos (traducción propiamente dicha, pero no sólo), autoedición, tratamiento gráfico y multimedia, y de control de calidad. Cada una de estas áreas abarca las diferentes tareas que suelen desarrollarse durante la planificación y ejecución de

un proyecto de localización, las cuales, como en todo proyecto de cualquier ámbito, quedan supeditadas al equilibrio óptimo y la eficaz gestión de tres variables (los costes, el tiempo y la calidad), como se explica seguidamente.

## 7. Las variables de la gestión

El gestor de un proyecto de localización acaba convirtiéndose en un malabarista que ha de encontrar el **equilibrio óptimo entre diversas variables**. Como sucede en la gestión de un proyecto en cualquier otro ámbito, las fundamentales son el tiempo, los costes (e implícitamente los recursos materiales y humanos) y la calidad. La importancia relativa de cada uno de estos factores puede variar mucho según la naturaleza y envergadura del proyecto, pero el verdadero éxito de la gestión radica en tener la habilidad para conseguir unos resultados óptimos combinándolas racionalmente, por adversas que sean las circunstancias (falta de recursos o precariedad presupuestaria, rigidez de los plazos o concatenación de tareas, exigencias de calidad, etc.).

"Los planes de proyectos no deben limitarse a una sucesión de números, cifras y plazos, sino que deberían incluir diferentes secciones, como las siguientes: propósito y definición del proyecto; tareas y actividades; recursos humanos y de equipos; proceso de revisiones; planificación en el tiempo y plazos; planificación financiera y costes; riesgos y contingencias."

Arealillo (2002)

Seguidamente se comentan algunos aspectos relacionados con cada una de estas tres variables en el caso de un proyecto de localización de un producto informático.

### 7.1. El tiempo

La **programación y sincronización** de las tareas y fases descritas anteriormente y la coordinación de equipos humanos muy numerosos y a menudo distribuidos geográficamente constituye, sin duda, uno de los retos de todo proyecto de localización. En el ámbito de la localización de productos comerciales, los plazos suelen ser incluso más ajustados que en otros subsectores del mercado de la traducción.

Como se ilustra en la siguiente figura, la práctica más racional por eficiente en cuanto a costes y plazos –aunque, lamentablemente no sea la más habitual– aconseja localizar **primero el software, luego la ayuda y finalmente la documentación**; yendo así de los elementos que mayor complejidad técnica entrañan a aquéllos cuyo tratamiento resulta más sencillo, y facilitando, al trabajar sobre una versión estable y cerrada del software (*frozen version*), la traducción de las incontables referencias cruzadas (textuales a las opciones del programa, gráficas en forma de capturas de pantalla, etc.) que a él se hacen tanto desde la documentación en formato electrónico e impreso como desde otros documentos complementarios (*collateral*) y materiales promocionales del producto.





**aplicarse**, ni mucho menos establecer unas tarifas mínimas de referencia, por más que infructuosamente lo intenten algunos colectivos. En lo que al traductor/localizador independiente se refiere, además del **país/región/continente** en el que esté ubicado su cliente (y, en este sentido, el nivel medio de las tarifas en España está muy por debajo del vigente en otros países desarrollados de Europa Occidental y Norteamérica), uno de los factores que en mayor medida determina la cuantía de las tarifas que pueda aplicar atañe el **eslabón de la cadena de producción** en el que se halle y al tipo de relación que medie entre él y su cliente; en definitiva, si actúa como proveedor de otro proveedor (que hace las veces de intermediario) o si presta sus servicios directamente a un cliente final, circunstancia ciertamente infrecuente en el ámbito de la localización de productos informáticos, aunque algo menos en la localización de contenidos y sitios web.

Si los servicios de traducción/localización se ofrecen a un **cliente final**, no es infrecuente que se apliquen **tarifas por palabra distintas** según se trate de texto perteneciente al software o a la documentación, puesto que la complejidad y el tiempo que requiere su localización puede variar sustancialmente. Así, no es descabellado aplicar una determinada tarifa base al texto de la documentación impresa, e incrementarla, por ejemplo, un 20-30% en el caso de la ayuda en línea y hasta un 50-100% para el software y los demás elementos interactivos del producto.

Cuando el trabajo lo encarga una **empresa o agencia de traducción**, viene siendo cada vez más habitual que ésta establezca –de manera unilateral, mal que nos pese– los **límites presupuestarios** y que, además de no diferenciar la procedencia de los textos, aplique **tarifas fraccionadas** para los diferentes tipos de segmentos (por ejemplo, el 100% de la tarifa para los nuevos y los coincidentes en <75%, el 60% para los coincidentes en >75%, y el 30% para las repeticiones y coincidencias totales).

Como sucede en otras modalidades de traducción y ya se ha comentado en otros módulos teóricos y prácticos, lo habitual es realizar los recuentos de palabras con un **programa de memorias de traducción o una herramienta de localización**, que permitirían calcular, además de los recuentos de palabras totales, los de repeticiones, y los de coincidencias totales y parciales. Ello no es óbice, sin embargo, para que el proveedor de servicios de localización deje de prestar una atención preferente a este aspecto y contraste sistemáticamente los resultados obtenidos con dos o más herramientas para garantizar la fiabilidad de las cifras. Tanto es así, que algunos proveedores de servicios de localización llegan incluso a desarrollar utilidades y otros instrumentos propios al efecto.

#### **Proyecto de una familia de estándares**

Hasta tal punto es crucial este aspecto que la LISA está trabajando en el desarrollo de una familia de estándares (similar a otros del sector como TMX, TBX, SRX o XLIFF) para intentar normalizar los parámetros de cuantificación de palabras, que ha bautizado **GMX (GILT Metrics eXchange)** y que deseablemente irán adoptando paulatinamente los fabricantes de herramientas y demás agentes del sector ([www.lisa.org/standards/gmx](http://www.lisa.org/standards/gmx)).

Como colofón de este apartado, a continuación se incluye un ejemplo de presupuesto en el que se detallan los costes de un proyecto de localización de un producto informático.

The screenshot shows a quotation form for software localization. It includes a header with 'quotation' and 'quote # Q7122-wmt'. The 'customer details' section lists 'SoftWin' with address '205 Sullford Ave, Sunnyvale, CA, U.S.A.' and project name 'WMT'. The 'vendor logo' section is for 'SoftWin'. The 'service details' table lists various services and their costs:

qty	unit price	total price
8.00	5000	40000
3.00	4000	12000
4.00	4500	18000
2.00	3000	6000
3.00	1500	4500
3.00	1800	5400
3.00	1500	4500
1.00	2500	2500
2.00	3000	6000
1.00	2000	2000
1.00	5000	5000
8.00	2500	20000
-	-	76197

The 'net amount due' is € 1,957,29. The form also includes a signature line for 'Approved by SoftWin:' and a note 'Please indicate name and location'.

Presupuesto detallado de los costes de un proyecto de localización de software

### 7.3. La calidad: el testing

Existe una fase de extraordinaria repercusión en la calidad del producto final de un proyecto de localización denominada *testing*, que consiste en su **exhaustiva comprobación** y **subsiguiente corrección** una vez que éste se ha localizado. En un sentido amplio, dicho proceso de control abarca, amén de la revisión lingüística, la comprobación visual y de formato (*cosmetic*, en inglés) y, sobre todo, funcional del producto y los contenidos localizados para garantizar su correcto funcionamiento y visualización.

Así, el *testing* debería cubrir, entre otros, los siguientes aspectos:

- La **revisión lingüística** de los contenidos traducidos (más allá de la estricta revisión de contenido, estilo, etc. a la que se somete cualquier texto traducido) atiende, en particular, a la coherencia terminológica, fraseológica y estilística y, muy especialmente, a la de las referencias cruzadas entre, por ejemplo, las denominaciones de funciones, menús, opciones,

botones, mensajes, etc. tal y como se visualizan en la propia interfaz del software (ya producto informático ya web) y las referencias que a ellos se hacen desde otros elementos del producto o la documentación, impresa o electrónica, vinculada a él. No respetarla minuciosamente puede provocar que el usuario no encuentre la función que busca o que el navegante no halle la página que desea consultar. Sobre todo en la localización de productos informáticos, resulta crucial asimismo garantizar la coherencia de dichos elementos con versiones anteriores del mismo producto o con otros productos diseñados para el mismo sistema operativo, navegador o plataforma. No debe olvidar el neófito en este tipo de traducción que, en los entornos operativos más comunes, una inmensa parte de la terminología (y en ocasiones textos completos, como los mensajes de error más frecuentes) ya está acuñada y convencionalmente aceptada, por lo que a menudo no se trata tanto de traducirla sino de documentarse y utilizar los recursos terminológicos adecuados, como los glosarios oficiales de los propios fabricantes.

- La **revisión visual y de formato** presta atención a la congruencia de los elementos gráficos (imágenes, iconos, colores, etc.) no sólo entre el producto original y sus versiones localizadas, y entre éstas, sino también respecto de otras versiones del producto o de otros productos del mismo entorno informático. En el caso de la localización de contenido y sitios web, es muy importante garantizar la uniformidad de la imagen corporativa del titular de la web (empresa, institución, etc.), lo cual merma a menudo las posibilidades reales de adaptar efectivamente un sitio web a la comunidad a la que va destinado (*locale*).
- La **comprobación intrafuncional** de cada una de las prestaciones del producto localizado se ocupa de verificar que todas ellas funcionen tal y como lo hacen en el producto original o se espera que lo hagan en la versión localizada, incluidos, por ejemplo, los atajos de teclado o combinaciones de teclas (*shortcuts*) y las letras de activación (*hit letters*) que tengan dichas prestaciones asignados cuando éstos no coincidan con los del producto original. Como ya se ha estudiado, en el caso de la localización de contenidos y sitios web, ello incluye la comprobación exhaustiva de los elementos hipervinculados (textos, imágenes, menús, botones, etc.) que remitan al usuario a otros URI.
- La **comprobación interfuncional** en diversas plataformas operativas y lingüísticas supone verificar sistemáticamente si el producto o la web funcionan correctamente en entornos o sistemas operativos diferentes y versiones de éstos que, a su vez, ya estén localizados a diversos idiomas, lo cual reviste especial complicación cuando se trata de alfabetos distintos o de idiomas bidireccionales o con diferente direccionalidad de la escritura. Así, por ejemplo, esta fase implica, en teoría, la comprobación funcional de las versiones de un mismo juego en diferentes consolas, de un software de telefonía celular en diversos modelos de teléfonos móviles, o de una pá-

gina web en distintos navegadores, así como en las versiones más recientes de todos estos dispositivos. Como es lógico, la necesaria utilización en la localización de productos informáticos de diversos equipos, dispositivos o modelos imposibilita físicamente a veces que sean un profesional o una empresa de servicios lingüísticos quienes acometan externamente esta fase, de manera que se lleva a cabo en las instalaciones del propio fabricante, que acude a sus especialistas internos o cuenta *in situ* con la presencia temporal de algún colaborador externo. En el caso de la localización de contenidos y sitios web, esta comprobación interfuncional se realiza a menudo a distancia permitiéndole al profesional acceder remotamente a los contenidos ya localizados a través de un servidor de acceso privado antes de publicarlos.

El *testing* en localización es, en suma, un **procedimiento cíclico** comparable, en esencia aunque no en complejidad, al de revisión y subsiguiente corrección de un texto convencional: se buscan errores, se detectan, se registran, se corrigen, se coteja la corrección y vuelta a empezar. Aunque en ocasiones –sobre todo en localización de contenidos y sitios web, por la mencionada falta de estandarización de los procedimientos empleados–, no se presta la debida atención a esta fase final del proceso de localización, idealmente ésta debe desarrollarse de manera sistemática y es recomendable que el cliente facilite –a veces, como parte del *lockit*– procedimientos normalizados, listas de los elementos que deben comprobarse, instrucciones sobre cómo visualizarlos o sobre cómo provocar determinadas situaciones operativas (en el caso de los mensajes de error, por ejemplo), como hoy ya resulta habitual en los proyectos de localización de productos informáticos de cierta envergadura.

Otro aspecto diferenciador entre localización de productos informáticos y localización de contenidos y sitios web relacionado con la fase de *testing* atañe a la vinculación de un producto informático a determinadas plataformas (una versión de un sistema operativo, por ejemplo), lo cual provoca, como apunta Esselink (2001), que esta fase de comprobación funcional y visual difiera sustancialmente de la de contenido y sitios web, no vinculados en principio a ningún navegador en particular. Por otra parte, en el caso aplicaciones web, la fase de *testing* implica también su comprobación en las infraestructuras de telecomunicaciones de destino, cuyo ancho de banda puede dificultar o impedir su correcto funcionamiento. Partiendo de los procedimientos de *testing* en los proyectos de localización de productos informáticos, Topping (2001) analiza exhaustivamente su problemática en la localización de contenidos y sitios web y ofrece una completa relación de herramientas comerciales y gratuitas especializadas en este ámbito.

No se nos ocurre, en definitiva, ninguna modalidad de traducción en la que esta fase de comprobación final sea tan exhaustiva ni repercuta de forma tan decisiva sobre la calidad del producto final y su funcionamiento. Sea o no el traductor quien se ocupe del *testing*, creemos que, como mínimo, tanto el profesional como el aprendiz deben ser conscientes de la existencia y la im-

#### Página web

Como la propia Topping se encarga de recordar (2001), una de las compilaciones de herramientas y recursos sobre *testing* más completas y actualizadas es la del Software QA/Test Resource Center ([www.softwareqatest.com](http://www.softwareqatest.com)).

**portancia de esta fase en un proyecto de localización.** Como, por ejemplo, sucede con el ajuste en subtitulación o los distintos tipos de sincronización en doblaje, aunque no sea el traductor quien finalmente se ocupe de estas tareas, que conozca mínimamente sus entresijos puede facilitarle el trabajo de antemano a quienes le siguen en los sucesivos eslabones de la cadena y redundar así positivamente en la calidad del producto final.

### **Resumen**

Por pequeño que sea un proyecto de localización, suele requerir la participación de un equipo en el que se integren profesionales con perfiles complementarios pero diferentes que cubran, al menos, las áreas lingüística, de ingeniería informática, y de maquetación y diseño gráfico. Además de la eficaz coordinación de los miembros de dicho equipo, la gestión de proyectos abarca todos los procedimientos necesarios para encontrar un equilibrio óptimo para cumplir los requisitos presupuestarios, temporales y de calidad, racionalizando el empleo de los recursos materiales, intelectuales y humanos disponibles.

En proyectos de localización de envergadura, las tareas de gestión suelen desempeñarlas varias personas o incluso un departamento; en otros de menor entidad, una pequeña empresa o un profesional autónomo pueden hacerse cargo de la gestión de todo un proyecto planificando su ejecución y controlando su desarrollo. Sea como fuere, en cualquier proyecto, por pequeño que sea, la gestión constituye un aspecto esencial para que la localización de un producto culmine felizmente.

## Bibliografía

Para profundizar en los aspectos tratados en este módulo, pueden consultarse, entre otros, los siguientes trabajos:

AREVALILLO, JUANJO. «Y tú, ¿traduces o proyectas?». *La linterna del traductor*, número 2, julio 2002. [<http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna-2.pdf>]

ESSELINK, B.: *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Filadelfia: John Benjamins, 2001.

LISA (LOCALIZATION INDUSTRY STANDARDS ASSOCIATION). 2001. *The Localization Industry Primer*, Féchy, LISA. [<http://www.lisa.org/products/primer.html>].

MUZII, LUIGI. «Building a Localisation Kit». En: *Client Side News. The Business Journal for GILT Professionals*, Suplemento, diciembre de 2005. [[www.clientsideneeds.com](http://www.clientsideneeds.com)]

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE (PMI). *Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK)*, 2004. [[www.pmi.org](http://www.pmi.org)]

RICO PÉREZ, CELIA. «Translation and Project Management». *Translation Journal*, vol. 6, núm. 4, octubre 2002. [<http://accurapid.com/journal/22project.htm>]

TOPPING, SUZANNE. «Multilingual Website Testing». En: *Multilingual Computing & Technology*, núm. 37, vol. 12 1. [[www.multilingual.com](http://www.multilingual.com), sección Magazine > Featured Articles].

TORRES, OLGA. «La gestió de projectes de localització de programari: principis estratègics per a l'elaboració del model genèric de procés de gestió del projecte». *Revista Tradumàtica. La localització*, número 1, octubre 2002. [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/otorres/otorres.PDF](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/otorres/otorres.PDF)]



# El software

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02070



**Índice**

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Algunas nociones básicas</b> .....	7
<b>2. El proceso y sus fases</b> .....	10
2.1. Elementos característicos del software y pautas para su localización .....	11
2.1.1. Los separadores .....	11
2.1.2. Los comentarios .....	13
2.1.3. Los códigos especiales .....	14
2.1.4. La concatenación .....	16
2.1.5. El espacio disponible .....	18
2.1.6. Otras dificultades .....	19
2.2. La interfaz y sus elementos localizables .....	21
2.3. Otros componentes localizables .....	25
<b>3. Las estrategias habituales</b> .....	29
3.1. Estrategia 1: extracción de los recursos localizables .....	29
3.2. Estrategia 2: localización de los recursos en su contenedor original .....	32
3.3. Combinación de varias estrategias .....	33
<b>4. Las herramientas esenciales</b> .....	34
4.1. Los entornos de programación .....	34
4.2. Los editores de archivos binarios y de recursos .....	36
4.3. Las herramientas integrales de localización .....	38
4.4. Otras herramientas .....	44
<b>Resumen</b> .....	46
<b>Bibliografía</b> .....	47

### **Introducción**

En este cuarto módulo del curso, se pretende estudiar los aspectos fundamentales del **elemento central de un producto informático, su software**, analizando su **proceso de localización** y las **estrategias y herramientas** más habituales.

Además, se persigue que el estudiante se familiarice con algunas **nociones básicas de diseño y programación de aplicaciones**, necesarias para entender las **peculiaridades y estructura** de un programa informático y recomendables para poder ofrecer un **servicio integral** que, amén de la traducción propiamente dicha, incluya todos los ajustes necesarios para localizarlo íntegramente.

## Objetivos

Tras la lectura de este módulo y la realización de sus ejercicios prácticos, el estudiante debería:

1. Haber profundizado en las principales diferencias entre un proyecto convencional de traducción y uno de localización.
2. Estar familiarizado con los conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para entender las peculiaridades y estructura de un programa.
3. Conocer las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización del software de un producto informático, así como la problemática específica que plantean.
4. Identificar los componentes del software de un producto informático y los materiales que integran un proyecto de localización, así como los formatos de archivo más habituales.
5. Conocer los principales criterios para reconocer y los mecanismos para diferenciar los elementos localizables y no localizables del software de un producto informático.
6. Entender y aplicar varias estrategias habituales, y evaluar y utilizar diversas herramientas para localizar el software de un producto informático.
7. Comprender el procedimiento de localización de la interfaz y los demás componentes que integran el software de un producto informático, y saber cómo se localizan en un entorno de programación, con un editor de recursos, con una herramienta integral de localización y con otras herramientas genéricas o especializadas.

## 1. Algunas nociones básicas

Antes de abordar la problemática que plantea la localización del software de un producto informático y las estrategias y herramientas más comunes para llevarla a cabo de manera integral, a continuación se resumen, a título introductorio, algunas nociones fundamentales para comprender los contenidos de este módulo y los ejercicios prácticos que lo acompañan e ilustran.

### Ved también

Es aconsejable asimismo repasar los conceptos estudiados en el módulo teórico 01

El concepto 'software' suele definirse como «**conjunto de instrucciones y reglas que permiten realizar determinadas tareas en una computadora (*hardware*)**». El software es, por tanto, el **componente lógico o intangible** de un equipo informático, el cual está integrado por una serie de dispositivos internos (procesador, memoria, tarjetas, etc.) y de periféricos (monitor, teclado, ratón, etc.) que sin la ayuda del software no son más que aparatos inertes. No obstante, esta definición admitiría incontables matizaciones según a qué tipo de 'instrucciones' o 'reglas' nos refiramos y en qué clase de equipo o dispositivo se ejecuten éstas. Ya se trate de un procesador de textos, de la interfaz de un teléfono móvil o de un sofisticado sistema de gestión del control aéreo, la función del software es actuar como **intermediario entre el hombre y una máquina, o entre máquinas**.

Así, 'software' podría considerarse **hiperónimo** de términos como 'dispositivo lógico', 'programa', 'aplicación', 'utilidad', '*script*', 'macro', 'rutina', 'orden', 'comando' o 'instrucción', entre otros, los cuales restringen y matizan el significado de 'software' según su cometido y entidad<sup>1</sup>. A grandes rasgos, cabría clasificar el software en **tres grandes familias**:

<sup>(1)</sup>Atendiendo a **otros factores**, como las condiciones de creación, modificación, uso o comercialización del software, se emplean otros calificativos como 'comercial', 'libre' (*free software*), 'gratuito' (*freeware*), '*shareware*', 'de código fuente abierto' (*open source*), 'de prueba' (*demo*), 'con limitaciones funcionales' (*crippleware*), etc.

- Los **sistemas operativos** gestionan las operaciones básicas de un ordenador, controlan los dispositivos y periféricos que integran un equipo informático y actúan de intermediario entre el microprocesador de una computadora y las aplicaciones que se instalen en ella haciéndose cargo de la coordinación y ejecución de las actividades más comunes. Por lo general, se diseñan específicamente para un equipo informático de determinadas características. Entre los más conocidos están MS-DOS, Mac OS, Linux, Unix o Windows.
- Los **lenguajes de programación** son sistemas formales de codificación que sirven para *escribir* programas utilizando diversas técnicas y estrategias. Cuanto más se acerque el lenguaje en cuestión al código que entiende un procesador (*lenguaje máquina*) o al que utiliza el hombre (*lenguaje natural*)

para comunicarse con él, los lenguajes de programación son, respectivamente, de **bajo, medio o alto nivel**. Para *traducir* un programa escrito en un lenguaje de bajo nivel a *código binario* –o sea, ceros y unos–, se utilizan **ensambladores**; mientras que en el caso de los lenguajes de alto nivel, se emplean **compiladores**. Existen, además, **lenguajes de programación interpretables**, con los cuales se pueden escribir programas que no es necesario convertir a lenguaje máquina –es decir, compilar– porque se *interpretan* sobre la marcha mientras se ejecutan, como sucede, por ejemplo, con los lenguajes de etiquetado (*mark-up languages*) o los de *script*.

- Los **programas de aplicación (o aplicaciones)** se diseñan para la resolución de un problema concreto o para la ejecución de una serie de tareas específicas, como sucede con los procesadores de textos, las hojas de cálculo o los gestores de bases de datos. En esta tercera categoría cabría englobar también otros programas de menor entidad, como los **accesorios** (un editor de textos o de imágenes básico) o las **utilidades** (caso de los antivirus o los programas de compresión y descompresión de archivos).

De las tres categorías anteriores, lo habitual es que se localicen tanto sistemas operativos como aplicaciones, puesto que **los lenguajes de programación no se localizan**, al estar creados a partir de constructos inalterables, casi siempre basados en el inglés, que se usan en esa lengua.

#### **Programming environment**

Una cosa es el lenguaje de programación en sí (BASIC, C y sus derivados, COBOL, Pascal, Perl, Python, etc.), en el cual se *redactan* las instrucciones de un programa –*tinando* o *picando código*, como se dice coloquialmente–, y otra es la herramienta, o el **entorno de programación (*programming environment*)**, que permite crear y compilar programas. Tanto los entornos como la documentación que los acompaña (en formato electrónico o impreso) se pueden y suelen localizar, como si de cualquier otro producto informático se tratara.

A riesgo de simplificar, cabría dividir el **proceso de programación de una aplicación** en varias etapas: las **fases previas de planificación** para identificar, recopilar y analizar necesidades y requisitos; y las **fases de programación** propiamente dicha, que abarcan el diseño, desarrollo y codificación (incluidas la depuración y puesta a prueba), e implantación y posterior mantenimiento.

Desde el punto de vista del localizador, el último eslabón de la cadena, **la compilación**, es probablemente la tarea que en mayor medida condiciona la elección tanto de la estrategia idónea como de las herramientas más adecuadas para localizar un producto informático. Desde su perspectiva, lo recomendable es que **la internacionalización** de la aplicación esté presente en todas las fases de planificación y desarrollo de una aplicación, de manera que no sólo se tenga muy en cuenta que ésta se localizará con posterioridad sino que se diseñe y se programe de tal manera que su ulterior localización resulte lo más fluida, eficiente y barata que sea posible.

### **Diferencia entre localización de software y de contenido web**

Recuérdese que en el apartado "Localización de sitios web *versus* localización de productos informáticos" del módulo teórico 01, lo habitual es que los programas se construyan a partir lenguajes de programación compilables, mientras que los sitios web suelen utilizar lenguajes de etiquetado y de *script*, que se interpretan sobre la marcha y no es preciso compilar. Esta **diferencia entre localización de software y de contenido web** condiciona sobremanera tanto las estrategias y herramientas que se usen como la complejidad técnica de un proyecto y las competencias necesarias para acometerlo íntegramente.

## 2. El proceso y sus fases

Una vez que se han elegido la estrategia y la(s) herramienta(s) más adecuadas según los criterios explicados en los correspondientes apartados de este módulo, el proceso de localización del software de un producto informático se divide en las siguientes fases:

- **Planificación** del proyecto y **preparación** de los materiales (en particular, el *lockit*).
- [Extracción de los recursos de su contenedor original.]
- **Traducción** de los textos y ajuste de los elementos localizables.
- [Reinserción de los recursos en su contenedor original.]
- Reajuste de las dimensiones y posición de los recursos (*resizing*).
- Comprobación (*testing*) y depuración (*debugging*).

Las fases iniciales de **planificación y preparación** (que se explican en el módulo teórico 03) atañen globalmente al proyecto de localización, y al software como parte de él.

Las fases de **extracción y reinserción** son optativas según la estrategia de localización elegida. Como se explica más adelante en este módulo, puede decidirse **extraer los recursos** de su contenedor original para traducirlos fuera de él (y reinsertarlos luego) u optar por **localizar directamente los archivos originales** en su contenedor original, tanto si son **archivos compilados en formato binario** como si se trata de los **archivos fuente** del programa.

La fase de *resizing* consiste en reajustar la posición y las dimensiones de los controles (botones de comando, casillas de verificación, listas desplegadas...) de un recurso (un cuadro de diálogo, por ejemplo) para dar cabida a los textos traducidos cuando no existía espacio suficiente en la versión original. Estos reajustes pueden realizarse **de forma individual al mismo tiempo que se traduce** (redimensionando y reubicando cada control cuando se localiza su contenido textual) o bien **de manera global al final del proceso de traducción** (reajustando todos los recursos después de haberlos traducido). Los tres tipos de herramientas analizados en este módulo (entornos de programación, editores de recursos y herramientas integrales de localización) disponen de editores visuales que permiten realizar estos ajustes en un entorno gráfico o WYSIWYG; algunas permiten incluso hacerlo de manera automatizada. Por lo demás, el procedimiento es sencillo e intuitivo, como se describe en los ejercicios prácticos P06, P07 y P08.

### Ved también

La fase final de *testing* y *debugging* se explica en el módulo teórico 03 (apartado "La calidad: el *testing*") y se ilustra en los ejercicios prácticos P04, P06, P07 y P08.



La fase de traducción propiamente dicha, tanto de la interfaz como de los demás elementos localizables de un programa, se explica en los subapartados que siguen.

### 2.1. Elementos característicos del software y pautas para su localización

A continuación se describen e ilustran los elementos más característicos de cualquier programa informático y las principales dificultades que plantean en la **fase de traducción**, y se proponen algunas pautas para resolverlas, con independencia de la herramienta y estrategia elegidas.

#### 2.1.1. Los separadores

Como se explica en el módulo teórico 01, la principal dificultad que entraña localizar el software de un producto informático tiene su origen en la **convivencia entre instrucciones escritas en algún sistema de codificación (en este caso, un lenguaje de programación) y texto en lenguaje natural susceptible de ser traducido**. Ambos, código y texto, suelen ir separados por algún tipo de **delimitador**, que, diferenciándolos, hace posible, en un extremo, que el programador pueda intercalar entre las órdenes del programa textos destinados a los usuarios de la aplicación (y que, en su mayoría, se mostrarán a través de la interfaz del programa) y, en el otro extremo, que la máquina no confunda instrucciones y textos, y así pueda ejecutarlas correctamente.

En la práctica, una de las principales dificultades a las que se enfrenta el localizador –y que sólo consigue superar con mucha práctica– es **diferenciar lo que se traduce y lo que no**, sobre todo, cuando no existe un delimitador para **separar código y texto**, o cuando se usa uno que puede incluir tanto código como texto. En tales casos, **las cadenas que plantean dudas** (por contener texto en inglés que, a primera vista, podría parecer traducible) suelen:

- Llevar todas sus letras en mayúsculas (**WRITE**) o minúsculas (**print #main**, **"flush"**);
- Estar formadas por varias palabras juntas (**StartButtonIcon**).
- Contener varias palabras o abreviaciones separadas por algún signo (**SYSS\$OUTPUT**), a menudo un punto (**Err.Number**) o un guión bajo (**SWI "OS\_Exit"**).
- Componerse de combinaciones alfanuméricas (**print #main**, **"place 50 50"**) o de palabras con un prefijo o sufijo numérico (**ID="Label1"**).
- Estar formadas por pseudoabreviaciones (**Ctxtdelrecord**), a menudo con las iniciales de cada palabra en mayúsculas (**RecToRename**).

- Incluir el nombre de algún archivo o ruta (F:\WINDOWS\system32\stdole2.tlb), tipo de letra (Name = "MS UI Gothic") o cualquier otro recurso del sistema.
- Emplear un segundo delimitador, diferente del utilizado para identificar el texto traducible ("Congratulations, "+name+",").
- Presentar alguna combinación de las convenciones anteriores (Compile: "FASM HELLO.ASM HELLO.COM").

**El código informático no debe modificarse en ninguna de las situaciones anteriores**, porque hacerlo puede provocar problemas funcionales en el programa o hasta impedir su compilación.

A pesar de que la inmensa mayoría de los programas se traducen desde el inglés hacia otros idiomas, **localizar un programa cuyos textos originales estén otra lengua que no sea el inglés** puede suponer una enorme ventaja, puesto que la pauta para identificar los elementos susceptibles de ser traducidos se reduciría a diferenciar lo que está en esa otra lengua y lo que no. Por ejemplo, en las siguientes líneas extractadas del código fuente de la aplicación francesa OpenPeerTV<sup>2</sup>, lo que habría que traducir es lo que está en francés; lo que está en inglés es código informático que no debe modificarse.

<sup>(2)</sup>OpenPeerTV es una aplicación para sintonizar canales de televisión a través del ordenador, y puede descargarse gratuitamente de [www.peertv.eu/content-sid-2-no-ne-0-openpeertv.html](http://www.peertv.eu/content-sid-2-no-ne-0-openpeertv.html).

```
%GenreHash=();
$GenreHash('ALL')='Tous';
$GenreHash('ANI')='Anime';
$GenreHash('CIN')='Cinema';
$GenreHash('DOC')='Docus';
$GenreHash('MIX')='Generaliste';

$menu = new Win32::GUI::Menu(
    "&Fichier" => "File",
    " > &Ouvrir" => "openui",
    " > ." => 0,
    " > &Quitter" => "quit",
    "Liste" => "Favs",
    " > &Favoris" => "viewfav",
```

El **delimitador más habitual** de los textos susceptibles de ser traducidos son las comillas, sencillas o dobles, aunque también se emplean otros **signos dobles**, como paréntesis, ( ), corchetes, [ ], o llaves { }. Sea cual fuere el delimitador, **no sólo no debe eliminarse nunca sino que tampoco puede incluirse como carácter** dentro de una cadena de texto, puesto que no se interpretaría como carácter textual sino como delimitador. Existen diversos mecanismos para evitar el **conflicto de delimitadores** (*delimiter collision*), como, por ejemplo, emplear dos delimitadores diferentes ("I said, "Hello, word!"), reduplicar el carácter en cuestión, ("I said, ""Hello, word!""") codificarlo de algún modo ("I said, \x22Hello, word!\x22"), o anteponerle un carácter de escape (*escape character*) como la barra invertida ("I said, \"Hello, word!\") que anule su función.

Aunque los programas de traducción asistida y de localización *conocen* las pautas anteriores y disponen de filtros para *separar* elementos textuales traducibles y código no traducible, **conviene conocer las principales convenciones** para comprender y resolver los errores interpretativos que pudiera cometer la herramienta elegida para localizar.

#### Páginas web

Como ilustración de los mecanismos y delimitadores que emplean algunos lenguajes de programación para separar código y texto, pueden consultarse las numerosas muestras del célebre programa *Hello, world!* disponibles, por ejemplo, en [http://en.wikibooks.org/wiki/List\\_of\\_hello\\_world\\_programs](http://en.wikibooks.org/wiki/List_of_hello_world_programs) o en [http://en.wikibooks.org/wiki/Computer\\_programming/Hello\\_world](http://en.wikibooks.org/wiki/Computer_programming/Hello_world).

#### 2.1.2. Los comentarios

Programadores de software y diseñadores de sitios web acostumbran –aunque quizá no tan a menudo como sería deseable– a intercalar en el código informático **observaciones (remarks)** que comentan, explican, ilustran, firman... y, en definitiva, *documentan* el código. Esta práctica tan recomendable tiene, entre otras, la finalidad de facilitarle a un tercero –otro programador o un localizador, por ejemplo– la comprensión del código para entender así qué cometido cumple cada fragmento en cada momento. Aunque **los comentarios no suelen traducirse** (salvo por petición expresa del cliente), el localizador se beneficia de manera indirecta de ellos, puesto que le **facilitan enormemente la contextualización** de las cadenas de texto que debe localizar.

Cada lenguaje tiene un **carácter** (comúnmente, la comilla sencilla, ', la almohadilla, #, la pleca, |, o algún signo duplicado, como el guión, --, o la barra inclinada, //) o bien un **prefijo** (por ejemplo, **REM** en el lenguaje BASIC) que se antepone a los comentarios para identificarlos y excluirlos del flujo de código (y texto) del programa.

Por ejemplo, en las siguientes líneas de código del programa **CompleteWordCount** (cuya localización se propone en el ejercicio práctico P06), escrito en el lenguaje **Visual Basic for Applications (VBA)**, se incluyen algunos comentarios en varias líneas que van encabezadas por una comilla sencilla ('). Así, muchas herramientas los reconocen como tales y los colorean, para diferenciarlos del resto del código.

```
Option Explicit

Public Function IsBounded(vArray As Variant) As Boolean
'Thanks to Astrid Zeelenberg for this (http://www.mvps.org/word/FAQs/MacrosVBA/AvailablePrinters.htm)
'If the variant passed to this function is an array, the function will return True;
'otherwise it will return False
On Error Resume Next
IsBounded = IsNumeric(UBound(vArray))

End Function
```

En este otro ejemplo, extractado del ejercicio de testing *LocTest* (propuesto en los ejercicios prácticos P04 y P05), su autor incluye algunos comentarios (coloreados en verde), tanto dentro de un *script* escrito en el lenguaje JavaScript (anteponiéndoles dos barras inclinadas seguidas, //)

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
// LocTest
// Autor: Rainer Schlitterer
// Datum: 17/10/00
[...];
function set_var1()
{
  if (var1 == "1")
  {
    alert("You've already spotted that one.\n\nThere are "+bugs+" more bugs.");
  }
  else
  {
    var1 = "1";
    varID++;
    bugs++;
    // display image "images/dialogklein-de.jpg";
    alert("Correct: "name+" Benutzername is not properly aligned.\n\nThere are "+bugs+" more bugs.");
  }
  check_for_all();
}
```

como en el código HTML que lo alberga (en el que los comentarios van precedidos de <!-- y seguidos de --> para delimitarlos).

```
<map name="dialogklein-de">
<area shape="rect" coords="21,56,54,71" target="empty" onClick="set_var1()"><!--not properly aligned-->
<area shape="rect" coords="32,85,85,100" target="empty" onClick="set_var2()"><!--not translated password-->
[...];
</map>
</p?>
<!--
<a href=http://www.theverybestofstuff.de/index.htm>localization</a>
<a href=http://www.theverybestofstuff.de/contents/contents.html>localization</a>
-->
</BODY>
</HTML>
```

### 2.1.3. Los códigos especiales

Para localizar software, conviene conocer –y, sobre todo, ser capaz de *reconocer*– determinados códigos especiales que aparecen intercalados en las cadenas de texto que se han de traducir. En general, **estos códigos pueden desplazarse pero no eliminarse**. A continuación se describen algunos de los más comunes.

- Los **caracteres de control** (*control characters*) son códigos de un juego de caracteres que no se representan como un carácter concreto y que se utilizan, entre otras cosas, para controlar la disposición de los textos de la interfaz de un programa espaciándolos horizontal y verticalmente. Los más comunes son `\t` (*tab*), `\n` (*new line*) y `\r` (*return*), para introducir, respectivamente, un tabulador, un salto de línea o un retorno de carro. En ocasiones un carácter de control aparece representado por una barra invertida, `\`, seguida del código que éste tenga asignado en el juego de caracteres en cuestión (por ejemplo, en el juego de caracteres ASCII: `\011` para el tabulador, `\012` para el salto de línea y `\015` para el retorno de carro). Así, el carácter de control `\t` se emplea a menudo para separar una opción de menú de la combinación de teclas que tenga asignada (por ejemplo, la cadena `"&Open\Ctrl+O"` se visualizará como **Open Ctrl+O**). Los caracteres de control `\n` y `\r` suelen utilizarse para dividir en líneas un mensaje

de texto o para espaciarlas intercalando alguna en blanco (como en "This is not a bug.\n\nPlease retry.").

- El signo *et* (&) –denominado *ampersand* en inglés– precede a la letra de un comando u opción que se convertirá en su «carácter de activación», el cual aparecerá subrayado en la interfaz de un programa (&Abrir-> Abrir) y, combinado con la tecla ALT, provocará su ejecución. Como los caracteres de activación varían de un idioma a otro, al traducir puede ser preciso **desplazar el signo & para anteponeárselo al carácter** que le corresponda en la versión localizada (&Help -> Ay&uda).

A la hora de **elegir el carácter de activación** (*hot key o hit letter*, en inglés) de un comando u opción en la versión localizada de un programa, hay que tener en cuenta que los comandos y opciones más comunes de un entorno o sistema operativo ya tienen **asignado un carácter por convención** (como la *a* en la opción de menú Archivo de cualquier aplicación de Windows); cuando no es así, deben seguirse algunas **pautas fundamentales**:

- Dentro del mismo contexto funcional (un menú, un cuadro de diálogo, etc.) **no puede haber dos o más opciones que tengan asignado el mismo carácter de activación** (muchas herramientas disponen de funciones para controlar automáticamente la indebida duplicación de caracteres de activación).
- El carácter de activación ha de ser preferiblemente la **letra inicial mayúscula** de la opción, por ser ésta más visible y legible.
- Es **desaconsejable** elegir como carácter de activación alguna **letra propia de un idioma** (como la *ñ* en castellano) o, en general, **caracteres acentuados** o bien aquellos para cuya reproducción sea necesario pulsar más de una tecla (es decir, casi cualquiera no incluido en el alfabeto inglés).
- Suele ser más fácil recordar las **letras menos comunes** (si, por ejemplo, no pudiera elegirse la *e* en la opción "Exportar", mnemotécnicamente podría ser aconsejable usar la *x*)
- Es preferible elegir **letras de base ancha** (como la *m*) en lugar de otras de base estrecha (como la *f*, la *i*, o la *l*) o **caracteres que tengan terminaciones** por debajo de su base (como la *g*, la *j* o la *p*), con objeto de que el carácter subrayado resulte más visible y legible.
- En algunos menús o cuadros con muchos comandos u opciones, éstos se numeran para poder utilizar el **número como carácter de activación**, como sucede cuando se enumeran al final del menú "Archivo" los últimos documentos abiertos.

- Las **variables** (*variables*) son elementos que se definen en las instrucciones de un programa de manera que se sustituyan por un valor cuando se cumplan determinadas condiciones durante la ejecución de la aplicación. Así, en la cadena "This is not a bug "+name+". \n\nThere are "+bugs+" more bugs.", las variables +name+ y +bugs+ son contenedores (*placeholders*) que albergarán sendos valores (definidos en las instrucciones del programa) cuando el mensaje se muestre en la pantalla; aquí, el nombre del usuario y un número. Es habitual que las variables de un programa se definan mediante una palabra precedida y/o seguida de un signo (el + en el mensaje anterior, o los símbolos \$ o # en otros lenguajes), o prefijada con el símbolo de tanto por ciento (%) seguido de una letra que indica el tipo de valor por el que será reemplazada la variable. Así, se encuentran intercaladas en las cadenas de texto variables como %d (*decimal integer*), %p (*page number*), %s (*string*) o %u (*unicode character*), que respectivamente serán sustituidas por un número, un número de página, una cadena de texto o un carácter Unicode, como en el mensaje "The file %s has been processed. %d records read.". A menudo, las variables dificultan el proceso de traducción y obligan al traductor a reestructurar el orden oracional o le plantean problemas de concordancia de género y número, como los que entrañaría traducir una cadena como "%d %s%s copied.", que pudiera arrojar resultados como "0 files copied", "1 folder copied", etc.

Al enfrentarse a códigos como los anteriores o a otros similares cuando se localiza un programa, amén de **proceder con cautela y minuciosidad**, no ha de olvidarse que un lenguaje de programación es un **sistema formal de codificación sujeto a normas muy estrictas** en el que un carácter, un signo o un simple espacio cumplirá con toda probabilidad un cometido. Es aconsejable, por tanto, **no manipular ni mucho menos eliminar aquello cuyo significado se desconozca**, por más que aparente ser una errata o algo sin sentido o que está de más.

#### 2.1.4. La concatenación

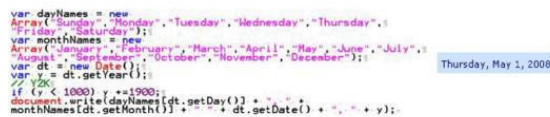
La **concatenación de secuencias de texto para construir mensajes** durante la ejecución de un programa constituye una práctica de programación muy común por su eficiencia y por la economía de recursos que conlleva, pero paradójicamente se convierte en una de las peores pesadillas del localizador. Consiste en incluir separadamente en el código varias *piezas* textuales con las que se pueden construir diferentes mensajes cuando se cumplan determinadas condiciones.

Por ejemplo, las siguientes líneas de código **JavaScript** consiguen que, cuando alguien visite la página web en la que van incluidas como *script* (www.catcount.com), se visualice un saludo (*Good morning, Good afternoon, Good evening o Good night*) que se ajusta dinámicamente según a la hora que

marque el reloj del ordenador del usuario. El saludo se construye a partir de las cadenas "Good", por un lado, y "morning", "afternoon", "evening" o "night", por otro, en cuatro posibles combinaciones.



Es frecuente que las cadenas concatenadas de un programa también incluyan variables, que pueden sustituirse por valores textuales, numéricos o una combinación de ambos, como en este otro ejemplo tomado de la página principal del mismo sitio web.



El férreo orden oracional del inglés (SVC) y su configuración morfológica y gramatical, así como las convenciones formales de puntuación de miles y decimales, fechas, etc. no siempre coinciden con los propios de las lenguas a las que se localiza un producto, y ello pone en serias dificultades al localizador cuando tiene que traducir cadenas concatenadas. Aunque, en teoría, cabría la posibilidad de retocar las instrucciones del programa para facilitar la localización de los textos, incluyendo uno por uno en el código todos los posibles mensajes concatenados, lo más práctico suele ser optar por soluciones lingüísticas –a veces imaginativas– que preserven la integridad del código.

En cualquier caso, como ya se ha mencionado repetidamente, lo ideal es que se internacionalice el programa en sus etapas iniciales de diseño evitando en lo posible el empleo de cadenas concatenadas. También constituye una práctica recomendable documentar el código mediante la inclusión de comentarios que adviertan de la presencia de cadenas concatenadas y expliquen su funcionamiento.

### 2.1.5. El espacio disponible

Además de la delimitación y diferenciación de código y texto y de la presencia de determinados códigos especiales, entre todos los escollos que ha de superar el localizador, destaca la **falta de espacio disponible** para acomodar los textos traducidos, que a menudo son más largos que los originales.

La escasez de espacio pone a prueba constantemente la habilidad y el ingenio del localizador obligándole a recurrir a **soluciones lingüísticas** (abreviación, sinonimia, calco, síntesis, omisión, etc.), **técnicas** (reajuste de las dimensiones o ubicación de un determinado elemento), o a una combinación de ambas. En líneas generales, **lo recomendable es optar por soluciones lingüísticas antes que técnicas**, no sólo por el menor riesgo que conllevan para la integridad del código del programa, sino también porque reajustar las dimensiones de, por ejemplo, un botón puede suponer con frecuencia hacer lo propio con los demás del mismo cuadro de diálogo o incluso de todos los cuadros de diálogo similares de toda una aplicación.

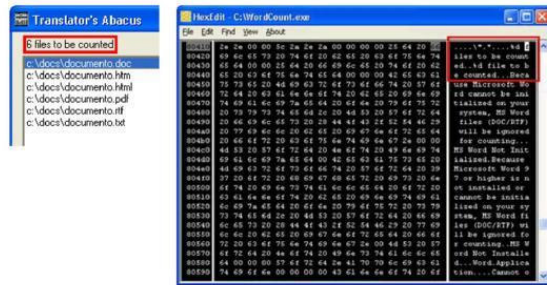
En este sentido, la correcta internacionalización de las aplicaciones que pretendan localizarse resulta crucial, puesto que **una misma cadena de texto puede tener una longitud muy diferente en distintas lenguas**. En el caso de las **lenguas románicas**, el aumento suele rondar no menos de entre una tercera parte y la mitad de la longitud de la cadena original en inglés, pero en otros idiomas puede llegar a ser mucho mayor. No en vano, algunas recomendaciones para la internacionalización de aplicaciones aconsejan **prever un aumento de espacio adicional** para albergar los textos localizados de no menos del doble de la longitud de los originales.

Téngase en cuenta, además, que muchas veces no se trata de frases convencionales sino de **breves mensajes o palabras sueltas**, en los que el aumento del espacio necesario puede ser proporcionalmente considerable. Piénsese, por ejemplo, en cadenas tan comunes en cualquier interfaz de usuario como el botón de comando "OK" (con dos caracteres en inglés y más del doble en muchas lenguas) o la opción de menú "Tools" ("**Herramientas**") duplica su longitud en castellano, con doce caracteres frente a los cinco del inglés).

En los albores de la localización, cuando aún era frecuente localizar programas escritos en lenguajes de bajo nivel, las limitaciones de espacio podían llegar a ser muy restrictivas, y el mero hecho de que una cadena traducida tuviera solo un carácter más que su correspondiente original, o que un archivo ejecutable *pesara* un byte más, podía provocar un funcionamiento anómalo o incluso impedir la compilación del programa. Aún hoy, no es infrecuente que, por falta de previsión, determinadas **cadena de texto** acaben **incrustadas (hard-coded)** en las entrañas del código, y sea preciso utilizar, por ejemplo, un editor hexadecimal para modificarlas **carácter por carácter**.



Tal es el caso de algunas cadenas de texto del programa **Translator's Abacus**, cuya localización se propone en el ejercicio práctico P07; por ejemplo, las cadenas de texto "file to be counted" y "files to be counted" (que aparecen en la interfaz del programa) o de algunos de los epígrafes que encabezan los apartados del informe en formato HTML resultante del recuento de palabras.



Cadena incrustada (hard-coded) en el archivo WordCount.EXE y modificación de la cadena incrustada en un editor hexadecimal (HexEdit)

En una situación así, sería preciso abrir el archivo en cuestión en un editor hexadecimal para poder modificar las cadenas de texto, tomando la precaución de que la longitud del texto traducido sea exactamente la misma que la del original.

Aunque los modernos entornos de programación permiten que algunos de los espacios destinados a alojar el texto visible en la interfaz de un programa se reajusten automáticamente (como, por ejemplo, sucede con los menús o los cuadros que enmarcan los avisos y mensajes de error), como pauta general **debe procurarse que la longitud de los textos traducidos no sea mucho mayor** que la de sus correspondencias originales. No conseguirlo pondrá al traductor en apuros para producir una traducción igualmente certera pero más corta, y llevará aparejado en muchos casos el coste adicional de la corrección del texto traducido o del reajuste manual de las dimensiones y ubicación de los elementos gráficos.

**2.1.6. Otras dificultades**

A veces la interfaz de una aplicación incluye **listas de elementos ordenados alfabéticamente**. Como es lógico, después de traducir los elementos enumerados, es preciso reordenarlos en la lengua de destino, tal y como sucede en la traducción de un texto convencional. Sin embargo, el hecho de que vayan intercalados en el código del programa puede dificultar la tarea y casi siempre obliga a retocarlo, para lo cual es necesario contar con conocimientos de programación o recurrir a la ayuda de un especialista. Esta es justamente la situación que se produce, por ejemplo, en un glosario cuyos términos estén ordenados alfabéticamente.

**Página web**

Algunas de las herramientas estudiadas en este módulo disponen de un editor en formato hexadecimal. También existen infinidad de editores hexadecimales gratuitos, como **HexEdit** ([www.physics.ohio-state.edu/~prewett/hexedit/](http://www.physics.ohio-state.edu/~prewett/hexedit/)).

Así, en el siguiente cuadro de diálogo de la aplicación **Translator's Abacus** (cuya localización se propone en el ejercicio práctico P07), los idiomas parecen estar ordenados por grupos. Si hubiesen aparecido ordenados alfabéticamente, habría sido preciso reordenarlos en la versión localizada del cuadro de diálogo, con la complicación técnica que a buen seguro ello conllevaría.



Es muy frecuente encontrar en el código de un programa **espacios de más, prefijados o sufijados a una cadena de texto**, que en apariencia no cumplen ninguna función y parecen simples erratas. A menudo se trata de cadenas que se concatenarán para construir mensajes durante la ejecución del programa, y el cometido de estos espacios de relleno (*trailing spaces*) es separar los elementos o sintagmas que los componen. En tales casos, por precaución, es preferible **no eliminar ni desplazar los espacios**, salvo que se tenga la absoluta certeza de que efectivamente son erratas o están de más.

También es fácil encontrar en las entrañas de cualquier producto informático **instrucciones y textos obsoletos o que ni siquiera utiliza el programa**, y que quedaron abandonados en algún momento en la maraña de su código fuente por diversas razones (simple descuido, un posible uso futuro en versiones posteriores del programa, el haber reutilizado elementos o módulos prefabricados o tomados de otros programas o bibliotecas de recursos, etc.). No es de extrañar, por tanto, que al localizar un producto el localizador pueda tropezarse con **cadenas de texto que parecen no tener sentido o no encajar en el conjunto**, o que no se consiguen encontrar en la interfaz de la aplicación cuando ésta se ejecuta y que, si se confirma que son obsoletas o no se usan, no sería preciso localizar.

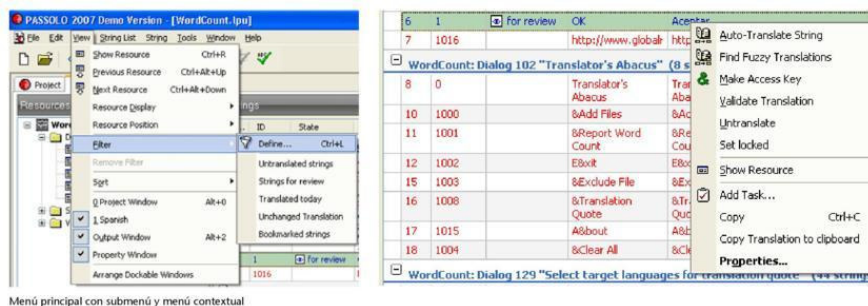
## 2.2. La interfaz y sus elementos localizables

La interfaz de una aplicación es su **elemento más visible** al usuario y constituye el medio que éste utiliza para comunicarse con la máquina e interactuar con ella.

Por sencilla que sea, una interfaz suele incluir los componentes que a continuación se describen y que, en su mayoría, contienen **elementos textuales, funcionales y gráficos** susceptibles de ser localizados. Es frecuente –como sucede en las herramientas integrales de localización– que el **área de trabajo** de una aplicación se subdivida en varias **ventanas o paneles**<sup>3</sup>.

<sup>(3)</sup>Las imágenes que ilustran los componentes de la interfaz de un producto informático han sido capturadas de la aplicación **Passolo 2007 (Versión Demo)**, con objeto de que el estudiante se familiarice con ella.

- Los **menús** (*menus*) se agrupan en el **menú principal** de un programa (que suele disponerse horizontalmente debajo de la barra de título de la ventana de la aplicación) y reúnen en **submenús** (*submenus*) los comandos y funciones más comunes. Los **menús contextuales** (*context menus*) son variantes abreviadas de un menú que incluyen los comandos relacionados con la tarea que se esté realizando en un momento dado y se activan con el botón derecho del ratón o la tecla equivalente del teclado. Por convención, las opciones de menú se escriben con **inicial mayúscula**, van seguidas de **puntos suspensivos (...)** cuando su ejecución no es inmediata, y suelen tener asignado un **carácter de activación** que facilita su selección. A menudo, las opciones más comunes de un menú van acompañadas de la **tecla de función** (*function key*) o el **atajo de teclado o combinación de teclas** (*keyboard shortcut*) que tengan asignados y agilizan su ejecución.

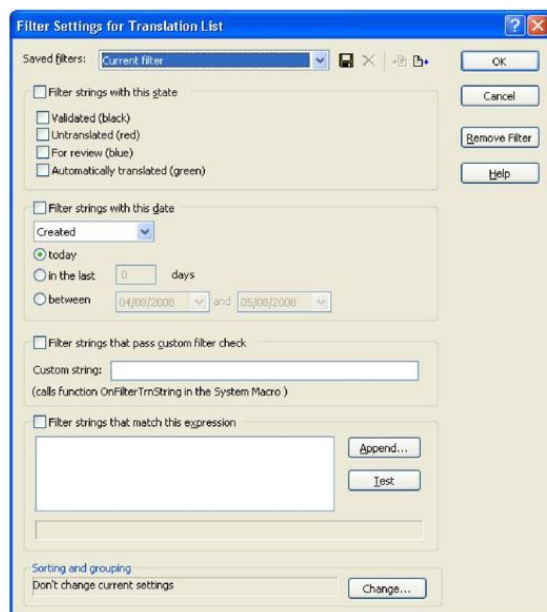


- Las **barras de herramientas** (*tool bars*) son paneles que reúnen, en forma de **iconos** (*icons*), los comandos más comunes relacionados con una tarea o serie de tareas. Aunque los iconos de las barras de herramientas suelen ser representaciones gráficas, en ocasiones incluyen no sólo **texto o caracteres** que es preciso localizar sino **mensajes explicativos** (*tool tips*) que aparecen, al situar el cursor sobre ellos, en un pequeño recuadro o bocadillo, y que también hay que localizar.



Barra de herramientas y descriptor de icono

- Los **cuadros de diálogo** (*dialog boxes*) son formularios electrónicos de forma rectangular que agrupan, en una o varias secciones identificadas mediante **pestañas** (*tabs*), diversas opciones relacionadas con uno o varios comandos. Como su propio nombre indica, estos cuadros le permiten al usuario *dialogar* con la aplicación indicándole con detalle qué desea hacer a través de sus **controles**. Éstos pueden tener forma de cuadro de texto (*text box*), casilla de verificación (*check box*), botón de opción (*radio button*), lista desplegable (*drop-down list*) o botón de comando (*command button*), entre otros. Los controles de un cuadro de diálogo también suelen tener asignado un **carácter de activación** (que se indica mediante el subrayado), **se agrupan en marcos** y están sujetos a un **orden de tabulación**, que permite pasar de uno al siguiente o al anterior mediante la tecla **Tabulador** o la combinación **Mayúscula+Tabulador** respectivamente.



Cuadro de diálogo

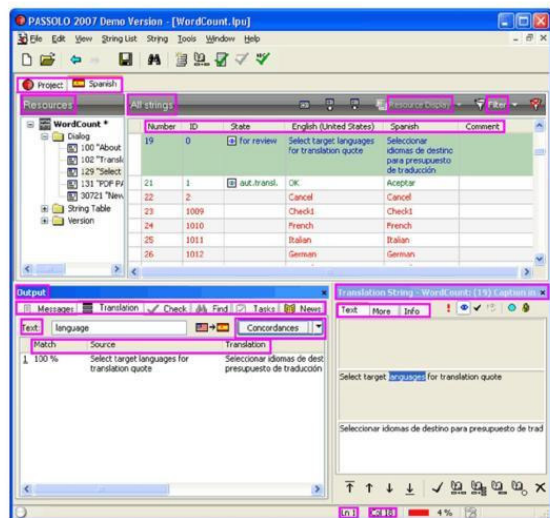
- Además de diversos **mensajes textuales** que aparecen en forma de advertencias, mensajes de error, avisos de la barra de estado, descriptores de comandos, etc.

## 4. Resultados



Mensajes de error en recuadro y en la barra de estado, y descriptor de comando en recuadro y en la barra de estado

la interfaz de un programa contiene **otros textos localizables** en todos sus recovecos.



- Los **elementos gráficos** son imágenes que se incluyen en distintos lugares de una aplicación en forma de mapas de bits (*bitmaps*), iconos (*icons*) o cursores ( *cursors*), entre otros. Al igual que sucede con los iconos de las barras de herramientas, tanto si incluyen texto como sí no, a veces es preciso localizarlos.



splash screen con elementos textuales y gráficos, e iconos con y sin texto que podría ser preciso localizar

Hoy por hoy, casi todas las aplicaciones de cierta entidad, tanto ofimáticas como especializadas, permiten un enorme **grado de personalización**, de modo que el usuario puede configurarlas, según sus gustos y necesidades modificando, suprimiendo o añadiendo cualquiera de los elementos anteriores.

Con independencia de la herramienta que se utilice para localizar la interfaz de un producto informático y de si se opta por procesar los archivos compilados en formato binario (por lo común, EXE o DLL) o archivos de recursos (en formato RC), al abrirlos, la interfaz de éste se divide en **varios grupos o categorías de recursos**, que se corresponden *grosso modo* con los tipos de elementos que la componen y que se acaban de describir. Las **principales categorías de recursos** en las que internamente se subdivide la interfaz de una aplicación se resumen y describen en el siguiente cuadro, por orden alfabético.

Categoría de recursos	Descripción	¿Localizable?
<i>Accelerator</i>	teclas aceleradoras y de función, y atajos de teclado	por lo general, no
<i>Bitmap</i>	imágenes que aparecen en distintos lugares de la aplicación (por ejemplo, la <i>splash screen</i> o pantalla de presentación que se muestra al ejecutar el programa o al seleccionar la opción Ayuda > Acerca de...)	a veces (contengan o no texto)
<i>Cursor o Cursor Group</i>	cursores y punteros	a veces (contengan o no texto)
<i>Dialog</i>	cuadros de diálogo	sí
<i>Icon o Icon Group</i>	iconos de las barras de herramientas	a veces (contengan o no texto)
<i>Menu</i>	menús, submenús y menús contextuales	sí

Categoría de recursos	Descripción	¿Localizable?
<i>String Table</i>	textos y mensajes variopintos que aparecen en distintos lugares del programa (mensajes informativos y de error, avisos, descriptores de comandos, etc.)	sí
<i>Version</i> o <i>Version Info</i>	información sobre el producto (denominación, copyright, versión, etc.)	sólo en parte

Las categorías *Dialog*, *Menu* y *String Table* son las que contienen el grueso de los elementos textuales localizables de la interfaz de una aplicación. Los principales problemas que plantea su localización y algunas pautas para resolverlos se describen e ilustran en subapartados anteriores.

Los **elementos gráficos (mapas de bits, cursores e iconos)** habrán de localizarse atendiendo no sólo a que incluyan o no elementos textuales sino también al hecho de que pueda ser necesario o recomendable sustituir o adaptar las imágenes que contienen. Bien es sabido que –al igual que sucede en los sitios web– **determinados iconos o imágenes pueden no ser adecuados** en determinadas comunidades, culturas o religiones por tener connotaciones negativas, resultar ininteligibles, o incluso ser de todo punto inadmisibles o estar prohibidos. Cuando se pretende localizar un producto hasta sus últimas consecuencias, tales imágenes pueden adaptarse, sustituirse por otras o incluso llegar a eliminarse del producto.

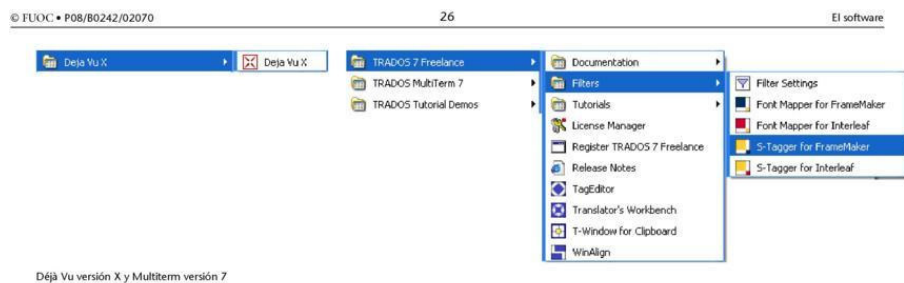
#### Ved también

Los aspectos técnicos del tratamiento de imágenes en un proyecto de localización de un producto informático se abordan e ilustran con profusión en el módulo teórico 07 y el ejercicio práctico P13.

### 2.3. Otros componentes localizables

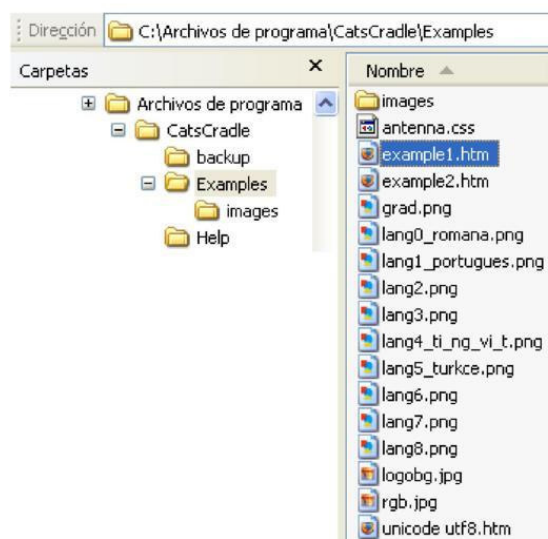
Además de su interfaz, componente principal y más visible de un programa, la mayoría de las aplicaciones de cierta entidad incluyen otros **módulos accesorios como subprogramas, filtros, tutoriales, ejemplos, plantillas, complementos, etc.** Su cometido suele ser el de explicar, complementar o ampliar las funciones de la aplicación en la que se integran. Su instalación y uso son a veces optativos, de modo que el usuario decide si quiere utilizarlos al instalar el producto.

Algunas aplicaciones concentran sus elementos, funciones y complementos en torno a una **única interfaz** que los centraliza –de manera más o menos perceptible para el usuario–, como sucede, por ejemplo, con Atril Déjà Vu; otras, por el contrario, son un **mosaico de módulos, filtros y accesorios** con diversas funciones, como sucede con Trados, pongamos por caso.



El **formato de estos componentes secundarios** es muy variable y, como es lógico, guarda una relación directa con el programa principal, por lo que la elección de la estrategia y las herramientas más adecuadas para localizarlos dependen de la naturaleza de cada módulo o componente.

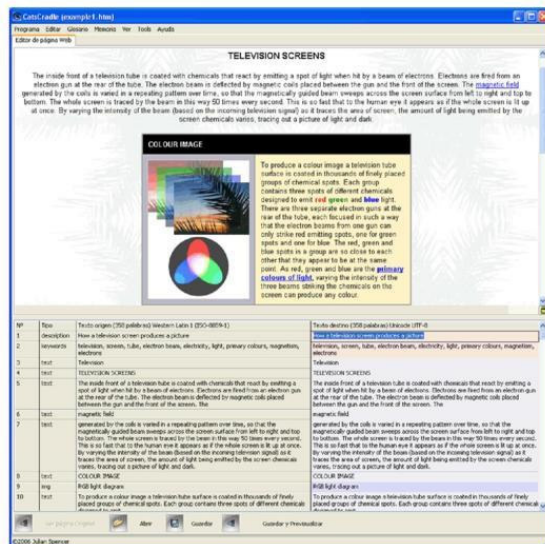
En ocasiones se trata de **documentos de muestra** que pueden localizarse –cuando proceda hacerlo– con la aplicación a la que pertenecen. Así, el programa de traducción de páginas web CatsCradle incluye varios archivos HTML de muestra que podrían localizarse con la propia aplicación.



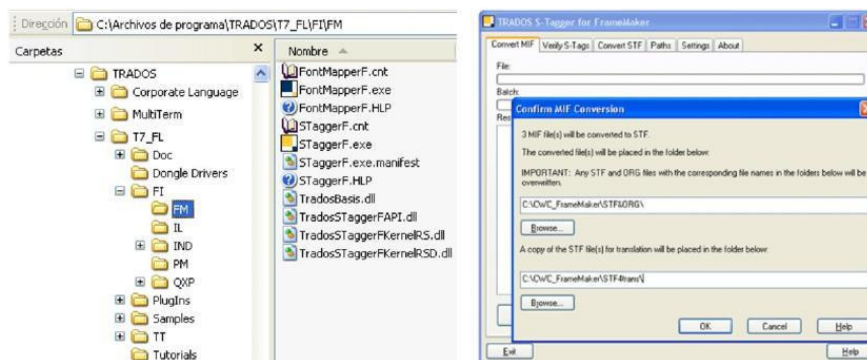
Archivos de muestra incluidos en CatsCradle



Archivos de muestra incluidos en CatsCradle



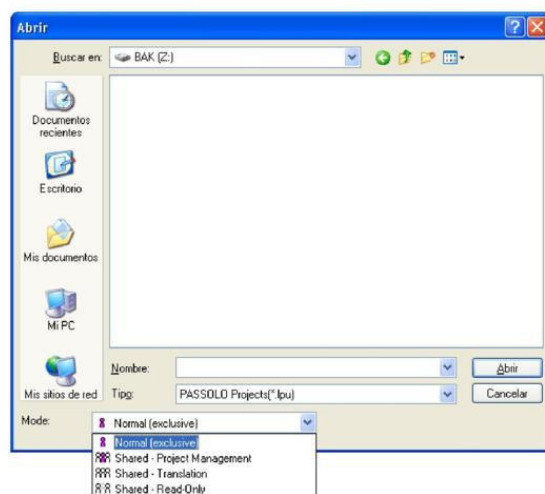
Otras veces se trata de **microaplicaciones autónomas** que se integran en la aplicación principal e interactúan con ella –de manera similar a como lo hace el sistema de ayuda de un programa–, y para localizarlas es preciso recurrir a diversas estrategias y herramientas, según las pautas propuestas en este y otros módulos y ejercicios. Así, el módulo **S-Tagger for FrameMaker**, del que viene provisto **Trados**, constituye una pequeña aplicación en sí y, por tanto, su localización pasaría por el empleo de diversas herramientas. En concreto, la aplicación consta de varios archivos compilados en formatos EXE y DLL, y de un sistema de ayuda en formato WinHelp (HLP).



Archivos de la microaplicación S-Tagger for FrameMaker e interfaz autónoma de S-Tagger for FrameMaker

Una práctica frecuente en la programación de aplicaciones consiste en **reutilizar recursos del sistema operativo o de otros programas**, por las ventajas que de ello se derivan tanto al diseñar la aplicación como al ejecutarla. Esa es precisamente una de las funciones de los **archivos DLL (*Dynamic Link Library*)**, que son bibliotecas de recursos que pueden compartir varias aplicaciones y que contienen elementos de uso común.

Piénsese, por ejemplo, en los cuadros de diálogo más habituales en cualquier aplicación, para abrir un documento, guardarlo, imprimirlo, etc. Cuando un programa se sirve de recursos externos, puede darse la circunstancia de que en su interfaz aparezcan **elementos en dos idiomas**; el del programa en sí y el del sistema operativo en el que se está ejecutando o el del recurso compartido que está reutilizando. Eso es justamente lo que sucede en el siguiente cuadro de diálogo del programa **Passolo** en inglés cuando se ejecuta en un sistema operativo en castellano.



Como pauta general, lo recomendable es utilizar durante el proceso de localización un **sistema operativo que esté en el mismo idioma al que se esté localizando**, de manera que se reproduzcan, en lo posible, las circunstancias reales en las que el usuario final ejecutará y utilizará el producto localizado.

Por análogas razones, al realizar el *testing* de una aplicación informática o de un sitio web, lo ideal es que su comprobación funcional se realice, como mínimo, ejecutándolos en los **sistemas operativos y navegadores más comunes**, tal y como hacen los grandes fabricantes de software. De lo contrario, se corre el riesgo de no detectar posibles problemas funcionales del producto en algún entorno concreto.

### 3. Las estrategias habituales

La estrategia elegida para localizar un producto informático depende de infinidad de factores que atañen a la **naturaleza del producto** (su arquitectura informática, envergadura y complejidad, el volumen y distribución del texto, etc.), a la **relación con el cliente** (que puede o no facilitar los archivos fuente sin compilar, e incluso herramientas o utilidades desarrolladas *ad hoc*), o a los **recursos materiales y humanos** disponibles (y a la capacitación de éstos), entre otras variables.

A la postre, la estrategia que se adopte condicionará tanto el **nivel de competencia técnica** exigible al traductor/localizador como el número y la **complejidad de las herramientas** necesarias para llevar a buen puerto el proyecto de localización, empresa necesariamente colectiva en la inmensa mayoría de los casos.

Lo habitual es que se opte por una de **las dos estrategias más implantadas en el sector**, que se explican e ilustran a continuación, o por una combinación de ambas.

#### 3.1. Estrategia 1: extracción de los recursos localizables

La primera estrategia consiste en **externalizar los textos localizables**; bien *ex ante*, internacionalizando el producto desde su fase de diseño, bien *ex post*, durante el proceso de localización. Para ello, es preciso:

- **Ubicar los elementos localizables en archivos diferentes** de los que contienen el código, o **extraerlos** separándolos del código informático para preservar su integridad.
- **Traducirlos** con un simple editor o procesador de textos, una hoja de cálculo o un sistema de memorias de traducción (procesándolos en algún formato ofimático o de intercambio).
- **Reinsertarlos** en su ubicación original una vez traducidos (a menudo de manera automatizada).
- **Retocar las dimensiones y ubicación** (*resizing*) de los elementos del programa que lo precisen o hayan sufrido alguna alteración tras ser localizados, y **detectar y enmendar los desajustes visuales y funcionales** (*testing* y *debugging*) producidos durante la traducción.

### El proceso de *resizing*

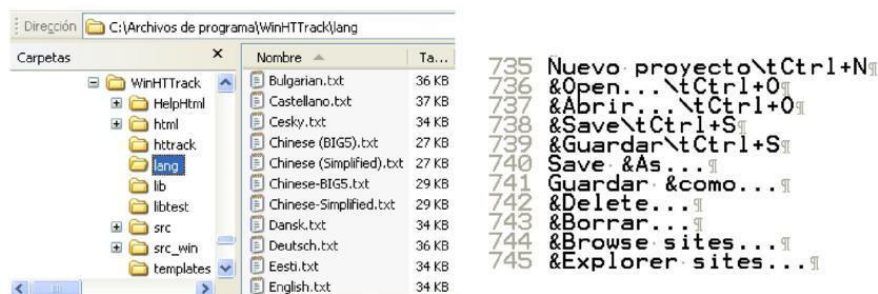
Como ya se ha explicado, el proceso de *resizing* también puede realizarse de manera simultánea al de traducción, de modo que se vayan retocando las dimensiones y ubicación de los controles de los recursos que lo requieran a medida que se va traduciendo su contenido textual.

Así, por ejemplo, el programa de software libre para la aspiración de sitios y contenidos web HTTrack está **bien internacionalizado** porque se diseñó tomando en consideración **desde el principio la posibilidad de localizarlo** luego –o eso parece cuando se analizan los archivos que lo componen–.

### Página web

Como se menciona en el módulo teórico 02 y en sus ejercicios prácticos, HTTrack (www.httrack.com) puede resultar muy útil para descargarse, *aspirándolos* total o selectivamente, los contenidos de un sitio web estático para, por ejemplo, analizarlos y preparar una oferta de servicios de localización.

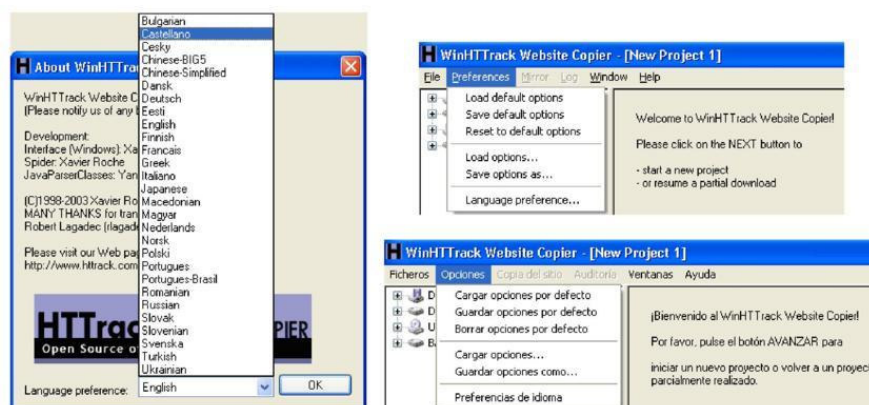
Con objeto de facilitar el proceso de localización, su autor *externalizó* de antemano los recursos localizables alojándolos en un archivo de texto. De este modo, para localizar la interfaz del programa, **basta duplicar el archivo (de texto sin formato) y traducir las cadenas de texto** que contiene, teniendo la precaución de intentar que, en lo posible, la longitud de los textos traducidos no sea (mucho) mayor que la de sus correspondientes originales.



Estructura de carpetas y archivos del programa HTTrack y extracto del archivo localizado \WinHTTrack\lang\castellano.txt

En este ejemplo, se observan algunos de los elementos característicos de código informático que sigue intercalado en el texto traducible, y que debe tratarse con sumo cuidado durante el proceso de localización, como se explica en diversos subapartados de este módulo y se ilustra en sus ejercicios prácticos.

Esta manera de diseñar un programa no sólo **facilita enormemente el proceso de localización** –y reduce de forma drástica sus costes– sino que también agiliza el cambio de idioma de su interfaz. Así, en HTTrack puede instalarse una única versión del programa y luego elegir el idioma en el que se prefiera visualizar su interfaz. Las instrucciones de la aplicación buscan en la subcarpeta \lang los textos del idioma elegido y los *cargan* de manera dinámica, sin tener que volver a compilar el programa ni que instalar o disponer de versiones diferentes de la aplicación para cada idioma.



Cuadro de diálogo del programa HTTrack para elegir el idioma de la interfaz y extracto de la interfaz de HTTrack original en inglés y localizada al castellano

Lo más común, sin embargo, es que los recursos localizables se integren junto con el código en uno o varios archivos compilados (por lo general, en formato EXE o DLL). En tal caso, puede optarse por una segunda estrategia –que se explica más abajo– o por extraerlos *a posteriori*, por ejemplo, a un archivo en formato RC. Un **archivo de recursos en formato RC** es un documento de *texto sin formato (Text-only)* que puede abrirse y editarse con infinidad de programas: desde un editor de textos hasta casi cualquier herramienta de traducción asistida o de localización<sup>4</sup>.

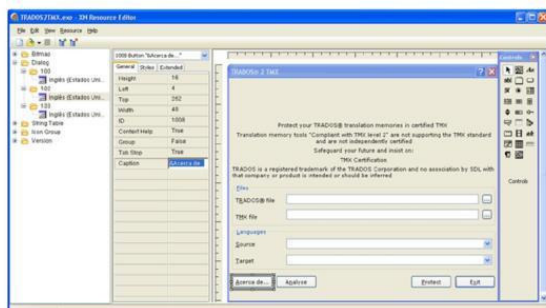
<sup>(4)</sup>En el ejemplo del ejercicio práctico P05, el editor de recursos **Resource Hacker** cuenta con sendas funciones para extraer, respectivamente, un determinado recurso (menú **Action > Save [X] as \*.rc file**), una categoría concreta (**Action > Save [X] resources...**) o incluso la totalidad de los recursos del programa (**Action > Save all resources...**), para localizarlos con la herramienta que se prefiere y reinsertarlos luego en su ubicación original.

Cuando un profesional de la localización trabaja para una empresa de traducción y no para el cliente final, es muy habitual que, en lugar de enviarle al localizador archivos binarios compilados (en formato EXE o DLL, por ejemplo) para que los modifique con un editor de recursos o con una herramienta integral de localización, se le manden uno o varios archivos en formato RC para que pueda traducirlos, por ejemplo, con un gestor de memorias de traducción. De este modo, el traductor, además de beneficiarse de las ventajas de una herramienta de traducción asistida (aprovechamiento de repeticiones y coincidencias, apoyo para garantizar la coherencia terminológica, fraseológica, estilística, etc.), no tiene por qué contar con los conocimientos técnicos mínimos que requiere el manejo de un editor de recursos o una herramienta de localización<sup>5</sup>.

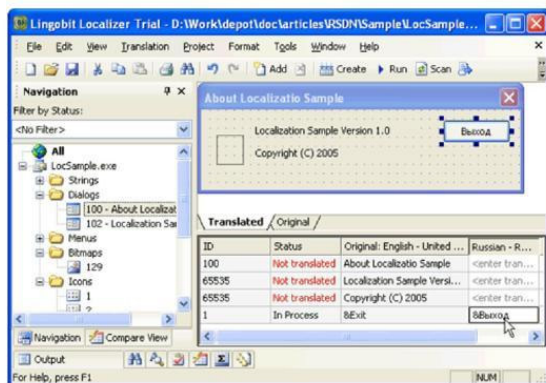
<sup>(5)</sup>Por lo demás, el **procedimiento de preparación y traducción de un archivo RC** es análogo al explicado para localizar archivos de JavaScript en el módulo teórico P02 y el ejercicio práctico P05.

### 3.2. Estrategia 2: localización de los recursos en su contenedor original

Una segunda estrategia se decanta por **intervenir directamente sobre el producto compilado** traduciendo los textos en su contenedor original (con un editor de recursos o una herramienta especializada de localización), y comprobando visualmente y retocando sobre la marcha la versión localizada. Esta segunda posibilidad, algo más cómoda e intuitiva pero también más laboriosa y arriesgada, lleva aparejado para el traductor un **mayor grado de subordinación del texto al código y a su entorno visual**, amén de exigir una competencia técnica más amplia y el empleo de herramientas especializadas. Hoy existe un sinfín de herramientas que permiten **procesar y localizar archivos binarios**, tanto editores de recursos (por ejemplo, XN Resource Editor)



como programas integrales de localización (pongamos por caso, Lingobit Localizer).



Unos y otras –cuyas características se describen con detalle más abajo– permiten **ver el resultado final en el acto**, a medida que se traduce. A diferencia de lo que sucede cuando se localizan textos previamente extraídos, el marco visual ayuda mucho a **contextualizar las cadenas** que se han de traducir.

### 3.3. Combinación de varias estrategias

No es infrecuente que se den **secuencialmente las dos estrategias** comentadas. Así un fabricante de software podría entregarle a un (gran) proveedor de servicios lingüísticos multilingües (MLV) los archivos compilados de un programa (acompañados o no de los archivos fuente a partir de los cuales se han generado), de modo que éste extraiga los recursos localizables, los procese para transferirlos a sus traductores en algún formato ofimático (TXT, CSV, RTE, XLS, etc.) o de intercambio (XLIFF), y vuelva a reinsertarlos en su contenedor original una vez localizados.

Tampoco es descartable que **ambas estrategias se combinen de manera simultánea** en un mismo proyecto de localización. Así, podría decidirse extraer el grueso de los textos de un determinado programa (los mensajes informativos y de error habitualmente agrupados en la categoría *String Table*, pongamos por caso) para subcontratarle su traducción a un profesional autónomo (por ejemplo, con un gestor de memorias de traducción), y localizar dentro de la propia empresa los recursos menos voluminosos y más supeditados a su entorno gráfico, como los menús (categoría *Menu*) y cuadros de diálogo (categoría *Dialog*), con un editor de recursos o una herramienta de localización.

Aunque en el mercado comercial resulta ciertamente insólito, en el **ámbito del software libre** sí se dispone a menudo de los **archivos en código fuente** (*source code*) a partir de los cuales se generó el producto compilado. En tal caso, la localización puede realizarse directamente en tales archivos, que posteriormente se compilan en la versión final del programa en formato binario.

## 4. Las herramientas esenciales

En programación, existe una serie de pautas de diseño y de patrones sintácticos y semánticos convencionalmente aceptados. Sin embargo, es tal la diversidad de lenguajes y son tantas las maneras de estructurar un programa informático, que hay muchas formas de localizarlo e infinidad de herramientas para hacerlo. A continuación, se describen las principales y sus características atendiendo tanto a su **tipología** como a la **evolución histórica** del sector de la localización.

### Recurso web

Véanse como ilustración de esta diversidad, por ejemplo, algunas de las exhaustivas enumeraciones mencionadas en la Wikipedia.

Antes de que existieran herramientas específicamente diseñadas para localizar o de que la traducción asistida hubiera alcanzado su actual estado de madurez, era obligado recurrir a **las mismas herramientas que utilizaban los propios programadores**, como los entornos de programación o los editores de recursos. Como ello exigía ciertos conocimientos de programación, a menudo la traducción acababa realizándola un técnico con competencias lingüísticas, o bien los textos se extraían mediante algún proceso automatizado y se le enviaban al traductor en algún formato ofimático o de intercambio para que los tradujera. Éste no contaba la mayoría de las veces con ningún tipo de información visual ni funcional que contextualizara los textos que traducía.

Hoy la situación ha cambiado, y no sólo existen **herramientas especializadas para localizar** sino que los **programas de traducción asistida** ya incorporan las funciones necesarias para procesar los formatos más habituales en un proyecto de localización. Así, lo más frecuente es que el traductor utilice un gestor de memorias de traducción o –si sus conocimientos y su presupuesto se lo permiten– una herramienta integral de localización. En cualquier caso, siempre es aconsejable conocer y contar con **otros programas complementarios** que, con los anteriores, se describen a continuación.

### 4.1. Los entornos de programación

Un entorno de programación (*programming environment*) es la herramienta que los programadores utilizan para diseñar, codificar y compilar aplicaciones, la cual recibe comúnmente la denominación de CASE (*Computer-Aided Software Engineering*) y cubre una o varias de las fases del desarrollo de software. En general, se trata de programas complejos para cuya utilización es preciso contar con unos conocimientos avanzados de informática y mínimos de programación.



No son, por tanto, programas pensados para traducir, pero sí permiten **acceder a las entrañas del código informático** para modificar los textos que éste pudiera contener, y así poder localizarlos. Otras ventajas de este tipo de herramientas son la **contextualización visual y funcional de los textos** que se han de localizar (tal y como se ven al ejecutar *en tiempo real* el programa localizado), y la posibilidad de **modificar los recursos en un entorno gráfico (WYSIWYG)**, por ejemplo, para reajustar las dimensiones o la ubicación de los controles que pueden integrar un determinado recurso (botón, cuadro de texto, casilla de verificación, lista desplegable, etc.).

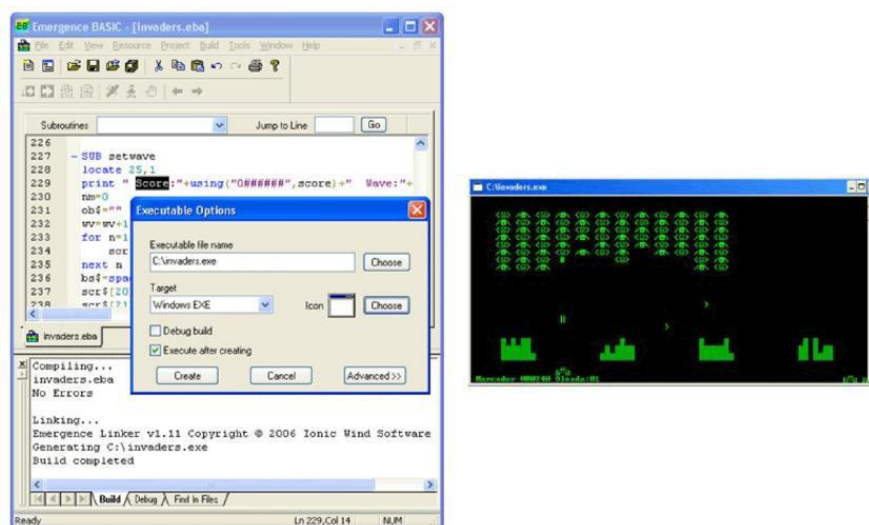
Sin embargo, desde el punto de vista del localizador, los entornos de programación presentan como gran inconveniente el **no contar con ninguna de las funciones habituales en una herramienta de traducción asistida** (para reaprovechar traducciones anteriores, mantener la coherencia, etc.), que tan indispensables resultan hoy en un proyecto de localización, sobre todo cuando se localizan sucesivas versiones de un mismo producto o aplicaciones similares.

Con estas herramientas se ejerce un **control total sobre el programa** que se está localizando y se puede intervenir en todas las etapas del proceso de localización (rediseñando, si fuera necesario, alguno de sus elementos). Sin embargo, su empleo pasa necesariamente por poseer, además de conocimientos especializados, todos los materiales utilizados para desarrollar el producto en cuestión. Y ello no es siempre posible por razones comerciales, legales o logísticas.

A título de ilustración, a continuación aparecen sendas capturas de una versión del célebre juego **Space Invaders**, mientras se localiza con un entorno de programación. En este caso, se trata de un programa escrito en el lenguaje **BASIC** que puede modificarse y compilarse, por ejemplo, con la herramienta gratuita **Emergence Basic Development Environment**.

### **Emergence Basic Development Environment**

Esta herramienta (que puede descargarse gratuitamente de [www.ionicwind.com](http://www.ionicwind.com)) incluye una nutrida colección de ejemplos de pequeños programas que el estudiante puede utilizar para familiarizarse con la interfaz y las funciones de un entorno de programación.



Localización del código fuente (source code) y compilación en un entorno de programación, y programa localizado y compilado (invaders.EXE) ejecutándose en tiempo real

Para alguien que se dedique –o pretenda dedicarse– de lleno a la localización, puede ser aconsejable **familiarizarse mínimamente, al menos, con algún entorno CASE** para conocer los entresijos de la programación de aplicaciones aunque sea de manera superficial. Saber cómo está construido internamente un programa puede convertirse en una enorme ayuda a la hora de localizarlo, con independencia de la estrategia y las herramientas que luego se empleen para hacerlo.

#### Entorno CASE

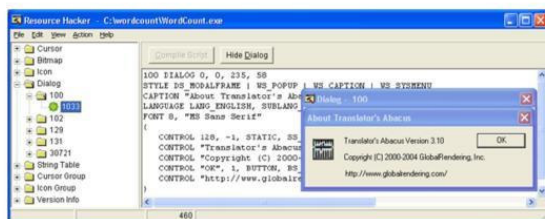
Además de que el estudiante comience a familiarizarse con el proceso y las dificultades de la localización del software de un producto informático, éste es precisamente uno de los objetivos del ejercicio práctico P06, en el cual se propone localizar una pequeña aplicación (**CompleteWordCount**), programada en **Visual Basic for Applications**, utilizando para ello un editor de este lenguaje.

#### 4.2. Los editores de archivos binarios y de recursos

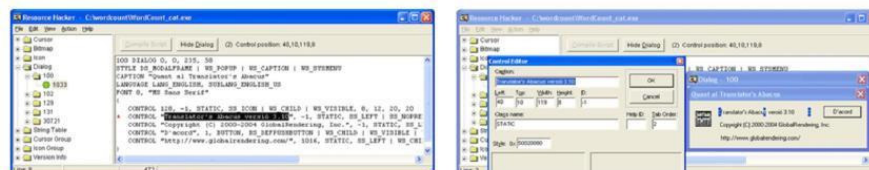
Otra categoría de herramientas –emparentadas con las anteriores, aunque de menor entidad– con las que es posible localizar los archivos que integran una aplicación son los editores de recursos, programas que permiten modificar tanto **archivos compilados en formato binario (principalmente EXE o DLL)** como **archivos de recursos (en formato RC)**.

Tampoco éstas son herramientas diseñadas para localizar aplicaciones, pero –como su propio nombre indica– permiten acceder a los recursos de un programa para modificarlos, que es de lo que se trata al fin y al cabo. Como ya se ha explicado, al abrir un archivo compilado, el editor (**Resource Hacker** en la siguiente imagen) **clasifica sus recursos en diferentes grupos o categorías,**

según se trate de menús (categoría *Menu*), cuadros de diálogo (categoría *Dialog*), mensajes de texto (categoría *String Table*), iconos (categoría *Icon*), etc. de manera análoga a como lo hacen las herramientas integrales de localización. Cada recurso tiene asignado un número que lo identifica inequívocamente y que no debe alterarse en ningún caso.



Estas herramientas suelen ofrecer, en sendos paneles o ventanas, **dos versiones del contenido de cada recurso: una textual no compilada** (que recoge el código fuente a partir del cual se genera, por ejemplo, un cuadro de diálogo) y **otra gráfica ya compilada** (que muestra el cuadro de diálogo en sí, tal y como lo percibe el usuario cuando ejecuta el programa). Así, es posible modificar los recursos tanto en modo textual (sobrescribiendo el texto traducible, que en este ejemplo va delimitado por dobles comillas), como gráfico o WYSIWYG (seleccionando cada control y modificando el valor de su propiedad "Caption").



Localización de recursos en modo textual y localización de recursos en modo gráfico

En ambos casos, como se explica en los ejercicios prácticos P06, P07 y P08, es posible asimismo **reajustar la posición o las dimensiones de un control** si fuera necesario (porque el texto traducido no tuviera cabida en el control o porque al traducir se hubiera producido algún solapamiento o truncamiento, etc.).

#### Soluciones lingüísticas

No obstante, como ya se ha mencionado, es siempre recomendable optar por **soluciones lingüísticas** (abreviación, sinonimia, reformulación, etc.) **antes que técnicas o visuales** (como el denominado *resizing*), con objeto de alterar la integridad del código lo menos posible y reducir así el riesgo de provocar problemas de funcionamiento.

También es habitual que estas herramientas incluyan funciones **para exportar, global o selectivamente, los recursos de un programa**, de modo que, una vez extraídos en **formato RC**, pueden localizarse con una herramienta de traducción asistida o un editor de textos, como se explica en los apartados de este módulo dedicados a las estrategias de localización de software.

Por lo demás, los **inconvenientes y ventajas de los editores de recursos** coinciden con los mencionados en el subapartado anterior para los entornos de programación. Así pues, su empleo puede resultar recomendable para familiarizarse con la localización de software e incluso para traducir profesionalmente aplicaciones de escasa envergadura, pero quizá sus carencias desde el punto de vista del localizador aconsejen no emplear editores de recursos en grandes proyectos multilingües de localización, salvo como herramientas complementarias.

### 4.3. Las herramientas integrales de localización

Lo que en este curso se denomina 'herramienta integral de localización' –que en inglés recibe diversas denominaciones como *localisation tool*, *toolkit*, *suite* o *solution*– es una aplicación que **combina las principales funciones de los editores de recursos con las prestaciones habituales en los programas de traducción asistida** y, en particular, las que atañen a la gestión de memorias de traducción y glosarios. Además, estas herramientas suelen incluir diversas **funciones de validación y control** que permiten detectar y corregir las anomalías funcionales que suelen producirse durante el proceso de localización para garantizar la integridad y la calidad del producto final localizado. Se trata, por tanto, de aplicaciones especializadas de cierta complejidad que se emplean de forma casi exclusiva en el sector de la localización, para el que han sido concebidas.

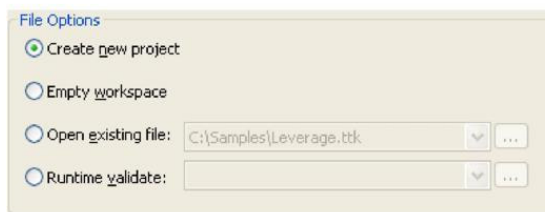
#### Páginas web

Existen diversos repertorios de herramientas de localización, entre los cuales pueden consultarse, por ejemplo, el portal Electronline del Localisation Research Center ([www.electronline.org/softwaredirectory.php](http://www.electronline.org/softwaredirectory.php)), las secciones de reseñas de productos ("Magazine > Product Reviews") o de recursos ("Resources > Industry Resources > Translation Tools") de la revista Multilingual Computing and Technology ([www.multilingual.com](http://www.multilingual.com)) o el apartado "Tools Links" del sitio web [www.opentag.com/tools.htm](http://www.opentag.com/tools.htm).

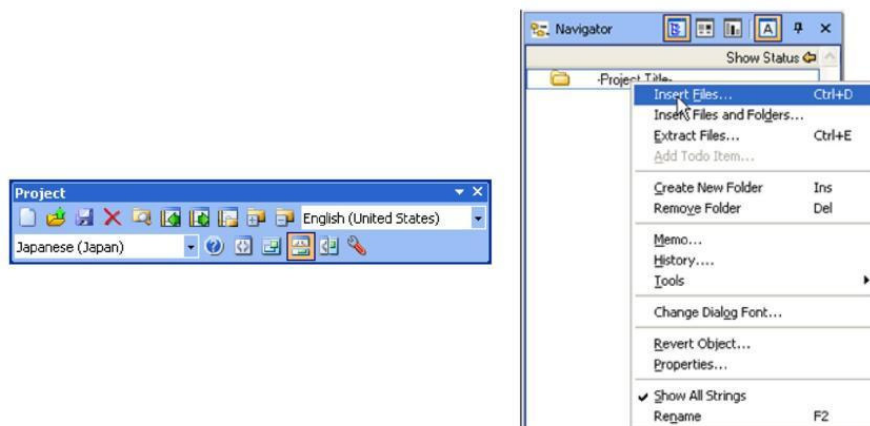
En las herramientas integrales de localización, el **flujo de trabajo de un proyecto de localización** suele dividirse –con ligeras variaciones que atañen a su interfaz y terminología– en las siguientes **fases**: creación y preparación del proyecto y sus materiales; exportación de paquetes o subproyectos para que sean traducidos externamente; traducción y localización con el apoyo de materiales de referencia; reinserción en el proyecto marco de los paquetes o subproyectos exportados; comprobación, corrección y validación de los elementos localizados; y preparación de la versión final localizada del producto para su entrega al cliente.

Para poder localizar los archivos que componen un producto informático con una herramienta integral de localización, el primer paso consiste en **crear un proyecto**, definir sus parámetros (idiomas de origen y destino, ubicación de los archivos del proyecto y de los materiales de referencia, etc.) e incluir en él todos los archivos que se pretende localizar.

En **Catalyst**, por ejemplo, puede crearse o abrirse un proyecto eligiendo la opción al efecto al ejecutar la aplicación,



o con la barra de herramientas o el menú correspondiente si la aplicación ya se está ejecutando.

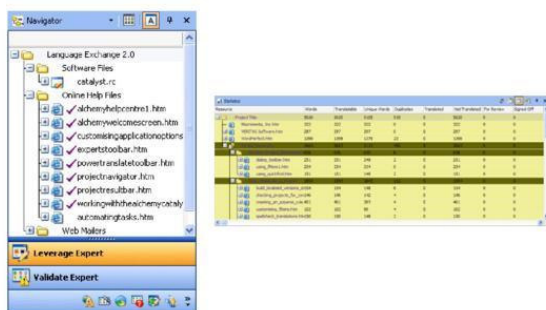


En otras herramientas, el procedimiento es muy similar. Algunas permiten integrar en el mismo proyecto **archivos en varios formatos** (que corresponden a los componentes o módulos del producto) y generar **versiones localizadas a varios idiomas**. Así, por ejemplo, pueden incorporarse al mismo proyecto tanto los archivos de la interfaz de un producto como los que conforman su sistema de ayuda, para localizarlos a varias lenguas. De este modo, se centralizan todos los materiales que conforman el proyecto de localización en un único contenedor que facilita su gestión. Para poder crear proyectos de locali-

zación, suele ser preciso disponer de la **versión completa de la herramienta**. El formato de los archivos de proyecto suele ser exclusivo de cada herramienta y, por tanto, incompatible con el de otras.

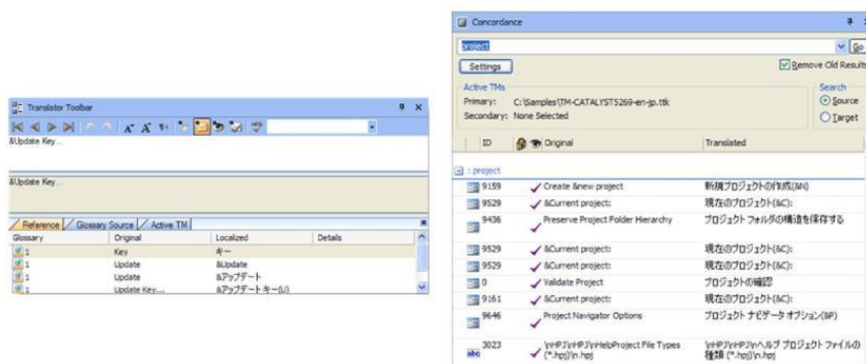
Por lo general, el **área de trabajo** de estas herramientas se subdivide en varios **paneles** que cuentan con **funciones y barras de herramientas** especializadas en las distintas tareas de un proyecto de localización. Lo habitual es que haya, al menos: un navegador para la gestión global del proyecto y sus materiales; sendos paneles para la traducción en modos textual y gráfico así como para la gestión y reaprovechamiento (*leverage*) de memorias de traducción, glosarios y otros materiales de referencia; y algún módulo, sección o asistente con funciones como las de pseudotraducción, validación y control de calidad.

Por ejemplo, el **área de trabajo de Catalyst** se compone de diversos paneles, ventanas y barras de herramientas para la **gestión del proyecto y sus archivos**,



Navegador y panel de estadísticas del proyecto

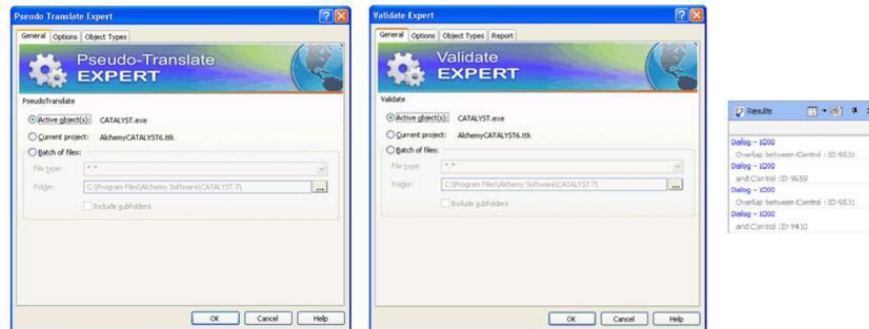
de varios más para la **traducción y gestión de materiales de referencia** como memorias de traducción y glosarios,



Ventana y barra de herramientas de traducción, y ventana de concordancias

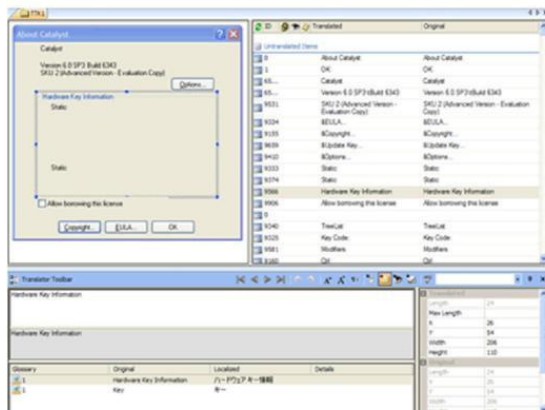
## 4. Resultados

de y otros para la pseudotraducción, la validación y el control de calidad del proyecto.



Experto de pseudotraducción, experto de validación y ventana de resultados de validación

Como sucede en los editores de recursos, una herramienta localización **identifica y distingue** del código informático del programa que se localiza **los elementos susceptibles de ser localizados**, y los diferencia mostrándolos en varios colores o separándolos físicamente en diversos paneles o ventanas, en los que pueden traducirse en **modo textual o gráfico (WYSIWYG)**.



Por lo demás, a diferencia de los entornos de programación o los editores de recursos, las herramientas integrales de localización han sido **diseñadas para localizar y no para programar**, por lo que toman en consideración los requisitos y la problemática de un proyecto de localización. En este sentido, ofrecen ventajitas que paliar algunas de las carencias que un localizador encuentra en los entornos de programación y los editores de recursos, por ejemplo:

**Ved también**  
En el ejercicio práctico P15, se detallan las funciones con las que suelen contar las herramientas de localización.

- Suelen **blindar más el código informático** que acompaña al texto localizable para protegerlo de posibles modificaciones accidentales, además de ofrecer incluso la posibilidad de **bloquear o excluir determinadas cadenas** del proyecto de localización.
- Vienen provistas de diversas **funciones de validación y control de calidad** para comprobar la integridad del programa localizado comparándolo exhaustivamente con el original.
- Toman en consideración **aspectos específicos de la problemática que entraña localizar** un producto, como la longitud de los textos, el empleo de distintos alfabetos, la direccionalidad horizontal o vertical, los juegos de caracteres, los criterios de ordenación alfabética o de puntuación de miles y decimales, etc..
- Suelen incluir alguna **función de pseudotraducción/pseudolocalización**, que permite *simular a priori* en el producto que se va a localizar los aspectos más característicos de un determinado *locale* para detectar de antemano posibles problemas de localización.
- Permiten **incluir en un mismo proyecto varias versiones localizables** a diversos idiomas;
- Pueden procesar e incluir dentro de un mismo proyecto **componentes en diversos formatos (software, ayuda...)**, lo cual centraliza y simplifica su tratamiento y gestión.
- Permiten **exportar las cadenas de texto de los recursos localizables** a diversos formatos convencionales y/o crear proyectos que pueden localizarse con diversas **herramientas de fácil acceso y gratuitas o de escaso coste** (ofimáticas, de traducción asistida o de localización), sin necesidad de realizar una costosa inversión en licencias ni de poseer conocimientos técnicos avanzados;
- Suelen ser **compatibles con los principales estándares y formatos** utilizados de manera normalizada en el sector de la localización (como TMX, TBX o XLIFF).
- Cuentan con **funciones propias de los programas de traducción asistida (o permiten interactuar con ellos)**, como, por ejemplo, gestión de glosarios y memorias de traducción, análisis estadístico de repeticiones y coincidencias parciales y totales, asignación de estados a los segmentos y filtrado por diferentes criterios, inclusión de comentarios, propagación de segmentos coincidentes, configuración de reglas de segmentación, etc.



Es muy habitual en el sector de la localización que un traductor, que carezca de una versión plenamente funcional de la herramienta en cuestión, preste sus servicios a un LSP (*Localisation Services Provider*), que sí posee la correspondiente licencia, y subcontrata al profesional para encomendarle la localización de un producto o parte de él. Así, el LSP localiza un producto a varias lenguas acudiendo los servicios de profesionales independientes o pequeñas agencias externas. En una situación como la descrita, el LSP suele crear sendos **subproyectos de localización para cada lengua** de destino y se los envía a sus proveedores. Éstos, a pesar de no contar con una versión completa de la herramienta, pueden utilizar gratuitamente una *demo* o versión gratuita.

Conscientes de esta situación, muchos fabricantes de herramientas comerciales de localización (como Catalyst, Lingobit Localizer, Multilizer o Passolo, entre otras) han diseñado **versiones gratuitas, comúnmente denominadas *light* o *satellite***, que ponen a disposición de profesionales autónomos y pequeñas empresas de localización (SLV, *Single Language Vendors*) para que puedan localizar con ellas los subproyectos o paquetes preparados por sus clientes, por lo general, empresas multinacionales de localización de mayor envergadura (MLV, *Multi-Language Vendors*). La contrapartida es que tales versiones gratuitas tienen **restringidas muchas de sus funciones** (creación de proyectos, importación, exportación, compilación, validación, etc.) y tan sólo permiten abrir un proyecto, traducir sus contenidos localizables (de manera muy similar a como se hace con un programa de traducción asistida) y devolvérselo al cliente. Esta situación ha venido propiciada, en parte, por el elevado coste de las licencias y por el nivel de competencia técnica necesario para manejar este tipo de aplicaciones especializadas.

Fuera del ámbito comercial, existen **herramientas de localización *propietarias***, que han desarrollado, para uso interno y de sus proveedores, tanto los gigantes del mercado del software como las grandes multinacionales de servicios de localización. Tal es el caso, respectivamente, de herramientas como **LocStudio** y **Helium** (desarrolladas por Microsoft para los macroproyectos de localización de sus productos), **Lingobit Localizer** (creada por la empresa de localización Lingobit Technologies) o **Idiom WorldServer** (originariamente desarrollada por Idiom Technologies, empresa comprada hace pocos meses por la multinacional de la localización SDL International, que años antes ya había desarrollado su propia herramienta de localización, **SDLinsight**).

Mal que nos pese, la inmensa mayoría de las herramientas aquí descritas o citadas han sido diseñadas para las sucesivas versiones del sistema operativo Microsoft Windows, que acapara la inmensa mayoría de los proyectos de localización de carácter comercial. Para el entorno operativo **MAC OS de Apple**, la herramienta de localización por antonomasia es **AppleGlot** y sus accesorios (<http://developer.apple.com/internationalization/localization/tools.html>), aunque existen otras como **Localization Suite** ([www.blue-](http://www.blue-)

tec.com/locsuite/), **iLocalize** ([www.arizona-software.ch/ilocalize/](http://www.arizona-software.ch/ilocalize/)), **LocFactory Editor** ([www.triplespin.com/en/products/locfactoryeditor.html](http://www.triplespin.com/en/products/locfactoryeditor.html)), o las de la empresa **LocTeam** ([www.locteam.net/pgs/technotools.html](http://www.locteam.net/pgs/technotools.html)).

#### 4.4. Otras herramientas

Hoy por hoy, prácticamente cualquier **gestor de memorias de traducción** ya incorpora los filtros o funciones necesarios para procesar y traducir satisfactoriamente no sólo los archivos que contienen los recursos localizables del software de un programa informático (en su versión compilada o sin compilar) sino también formatos de intercambio normalizados como XLIFF.

La elección de un **gestor de memorias de traducción en lugar de una herramienta integral de localización** responde muchas veces a factores como su inferior precio, la menor capacitación y formación necesarias o la comodidad de poder utilizar –y aprender a utilizar– la misma herramienta para traducir documentos en formatos dispares, incluidos los habituales en un proyecto de localización. Así que a menudo el traductor prefiere –o el cliente le impone– emplear la misma herramienta que ya utiliza para otros proyectos convencionales de traducción.

En algunos productos es tal el volumen de traducción y tan elevado el coste de su localización –piénsese en los sistemas operativos y aplicaciones de mayor implantación–, que en proyectos de localización de gran envergadura se opta a menudo por la utilización controlada de la **traducción automática, casi siempre combinada con la asistida**. Más común, si cabe, es dicha decisión en la localización de macrositios web –o, al menos, en algunas de sus secciones menos visibles–, en los que la localización manual o asistida resultaría económicamente inviable. No obstante, aún se antoja ciertamente remota la utilización generalizada de la traducción automática por parte del traductor autónomo, salvo quizá, de forma indirecta, en la revisión de textos ya traducidos.

Aunque –como se ha visto– hoy ya existen infinidad de herramientas específicamente diseñadas para localizar, y la traducción asistida ha alcanzado un notable estado de madurez, en la *caja de herramientas* del localizador, no deben faltar algunos **accesorios y utilidades complementarios**. Contar, por ejemplo, con un **editor de textos avanzado** sigue siendo muy recomendable, por su utilidad para realizar infinidad de tareas y pequeños retoques. En determinados casos, también es necesario recurrir a un **editor hexadecimal** para acceder y modificar textos que, por estar incrustados en el código informático (*hard-coded*), no consiguen extraer para su localización la mayoría de las herramientas mencionadas.

Cabe mencionar, por último, el auge experimentado en los últimos años por las herramientas de traducción asistida y localización en el **mundo del software libre y de código abierto (FSOSS)**. Su irregular evolución en este ámbito ha estado jalonada, por un lado, por la *apertura* de herramientas nacidas en

el seno de empresas (como **ForeignDesk**, de la multinacional LionBridge, que publicó su código en 2001; o **Qt Linguist**, complemento de código abierto de la empresa noruega Trolltech para su plataforma de desarrollo de aplicaciones); por otro, por la **dispar suerte que han corrido productos e iniciativas**, como:

- el paquete gratuito de herramientas y filtros de **Enlaso Tools** ([www.translate.com](http://www.translate.com)), un clásico del sector, ahora también integrado en la **plataforma Okapi Framework** (<http://okapi.sourceforge.net/>), u otros como **GNU Gettext** ([www.gnu.org/software/gettext/](http://www.gnu.org/software/gettext/)), **KBabel** (<http://kbabel.kde.org/>), **Open Language Tools** (<https://open-language-tools.dev.java.net/>) o **The Translate Toolkit** (<http://translate.sourceforge.net/wiki/>);
- proyectos como **RosettaWerks** (<http://sourceforge.net/projects/rosetta-werks/>) u **OSTTI - Open Source Translation Technology Initiative** (<http://ostti.net/>);
- iniciativas como el portal de traducción **Pootle** (<http://pootle.locamotion.org/>);
- distribuciones para traductores **Linguas OS** ([www.linguasos.org/](http://www.linguasos.org/)) o **PCLOS-Trans** (<http://homepage.uibk.ac.at/~c61302/en-pclostrans.html>);
- o la macroplataforma **KDE Localization** (<http://l10n.kde.org/>).

A las anteriores se suman diversas **herramientas de traducción asistida** surgidas en este ámbito que cuentan con funciones para procesar tanto algunos de los formatos habituales en un proyecto de localización como el formato de intercambio específico del sector XLIFE.

No cabe duda de que la actividad en la comunidad del FSOSS es febril, y día a día se traducen cientos de miles de palabras a decenas de lenguas para localizar un sinnúmero de aplicaciones de todo tipo. Sin embargo, el carácter altruista de la mayoría de las iniciativas y la falta de un aliciente económico siguen pesando demasiado para que los fabricantes de herramientas comerciales apuesten definitivamente por el movimiento, salvo en muy contadas –y casi siempre interesadas– ocasiones.

## Resumen

A diferencia de lo que sucede en la traducción de un texto convencional, que puede realizarse de principio a fin sin más, cuando se localiza el software de un producto informático, es conveniente **avanzar poco a poco afianzando los pasos que se van dando**. Así, lo aconsejable –sobre todo, al principio– es localizar uno o varios controles o recursos (o todos los de un mismo tipo), ejecutar el programa para comprobar que todo sigue funcionando correctamente y reanudar luego el proceso de localización tras haber guardado una copia de seguridad provisional de la versión intermedia estable, por si fuera necesario retroceder algún paso. Dependiendo de la entidad del programa que se esté localizando y de la competencia del localizador, la zancada podrá ser más o menos amplia.

Una vez que el traductor se ha familiarizado con los códigos y convenciones explicados con profusión en este módulo, la dificultad que plantea la localización de software no estriba tanto en la necesaria delimitación formal de código y texto (de la que también se sirven las propias herramientas de traducción asistida y de localización para identificar y extraer selectivamente éste sin alterar la integridad de aquél) sino en la frecuente falta de previsión, que provoca que **los programas no se internacionalicen de antemano** o que en muchos casos ni se plantee siquiera la posibilidad de localizarlos ulteriormente.

Cierto es asimismo que, amén de la falta de internacionalización, por **falta de previsión** o por mero **desconocimiento de las prácticas recomendables más elementales**, no pocas veces están reñidos el programar de manera eficiente o el diseñar con mayor vistosidad con el hacerlo de tal forma que se facilite el complejo proceso de localización, siempre posterior.

Al igual que sucede cuando se localiza un sitio web, **un sencillo truco** para dilucidar si un determinado elemento conflictivo es o no localizable o para averiguar en qué lugar de la interfaz del programa aparece consiste en ejecutar la aplicación que se está localizando constantemente y navegar hasta sus más recónditos rincones para familiarizarse con ella a fondo. No en vano, el localizador acaba conociendo los productos que localiza casi tan bien como quienes los crearon. Tan consciente acaba siendo el localizador de la cantidad de errores y defectos que por norma encierra cualquier aplicación informática y de que éstos se multiplican durante el proceso de localización, que a menudo acaba haciendo bueno aquello de que *en casa del herrero...* y se resiste a instalar en su ordenador productos localizados, incluso por él mismo.

### **Bibliografía**

AREVALILLO DOVAL, JUAN JOSÉ: «Especial Localización». En: *La linterna del traductor*, núm. 8, 2004 [<http://traduccion.rediris.es/8/index.htm>].

ESSELINK, BERT: *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.

GOUADEC, DANIEL: «Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Le vrai "nouveau profil" requis». En: *Meta*, vol. 48, núm. 4, 526-545, 2003 [[www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html](http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html)] o también [[/008724ar.pdf](#)].

GRUPO TRADUMÀTICA (ED.): «La localización / La localització», *Revista Tradumàtica*, 1. Barcelona, UAB, octubre 2002 [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index\\_01.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_01.htm)].

LINGO SYSTEMS: *The Guide to Translation and Localization* [[www.lingosys.com/Forms/guide\\_register\\_lingo.htm](http://www.lingosys.com/Forms/guide_register_lingo.htm)].

SOKOLI, ROULA: «Catálogo de herramientas para la localización de software y de páginas Web». En: *Tradumàtica*. Barcelona: Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB, 2002. [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/rsokoli/art.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/rsokoli/art.htm)] o también [[rsokoli.pdf](#)].

# La documentación en formato electrónico

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02071

### Índice

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Algunas nociones básicas</b> .....	7
<b>2. Las estrategias habituales</b> .....	14
<b>3. Las herramientas esenciales</b> .....	15
<b>4. El proceso y sus fases</b> .....	18
4.1. Los sistemas de ayuda en formato HLP .....	19
4.2. Los sistemas de ayuda en formato CHM .....	21
4.3. Otros sistemas de ayuda: JavaHelp .....	23
4.4. Otros componentes localizables .....	25
<b>Resumen</b> .....	28
<b>Bibliografía</b> .....	29

## **Introducción**

En este módulo del curso, se pretende estudiar los aspectos fundamentales de la **documentación en formato electrónico de un producto informático**, analizando su **proceso de localización** y las **estrategias y herramientas** más habituales, que se ilustran en los ejercicios prácticos P09 y P10. La documentación en formato impreso se analiza en el módulo teórico 06.

Además, se persigue que el estudiante se familiarice con algunas **nociones básicas de diseño y programación de aplicaciones**, necesarias para entender las **peculiaridades y estructura** de un sistema de ayuda (en particular, en formato HLP o CHM) y recomendables para poder ofrecer un **servicio integral** que, amén de la traducción propiamente dicha, incluya todos los ajustes necesarios para localizarlo íntegramente.



### Objetivos

Este módulo se propone ilustrar (junto con los ejercicios prácticos P09 y P10) los principales aspectos de la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático, integrada por lo que comúnmente se denomina *ayuda en línea* y por otros **componentes complementarios**. En particular, se pretende que el estudiante:

1. Profundice en las principales diferencias entre un proyecto convencional de traducción y uno de localización.
2. Tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático.
3. Conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de la documentación en formato electrónico de un producto informático.
4. Comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en la localización de la documentación en formato electrónico un producto informático.
5. Sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un sistema de ayuda (en formatos HLP y CHM) y otros componentes de la documentación en formato electrónico.
6. Sepa cómo localizar los elementos textuales e hipertextuales de un sistema de ayuda un sistema de ayuda (en formatos HLP y CHM) y otros componentes de la documentación en formato electrónico utilizando diversas herramientas genéricas y especializadas.
7. Entienda los procesos de descompilación y compilación de un sistema de ayuda en formatos HLP y CHM.
8. Realice de forma sistemática y exhaustiva el *testing* de un sistema de ayuda en formato HLP y CHM como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

## 1. Algunas nociones básicas

Antes de abordar la problemática que plantea la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático y las estrategias y herramientas más comunes para llevarla a cabo, a continuación se resumen, a título introductorio, algunas nociones fundamentales para comprender los contenidos de este módulo y el siguiente, así como los ejercicios prácticos que los acompañan e ilustran.

De manera similar a lo que ocurre con casi cualquier producto manufacturado de consumo (un mueble de oficina, un electrodoméstico, un automóvil, un dispositivo de comunicación personal, etc.), tan pronto como se concibe y comienza a desarrollarse un programa informático surge la necesidad de documentarlo, pensando **tanto en el usuario final** (que precisa de apoyo para conocerlo y utilizarlo) **como en otras personas** que puedan intervenir en algún momento de su ciclo vital, incluso tras su definitiva conclusión. A veces, la obligatoriedad de documentar un producto –y localizar su documentación– viene impuesta por requisitos legales o comerciales.

Documentar un producto –un programa informático, en este caso– significa acompañarlo de todas aquellas **informaciones necesarias para describir, explicar, ilustrar, comentar... sus características y su funcionamiento, incluidos su instalación (y desinstalación) y mantenimiento**. En el caso del software, además de los documentos estrictamente descriptivos de sus prestaciones y modo de operar, una parte esencial de su documentación la componen los elementos referidos a los defectos funcionales conocidos (*bugs*) y a los errores más comunes (caso de los repertorios de mensajes de error o de preguntas frecuentes), intrínsecos a cualquier programa informático.

A riesgo de simplificar, según la **función que cumplen**, cabría agrupar los componentes que integran la documentación de un producto informático en varias categorías:

- **Descriptivos:** comentarios del código –como los ilustrados en el módulo teórico 04–, especificaciones técnicas, notas de la versión, historial de versiones, registro de modificaciones, archivos README, etc.
- **Operativos:** guías y manuales, sistemas de ayuda, tutoriales, tarjetas sinópticas, preguntas frecuentes, glosarios, etc.
- **Ilustrativos:** archivos de ejemplo, plantillas y maquetas prediseñadas, etc.;

- **Comerciales:** embalaje del producto, folletos, pegatinas, material serigrafiado, etc.
- **Legales:** contratos de licencia, garantías y similares.

Atendiendo a **su(s) destinatario(s)** –sobre todo en el caso de los documentos descriptivos y operativos–, éstos pueden ir dirigidos al **usuario final** del producto y/o a un **usuario especializado** (programador, administrador de redes, técnico de mantenimiento, etc.).

#### Eastern eggs

Como hecho anecdótico, cabe mencionar la frecuente inclusión en un producto informático de **huevos de pascua virtuales** (*eastern eggs*), que a menudo añaden alguna función no documentada al programa o a veces tan sólo ofrecen información sobre su autoría. Véase, por ejemplo, la completa recopilación [www.eeggs.com](http://www.eeggs.com).

En lo que a su **soporte físico** se refiere, en los inicios de la historia de la computación predominaba el papel sobre el formato electrónico, de manera que los primeros productos informáticos iban acompañados de algún raquítico sistema de ayuda contextual que, junto con los comentarios introducidos en el propio código, contrastaba con los mamotretos que componían la documentación impresa. Cabe recordar, por ejemplo, los rudimentarios comandos de ayuda de algunos de los primeros sistemas operativos textuales, como Unix o MS-DOS.

```
MAN(1) Manual pager utils MAN(1)
NAME
man -- an interface to the on-line reference manuals

SYNOPSIS
man [-c|-w|-t2] [-M<browser>] [-f<device>] [-a<du7v>] [-i-1] [-m s3a]
man(...)] [-t localid] [-p string] [-C file] [-M page] [-P pager] [-r
page] [-S list] [-e extension] [option] page ...] ...
man -l [-7] [-t2] [-M<browser>] [-f<device>] [-p string] [-P pager] [-r
page] file ...
man -k [actions options] request ...
man -f [whatis options] page ...

DESCRIPTION
man is the system's manual pager. Each page argument given to man is
normally the name of a program, utility or function. The manual page
associated with each of these arguments is then found and displayed. A
section, if provided, will direct man to look only in that section of
the manual. The default action is to search in all of the available
sections, following a pre-defined order and to show only the first page
found, even if page exists in several sections.

The table below shows the section numbers of the manual followed by the
[Manual page man(1) line 1]

Comando MAN de Unix y comando HELP de MS-DOS

?>help
Para obtener más información acerca de un comando específico, escriba HELP
seguido del nombre de comando.
MSDOS
Muestra o modifica las asociaciones de las extensiones de archivos.
M
Planifica comandos y propone para ejecutarse en un equipo.
MIRIB
Muestra o cambia los atributos del archivo.
MIRIB
Establece o elimina la comprobación extendida de Dirac.
MIRIB
Muestra o modifica las listas de control de acceso (ACls) de archivos.
CALL
Llama a un programa por lotes desde otro.
C
Muestra el número del directorio actual o cambia a otro directorio.
CHCP
Muestra o establece el número de página de código activo.
C:DIR
Muestra el nombre del directorio actual o cambia a otro directorio.
CHKDSK
Comprueba un disco y muestra un informe de su estado.
CHKNTFS
Muestra o modifica la comprobación de disco al iniciar.
CLS
Borra la pantalla.
CMD
Inicia una nueva instancia del intérprete de comandos de Windows.
COLOR
Establece los colores de primer plano y fondo predeterminados de la
consola.
COMP
Compara el contenido de dos archivos o un conjunto de archivos.
COMPACT
Muestra o cambia el estado de compresión de archivos en particiones
NTFS.
CONVERT
Convierte volúmenes FAT a volúmenes NTFS. No puede convertir
la unidad actual.
COPY
Copia uno o más archivos a otro lugar.
DATE
Muestra o establece la fecha.
DEL
Elimina uno o más archivos.
DIR
Muestra una lista de archivos y subdirectorios en un directorio.
DISKCOMP
Compara el contenido de dos disquetes.
DISKCOPY
Copia el contenido de un disquete en otro.
DOSKEY
Edita líneas de comando, muestra líneas de comando y crea macros.
```

Hoy las cosas han cambiado radicalmente y, en muchos casos, la documentación impresa de un producto informático es inexistente, pues todos sus elementos se facilitan en formato digital. Recientemente la **proliferación de formatos multimedia** y **nuevos soportes** también se ha visto reflejada en la documentación de los productos informáticos, por ejemplo, en la cada vez más frecuente inclusión de animaciones y elementos de audio y vídeo. Como es lógico, las prácticas y herramientas habituales en el sector de la localización han ido evolucionando para acompasarse a estos avances.

Una de las técnicas que mayor arraigo ha alcanzado en los últimos años y que paulatinamente están incorporando muchas empresas al proceso de documentación de sus productos consiste en la **publicación en diversos formatos**

a partir de una fuente común (*Single Source Publishing*). Así, los contenidos de la documentación pueden crearse y estructurarse originalmente en un único formato como XML para ser luego *publicados* en forma de páginas HTML de un sitio web, temas de un sistema de ayuda en cualquiera de los formatos aquí mencionados, documentos PDF, etc. Tal es el caso, por ejemplo, del sistema tipográfico y de compaginación **Texinfo**, que permite preparar documentación tanto electrónica como impresa tomando como base una única fuente, a partir de la cual se generan luego documentos HTML, DVI, PDF, DocBook, XML o Info, que se distribuyen digitalmente o en papel.

Chapter 1: Overview of Texinfo 12

5. Body The *Body* of the document is typically structured like a traditional book or encyclopedia, but it may be free form.

6. End The *End* segment contains commands for printing indices and generating the table of contents, and the `@bye` command on a line of its own.

**1.11 A Short Sample Texinfo File**

Here is a very short but complete Texinfo file, in the six conventional parts enumerated in the previous section, so you can see how Texinfo source appears in practice. The first three parts of the file, from `\input texinfo` through to `\end titlepage`, look more intimidating than they are: most of the material is standard boilerplate; when writing a manual, you simply change the names as appropriate.

See Chapter 3 [Beginning a File], page 28, for full documentation on the commands listed here. See Section C.2 [GNU Sample Texts], page 217, for the full texts to be used in GNU manuals.

In the following, the sample text is indented; comments on it are not. The complete file, without interspersed comments, is shown in Section C.1 [Short Sample Texinfo File], page 216.

**Part 1: Header**

The header does not appear in either the Info file or the printed output. It sets various parameters, including the name of the Info file and the title used in the header.

```
\input texinfo @c --texinfo--
@c |**start of header
@setfilename sample.info
@settitle Sample Manual 1.0
@c |**end of header
```

**Part 2: Summary Description and Copyright**

A real manual includes more text here, according to the license under which it is distributed. See Section C.2 [GNU Sample Texts], page 217.

```
@copying
This is a short example of a complete Texinfo file, version 1.0.

Copyright @copyright{} 2004 Free Software Foundation, Inc.
@end copying
```

**Part 3: Titlepage, Contents, Copyright**

The titlepage segment does not appear in the online output, only in the printed manual. We use the `@insertcopying` command to include the permission text from the previous section, instead of writing it out again; it is output on the back of the title page. The `@contents` command generates a table of contents.

```
@titlepage
@title Sample Title
```

Amén de la lógica reducción de los costes de producción, el planteamiento del *Single Source Publishing* supone una manifiesta **racionalización del proceso de documentación y, por ende, de la fase de localización**. La previsible implantación generalizada de esta práctica aumentará sin duda las probabilidades de que el traductor reciba y localice la documentación en un formato estándar, que puede procesar con su habitual herramienta de traducción asistida. Luego, el resultado de su trabajo aparecerá publicado en diversos forma-

tos y plataformas. En tal caso, suele ser necesaria, además, una revisión a posteriori de los documentos producidos (web, ayuda, PDF, etc.), que a menudo ha de realizarse en línea.

Aunque al final de este módulo teórico se hace referencia a otros componentes de la documentación de un producto informático, en adelante nos centraremos en el que tradicionalmente ha constituido el elemento central de su documentación electrónica, o sea, el *sistema de ayuda, ayuda en línea* o simplemente *ayuda*.

Si bien algunos no cuentan con excesiva implantación en el mercado comercial, existen diversos tipos de sistemas de ayuda desde el punto de vista de su **estructura y formato** y, por tanto también, de los procesos y herramientas necesarios para crearlos, tratarlos y localizarlos. Entre otros, cabe citar los siguientes: **Apple Guide**, **Microsoft Help 2**, **HTML Help (CHM)**, **JavaHelp**, **Assistance Platform Help (MAML)**, **Texinfo**, **WebHelp** y **WinHelp (HLP)**.

### Funciones de un sistema de ayuda

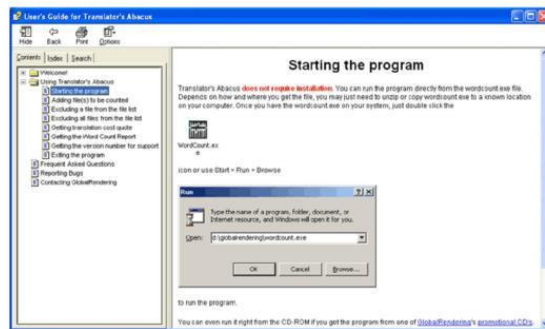
Aunque la función más habitual de un sistema de ayuda es la de documentar el producto en el que se integra, estos formatos se emplean a menudo también como contenedor de **materiales formativos, divulgativos o comerciales**.

En este módulo y los ejercicios prácticos que lo acompañan, se presta mayor atención a **dos de los formatos de sistema de ayuda más utilizados y representativos**, que se ilustran respectivamente en los ejercicios prácticos P09 y P10:

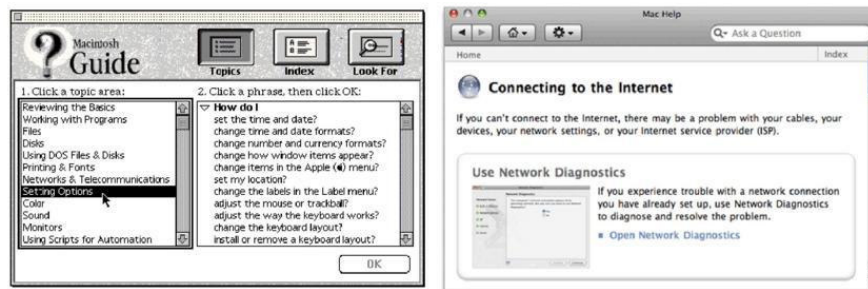
- **Windows Help**, también conocido como **WinHelp** o **HLP**.



- **HTML comprimido/compilado** o **CHM (Compressed/Compiled HTML)**.



De los restantes sistemas aludidos, algunos han quedado obsoletos, como la plataforma **AppleGuide**, para sistemas de ayuda de aplicaciones para ordenadores Macintosh, hoy reemplazada por **AppleHelp**, un entorno más eficiente basado en HTML cuyos sistemas de ayuda pueden ejecutarse y consultarse mediante la aplicación **HelpViewer**.



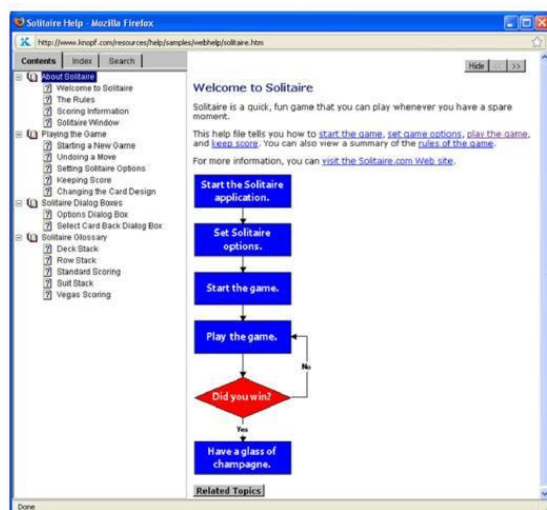
Sistema de ayuda en formato AppleGuide y sistema de ayuda en formato HTML AppleHelp

Otros cuentan con **menor implantación en el mercado** o simplemente presentan un **formato cuyo tratamiento se asemeja a los tratados** en el presente curso y que, por tanto, no plantearía excesivas dificultades técnicas al localizador por ser fácilmente modificable –y localizable– con prácticamente cualquier herramienta de traducción asistida o de localización.

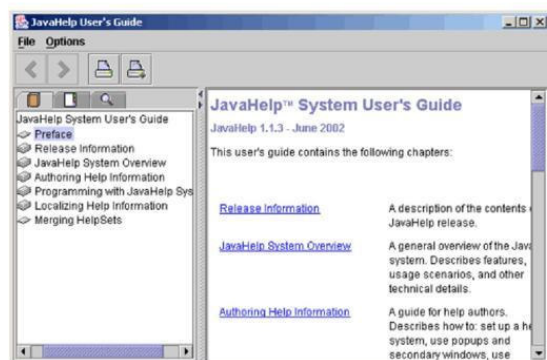
Así, el procedimiento y las herramientas para localizar, por ejemplo, un sistema de ayuda en **formato WebHelp** como el siguiente no diferirían sustancialmente de los empleados para localizar un **sitio web convencional**.

#### Página web

Publicado en  
[www.knopf.com/resources/help/samples/webhelp/solitaire.htm](http://www.knopf.com/resources/help/samples/webhelp/solitaire.htm).



Algo parecido sucedería con la localización de un sistema de ayuda en formato **JavaHelp** como el siguiente, que pertenece a la propia herramienta de creación de sistemas de ayuda en este formato multiplataforma, **JavaHelp**. Tanto el **contenido textual** de un sistema de ayuda en formatos WebHelp o JavaHelp como sus **archivos funcionales** se basan respectivamente en HTML y XML, por lo que su localización plantearía una problemática muy similar a la de un sitio web o un documento codificado en alguno de estos lenguajes de etiquetado.



Más allá de ligeras diferencias en su presentación visual y otros aspectos gráficos, sea cual sea el formato en el que se construya un sistema de ayuda, su estructura suele incluir los siguientes **elementos básicos**:

- Un **índice de contenido** (*table of contents*), en el que se recogen, mediante epígrafes hipervinculados (*jumps*), **los títulos de los temas** (*topics*) del sistema de ayuda.
- Un **panel central de contenido** (*topic window*), en el que se muestra cada uno de los temas que integran la ayuda, que pueden incluir elementos textuales, hipertextuales y gráficos.
- Un **índice de palabras clave** (*keywords*), que incluye aquellas definidas en cada uno de los temas que integran el sistema de ayuda, y un **buscador**, que permite encontrar con facilidad aquellos temas que contengan una determinada palabra o una combinación de varias.
- Diversos **iconos, botones, pestañas u opciones de menú**, que permiten navegar por el sistema de ayuda, imprimir algún tema, incluir anotaciones en él, definir marcadores de lectura o configurar los distintos parámetros de visualización del sistema de ayuda.

La ejecución la ayuda en la aplicación o el visualizador que permiten consultarla se propicia, por convención, pulsando la **tecla de función F1** o seleccionando la opción de menú al efecto (por lo general, *Ayuda* o *?*). El acceso a la ayuda también puede aparecer en forma de **botón o icono** en otros lugares de la interfaz del programa, como los cuadros de diálogo. A veces, el **cursor** adopta forma de signo de interrogación de cierre para indicarle al usuario que dispone de **ayuda contextual** (*context-sensitive help*) sobre la tarea en curso, o ésta aparece sin más cuando se sitúa el puntero sobre un determinado lugar de la pantalla (*mouse-over help*).

Otros mecanismos habituales de apoyo al usuario son las **breves descripciones de comandos o funciones** (*tool tips*) o los **atajos y combinaciones de teclas**, que aparecen junto a ellos (en forma de recuadro o bocadillo) o bien en la barra de estado del cuadro o ventana activos. Algunos programas disponen asimismo de **asistentes** (*wizards*), que le ofrecen al usuario información o pistas sobre la tarea que esté realizando en un momento dado.

Todos estos elementos no forman parte del sistema de ayuda propiamente dicho, y los **textos susceptibles de ser localizados** que contienen se hallan ubicados, por lo general, en los recursos que integran la interfaz de la aplicación en cuestión (a menudo, como cadenas de texto en la categoría *Text Strings*), como se explica en el módulo 04.



## 2. Las estrategias habituales

La estrategia elegida para localizar la documentación en formato electrónico de un producto informático –y, en particular, de su sistema de ayuda– depende de infinidad de factores que atañen a su **naturaleza** (arquitectura informática, envergadura y complejidad, volumen y distribución del texto, etc.), a la **relación con el cliente** (que puede o no facilitar los archivos fuente sin compilar, e incluso herramientas o utilidades desarrolladas *ad hoc*), o a los **recursos materiales y humanos** disponibles (y a la capacitación de éstos), entre otras variables. A la postre, la estrategia que se adopte condicionará tanto el **nivel de competencia técnica** exigible al localizador como el número y la **complejidad de las herramientas** necesarias.

En el caso de la documentación, tanto electrónica como impresa, su **volumen** puede ser un factor crucial, puesto que a menudo es mucho mayor que el de los componentes localizables del software. Así, lo habitual es que la localización de la documentación de un producto de cierta envergadura (una aplicación ofimática, por ejemplo) se le encomiende a **varios profesionales**. Esta circunstancia no sólo aumenta el **peso específico de las tareas de gestión y coordinación** sino que impone el empleo de **herramientas de traducción asistida**.

Como también sucede con el software y la documentación impresa de un producto informático, la localización de un sistema de ayuda puede realizarse **de manera integral o parcial**, en función de los factores anteriores. Hoy por hoy, lo más habitual es que un fabricante de software le entregue a un (gran) proveedor de servicios lingüísticos multilingües (MLV) los archivos compilados del sistema de ayuda (acompañados o no de los archivos fuente a partir de los cuales se han generado), de modo que éste lo descompile y procese los contenidos localizables para transferírseles a sus traductores en su formato descompilado (por ejemplo, RTF o HTML, respectivamente en ayudas HLP y CHM) o en uno de intercambio (XLIFF), y vuelva a compilarlo una vez localizados. Si bien en el caso del software, algunas herramientas permiten procesar los archivos localizables sin necesidad de descompilarlos efectivamente, para localizar un sistema de ayuda la fase de descompilación suele ser ineludible.

La paulatina **desaparición del más tradicional formato WinHelp** y la generalización de la mencionada **práctica del Single Source Publishing** quizá acaben propiciando que sea esta última posibilidad la más frecuente, y el traductor reciba los contenidos localizables en algún formato estándar o de intercambio. Esta estrategia de localización *extracontextual* puede presentar, no obstante, la contrapartida para el traductor de la **falta del contexto visual** necesario para saber dónde y cómo se visualizarán finalmente los contenidos localizados.

### 3. Las herramientas esenciales

Cuando se acomete la localización de un sistema de ayuda **de manera integral**, sea cual sea su formato, es preciso contar con alguna **herramienta de edición de sistemas de ayuda**, conocidas en inglés como *Help Authoring Tools (HAT)*; idealmente la misma con la que se construyó originalmente. Así, es posible afrontar todas las fases del proceso de localización: descompilación, localización, recompilación, *testing*, depuración y control de calidad.

Las herramientas HAT incluyen todas las funciones necesarias para realizar cada una de estas tareas, pero existen **utilidades y programas especializados** que han sido diseñados para ejecutar por separado alguna de ellas en particular. Tal es el caso de los **compiladores y descompiladores** de sistemas de ayuda en diversos formatos o de **programas de control de calidad** como *Help QA* o *HTML QA*, de la empresa SDL International (<http://www.sdl.com>).

#### Compiladores y descompiladores

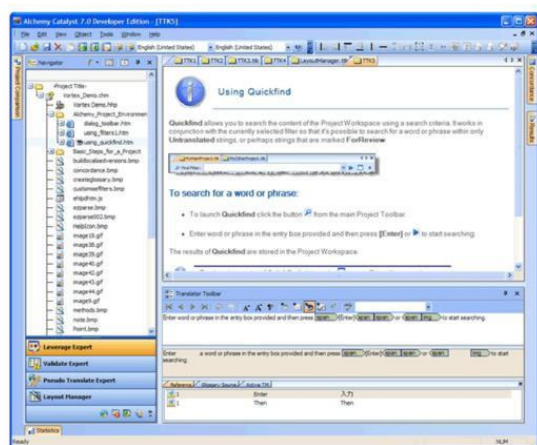
Es fácil encontrar en Internet tanto compiladores y descompiladores de sistemas de ayuda en diversos formatos como programas que permiten realizar estas dos operaciones y otras con diferentes sistemas de ayuda. Por ejemplo, en el sitio web [www.helpmaster.info](http://www.helpmaster.info), se detallan infinidad de recursos, en su mayoría gratuitos, para trabajar con sistemas de ayuda en los formatos más comunes.

De manera similar a lo que ocurre con los entornos de programación (CASE), mencionados en el módulo teórico 04, las herramientas HAT no han sido diseñadas para localizar y, por tanto, presentan como gran inconveniente el **no contar con ninguna de las funciones habituales en una herramienta de traducción asistida** (para reaprovechar traducciones anteriores, mantener la coherencia, etc.), que tan indispensables resultan hoy en un proyecto de localización, sobre todo cuando se localiza la documentación de versiones sucesivas de un mismo producto o de aplicaciones similares.

Algunas **herramientas integrales de localización** ya permiten localizar sistemas de ayuda trabajando directamente sobre los archivos compilados, posibilidad que previsible y deseablemente otros fabricantes irán incorporando de manera paulatina a sus productos, como *Catalyst 7.0* ([www.alchemysoftware.ie/products/feature4.html](http://www.alchemysoftware.ie/products/feature4.html)).

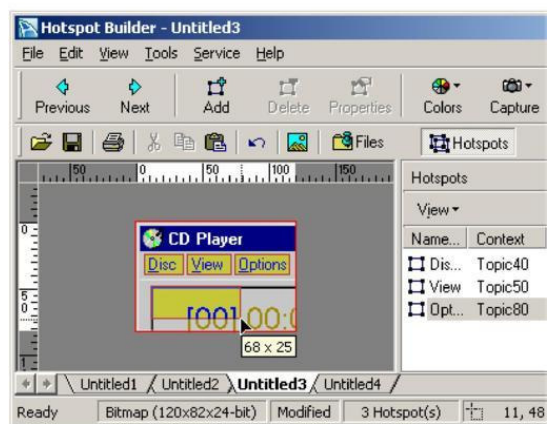
#### Herramientas HAT

Entre las herramientas HAT más conocidas, cabe citar productos comerciales como *Adobe RoboHelp*, *AuthorIT*, *DocToHelp*, *HelpBreeze*, *HelpGenerator*, *HyperText Studio* o *MacrObject*, así como la gratuita *JavaHelp*.



Entretanto, con la mayoría de las **herramientas de traducción asistida y de localización** hoy es posible procesar los archivos obtenidos de la descompilación de un sistema de ayuda, pues suele tratarse de documentos en formato RTF o en los formatos de etiquetado HTML y XML.

Renglón aparte merece el **tratamiento de las imágenes** que incluyen algunos sistemas de ayuda. Tal es el caso de los **gráficos hipersegmentados en formato SHG (Segmented HyperGraphics)** habituales en un sistema de ayuda **Win-Help**. Se trata de imágenes interactivas de la ayuda que pueden modificarse con el editor de archivos de este tipo que incluyen algunas herramientas HAT o con algún programa de tratamiento gráfico especializado en este formato –caso de HotSpotBuilder ([www.hotspotbuilder.com](http://www.hotspotbuilder.com))–, como se explica en el apartado 3.4 del ejercicio práctico P13.



Por lo demás, las pautas de tratamiento y localización de **otras imágenes**, como los *BitMap (BMP)* habituales en los sistemas de ayuda WinHelp, o los **GIF, PNG y JP(E)G** que se incluyen en ayudas en otros formatos, no difieren sustancialmente de las aplicables con carácter general, como se explica e ilustra en el módulo teórico 07 y en el ejercicio práctico P13.

#### 4. El proceso y sus fases

La elaboración de un sistema de ayuda se realiza a partir de **diversos contenidos textuales, hipertextuales y gráficos que se compilan en uno o varios archivos**. Además de los archivos de contenido, las ayudas constan de una serie de **archivos funcionales** necesarios para realizar su compilación. Si no se dispone de los **archivos fuente (source files)** originales a partir de los cuales se compiló y generó originariamente el sistema de ayuda, será preciso descompilarlos para poder obtener el material localizable.

Una vez que se han elegido la estrategia y la(s) herramienta(s) más adecuadas según los criterios explicados en los correspondientes apartados de este módulo, el proceso de localización del sistema de ayuda de un producto informático se divide en las siguientes **fases**:

- **Descompilación** del archivo de ayuda en sus componentes originales.
- **Localización de los componentes textuales, hipertextuales y gráficos**.
- **Compilación** de los elementos localizados.
- Comprobación (*testing*), depuración (*debugging*) y control de calidad.

##### **Ved también**

Las fases de **descompilación y compilación** de sistemas de ayuda HLP y CHM se ilustran respectivamente en los ejercicios prácticos P09 y P10.

Las fases finales de **comprobación, depuración y control de calidad** se explican en el módulo teórico O3 (apartado "La calidad: el *testing*") y se ilustran en los ejercicios prácticos P04, P06, P07, P08, P09 y P10.

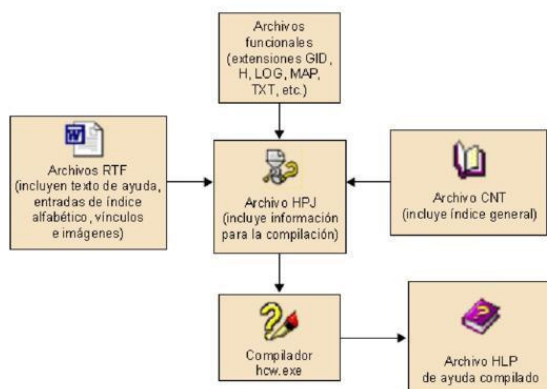
El procedimiento que debe seguirse en cada una de las **fases periféricas**, excluida la de localización, es muy similar para todos los formatos de sistemas de ayuda, con independencia de la herramienta que se emplee; tanto si se utiliza un programa HAT en todas las fases como si cada una de ellas se acomete con una utilidad o programa diferente.

Por lo que a la **etapa central de la localización** se refiere, las estrategias y herramientas elegidas en cada caso varían sustancialmente de un formato a otro. A continuación, se mencionan algunas particularidades de los formatos de ayuda más comunes, que se explican e ilustran profusamente en los ejercicios prácticos P09, P10 y P13.

#### 4.1. Los sistemas de ayuda en formato HLP

**Windows Help**, comúnmente abreviado **WinHelp** y también conocido por su extensión **HLP**, es un formato de sistemas de ayuda comercial creado a principios de los años noventa por Microsoft. Aunque hoy sigue empleándose con profusión en aplicaciones de todo tipo para el sistema operativo Windows, la última versión de éste (Vista) prescinde de él. Así pues, es probable que vaya quedando paulatinamente obsoleto en poco tiempo y dé paso a otros formatos más modernos y eficientes, como el ya utilizado por Windows Vista **MAML**<sup>1</sup> (*Microsoft Assistance Markup Language*).

<sup>(1)</sup> Su conocimiento resulta, no obstante, muy recomendable para comprender cómo se construye y cómo funciona un sistema de ayuda de cualquier tipo, pues muchos de los formatos actuales son herederos de él en gran medida



Proceso de compilación de un sistema de ayuda en formato HLP. Fuente: Arevallio, 2004

La **versión descompilada** de un sistema de ayuda de este tipo está integrada por diversos archivos, cuyo contenido se describe a continuación:

Archivos	Descripción	¿Localizable?
.RTF	<i>Rich Text Format</i> contenido textual e hipertextual de los temas del sistema de ayuda	sí (con un procesador de textos, gestor de memorias de traducción o herramienta de localización)
.BMP	<i>BitMap</i> imágenes planas del sistema de ayuda	sí (con un programa de tratamiento de imágenes)
.SHG	<i>Segmented HyperGraphics</i> imágenes interactivas del sistema de ayuda	sí (con un editor de archivos SHG, que suelen incluir los propios programas de edición y compilación de sistemas de ayuda)
.CNT	<i>help CoNTents</i> índice de los temas del sistema de ayuda	sí (con un editor de textos, una herramienta HAT o una de localización)
.HPJ	<i>help Project</i> archivo del proyecto con los parámetros del sistema de ayuda necesarios para compilarlo	sí (con un editor de textos, una herramienta HAT o una de localización)

En el caso de que se acometa la localización integral del sistema siguiendo las pautas que se detallan en el ejercicio práctico P09, se podría utilizar:

- Un procesador de textos (combinado optativamente con un gestor de memorias de traducción) o cualquier herramienta de traducción asistida, para localizar los **archivos .RTF**.
- Un editor/compilador de sistemas de ayuda en formato HLP (como, por ejemplo, Microsoft Help Compiler) o prácticamente cualquier herramienta HAT, para localizar el **índice de contenido (.CNT)** y el **archivo de proyecto (.HPJ<sup>2</sup>)**.
- Un programa de tratamiento gráfico, para modificar los **mapas de bits (BMP)** localizables y, en el caso de los **hipergráficos segmentados (SHG)**, el editor de archivos de este tipo del que vienen provisto algunas herramientas HAT o algún programa de tratamiento gráfico especializado en este formato.

<sup>(2)</sup>Al tratarse de archivos de **texto sin formato (text-only)**, su modificación también podría realizarse con un simple editor o procesador de textos o con cualquier herramienta de traducción asistida o de localización.

No obstante, como ya se ha mencionado, lo habitual es que se le encomiende al traductor exclusivamente la localización de los **archivos RTF**, que albergan el grueso del contenido del sistema de ayuda y pueden localizarse con prácticamente **cualquier herramienta de traducción asistida o de localización**.

```

                                $$$$
                                {bmc-bm0.BMP}
¶
¶ This tutorial is designed to provide you with a brief
¶ introduction to the field of software and web localization.
¶ Please refer to Booktips|DH\_BOOKTIPS for suggested
¶ additional reading.¶
¶ Please click on the item you would like to explore:¶
¶ How to use the Interactive Localization Tutorial|dh\_How\_to¶
¶ Introduction to Software Localization|dh\_Introduction¶
¶ Web Localization: New Challenges in an Emerging
¶ Market|DH\_WEB\_LOCALIZATION¶
¶ Glossary|DH\_GLOSSARY¶

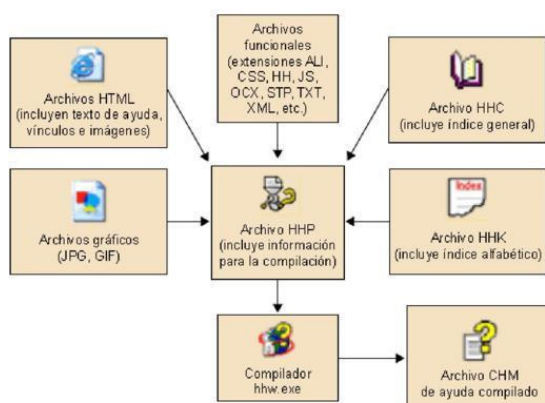
```

Archivo RTF obtenido al descompilar un sistema de ayuda en formato HLP (ejercicio práctico P09)

#### 4.2. Los sistemas de ayuda en formato CHM

*Compiled o Compressed HTML Help*, también conocido por su extensión CHM, es un formato de sistemas de ayuda comercial creado a mediados de los años noventa por Microsoft. Es, por tanto, cronológicamente posterior a Win-Help y, de algún modo, lo reemplazó coincidiendo con la popularización de Internet y el formato HTML. Al igual que aquel, aunque hoy sigue empleándose con profusión en aplicaciones de todo tipo para el sistema operativo Windows, la última versión de éste (Vista) prescinde de él. Así pues, es probable que vaya quedando paulatinamente obsoleto en poco tiempo y dé paso a otros formatos más modernos y eficientes, como el ya utilizado por Windows Vista MAML<sup>3</sup> (*Microsoft Assistance Markup Language*).

<sup>(3)</sup> Su conocimiento resulta, no obstante, muy recomendable para comprender cómo se construye y cómo funciona un sistema de ayuda de cualquier tipo, pues muchos de los formatos actuales se basan en él en gran medida.



Proceso de compilación de un sistema de ayuda en formato CHM. Fuente: Arevalillo, 2004

La **versión descompilada** de un sistema de ayuda en formato CHM está integrada por diversos archivos, cuyo contenido se describe a continuación:

Archivos	Descripción	¿Localizable?
.HTM(L)	contenido textual e hipertextual de los temas del sistema de ayuda	sí (con un gestor de memorias de traducción o herramienta de localización, o con cualquier programa que permita procesar lenguajes de etiquetado)



Archivos	Descripción	¿Localizable?
.BMP, .GIF, JP(E)G y .PNG	imágenes sin capas del sistema de ayuda que a menudo corresponden a capturas de la interfaz del programa, que requieren escasa resolución; a veces (JPEG) se trata de imágenes fotográficas o pseudofotográficas que requieren una resolución superior	sí (siempre que contengan texto traducible o se trate de imágenes localizables): <ul style="list-style-type: none"> <li>• las capturas de pantalla, con un programa especializado o con la ayuda del teclado [tecla Impr/Pant combinada o no con ALT]);</li> <li>• las demás imágenes, con un programa de tratamiento de imágenes o con el propio editor de imágenes que incluye la herramienta HAT utilizada para localizar el sistema de ayuda</li> </ul>
.HHC	<i>Html Help Contents</i> índice de los temas del sistema de ayuda	sí (con un editor de textos, una herramienta HAT o una de localización)
.HHK	<i>Html Help Keywords</i> índice de palabras clave definidas como tales en cada tema de ayuda	sí (con un editor de textos, una herramienta HAT o una de localización)
.HHP	<i>Html Help Project</i> archivo del proyecto con los parámetros del sistema de ayuda necesarios para compilarlo	puede ser necesario realizar pequeños ajustes (con un editor de textos, una herramienta HAT o una de localización)

En el caso de que se acometa la localización integral del sistema siguiendo las pautas que se detallan en el ejercicio práctico P10, se podría utilizar:

- Un gestor de memorias de traducción, una herramienta de localización o cualquier programa que permita procesar lenguajes de etiquetado, para localizar los **archivos HTML** que integran el sistema de ayuda, así como prácticamente cualquier herramienta HAT que permita procesar el formato CHM.
- Un editor/compilador/descompilador de sistemas de ayuda en formato CHM (como, por ejemplo, Microsoft HTML Help Workshop), o prácticamente cualquier herramienta HAT, para localizar el **índice de contenido** (.HHC), el de **palabras clave** (.HHK) y el **archivo de proyecto** (.HHP).
- Un programa de tratamiento gráfico, para modificar las **imágenes en formato BMP, GIF, JP(E)G y PNG** localizables, o el propio editor de imágenes del que vienen provisto algunas herramientas HAT.

No obstante, como ya se ha mencionado, lo habitual es que se le encomiende al traductor exclusivamente la localización de los **archivos HTML**, que albergan el grueso del contenido del sistema de ayuda y pueden localizarse con prácticamente **cualquier herramienta de traducción asistida o de localización**, amén de otras empleadas en la localización de sitios web y documentos codificados en lenguajes de etiquetado, como se explica en el módulo 02.



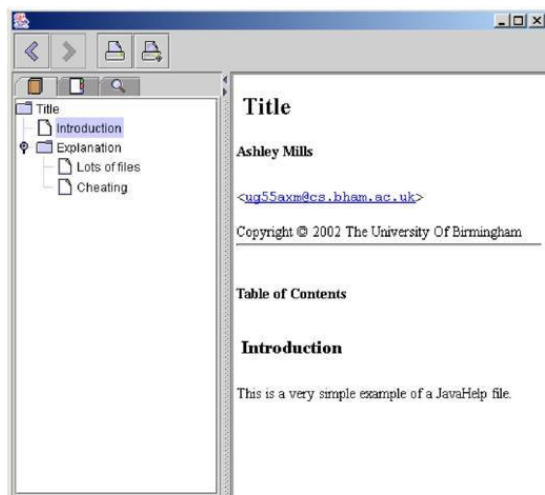
Archivo HTML obtenido al descompilar un sistema de ayuda en formato CHM (ejercicio práctico P10)

### 4.3. Otros sistemas de ayuda: JavaHelp

Como ya se ha mencionado, los dos sistemas anteriores (HLP y CHM) no son ni mucho menos los únicos, aunque sí se cuentan entre los más representativos, tanto desde una perspectiva histórica como en lo que atañe a las prácticas y herramientas que se emplean en la localización de un sistema de ayuda.

Sirva como ilustración de otros formatos este sistema de ayuda en formato JavaHelp<sup>4</sup>:

<sup>(4)</sup> Este ejemplo ha sido extraído del siguiente curso sobre la creación de sistemas de ayuda en formato **JavaHelp**, cuyos materiales pueden utilizarse como ejercicio práctico adicional de este módulo teórico: <http://supportweb.cs.bham.ac.uk/documentation/tutorials/docsystem/build/tutorials/javahelp/javahelphome.html>.



Los archivos que albergan su **contenido** tienen **formato HTML** y, por tanto, el procedimiento y las herramientas empleados para su localización podrían ser los mismos que los empleados para localizar cualquier sitio web, como se explica en el módulo teórico 02 y los ejercicios que lo acompañan.

```

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/loose.dtd">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=ISO-8859-1">
<title>Title</title>
<meta name="generator" content="DocBook XML Stylesheet V1.53.0">
<link rel="home" href="index.html" title="Title">
<link rel="next" href="next01.html" title="Explanation">
</head>
<body>
<div class="article">
<div class="titlepage">
<div>
<h1 class="title"><a id="Simple"></a>Title</h1>
</div>
<div>
<div class="author">
<h3 class="section">Ashley Miles</h3>
<div class="affiliation">
<div class="address">
<p>111111<<a href="mailto:rup55@cs.bham.ac.uk">rup55@cs.bham.ac.uk</a></p>
</div>
</div>
</div>
<div class="copyright">Copyright ©1999, 2001 The University of Birmingham</div>
</div>
<div class="toc">
<p><a href="#">Table of Contents</a></p>
<div>
<tocitem target="Simple.Introduction" text="Introduction"></tocitem>
<tocitem target="Simple.Explanation" text="Explanation">
<tocitem target="Simple.Explanation.Files" text="Lots of files"></tocitem>
<tocitem target="Simple.Explanation.Chester" text="Cheating"></tocitem>
</div>
</div>
<div class="section">
<div class="titlepage">
<div><h2 class="title" style="clear: both"><a id="Simple.Introduction"></a>Introduction</h2></div>
</div>
<p>This is a very simple example of a JavaHelp file.</p>
</div>
</body>
</html>

```

Y lo mismo cabría decir de los elementos localizables que residen en sus **archivos funcionales**, los cuales están codificados en el lenguaje de etiquetado XML y siguen similares pautas de localización, como, por ejemplo, sucede con el archivo del **índice de contenido** de esta ayuda (jhelptoc.xml).

```

<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" standalone="no">
<!DOCTYPE toc PUBLIC "-//Sun Microsystems Inc.//DTD JavaHelp TOC Version 1.0//EN" "http://java.sun.com/products/javahelp/toc_1_0.dtd">
<toc version="1.0">
<tocitem target="Simple" text="Title">
<tocitem target="Simple.Introduction" text="Introduction">
<tocitem target="Simple.Explanation" text="Explanation">
<tocitem target="Simple.Explanation.Files" text="Lots of files">
<tocitem target="Simple.Explanation.Chester" text="Cheating">
</tocitem>
</tocitem>
</toc>

```

#### 4.4. Otros componentes localizables

Como ya se ha dicho, el sistema de ayuda no es el único elemento de la documentación electrónica de un producto informático, aunque sí quizá el más representativo entre los mencionados al comienzo de este módulo. Las estrategias y herramientas que se empleen para localizar los restantes estarán supeditadas fundamentalmente a su formato. Por lo demás, la elección de una herramienta de traducción asistida en lugar de un editor o procesador de textos vendrá condicionada en ocasiones por el **volumen de texto** del documento en cuestión y por las **repeticiones** y **coincidencias** parciales y totales que se puedan reaprovechar.

Así, por ejemplo, los **archivos de texto sin formato** (*text-only*) podrán localizarse con infinidad de herramientas: desde un simple editor o procesador de textos hasta cualquier herramienta de traducción asistida o de localización. Tal sería el caso de los habituales **documentos README** (LÉAME o LÉEME) –que suelen incluir advertencias o indicaciones de última hora sobre el producto que no pudieron incluirse a tiempo en su documentación–, o de los **historiales de versiones** (*version history*) o de **modificaciones** (*change log*) del producto. Lo mismo sucede con archivos funcionales como los de **extensión INI**, que, aunque no suelen incluir texto localizable, en ocasiones contienen parámetros de configuración o datos que es preciso adaptar cuando se localiza el producto al que pertenecen.

En ocasiones, también la **documentación legal** (licencia, garantía, etc.) se facilita en archivos de texto sin formato. Cuando no, lo habitual es hacerlo en algún formato común de tratamiento de textos (RTF, por ejemplo) o en el formato propio del producto del que forman parte, para facilitar así su lectura. De manera complementaria, estos documentos se incluyen en el propio sistema de instalación del producto, para obligar al usuario a que los lea al instalarlo.

Mención aparte merece el conocido **formato PDF** (*Portable Document Format*). A pesar de no constituir en sí un tipo de sistema de ayuda, en sus versiones más recientes permite navegar hipertextualmente de manera muy parecida a como se hace en una ayuda convencional, lo cual también se puede conseguir estructurando mediante hipervínculos **documentos HTML** o algunos **formatos ofimáticos modernos**. Además, el formato PDF puede utilizarse en potencia –y, de hecho, sucede cada vez más a menudo– como contenedor de prácticamente cualquier componente de la documentación de un producto.

Una de las ventajas más celebradas de los documentos PDF –esto es, la **(im)posibilidad de modificar su contenido**– puede provocar más de un quebradero de cabeza y acarrear mucho trabajo adicional si, llegada la hora de traducirlos, no se dispone de los archivos originales a partir de los cuales se generó la versión *portátil*. También en este caso, la previsión resulta fundamental, y conservar los documentos originales suele ser una decisión muy sabia.

#### **Conversión de archivos PDF**

Hoy ya existen diversos programas que permiten **convertir archivos PDF** a los formatos de edición y procesamiento de texto más habituales. Sin embargo, sus resultados todavía dejan mucho que desear en lo que a las necesidades del traductor se refiere (inclusión de saltos de párrafo no deseados o cuadros de texto, deficiente conversión de texto en columnas o de encabezados y pies de página, etc.).

Como ya se ha mencionado en el módulo teórico 04, además de su interfaz y su documentación electrónica, algunos programas de cierta entidad incluyen otros **módulos accesorios** como **subprogramas, filtros, tutoriales, ejemplos, plantillas, complementos, etc.** Como parte de estos componentes secundarios, puede haber documentos en formatos dispares, que a menudo coinciden con el propio de la aplicación en cuestión, la cual puede utilizarse para localizarlos. Piénsese por ejemplo, en las maquetas y plantillas prediseñadas que incluye cualquier aplicación para la creación de presentaciones o en los documentos de muestra de los que vienen provistos muchos programas, y que, en cierto modo, también cabría considerar como parte de la documentación del producto.

**Ved también**

Véase también, por ejemplo, el caso de los **archivos de muestra incluidos en la aplicación CatsCradle**, cuyas pautas de localización con el propio programa se ilustran en el módulo teórico 04.

### Resumen

Dejando a un lado la complejidad que puedan entrañar las fases más técnicas del proceso de localización de un sistema de ayuda, sea cual sea su formato original y esté o no compilado, los **formatos finales con los que deberá trabajar el traductor** se reducen a los estudiados en el presente curso, y éste siempre dispondrá de un amplio abanico de herramientas de diversa entidad para procesarlos. Por lo demás, y como sucede en la localización del software de un producto informático, la clave está en familiarizarse con una serie de **códigos y convenciones**, explicados con profusión en este módulo y sus ejercicios prácticos.

Como sucede cuando se localiza un sitio web, **un sencillo truco** para dilucidar si un determinado elemento conflictivo es o no localizable o para averiguar en qué lugar del sistema de ayuda aparece consiste en consultarlo a menudo y navegar hasta sus más recónditos rincones para familiarizarse con él a fondo.

Al igual que ocurre al localizar el software de un producto informático, como pauta general, es recomendable utilizar durante el proceso de localización un **sistema operativo que esté en el mismo idioma al que se esté localizando**, de manera que se reproduzcan, en lo posible, las circunstancias reales en las que el usuario final ejecutará y consultará la documentación electrónica del producto localizado.

Por análogas razones, al realizar el *testing* de un sistema de ayuda, lo ideal es que su comprobación funcional se realice, como mínimo, en los **sistemas operativos** y –en su caso– **navegadores más comunes**. De lo contrario, se corre el riesgo de no detectar posibles problemas funcionales o de visualización en algún entorno concreto.

Aunque ya se ha recordado en varias ocasiones, no está de más recalcar que durante las fases de traducción y revisión de la documentación de un producto informático reviste especial importancia la **coherencia de todas las referencias intertextuales** que en aquella se hacen a las opciones de la interfaz de este. Dada la abundancia de este tipo de referencias tanto en la documentación electrónica de un producto como en su documentación impresa, lo más racional y eficaz –aunque, por desgracia, no siempre lo más habitual– es localizar primero el software, y luego la documentación que lo acompaña, tanto en formato electrónico como impreso.

### **Bibliografía**

Para profundizar en los aspectos tratados en este módulo, pueden consultarse, entre otros, los siguientes trabajos y recursos:

AREVALILLO DOVAL, JUAN JOSÉ: «Especial Localización». En: *La linterna del traductor*, núm. 8, 2004, **38-43** [<http://traduccion.rediris.es/8/index.htm>].

CORBIN, MICHELLE: «Design Checklists for Online Help». En: WinWriters UA, Training and Information for User Assistance Professionals, [[www.winwriters.com/articles/checklist/index.html](http://www.winwriters.com/articles/checklist/index.html)].

ESSELINK, BERT: *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000, **165-287**.

<http://hat-matrix.com/>: portal monográfico sobre herramientas de creación de sistemas de ayuda HAT (*Help Authoring Tools*).

<http://www.g2meyer.com/usablehelp/>: página personal de especialista en sistemas de ayuda.

<http://www.helpmaster.info/>: repertorio de herramientas y otros recursos para la creación y tratamiento de sistemas de ayuda en diversos formatos.



# La documentación en formato impreso

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02072



**Índice**

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Algunas nociones básicas</b> .....	7
<b>2. Las estrategias habituales</b> .....	9
<b>3. Las herramientas esenciales</b> .....	12
<b>4. El proceso y sus fases</b> .....	18
4.1. Los manuales .....	21
4.2. Otros materiales localizables .....	25
<b>Resumen</b> .....	27
<b>Bibliografía</b> .....	29

### **Introducción**

En este módulo del curso, se pretende estudiar los aspectos fundamentales de la **documentación en formato impreso de un producto informático**, analizando su **proceso de localización** y las **estrategias y herramientas** más habituales, que se ilustran en los ejercicios prácticos P11 y P12. La documentación en formato electrónico se analiza en el módulo teórico 05.

Además, se persigue que el estudiante se familiarice con algunas **nociones básicas de tratamiento de textos y autoedición**, necesarias para entender las **peculiaridades y estructura** de la documentación impresa de un producto informático, y recomendables para poder ofrecer un **servicio integral** de localización.

## Objetivos

Este módulo se propone ilustrar (junto con los ejercicios prácticos P11 y P12) los principales aspectos de la localización de la documentación en formato impreso de un producto informático, integrada por una serie de **guías y manuales** y por otros **componentes complementarios**. En particular, se pretende que el estudiante:

1. Profundice en las principales diferencias entre un proyecto convencional de traducción y uno de localización.
2. Tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato impreso de un producto informático.
3. Conozca algunos conceptos básicos de autoedición y diseño gráfico necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de la documentación en formato impreso de un producto informático.
4. Comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en la localización de la documentación en formato impreso un producto informático.
5. Sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales de la documentación en formato impreso de un producto informático.
6. Sepa cómo localizar los componentes que integran la documentación en formato impreso utilizando diversas herramientas genéricas y especializadas.
7. Realice de forma sistemática y exhaustiva el control de calidad de la documentación en formato impreso de un producto informático como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

## 1. Algunas nociones básicas

Antes de abordar la problemática que plantea la localización de la documentación impresa de un producto informático y las estrategias y herramientas más comunes para llevarla a cabo, a continuación se resumen, a título introductorio, algunas nociones fundamentales para comprender los contenidos de este módulo y el anterior, así como los ejercicios prácticos que los acompañan e ilustran.

Cada vez está más extendida, como práctica *de facto*, la adquisición de software a través de Internet. El usuario compra y abona un producto, se lo descarga junto con su documentación en formato digital y recibe electrónicamente la licencia que le permitirá utilizarlo. No obstante, muchos fabricantes de software siguen produciendo **una versión convencional –el paquete, estuche o caja–**, que puede conseguirse por correo ordinario o en establecimientos especializados y cuyos componentes, que aquí nos ocupan, cabría agrupar en **dos categorías**:

- Los **manuales y guías**: de instalación del producto (*Installation Guide*) y familiarización con él (*Getting Started*), del usuario (*User's Guide/Manual*), del administrador (*Administrator's Guide/Manual*), etc.
- El **material complementario (collateral)**: tarjetas sinópticas (*Quick Reference Card*), diversos materiales comerciales y legales, etiquetas y resto del embalaje del producto.

Dicho sea de paso que esta categorización simplificada –y la análoga incluida en el módulo 05 para la documentación electrónica– responde a motivos eminentemente pedagógicos, amén de intentar reflejar con fidelidad qué componentes han integrado tradicionalmente la documentación (impresa y electrónica) de un producto informático. Hoy por hoy, sin embargo, los gigantes de la informática promocionan y lanzan al mercado sus aplicaciones arropándolas con un sinnúmero de *otros documentos* (material publicitario impreso y de gran formato, micrositiros web monográficos, animaciones y videoclips virales, etc.), que también se localizan y que... ¿cabría catalogar como *documentación*? Los aspectos relacionados con la localización de tales documentos: ya se cubren o mencionan en diversos lugares de este curso (como la de contenido web, en el módulo teórico 02), coinciden sustancialmente con los abordados de manera expresa en los módulos 05 y 06, o bien quedan manifiestamente fuera del ámbito y los objetivos de este curso (como la de contenido multimedia, que se menciona en el módulo 07).

### Ved también

Véase también, a modo de repaso, el apartado homónimo del módulo teórico 05.

Como se explica más adelante, lo habitual es que manuales, guías y documentación legal (licencia, garantía, etc.) se creen y editen con un **procesador de textos** cuando se trata de documentos sencillos y de escasa entidad, o bien con alguna **aplicación de autoedición** en el caso de los más complejos y voluminosos. El material complementario, por su elevada carga gráfica y tipográfica, suele componerse con algún **programa de diseño gráfico o ilustración**.

Los instrumentos y técnicas de redacción y composición de contenidos para la documentación electrónica, en general, y para los sistemas de ayuda, en particular, comenzaron siendo una prolongación de los que ya se empleaban para documentar en papel no sólo software de todo tipo sino productos, servicios y procesos de prácticamente cualquier sector. La **producción de documentación técnica impresa** tiene, por tanto, una tradición y unas prácticas que, con ligeros ajustes y modificaciones, se han extrapolado al mundo del software, adaptándose así a los nuevos instrumentos, formatos y soportes. Y algo parecido cabría decir de la **redacción de documentos técnicos** (*technical writing/authoring*), que, sobre todo en el mundo anglosajón, cuenta con un prestigio indiscutible, debido en gran medida a que también en este ámbito el inglés ha sido la lengua de intercambio por excelencia.

Con ánimo simplificador, algunos autores reducen los componentes de un producto informático a dos: software y documentación. De este modo, agrupan en ésta última tanto los documentos que el producto incluye en formato digital como los que, de forma exclusiva o adicional, se le proporcionan al usuario en soporte impreso. Dicha **división bipartita** no deja de tener su lógica –pues de *documentación* se trata al fin y al cabo–, pero los procedimientos, estrategias y herramientas empleados en ambos casos difieren sustancialmente. Ello justifica que unos y otros se aborden por separado con módulos teóricos y ejercicios diferenciados en este curso.

## 2. Las estrategias habituales

Al igual que sucede con los demás componentes de un producto informático, la estrategia elegida para localizar la documentación en formato impreso depende de infinidad de factores que atañen a su **naturaleza** (envergadura y complejidad, volumen y distribución del texto, presencia de material gráfico, etc.), a la **relación con el cliente** (que puede o no facilitar todos los archivos necesarios en sus formatos originales, e incluso herramientas o utilidades desarrolladas *ad hoc*), o a los **recursos materiales y humanos** disponibles (y a la capacitación de éstos), entre otras variables.

Como también ocurre con la documentación electrónica, el **volumen** puede ser un factor crucial, puesto que a menudo es mucho mayor que el de los componentes localizables del software. No obstante, como ya se ha mencionado, en los últimos lustros el volumen proporcional de la documentación impresa ha ido mermando en favor de la electrónica hasta casi desaparecer. Sea como fuere, lo habitual es que la localización de la documentación de un producto de cierta envergadura (una aplicación ofimática, por ejemplo) se le encomiende a **varios profesionales**. Esta circunstancia no sólo aumenta el **peso específico de las tareas de gestión y coordinación** sino que impone el empleo de **herramientas de traducción asistida**.

Cuando se localiza la documentación impresa, además del volumen, el **formato de los archivos** desempeña un papel crucial. Y los factores que más parecen condicionar la estrategia de localización que se adopte son, en última instancia, que el localizador disponga tanto de todas las **herramientas** necesarias para procesar los documentos como de la **competencia técnica** para hacerlo eficazmente.

En principio, siempre que se cuente con herramientas y competencia, nada impide modificar –para traducirlo– un documento utilizando para ello la misma aplicación con la que éste se creó. Así, por ejemplo, un localizador que disponga de la aplicación y los conocimientos en cuestión no tendría más que abrir en Adobe FrameMaker los archivos .BOOK y .FM en los que se reparte el manual de instalación de un producto y traducir su contenido. Bastaría tomar las debidas precauciones para no alterar la integridad y el formato de los documentos originales, y ser capaz de restaurarlos cuando fuera preciso haciendo los reajustes oportunos. Y lo mismo cabría decir de casi cualquier aplicación de autoedición o diseño gráfico.

En la práctica, sin embargo, **traducir un documento de este tipo modificándolo en la aplicación con la que se generó es de todo punto impracticable**: primero, porque suele tratarse de documentos muy complejos y voluminosos cuya **edición resulta lenta, tediosa y pocoeficaz**<sup>1</sup>; pero también, porque estas

herramientas no han sido diseñadas para traducir y, por tanto, carecen no sólo de la **agilidad operativa** que el traductor precisa –y sí le ofrece su procesador de textos– sino también de las habituales funciones de una herramienta de traducción asistida para aumentar su productividad y garantizar la coherencia terminológica, fraseológica y estilística. Ni que decir tiene que el **elevado coste** y la **complejidad** de este tipo de aplicaciones son factores de mucho peso.

<sup>(1)</sup>Es frecuente, por ejemplo, que los textos aparezcan insertados en cuadros o marcos, o que la más mínima modificación o el frecuente alargamiento del texto que se produce al traducir a determinadas lenguas alteren sustancialmente la composición y el formato del documento, etc.

Por estas y otras razones, con contadísimas excepciones, resulta insólito que la traducción se realice en la aplicación *nativa*. De modo que **lo común es que se extraigan los elementos traducibles de su contenedor original, se traduzcan y luego se reinserten en él**, como sucede con otros componentes de un producto informático. Esta estrategia permite realizar la traducción con prácticamente cualquier herramienta de traducción asistida –y hasta con un editor o procesador de textos–, pero lleva implícitas **dos exigencias para el traductor**: la primera es que éste ha de estar mínimamente familiarizado con el sistema de codificación empleado para diferenciar el texto del formato y preservar así la integridad de éste; la segunda, que debe conocer y comprender las fases del proceso para conseguir, mientras traduce, que la posterior re inserción de sus textos traducidos en el contenedor original resulte lo menos traumática posible, y que el trabajo de revisión y postedición se reduzca al mínimo.

Esta estrategia de localización *extracontextual* presenta, no obstante, la contrapartida de la **falta del contexto visual**, que el traductor necesita para saber dónde y cómo se visualizarán finalmente los contenidos traducidos. Para paliar este inconveniente y facilitar la contextualización visual, es frecuente que se le proporcione una **versión del documento original en formato PDF** o similar. Este formato también se emplea a menudo en la **fase final de revisión**, que deseablemente arrojará muy pocas modificaciones. En tal caso, el revisor se sirve de la función para la inserción de comentarios de la aplicación Adobe Acrobat para indicar sus correcciones e incluir observaciones, que luego el maquetador introducirá físicamente en los archivos maquetados utilizando la aplicación de autoedición con la que se crearon.

Sin embargo, existen al menos **dos situaciones en la que el traductor sí emplea para traducir los documentos la misma aplicación con la que se generaron**. La primera es cuando éstos se crearon con un procesador de textos convencional o bien presentan un formato estándar como, por ejemplo, RTE. La segunda, cuando se trata de documentos de muy escasa envergadura o que contienen muy poco texto, en cuyo caso la traducción –y muy a menudo la revisión– se realiza en la herramienta *nativa*, como sucede con la documentación complementaria (*collateral*) que suelen incluir muchos productos, como



## 4. Resultados

---

folletos, tarjetas sinópticas, etc. En tal caso, es imprescindible no sólo disponer de la aplicación en cuestión sino cerciorarse de utilizar **la misma versión** con la que originalmente se crearon los documentos.

### 3. Las herramientas esenciales

Como sucede con los otros dos componentes de un producto informático –el software o la documentación electrónica–, para localizar su documentación impresa suele ser preciso recurrir a una combinación de las **aplicaciones de procesamiento de textos y autoedición** con las que ésta se ha creado originalmente y de **herramientas de traducción asistida y localización**, cuando esto último sea posible o aconsejable–como se acaba de explicar–.

A buen seguro, el lector ya está familiarizado con las principales categorías de **aplicaciones diseñadas para procesar informáticamente documentos de texto con y sin formato**. Sin embargo, no está de más recordarlas aquí para comprender mejor la problemática que plantea el proceso de localización de la documentación impresa, que está supeditado, en primera instancia, al formato de los archivos que la componen y, por ende, al tipo de herramientas que se empleen para procesarlos. A riesgo de simplificar, cabría agrupar dichas aplicaciones en las siguientes **familias, ordenadas por envergadura y grado de complejidad**:

- Los **editores de texto** (*text editors*) son un tipo de programa concebido para procesar y modificar archivos de texto sin formato, solo-texto (*text-only*) o texto plano (*plain text*), con independencia de su codificación interna y extensión–. En sus versiones más básicas, cuentan con las funciones esenciales para la procesar documentos que contengan exclusivamente caracteres alfanuméricos y de control (guardar, imprimir, copiar/cortar/pegar, buscar/reemplazar y poco más). Entre otras muchas aplicaciones, permiten modificar *archivos de configuración* y de *código fuente*, motivo por el cual constituyen una de las herramientas indispensables para cualquier programador. Éste se sirve de editores de texto avanzados que disponen de potentes funciones para crear y procesar código fuente en prácticamente cualquier lenguaje de programación.
- Algunos de los **editores más conocidos** para diferentes sistemas operativos –que a menudo se incluyen como parte de éste y de cualquier herramienta CASE– son: Emacs, Gedit, Kedit, Kwrite y Vim para diferentes distribuciones de Linux; SimpleText y TexEdit para Macintosh; el Bloc de Notas (Notepad) de Microsoft para Windows; o el editor multiplataforma jEdit, cuya interfaz basada en Java presenta este aspecto.

```

/* vim:set
 * vimrc
 * VIM - V vim_menset
 * vim_tcl_init
 * vim_mem_profile_dump
 * Do :<:he vimdiff
 * Do :<:he vim_chdirfile
 * See REA vim_chdir
 */
viminfo
vim_snprintf
#include " vim_free
vim_isdigit
/* Structu vim_getenv
gui T gui: vim_strsave
1 vimrc vimrc_found
/* vim:set vim_strsave_escaped_ext
 * vim_strsave_escaped
 * VIM - V vimconv_T
 * vimconv
 * Do :<:he vim_strsave_up
 * Do :<:he vim_strchr
 * See REA vimmenu_T
 */
vim_iswhite
vim_regcomp
#if define vim_regexc_n1
#include "vimfo.h" /* for close() and dup() */
#endif

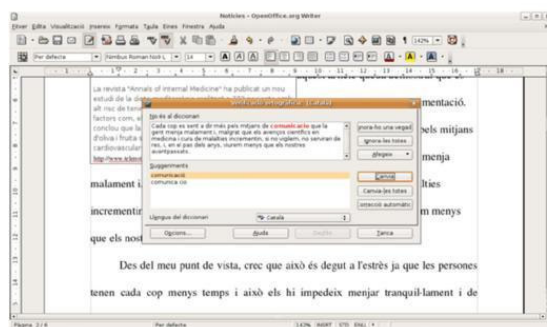
#define EXTERN
#include "vim.h"

#ifdef SPHIND
2 main.c [lin]
Scanning included file: arabic.c
-- Keyword completion (*N*P) match 1 of 64

```

- Herederos remotos de la tradicional máquina de escribir y algo más cercanos a los procesadores de texto mecánicos tan en boga en los años 70 y 80, los **programas de tratamiento o procesamiento de texto** (*word processors*) son aplicaciones de mayor envergadura que sus antecesores los editores. Además de contar con las funciones propias de éstos, disponen de un sinnfin de prestaciones para editar diversos documentos de texto con y sin formato, codificados según distintos estándares, tanto abiertos (RTF, *Rich Text Format*; o la variante ODT, *Open Document Text*, del ODE, *Open Document Format*) como comerciales –y prácticamente exclusivos de sus respectivas aplicaciones y versiones– (caso de los formatos DOC y DOCX de las distintas hornadas de Microsoft Word para Macintosh y Windows). Como otras modernas aplicaciones ofimáticas, los programas de tratamiento de texto más recientes permiten asimismo procesar documentos codificados en lenguajes de etiquetado, como HTML o XML, o exportar a formato PDF; entre otras prestaciones. Los más sofisticados incluyen, además, muchas de las funciones de composición y maquetación propias de las aplicaciones de autoedición, que se describen más abajo.

Entre los **procesadores de texto más conocidos**, tanto comerciales como de software libre, para diferentes sistemas operativos, se cuentan: el ya obsoleto AppleWorks y su sucesor Pages del paquete ofimático iWork para Macintosh; Microsoft Word, Corel WordPerfect y la aplicación comercial gratuita Documents de IBM Lotus Symphony –de reciente aparición– para Windows; o el procesador Writer, integrado en el paquete de aplicaciones de software libre OpenOffice, cuya interfaz en catalán es así.



- Las **aplicaciones de autoedición** –comúnmente conocidas por su acrónimo en inglés, **DTP (DeskTop Publishing)**– van dirigidas a profesionales de la maquetación y la fotocomposición electrónica, y suponen un escalón más en el grado de especialización. De uso generalizado en los ámbitos de la publicidad o los medios de comunicación y en la producción de documentación técnica de prácticamente cualquier sector, su objetivo es posibilitar la composición de documentos complejos a través del ordenador en un entorno gráfico WYSIWYG (*What You See Is What You Get*). Un programa de este tipo pone a disposición del usuario profesional todo tipo de recursos y prestaciones, tipográficos, de formato y maquetación, conjugándolos con gran parte de los propios de los procesadores de texto.

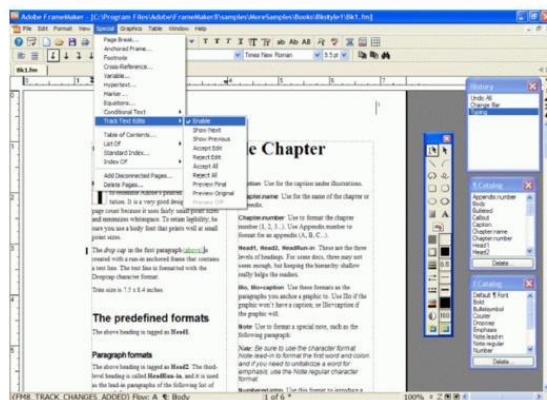
Una prestación característica de este tipo de aplicaciones que tiene una indiscutible utilidad en los proyectos de localización es la del texto condicional (*conditional text*). Esta función no sólo facilita el control y gestión de versiones de la documentación (sucesivas actualizaciones o copias revisadas, variantes con distintos registros o dirigidas a destinatarios diferentes, etc.), sino que permite *condicionar* la disponibilidad de parte de su contenido. Así, es posible, por ejemplo, incluir en el mismo documento varias versiones multilingües para filtrar luego, mediante condiciones, una de ellas y poder visualizarla, modificarla o imprimirla por separado sin alterar las restantes.

Algunas de las **aplicaciones de autoedición más conocidas** son: Adobe FrameMaker, Corel Ventura, la célebre aunque ya desbancada Interleaf (rebautizada QuickSilver), PTC ArborText o QuarkXpress<sup>2</sup>. Todas ellas poseen versiones para diferentes sistemas operativos. En el ámbito de la localización, el liderazgo se lo disputan FrameMaker, QuarkXpress y Ventura, aunque quizá sea la primera la más utilizada, como demuestra su grado de compatibilidad con algunas herramientas de traducción asistida, como se ilustra en el ejercicio práctico P12. Seguidamente aparece una captura de su interfaz.

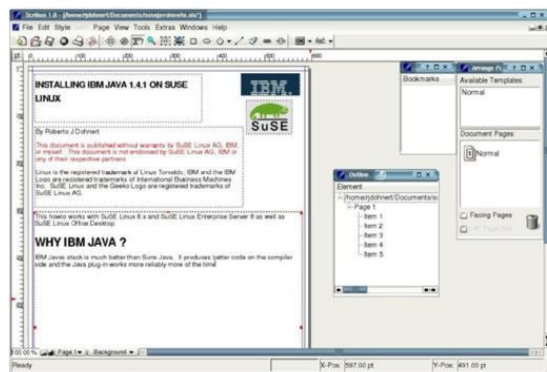
<sup>(2)</sup>Algunos fabricantes de estas aplicaciones, amén de ofrecer un elevado grado de compatibilidad con los formatos y programas de tratamiento de texto de mayor implantación en el mercado, han integrado en ellas sus propios procesadores de texto; caso de InCopy en Adobe InDesign o de CopyDesk en QuarkXpress.

#### Predilecciones en diseño gráfico

Cabe recordar aquí, por su relevancia, la consabida predilección de los profesionales y empresas del diseño gráfico por los ordenadores Apple Macintosh y las respectivas versiones de las aplicaciones de autoedición y diseño gráfico para esta plataforma. En la práctica, este hecho puede suponer una complicación añadida al proceso de localización, puesto que –mal que pese– la inmensa mayoría de las herramientas, tanto de traducción asistida como de localización son exclusivas del entorno PC.



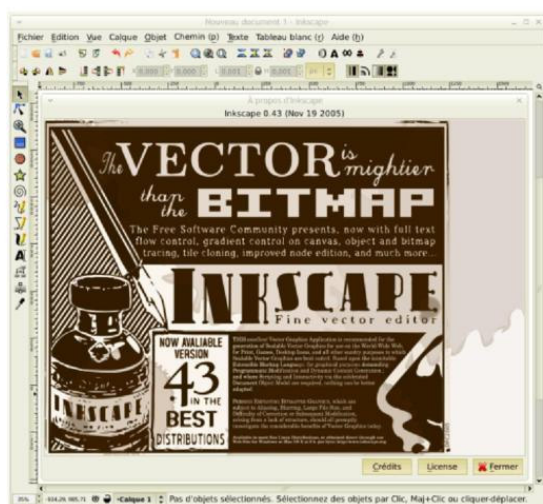
En el ámbito del software libre, cabe mencionar la aplicación multiplataforma Scribus, cuya interfaz tiene este aspecto.



Pese a que a menudo se incluyen en la categoría anterior, menciono aparte reclaman las **aplicaciones de diseño gráfico e ilustración**. A caballo entre las herramientas de autoedición y las de tratamiento de imágenes, estos programas especializados están enfocados al diseño, creación y manipulación de imágenes, gráfico y dibujos de muy diverso tipo, en particular, vectoriales. Su

empleo en proyectos de localización se circunscribe a aquellos componentes de la documentación impresa que engloba el denominado *material colateral*. Éste presenta una densidad de contenido gráfico mucho mayor y un volumen y grado de estructuración sensiblemente menores que los de manuales y guías, para cuyo tratamiento se emplean aplicaciones de autoedición.

Existen **diversos programas profesionales de diseño gráfico e ilustración** de fabricantes como Adobe (FreeHand e Illustrator), Corel (Draw y Painter) o Xara (Xtreme), con versiones para diversos sistemas operativos y plataformas, así como otros desarrollados en el ámbito del software libre, como Inkscape, cuya interfaz en francés se ilustra seguidamente.



No se incluyen en la anterior categorización las **aplicaciones de tratamiento de imágenes y otras herramientas afines**, necesarias para localizar individualmente las imágenes incluidas en la documentación y el software de un producto informático. A su estudio pormenorizado se dedican el módulo 07 y el ejercicio práctico P13.

**Editores y procesadores de texto** son aplicaciones indispensables en la *caja de herramientas* de cualquier traductor, que supuestamente debe dominar a la perfección –aunque la realidad demuestre que no siempre es así–. No obstante, incluso si los documentos originales han sido generados con ellas o si los contenidos que hay que localizar (a pesar de provenir de aplicaciones o formatos más complejos) han sido convertidos o exportados a un formato de texto convencional, se suele optar por traducirlos directamente con una herramienta de traducción asistida. El habitual **volumen de texto** de este tipo

de documentos, la frecuente **proliferación de repeticiones y coincidencias**, y la necesaria **coordinación** con otros compañeros o proveedores son razones que sobradamente justifican la decisión.

Si, no obstante, se decide utilizar un procesador de textos –porque resulte desaconejable acudir sólo a un gestor de memorias de traducción o porque éste ya se sirva de aquél como interfaz–, será preciso conocer y usar con soltura tanto sus **herramientas de visualización** (vistas, texto y elementos ocultos, marcas de formato, etc.) y **formato** (caracteres especiales de formato y de control, atributos avanzados de carácter, párrafo y página, gestión de secciones, columnas y tablas complejas, etc.), como algunas de sus **funciones avanzadas** (búsqueda y sustitución de formato y con comodines, referencias cruzadas, marcadores y campos, índices, ordenación alfabética, conversión de texto a tabla y viceversa, etc.), con objeto de no alterar el formato de los documentos originales o la codificación que de éste pudieran contener los archivos.

No ha de olvidarse, además, que en documentos de cierta complejidad (por extensión, abundancia de gráficos y cuadros, densidad de formato, etc.), los filtros de conversión de los que vienen dotados muchos gestores de memorias de traducción no siempre arrojan los resultados prometidos por su fabricante, y la **supuesta compatibilidad** con determinados formatos de procesamiento de texto o autoedición, en ocasiones, deja mucho que desear.

#### 4. El proceso y sus fases

A grandes rasgos, la documentación impresa es el componente de un producto informático cuya naturaleza y proceso de localización presentan **menos peculiaridades propias**. Por contra, éstas se asimilan o se asemejan a las centenarias prácticas del mundo editorial y a las características propias de documentos los técnicos, comerciales o jurídicos... convencionales.

Además de los **rasgos específicos** de manuales y material complementario que se mencionan en los apartados que siguen, la documentación impresa se caracteriza por la **densidad de formato** y **contenido visual**, en forma de **símbolos, iconos, cuadros, marcos y otros elementos gráficos y fotográficos** de diversa índole; muy en particular, **capturas de pantalla (screen dumps)** que describen, explican, ejemplifican e ilustran las funciones del programa al que la documentación acompaña y las tareas que con él pueden realizarse.

Como ya se ha argumentado, aunque existe la posibilidad de localizar la documentación impresa en la misma aplicación con la que ésta se generó originalmente, dicha práctica se reserva a documentos de escasa entidad (*collateral*), y siempre y cuando se disponga tanto de la misma versión de la herramienta en cuestión como de los conocimientos necesarios. Lo común para el grueso de la documentación es **extraer los contenidos localizables mediante algún procedimiento automatizado, procesar el texto (con alguna herramienta de traducción asistida) y las imágenes (con un programa para su tratamiento) y reinsertar ambos en su contenedor original** para efectuar los retoques necesarios, generar los índices y realizar las operaciones que proceda para rematar la composición final.

Así, las **fases del proceso de localización de documentación impresa** serían las siguientes:

- [Extracción del contenido localizable / separación de texto y formato].
- Traducción de los **contenidos textuales**.
- Localización de los **elementos gráficos** (en particular, **capturas de pantalla**).
- [Reinserción de los contenidos localizados / fusión de texto y formato].
- Reparación de **desajustes de formato y maquetación** producidos durante el proceso.



- **Generación de índices** (de contenido, palabras clave, elementos gráficos y otros).
- **Revisión y aseguramiento de la calidad.**

Cuando se opta por esta estrategia de *extracción-traducción-reinserción*, el formato queda codificado de algún modo junto al texto traducible al extraer ambos de su contenedor original con objeto de diferenciarlos. Así, las dificultades que plantea el proceso de traducción son comparables a las estudiadas en otros módulos, y se reducen a **familiarizarse con el sistema de codificación empleado** para conseguir traducir eficazmente (todo) el texto sin alterar los códigos o etiquetas de formato. Como cabría esperar, las herramientas de traducción asistida de mayor implantación en el mercado disponen tanto de **filtros para interactuar con las principales aplicaciones de autoedición y diseño gráfico** como de mecanismos para facilitarle al traductor la tarea de diferenciación de texto y formato y de salvaguarda de la integridad de éste.

Valgan como muestra de este tipo de herramientas las utilidades **S-Tagger para Interleaf** y **S-Tagger para FrameMaker** que incluye SDL Trados (u otras similares de diversos gestores de memorias de traducción), y colecciones de filtros como **Sysfilter** (comercializada por ECM Engineering) o **Tortoise Tagger** (desarrollada y distribuida como *freeware* por el traductor Aleksandr Okunev).

En aquellas ocasiones en las que excepcionalmente sea necesario traducir un (breve) documento en la aplicación con la que se generó originalmente –como suele ocurrir con algunos elementos del material *colateral*–, a menudo basta contar con unas **nociones básicas de la herramienta y su interfaz** para ser capaz de abrir el documento en cuestión, encontrar el (escaso) texto susceptible de ser traducido y modificarlo cuidadosamente para no alterar los demás elementos que lo acompañan.

Por lo demás, y a diferencia de lo que ocurre con el software y la ayuda en línea, el proceso de tratamiento de la documentación impresa para su localización reviste, en general, una menor complejidad técnica, pues **no es necesario descompilar y volver a compilar sus componentes**. Tampoco es preciso someterlos a **ningún tipo de comprobación funcional (testing)**.

Por contra, la fase final de **aseguramiento de la calidad (QA o Quality Assurance)** adquiere particular relevancia en la localización de la documentación impresa. Abarca –amén de la corrección de contenido, lingüística, estilística y traductológica (*editing*), y de una exhaustiva revisión final (*proofreading*)– un meticuloso **cotejo del formato** de los documentos. Éste tiene por objeto contrastarlos con sus respectivos originales para verificar su integridad, numeración, paginación y demás aspectos de su composición, que se alteran con frecuencia durante el proceso de traducción.

#### Ved también

Los aspectos tocantes a la localización de imágenes y contenido gráfico se explican y ejemplifican en el módulo 07 y el ejercicio práctico P13.

Cabe recalcar una vez más que otro de los aspectos cruciales de la revisión de la documentación, tanto electrónica como impresa, es la verificación de la **congruencia de las referencias cruzadas**, tanto a los distintos elementos y opciones del software como entre los distintos componentes o apartados de la documentación.

Como sucede con el software o los sistemas de ayuda, **el control y la gestión de las sucesivas versiones revisadas** de la documentación –que pueden llegar a ser muchas– constituyen una tarea fundamental. Aunque a veces pueda suponer un coste adicional nada despreciable –y que, como tal, cabría repercutir en el presupuesto del proyecto de localización–, es recomendable realizar la revisión de la documentación impresa **en papel, y no en pantalla**, aplicando las prácticas y los sistemas de notación convencionales en el ámbito de la corrección de textos.

En el **tramo final del proceso de revisión**, lo habitual es corregir los errores detectados **en los documentos finales ya maquetados**. Ello supone, por un lado, que no suele ser el traductor sino el maquetador quien físicamente los corrige repercutiendo las modificaciones en los documentos; por otro, que deben **actualizarse retrospectivamente** los glosarios, memorias de traducción, guías de estilo y otros **materiales de referencia** del proyecto para garantizar que los textos traducidos que albergan se correspondan con los de la versión final publicada de la documentación.

Hay **algún aspecto más** que reviste especial importancia en los procesos de producción y localización de la documentación impresa. Como la documentación electrónica suele ir destinada a un usuario universal –que la consultará en un ordenador, un sistema operativo o un navegador, por lo general, convencionales–, el **peso del formato y la tipografía suele ser mucho mayor en la documentación impresa**. No tendría sentido, por ejemplo, que un sistema de ayuda o un sitio web emplearan un tipo de letra del que habitualmente no suele disponer un ordenador corriente y moliente. Ni tampoco, recurrir a artificios de composición y formato para disponer los textos si, con ello, se corre el riesgo de que los navegadores y sus versiones más comunes puedan no interpretarlos y visualizarlos correctamente. Tales exigencias son mucho más laxas en la documentación impresa, puesto que será quien físicamente produzca, componga e imprima los documentos (el propio fabricante del producto, una imprenta, etc.) el que deba disponer de las tipografías y demás recursos necesarios para que el resultado final sea el deseado; no el usuario-lector final de los documentos, que los recibirá y consultará en papel.

#### **Tipos de letra y controladores de impresora**

Cuando el traductor trabaje directamente en la aplicación con la que originalmente se generó el documento, deberá cerciorarse de contar con los **tipos de letra y controladores de impresora** necesarios para poder visualizarlos, editarlos e imprimirlos correctamente; en caso contrario, deberá solicitárselos a su cliente o conseguirlos por otras vías. No ha de pasarse por alto que esta segunda posibilidad puede resultar costosa por el elevado precio de algunos paquetes y familias de tipos de letra comerciales.

#### 4.1. Los manuales

El elemento más representativo de la documentación impresa, los manuales, se caracteriza: en lo que atañe al contenido, por emplear un **tono eminentemente descriptivo u operativo** según los casos (qué funciones ofrece el producto y para qué sirven, cómo se pueden hacer determinadas tareas con él o por qué se producen ciertas incidencias frecuentes); y en lo que respecta a la forma, por aplicar una serie de **convenciones ortotipográficas, compositivas y de formato** que se han ido estandarizando a lo largo de los años. Entre ellas, se cuentan: la estructuración en capítulos y apartados más o menos normalizados, la inclusión de índices de diverso tipo, la abundancia y diferenciación ortotipográfica de nombres de elementos y opciones del software o de referencias cruzadas, la profusión de relaciones de pasos o instrucciones numeradas o precedidas de bolos o topos de varios tipos, el destacado gráfico, simbólico o icónico de advertencias, resúmenes o recordatorios, etc. Además, es frecuente encontrarse con listas alfabéticas y glosarios, cuya necesaria reordenación posterior a la traducción provoca a menudo alteraciones de formato no deseadas que es preciso reparar.

##### Estilo informal

A menudo la documentación también presenta un **registro poco formal o incluso coloquial**, como sucede, por lo común, en la que acompaña a los juegos y otras aplicaciones lúdicas. Ello provoca que en algunas lenguas como el castellano o el catalán se plantee la elección de la manera más adecuada de dirigirse al usuario (formal, informal, neutra...) y de las correspondientes formas personales (*tú/usted*) y verbales (*imprima/imprime/imprimase/imprimir...*).

Buena parte de tales convenciones –igual que ocurre en los sistemas de ayuda– tiene su justificación en una circunstancia tan de Perogrullo que se pasa por alto con demasiada frecuencia, como demuestran tozudamente los productos localizados que pueblan el mercado. **La documentación de un producto no ha sido concebida para ser leída sino para ser consultada**; de forma esporádica y arbitraria –mal que nos pese a quienes la traducimos con ahínco y pasión–. Y con frecuencia, solo en casos *de extrema necesidad*: el usuario se halla en un aprieto con su programa, no consigue hacer algo con él o éste le responde de forma imprevista. Tras haber agotado otras vías, *no le queda más remedio* que consultar su documentación impresa –después de haberla rescatado de su recóndito paradero–.

Éste suele ser el contexto en el que acudirá a la documentación y esperará encontrar lo que busca, y entenderlo *ipso facto* leyéndolo de manera diagonal y empleando para ello el menor tiempo posible. Cabe suponer que la redacción y la disposición de los contenidos originales ya prevén facilitarle la tarea. Sin embargo, no pocas veces sucede que el texto en la lengua de destino pierde parte de la eficacia de éstos durante el proceso de traducción. Piénsese, por ejemplo, en la traducción de las **palabras clave** que integran los índices alfabéticos que se apostillan a muchos manuales. El orden oracional típico del inglés, que antepone la adjetivación al elemento adjetivado (*default option*, *File menu...*), acaba trocándose en muchas lenguas y, como consecuencia de

ello, la palabra semánticamente central –la que el usuario buscará y esperará encontrar– deja de ocupar la primera posición de la secuencia, que es la que determinará su posición en cualquier relación alfabética. Ojo a preposiciones y artículos.

El **procedimiento habitual en las aplicaciones de autoedición** que se emplean para componer un manual técnico consiste en crear un **libro, o documento maestro**. En él se integran, como archivos independientes, los capítulos, apéndices y demás elementos en los que se estructuran, por ejemplo, un manual de usuario o una guía de instalación. De este modo, es posible procesarlos tanto individual como globalmente para **gestionar todos los aspectos relacionados con su maquetación y composición**, y para automatizar la generación de varios tipos de índices, el control de las referencias cruzadas, la paginación, la numeración de cuadros y elementos gráficos, etc.

Como ya se ha explicado y reiterado, **traducir íntegramente el contenido de un manual utilizando una aplicación de autoedición suele resultar inviable**. Sí cabe recurrir a ella, sin embargo, cuando la (escasa) entidad de los documentos lo permita o, con carácter general, en los estadios finales de revisión y control de calidad, tanto de los manuales como de los documentos de menor envergadura que integran el material *colateral*.

Así pues, la práctica más extendida consiste en **extraer separadamente texto y formato, convertirlos a algún estándar de intercambio y realizar la traducción** con una herramienta de traducción asistida o incluso con la única ayuda de un procesador de textos. Algunos gestores de memorias de traducción como Star Transit simplifican el proceso evitando recurrir a un segundo formato intermedio y permiten importar directamente a un proyecto de traducción, por ejemplo, archivos MIF de Adobe FrameMaker.

Como se ilustra en el ejercicio P12, una de los *cócteles* más frecuentes en el sector consiste en servirse de la utilidad **S-Tagger for FrameMaker** de SDL Trados para efectuar las operaciones mencionadas con archivos de la aplicación de autoedición **Adobe FrameMaker**. Los archivos en **formato .FM** que integran un libro de Adobe FrameMaker (el cual lleva la extensión .BOOK) no pueden procesarse directamente, por lo que antes es necesario guardarlos en el **formato comercial de intercambio MIF (Maker Interchange Format)**. Esta operación puede realizarse directamente desde la propia aplicación de autoedición de Adobe. Una vez que se han obtenido los correspondientes archivos en formato MIF, debe procederse como se detalla a continuación.

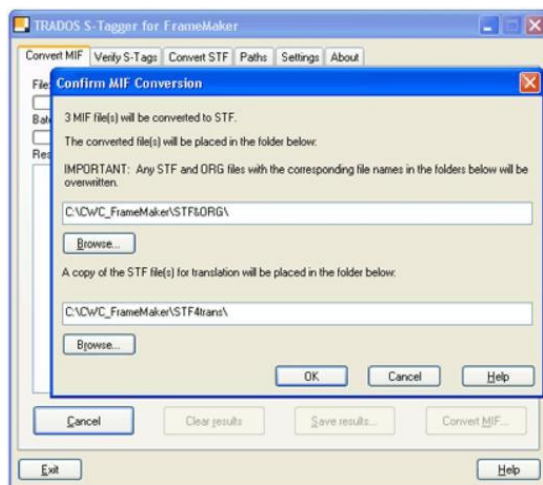
- Primero, se utiliza S-Tagger for FrameMaker para **codificar los archivos MIF, mediante el sistema de etiquetado STF (S-Tagger Format)**, en el que se prefiera entre: el formato bilingüe TTX (*TRADOStag*), RTF (*Rich Text Format*) o TXT (*text-only*).

#### S-Tagger for Interleaf

SDL Trados incluye otro filtro similar, **S-Tagger for Interleaf**, para archivos de esta aplicación de autoedición.

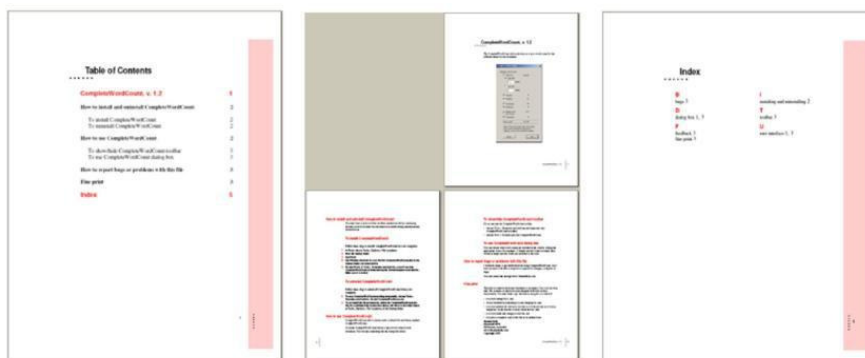
**TRADOStag**

TRADOStag o TTX es un formato basado en XML (sucesor de otro denominado BIF) que permite albergar unidades de traducción en dos lenguas (además de información sobre formato codificada en forma de etiquetas) y con el que se pueden traducir archivos en diversos formatos ofimáticos y de etiquetado, tanto con la aplicación comercial TagEditor del paquete SDL Trados como con otras herramientas de traducción capaces de procesarlo.



- Luego se procede a la **traducción de los archivos exportados** (por ejemplo, a formato RTF) utilizando la herramienta elegida. En ellos, el formato aparece codificado mediante etiquetas que la mayoría de las herramientas de traducción asistida *reconocen* y que es preciso no alterar. Por ejemplo, cabría realizar la traducción con Wordfast.





Tras concluir la traducción propiamente dicha (y los consiguientes pasos de revisión, corrección estilística, verificación ortográfica...) y efectuar –si la herramienta elegida lo exigiera– la preceptiva *limpieza* de los archivos bilingües *sucios*, sería preciso acometer las fases de **reajuste de formato** y demás operaciones de **control de calidad** ya descritas anteriormente, así como la **generación de los índices** del manual. Culminadas estas etapas, sólo restaría imprimir, encuadernar y embalar la documentación localizada en el formato final en el que se lanzará al mercado el producto.

**4.2. Otros materiales localizables**

La mayoría de los procedimientos y observaciones detallados en los apartados anteriores son aplicables a la localización de **otros documentos** y **materiales impresos de menor entidad** que el sector denomina genéricamente *collateral*, cuyos elementos más representativos ya se han mencionado y se ilustran en las siguientes fotografías:



Fuentes: [www.dougbrowndesign.com/](http://www.dougbrowndesign.com/) y [www.barbarapowell.com/](http://www.barbarapowell.com/).

Aunque por razones diferentes, igual que sucede con el software y algo menos con la documentación electrónica, las **restricciones de espacio** pueden llegar a ser acuciantes cuando se localiza la documentación impresa de un producto informático, en general, y algunos de estos **componentes accesorios**, en particular.

Piénsese, por ejemplo, en las tarjetas sinópticas (*Quick Reference Cards*), en las hojas de especificaciones técnicas (*Specification Sheets*) o en los folletos que a menudo se incluyen en el embalaje de los paquetes de software. En muchos casos, estos documentos se reducen a unas pocas páginas –o incluso a una sola– con una elevadísima densidad de formato y contenido gráfico. Entonces es preciso acomodar el texto traducido –en muchas lenguas, más largo– al escaso espacio disponible echando mano de **técnicas lingüísticas** (síntesis, abreviación, etc.), **tipográficas** (cuerpo de letra, espaciado entre caracteres, interlineado, márgenes, etc.), o de ambas.

Los traductores que trabajan en plantilla –o los profesionales autónomos que acudan a trabajar *in situ* en las oficinas de su cliente si éste así se lo solicita– llegan en ocasiones a realizar la traducción del material *colateral* en las propias aplicaciones con la que éste se ha generado; a menudo, en compañía de un diseñador que guía y supervisa su tarea si su escasa competencia técnica lo requiere.

Quienes, por el contrario, ejercen su actividad por cuenta propia rara vez se ven en esa situación. Se limitan a recibir los textos en cuestión en cualquier formato ofimático convencional, de manera que puedan traducirlos con la herramienta que prefieran. Luego el diseñador de turno insertará los textos traducidos en su lugar y someterá la versión final maquetada a la **aprobación final** de su autor tras el último vistazo (*final-eye*).



### Resumen

Entre las perspectivas de evolución que mayor incidencia tendrán en el proceso de localización de la documentación a corto plazo, cabe recordar la ya mencionada proliferación de modelos de **publicación a partir de una única fuente** (*Single Source Publishing*) y la popularización de **sistemas de gestión de contenidos** (CMS, *Content Management Systems*) y de **globalización** (GMS, *Globalization Management Systems*). Ambas circunstancias replantarán, sin duda, muchos de los procesos y prácticas vigentes en el sector durante lustros.

Tampoco hay que perderle la cara a los sistemas de **traducción automática** (*machine translation*), cuyo reciente –y siempre inquietante– resurgimiento tendrá, sin duda, consecuencias de gran alcance en el sector; con mayores probabilidades, en los grandes proyectos de localización de los fabricantes más emblemáticos. En este sentido, también es más que previsible que **la redacción y la revisión controlada** (*controlled authoring/editing*) consoliden el protagonismo que han ido adquiriendo recientemente en el proceso de producción de documentación, tanto electrónica como impresa.

¿Seguirá mermando la documentación en formato impreso en favor de la digital?: ¿menos papel y más bits? ¿Acabará desapareciendo por completo? ¿O, en el mejor de los mundos, quedará reducida a un exiguo material colateral y a la impresión en grandes formatos para la publicidad y poco más? En cualquier caso, lo que no desaparecerán son los contenidos, cuya producción se multiplica exponencialmente cada día y cuya presencia en la documentación de productos cada vez más complejos, diversificados y dispares resulta, hoy por hoy, cada vez más imprescindible. O esperemos que así sea, por la cuenta que nos trae.

### Bibliografía

Para profundizar en los aspectos tratados en este módulo, pueden consultarse, entre otros, los siguientes trabajos y recursos:

AMBLER, SCOTT: «Best Practices for Agile/Lean Documentation». *Agile Documentation* [<http://www.agilemodeling.com/essays/agileDocumentationBestPractices.htm>].

AREVALILLO DOVAL, JUAN JOSÉ: «Especial Localización». En: *La linterna del traductor*, núm. 8, 2004, **44-45** [<http://traduccion.rediris.es/8/index.htm>].

COTTRELL, ALLIN: «Word Processors: Stupid and Inefficient». [<http://ricardo.ecn.wfu.edu/~cottrell/wp.html>].

ESSELINK, BERT: *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000, **289-346**.

MOSSOP, BRIAN: *Editing and Revising for Translators*. Manchester, St. Jerome Publishing, 2001.

# El mercado de la localización

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02074



**Índice**

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Pasado, presente y futuro del sector</b> .....	7
1.1. Breve historia .....	7
1.2. Peculiaridades definitorias y agentes del mercado .....	9
1.3. Perspectivas de evolución .....	11
<b>2. Localización y normalización</b> .....	13
2.1. Asociaciones, iniciativas y proyectos .....	13
2.2. Estándares y formatos normalizados .....	15
2.3. Compatibilidad entre herramientas .....	22
<b>3. La localización en el ámbito del software libre</b> .....	26
3.1. Breve historia, situación actual y perspectivas de evolución .....	26
3.2. Iniciativas y proyectos más destacados .....	27
3.3. Herramientas de mayor relevancia .....	28
3.4. El mundo del software libre como alternativa al mercado comercial de la localización .....	31
<b>4. Ejercicio profesional y formación en el ámbito de la localización</b> .....	34
4.1. Salidas profesionales en el sector de la localización .....	34
4.2. La formación y puesta al día en el ámbito de la localización .....	36
<b>5. Epílogo: algunas paradojas</b> .....	39
5.1. El traductor-localizador y el localizador-traductor .....	39
5.2. Los caballos de batalla de la localización .....	39
<b>Resumen</b> .....	41
<b>Bibliografía</b> .....	43

### **Introducción**

En este módulo del curso, se pretende estudiar los aspectos fundamentales del mercado de la localización, analizando sus **características** fundamentales, **historia** y perspectivas de **evolución**, incidiendo en el papel de la **normalización** en este sector y apuntando algunas de las posibles **salidas profesionales** que hoy ofrece. Además, se abordan expresamente los aspectos fundamentales y las principales iniciativas surgidas en el mundo del **software libre**. El módulo se cierra planteando una serie de reflexiones, algunas de ellas paradójicas.

## Objetivos

Este módulo se propone describir e ilustrar (junto con los ejercicios práctico P17 y P18) las principales características del sector de la localización, tanto en su vertiente comercial como en el ámbito del software libre. En particular, se pretende que el estudiante:

1. Conozca los hitos fundamentales de la historia de este sector, su situación actual y sus perspectivas de evolución.
2. Repase las peculiaridades definitorias del mercado de la localización, ya apuntadas en el módulo teórico 01, y conozca los agentes y flujos de negocio que conforman el mercado de la localización.
3. Comprenda el papel de la normalización en este sector y se familiarice con las principales asociaciones, iniciativas y proyectos, así como con los estándares y formatos normalizados de mayor implantación, para entender las implicaciones y la importancia de la compatibilidad entre las herramientas empleadas habitualmente en un proyecto de localización.
4. Conozca la evolución y situación de la localización en el ámbito del software libre y se familiarice con los proyectos e iniciativas más destacados, así como con las herramientas empleadas en proyectos de localización de software libre, y entienda el papel del mundo del software libre como fuente de recursos y herramientas, campo de pruebas y alternativa al mercado comercial de la localización.
5. Conozca las principales salidas profesionales y los cauces para encontrar trabajo en el mercado de la localización y se familiarice con los principales recursos y fuentes de información para estar al día y continuar formándose en el ámbito de la localización.

## 1. Pasado, presente y futuro del sector

En los subapartados que siguen, se presenta un somero recorrido por la **historia, situación actual y perspectivas de evolución** del mercado de la localización de software. En ellos se describen sus **nichos y flujos de negocio**, así como sus **principales agentes**.

### 1.1. Breve historia

La todavía corta vida del sector de la localización, cuyos hitos y nombres propios más destacados repasa, entre otros, Esselink (2005), ha transcurrido de forma **paralela a la historia de la computación** y ha ido reflejando su evolución en las últimas dos décadas del siglo pasado y en lo que llevamos de éste. Así, la historia de la localización ha estado marcada por la expansión de una tecnología recién surgida a todos los rincones del planeta y la consiguiente **necesidad de localizar productos y contenidos**, muy a menudo desde el inglés hacia otras lenguas.

	Hasta los años 70 <i>(Edad de la tarjeta perforada, la cinta...)</i>	Años 80 <i>(Edad del disquete)</i>	Años 90 <i>(Edad del CD y el DVD)</i>	2000... <i>(Edad del USB y la WiFi)</i>
Mercado y tecnología	<ul style="list-style-type: none"> <li>consolidación de lenguajes de programación y CASE</li> <li>indicios de revolución digital (ARPANET)</li> <li>primeros videojuegos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>primeros sistemas operativos comerciales</li> <li>popularización de informática personal de sobremesa y aplicaciones ofimáticas</li> <li>nacimiento de la World Wide Web</li> <li>primeras consolas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>universalización de Internet, primeros navegadores WWW</li> <li>sistemas operativos gráficos y aplicaciones WYSIWYG</li> <li>primeras versiones de Linux</li> <li>primeros equipos portátiles</li> <li>popularización de telefonía móvil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>globalización económica y comercial</li> <li>eclosión de los mercados asiáticos y ampliaciones UE</li> <li>auge de tecnologías móviles, multimedia, videojuegos</li> <li>consolidación del software libre</li> </ul>

	Hasta los años 70	Años 80	Años 90	2000...
	(Edad de la tarjeta perforada, la cinta...)	(Edad del disquete)	(Edad del CD y el DVD)	(Edad del USB y la Wi-Fi)
Localización	<ul style="list-style-type: none"> <li>L10N parcial, no estructurada</li> <li>departamentos internos de traducción</li> <li>localiza el técnico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lanzamiento consecutivo (US-first) y L10N ex post</li> <li>externalización de servicios de L10N (outsourcing)</li> <li>localiza el traductor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>lanzamiento simultáneo, simship (FIGS, CJK...), y L10N ex ante</li> <li>primeros SLV y MLV especializados</li> <li>racionalización y automatización de procesos</li> <li>uso generalizado de traducción asistida</li> <li>consolidación del sector de la L10N</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>concentración de MLV y monopolización del mercado</li> <li>estándares y herramientas de L10N</li> <li>generalización de CMS y GMS</li> <li>resurgimiento de traducción automática</li> <li>L10N en oferta formativa</li> <li>mayor atención a lenguas minoritarias</li> </ul>

Así, el nacimiento y la popularización a gran escala de la **microinformática**, **Internet** y **las tecnologías de la información y la comunicación** –fenómenos que se siguen reproduciendo hoy en subáreas como **los videojuegos**, **la telefonía móvil** o la digitalización de todo tipo de **contenidos multimedia**– han propiciado el surgimiento y auge de un sector que en la actualidad mueve cifras millonarias y crea miles de puestos de trabajos en todo el mundo.

Recién iniciado el nuevo siglo, algunos autores pronosticaban un **volumen de negocio del sector** de unos veinte mil millones de dólares para 2005 (Sprung, 2000). Llegado ese año, con unos cálculos más conservadores, otros no los situaban más allá de los diez mil (Beninatto, 2005). Common Sense Advisory calcula que hoy existen no menos de **5.000 empresas de traducción** con más de cinco empleados, a las que habría que sumar los departamentos de instituciones locales, regionales, nacionales e internacionales así como los de empresas de diversos sectores que cuentan con traductores en su plantilla, además de varias decenas de miles de profesionales autónomos repartidos por todo el mundo. En definitiva, no sería disparatado afirmar que no menos de **medio millón de profesionales** ejercen profesionalmente la traducción por cuenta propia o ajena, muchos de ellos, en el campo de la localización.

El empleo del término con su actual acepción especializada y los primeros indicios de lo que luego se ha convertido en un floreciente sector con personalidad propia se remontan a la **década de los ochenta**, particularmente a su segunda mitad. En aquellos años y de forma paralela a la eclosión de la microinformática de usuario (propiciada por el lanzamiento a gran escala de los primeros ordenadores personales, sistemas operativos y aplicaciones ofimáticas, y por el nacimiento de la *World Wide Web*), surgen algunas iniciativas empresariales que acabarían madurando en las actuales grandes compañías multinacionales especializadas, tras un sinfín de adquisiciones, fusiones y algún que otro descalabro. En Europa, la República de Irlanda se convirtió en uno de los centros de mayor efervescencia, por un lado, merced a su estratégica

#### Common Sense Advisory

Common Sense Advisory publica y actualiza regularmente una relación de las **20 mayores empresas de traducción del mundo** por volumen de facturación, número de empleados y sedes, y otros datos.



ubicación geográfica como puente entre los continentes europeo y norteamericano y, por otro, gracias a diversas medidas fiscales y comerciales que favorecieron la implantación tanto de sedes de los grandes fabricantes de equipos y software como, a su sombra, de los primeros proveedores de servicios de localización. La definitiva consolidación del sector como hoy lo conocemos se fraguó durante la **década de los noventa**.

Con el **nuevo milenio**, llegan el estallido de la burbuja de las «punto COM» y sus aún perceptibles consecuencias, el establecimiento de un nuevo modelo económico impuesto por la globalización política y comercial, la eclosión de los mercados asiáticos y las sucesivas ampliaciones de la UE, con el fatídico punto de inflexión del 11-S y como telón de fondo. En el frente tecnológico –a un ritmo vertiginoso y propiciados por la mejora de las infraestructuras y el consiguiente *ensanchamiento* del hasta entonces *estrecho* ancho de banda–, se registran fenómenos como la consolidación del comercio electrónico y de Internet como canal de comunicación y marketing de primer orden, el subsiguiente crecimiento exponencial de los volúmenes de contenido susceptible de ser vertido a otras lenguas, la implantación generalizada de tecnologías y servicios web y de sistemas de gestión de contenidos (CMS) y de globalización (GMS), o la trivialización de lo multimedia y la popularización de dispositivos y tecnologías móviles e inalámbricas de todo tipo. Con este heterogéneo y cambiante trasfondo y como espectador privilegiado de los nuevos avances tecnológicos, el mercado de la localización ha ido acompasándose a cada nuevo hito replanteando y flexibilizando su estructura y su modelo de negocio, y adoptando –y adaptando– procedimientos, estándares y herramientas específicos del sector.

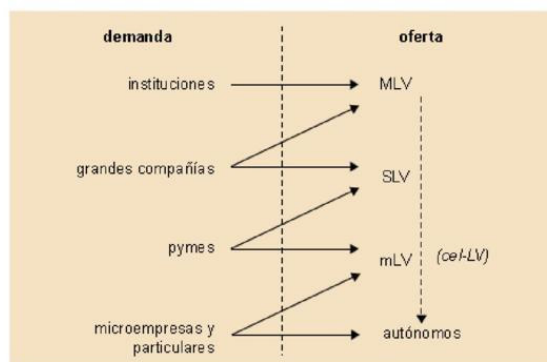
Hoy la localización constituye a todas luces una modalidad de intermediación con unas peculiaridades que reivindican un **estatus propio** y, en efecto, existe un sector de la localización con unos agentes, unas características y una dinámica claramente diferenciados de los propios de otros segmentos del caleidoscópico mercado de la provisión de servicios de intermediación lingüística. Así lo demuestra la atención que cada vez con más vigor se le viene prestando en el **ámbito profesional** y, más recientemente, en el **académico**, como prueban la inclusión gradual de la localización en la oferta de postgrado e incluso de grado de muchos centros de formación de traductores o el creciente caudal de proyectos y trabajos de investigación que han visto la luz, sobre todo en los últimos dos o tres lustros.

### 1.2. Peculiaridades definitorias y agentes del mercado

El de la localización es un **mercado de servicios muy heterogéneo**, conformado por fabricantes de productos y equipos informáticos, profesionales y empresas proveedores especializados, además de diversas asociaciones e iniciativas comerciales y académicas. Entre sus principales características se cuentan las siguientes:

- la **atomización** y la **disgregación** de la oferta y la demanda;
- la variable complejidad de la cadena de producción e **intermediación**;
- la **dependencia** de la marcha de la economía, en general, y la tecnología, en particular;
- la especial propensión al **intrusismo**;
- o la preponderancia de la **competencia por precio**.

Como cualquier otro, el mercado de la localización se rige por dos fuerzas, **oferta y demanda**, que condicionan su estructura actual y han marcado decisivamente su evolución.



La **oferta** la constituyen, a grandes rasgos, traductores que ejercen su actividad **por cuenta propia** (autónomos o *freelance*) y **empresas** de diversa entidad que subcontratan sus servicios. Entre éstas figuran pequeñas entidades (a veces unipersonales o con un reducido número de empleados y a menudo denominadas *agencias* o *Single-Language Vendors, SLV*) y grandes multinacionales de servicios lingüísticos (*Multiple-Language Vendors, MLV*) que, con centenares de empleados y decenas de sedes repartidas por todo el mundo, facturan millones de dólares al año y, en ocasiones, incluso cotizan en los mercados bursátiles junto a grandes corporaciones de otros sectores. Entre las entidades que más facturan anualmente en concepto de servicios lingüísticos, se cuentan diversas **instituciones** y **administraciones públicas** de las potencias del mundo desarrollado, tanto nacionales como supranacionales, que constituyen también una cuota nada desdeñable del volumen de negocio que mueve la localización.

La diferencia entre las SLV y las MLV suele basarse –amén de la **gama de servicios** y **combinaciones lingüísticas** que ofrecen– en el hecho de que se limiten a actuar como meros **intermediarios** entre el cliente final y quien acaba realizando la traducción o, por el contrario, añadan un *valor* en la cadena de producción interviniendo activamente en ella. Tal cadena puede llegar a tener muchos eslabones: en el encargo más sencillo, un particular o una pequeña empresa puede solicitar los servicios de un traductor autónomo sin más; pero

también existen proyectos sumamente complejos que conllevan la traducción de millones de palabras en formatos dispares a decenas de idiomas, en cuyo caso el trabajo se subcontrata –por partida doble, triple...– a proveedores de menor entidad. En este sentido, destaca la particular propensión de este sector a la formación de grupúsculos de profesionales autónomos que colaboran esporádica o asiduamente para multiplicar su capacidad de producción y ampliar el abanico de servicios y lenguas que pueden ofrecer. La proliferación de estos *Cell Language Vendors (CLV)* ha venido propiciada en buena medida por las exigencias empresariales de recortar costes y la consiguiente tendencia a la externalización de servicios (*outsourcing*).

Por lo que respecta al perfil de **la demanda** (o sea los clientes que acuden a los servicios de estos profesionales y empresas), éste es sustancialmente distinto según se trate de localizar un producto informático o contenidos web, pese a que con frecuencia un mismo cliente necesite y solicite ambos servicios. En el primer caso, se trata, por lo general, de fabricantes de programas y equipos de diverso tipo, casas editoriales y productoras de videojuegos o de contenidos audiovisuales. Por contra, en el segundo, hoy por hoy prácticamente cualquier empresa o institución, por pequeña que sea, tiene presencia en Internet y, por tanto, puede acabar necesitando localizar su sitio web, amén de otros contenidos, como los que albergue en su intranet o incluya en su material comercial o de formación, o en documentación técnica de diverso tipo.

La frecuente –y, a menudo, inevitable– concatenación de intermediarios y la proliferación de proveedores asiáticos y latinoamericanos de bajo coste han contribuido a reducir aún más la **remuneración** que perciben los proveedores de menor entidad y los profesionales autónomos, y que en muchos casos corresponde a una exigua parte de la abonada por el cliente final al MLV que le ha ofrecido sus servicios. No obstante, como ya se ha sugerido en otros módulos, el abaratamiento y la accesibilidad de los equipos y tecnologías necesarios son bazas que aumentan las oportunidades del autónomo o el pequeño proveedor de encontrar **clientes directos** de mayor entidad a los que ofrecerles un **servicio integral de localización**, y percibir así unos honorarios más acordes con la complejidad y el grado de especialización que requiere –y, sin duda, merece– acometer un proyecto de este tipo y ofrecer un producto final de impecable calidad.

### 1.3. Perspectivas de evolución

Parece previsible que el sector de la localización seguirá asimilando con parecida diligencia los próximos avances tecnológicos que se produzcan en la Sociedad de la Información –de los que continuará siendo, sin duda, testigo de excepción y beneficiario directo– tanto en lo que a procedimientos y prácticas se refiere como en lo que atañe a las herramientas y estándares vigentes.

Desde el **punto de vista tecnológico**, ya se ha mencionado en otros módulos por dónde parece que irán los próximos tiros: en general, productos y documentación más abiertos, diversificados en cuanto a formatos y con ciclos de actualización más cortos, coadyuvados por la implantación de sistemas y tecnologías de gestión de contenidos (CMS y GMS), *Single-Source Publishing* (SSP) y *Application Service Providers* (ASP), así como de formatos de intercambio como XLIFF y aplicaciones híbridas de traducción asistida y automática que permitan compartir a través de Internet y a memorias de traducción, bases de datos terminológicas y otros materiales de referencia para sacarles el máximo partido.

Desde la **perspectiva económica**, la pauta podría venir marcada por la flexibilización de los actuales modelos productivos para optimizar los flujos de trabajo e información, automatizando procedimientos y mejorando la comunicación entre profesionales y equipos de trabajo, que cada vez estarán más distribuidos, estratégica y geográficamente. Ello abundará en el –tan deseado por unos– recorte de los costes de producción y en la consiguiente –y no tan deseable para otros– reducción de las tarifas de traducción.

Diversos movimientos empresariales registrados recientemente en el mercado hacen vislumbrar una **doble tendencia que no deja de ser inquietante**: por un lado, hacia una paulatina concentración del grueso del mercado en manos de unas pocas grandes multinacionales y, por otro, hacia la adquisición por parte de éstas de empresas productoras o propietarias de herramientas especializadas de traducción asistida y localización. De repetirse o proliferar este tipo de operaciones, ello podría acarrear una progresiva **monopolización del mercado** que deteriorara –más, si cabe– las ya precarias condiciones laborales y comerciales a las que no pocos profesionales y empleados están sometidos en la actualidad.

En el apartado de conclusiones de este módulo teórico, se apuntan algunas tendencias más.

## 2. Localización y normalización

En los siguientes subapartados, se esboza el **papel de la normalización** en el mercado de la localización y se mencionan tanto las principales **asociaciones, iniciativas y proyectos** como algunos de los **estándares y formatos** normalizados de mayor repercusión e implantación en este campo.

Como ya se ha dicho, el sector de la localización ha ido clonando y adaptando todo lo que ha podido aprovechar de los **últimos avances tecnológicos**, tanto en lo que se refiere a herramientas y productos como en lo que atañe a procedimientos y mejores prácticas. A ellos, ha sumado los que motu proprio han desarrollado clientes y proveedores de servicios para hacer frente a los retos que ha venido planteando la localización durante su corta pero vertiginosa evolución: mayor volumen, menores presupuestos y plazos, más lenguas, más recursos, más automatización, mayores probabilidades para aprovechar materiales de referencia, menores márgenes comerciales, más competencia, etc.

Del caos y la improvisación de los primeros lustros, se ha pasado en pocos años a la consolidación de una serie de prácticas de uso generalizado en casi todas las etapas del proceso. No obstante, a día de hoy, sigue sin existir –sobre todo en lo que a localización de contenido web se refiere– una deseable normalización de estándares, prácticas, procedimientos, tecnologías y formatos. En general, persiste asimismo un escaso consenso, por ejemplo, en cuanto a los **parámetros económicos** aplicables a la hora de presupuestar los costes de un proyecto de localización (palabras; segmentos nuevos, repetidos y total o parcialmente coincidentes; horas, etc.).

Como hasta ahora, la satisfactoria resolución de los nuevos obstáculos pasará necesariamente por un considerable esfuerzo de normalización, institucional y profesional. Sin embargo, no parece ni los grandes proveedores de servicios de localización ni los fabricantes de herramientas hayan sido precisamente **todo lo activos que hubiera sido deseable** en este frente.

### 2.1. Asociaciones, iniciativas y proyectos

#### proyectos

Aunque no se mencionen expresamente aquí, hay asociaciones e iniciativas de otros sectores que, sin duda, han influenciado e incluso servido de patrón a las específicas del sector. Tal es el caso –por citar una de las que mayor repercusión ha tenido– del **World Wide Web Consortium (W3C)**.

La asociación más representativa del sector es **LISA (Localization Industry Standards Association)**, que desde su creación en 1991 proclama como objetivo los de «enable companies and individuals share experience and build a

community of those involved with the processes needed to adapt products for local markets», ofreciéndoles a sus miembros «unique promotional opportunities, free publications on relevant topics, discounts on attending conference and workshops, and access to the individuals who define the the globalization/localization industry». LISA aglutina, en parecida proporción, a oferta y demanda (es decir, proveedores de servicios de localización y empresas que los precisan), e incluye entre sus miembros, aunque en mucha menor medida, a algunas administraciones públicas, universidades, centros de investigación y ONG.

Entre los *grupos de interés (SIG)* constituidos en el seno de LISA, destacan el monográfico sobre terminología (*Terminology SIG*) y el dedicado al desarrollo y promoción de nuevos estándares para el sector, *OSCAR (Open Standards for Container/content Allowing Reuse)*.

Con objetivos similares, aunque con una visión más enfocada a la provisión de servicios, se constituyó en el año 2002 *GALA (The Globalization and Localization Association)*, una asociación sin ánimo de lucro fundada por una quincena de empresas de localización sobre la convicción de que «real industry progress will come from working together to share information, fostering innovative ways to promote ourselves and our industry, and offering our clients unique, collaborative value». Además, GALA nació con la pretensión de convertirse en un mecanismo que brinde nuevas oportunidades de negocio a sus socios.

Entre las organizaciones más activas, se haya *OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards)*, consorcio empresarial sin ánimo de lucro que, desde su fundación en 1993, se ha dedicado a desarrollar «standards for security, e-business, and standardization efforts in the public sector and for application-specific markets». Aunque no sea una asociación sectorial, su relación con el mercado de la localización es más que evidente.

Justo es decir que, al cabo de poco menos de tres décadas, éstas y otras iniciativas han contribuido a **consolidar el sector** y a **estrechar lazos entre los agentes** que lo integran. Sin embargo, en opinión de algunos, **al menos dos dudas** planean sobre los logros conseguidos: por un lado, si los intereses empresariales y comerciales no han prevalecido a veces sobre los sectoriales o institucionales; por otro, si –de haber sido así– aquéllos no han obstaculizado o ralentizado unos avances que, de otro modo, habrían podido conseguirse y, sobre todo, implantarse con mayor celeridad. En general, parecen manifiestas asimismo –a tenor del exiguo número de afiliaciones de este tipo– la escasa atención que se ha prestado o las pocas facilidades que se han brindado desde estas asociaciones a otros agentes del sector de incuestionable relevancia. Tal es el caso, por ejemplo, de **los profesionales autónomos o las universidades y los centros de formación**, que a menudo no cuentan con los recursos financieros necesarios siquiera para sufragar las elevadas cuotas de membresía

vigentes–y, no digamos, para participar en los frecuentes foros y actividades o para adquirir fondos documentales y otros recursos imprescindibles para su labor–.

Existen **otros proyectos e iniciativas** –menos ambiciosos en sus metas, más altruistas en su filosofía y, a menudo, más eficientes en la práctica– que también han contribuido a la difusión de estándares, herramientas, recursos y materiales de referencia específicos del sector. Algunos de ellos se mencionan en los apartados dedicados al mundo del software libre y a la formación.

## 2.2. Estándares y formatos normalizados

En un mercado como el de la localización, en el que los procesos se basan en la comunicación y en los flujos de información, resulta ineludible el empleo de estándares; unos, **específicos del sector** –que se detallan en este subapartado–, y otros, **genéricos**<sup>1</sup>, en particular, del ámbito de la Sociedad de la Información. A ellos se suman, **estándares de sectores afines** como la documentación, la terminología o el sector editorial, o incluso de otros no tan emparentados a primera vista, como el de la automoción<sup>2</sup>. A continuación se mencionan algunos de los que han cosechado mayor grado de aceptación hasta ahora, o que previsible y deseablemente lo conseguirán en un futuro cercano.

<sup>(1)</sup>Algunos, de uso tan generalizado como el PDF (*Portable Document Format*), el RTF (*Rich Text Format*) o los lenguajes de etiquetado HTML (*HyperText Markup Language*) y XML (*eXtensible Markup Language*), además de archivos como los CSV, INI, DTD o .properties, entre otros muchos.

<sup>(2)</sup>Como ocurre en otros segmentos del mercado de la traducción, es frecuente servirse, por ejemplo, de la **norma J2450 de la SAE** (*Society of Automobile Engineers*), que se autodefine como «sistema para evaluar la calidad de las traducciones de publicaciones de servicio automotriz».

El grupo OSCAR de LISA ha sido el artífice de estándares como **GMX** (*Global information management Metrics eXchange*), **TMX** (*Translation Memory eXchange*), **SRX** (*Segmentation Rules eXchange*) o **TBX** (*Term-Base eXchange*), entre otros, que hoy ya han alcanzado una notable implantación en el mercado tanto de la traducción, en general, como de la localización, en particular.

La **familia de estándares GMX**, que aún se halla en fase de desarrollo, se desdoba en **tres componentes** que atienden al volumen (GMX-V), la complejidad (GMX-C) y la calidad (GMX-Q). El primero de ellos ya fue adoptado por OSCAR en febrero de 2007, mientras que los dos restantes son aún meras propuestas. El **estándar GMX-V** intenta resolver una de las más peliagudas y antiguas polémicas del sector, esto es, cómo cuantificar el trabajo que conlleva y los consiguientes costes de cada una de las tareas integran un proyecto de localización. Cabe pensar que cada fabricante incorporará a sus herramientas las pautas dictadas por esta especificación atendiendo a sus propios intereses (por ejemplo, en el modo de *contar palabras*), pero resta el consuelo de que su implantación generalizada pueda contribuir, al menos, a homogeneizar la

disparidad reinante en cuanto a parámetros de cuantificación de los materiales y tareas de un proyecto de localización. Así, no sólo se agilizaría las fases iniciales de análisis y presupuestación de un proyecto sino que se facilitaría la negociación entre clientes y proveedores sobre unas bases objetivas o, cuando menos, consensuadas.

El caso del **TMX** reviste especial trascendencia –también en proyectos convencionales de traducción–, puesto que la posibilidad de intercambiar memorias de traducción entre diferentes herramientas de traducción asistida y localización está supeditada a los mecanismos y las garantías de compatibilidad que sean capaces de ofrecer sus respectivos fabricantes, como se ilustra con algunos ejemplos reales en el siguiente subapartado.

La mayoría de estas herramientas especializadas dicen ofrecer hoy filtros o mecanismos para importar y exportar memorias de traducción codificadas en alguna de las **versiones disponibles de TMX**<sup>3</sup>. Sin embargo, no dejan de sorprender ni el tiempo transcurrido hasta que dicha posibilidad se ha hecho efectiva en un número significativo de programas ni el hecho de que en la actualidad la compatibilidad total entre diferentes herramientas parezca distar aún de ser una realidad tangible. Véase, si no, la raquítica lista de las cinco (!) herramientas que en septiembre de 2008 cuentan con la **certificación oficial** –de las cuales, tres pertenecen a la misma empresa–: Ambassador (Transware), SDLX 2003 (SDL), SDLX 2004 (SDL), Trados 7 (SDL), WorldServer (Idiom).

<sup>3</sup>La última versión disponible del estándar TMX, la **1.4b**, data de octubre de 2004. El lanzamiento de **TMX 2.0**, inicialmente previsto para principios de 2008, parece inminente. Tanto el borrador del estándar TMX 2.0 como las versiones que lo precedieron están disponibles en la web de LISA.

Por su parte, el consorcio **OASIS** ha sido precursor, entre otros muchos, del –hasta la fecha– formato por excelencia del sector, **XLIFF (XML Localisation Interchange File Format)**, vigente desde 2002 y cuya versión más reciente es la 1.2. Las **extensiones** de los documentos codificados según este estándar son **XLIFF** y **XLF**, que OASIS recomienda.



```
<trans-unit id="a49"
  <source><opt id="1">&lt;B&gt;</opt>If you are not already logged in
  as superuser on the system, type the system's root password when prompted.<opt id="1">&lt;B
  &gt;</opt></source>
  <count-group name="word count">
    <count count-type="word-count" unit="word" >20</count>
  </count-group>
  <alt-trans tool="TM_System" match-quality="98">
    <source>If you are not already logged in as superuser on the
    system, type the system's root password when prompted.</source>
    <target xml:lang="ja-JP" >システムにスーパーユーザーでログイン
    していない場合は、プロンプトが表示されます。システムのスーパーユーザーパスワードを入力しま
    ず。</target>
    <prop-group name="format penalty">
      <prop prop-type="format-diff-penalty">4</prop>
    </prop-group>
    <note [TM_System:Empty]</note>
  </alt-trans>
  <alt-trans tool="TM_System" match-quality="96">
    <source>If you are not already logged in as superuser on the
    system, type the system's root password when prompted.</source>
```

**OpenTag Format**

Uno de los antecesores de XLIFF fue el **OpenTag Format (OTF)**, desarrollado específicamente para extraer y reinsertar textos localizables de archivos en diversos formatos ([www.opentag.com/opentag.htm](http://www.opentag.com/opentag.htm)).

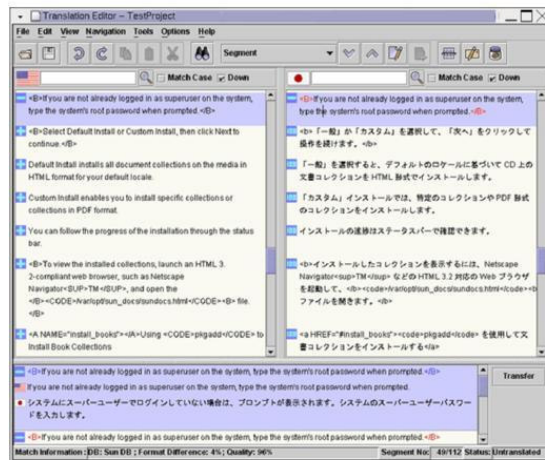
Las **ventajas del estándar XLIFF** son más que evidentes para el sector de la localización, como sintetizan Corrigan y Foster, ingenieros Sun Microsystems:

- «removes the complexities of localizing different types of source files;
- provides a common platform for localization tools vendors to write to, thus increasing the number of tools available;
- highlights the parts of a file that are important to the localization process;
- provides support to the localization process, through its commenting features, support for phases, and metrics».

Así pues, el XLIFF simplifica y agiliza considerablemente **el flujo de trabajo en un proyecto de localización**, como ilustra OASIS en su sección de preguntas frecuentes sobre el estándar.



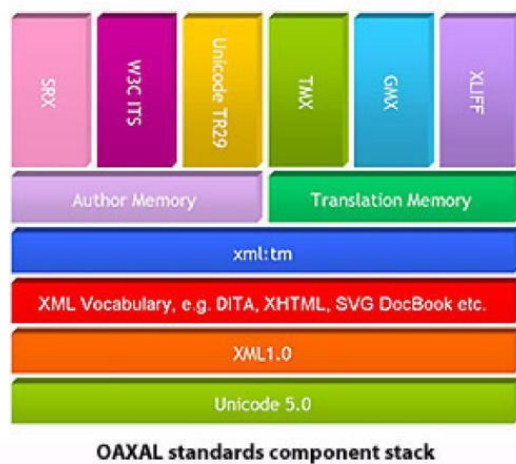
Amén de que las principales herramientas de traducción asistida y localización estén incorporando paulatinamente la posibilidad de procesar archivos en este formato, ya existen diversos editores de XLIFF –también de software libre–, como el incluido en el paquete **Transolution** o el **Translation Editor de Sun Microsystems**.



### Open Language Tools

Translation Editor de Sun Microsystems conforma, junto con una colección de filtros para XLIFF, el paquete **Open Language Tools** (<https://open-language-tools.dev.java.net/>). También existen diversos conversores específicos, como **File2Xliff4j** (<http://file2xliff4j.sourceforge.net/>), que, además de los tipos de documentos ofimáticos más comunes (comerciales, como los de Microsoft Office, y de software libre, como los de OpenOffice), permite convertir a/de XLIFF archivos habituales no sólo en el software (como los de recursos no compilados RC) y la documentación (como los MIF de FrameMaker) de un producto informático, sino también en proyectos de localización de sitios y contenido web (HTML, DTD, etc.).

También se debe a los esfuerzos normalizadores de OASIS el prometedor –y no menos ambicioso– **modelo de referencia OAXAL (Open Architecture for XML Authoring and Localization)**, que pretende aglutinar de manera «comprehensive, efficient and cost-effective [...] the authoring and translation aspects of XML publishing».



Este último lenguaje de etiquetado precisamente, el *eXtensible Markup Language*, conforma la *base gramatical* que subyace a la inmensa mayoría de los estándares específicos que hoy se emplean en el sector de la localización, gracias a su enorme **flexibilidad** y a su elevado grado de **compatibilidad**<sup>4</sup>.

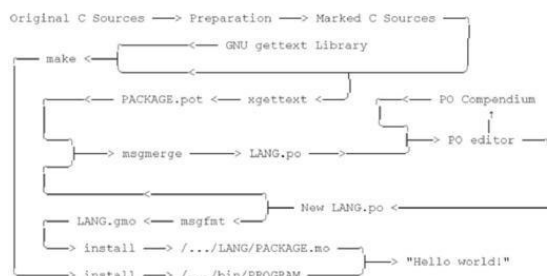
Existen diversos estándares cuyo empleo es más habitual en el mundo del **software libre** que en el mercado comercial –no en vano, el uso generalizado de estándares abiertos es una de las claves de su espectacular desarrollo y consolidación<sup>6</sup>–. Sin embargo, se trata casi siempre de **formatos y directrices genéricos**, que no se aplican de forma exclusiva en el ámbito de la localización, en el cual se acude los vigentes en el mercado comercial, como el XLIFF. Sea como fuere, es obligado citar siquiera algunos de esos formatos de carácter general que con mayor asiduidad se emplean en proyectos de localización de software libre. Entre los que mayor aceptación han cosechado, se cuentan: **ODF (OpenDocument Format)** para documentos ofimáticos, inicialmente desarrollado por Sun y continuado por OASIS<sup>5</sup>, con sus respectivas extensiones (ODT, para texto, ODS, para hojas de cálculo –*spreadsheets*–, ODP, para presentaciones, etc.); **DocBook**, un lenguaje de etiquetado semántico particularmente indicado para documentos técnicos, pero cuyo uso se ha generalizado a todo tipo de documentación; o **DVI (Device Independent File Format)**, habitualmente empleado como formato intermedio de salida para documentos elaborados con el sistema de compaginación **TeX**, que se sirve de sistemas de etiquetado como **LaTeX** para la ulterior conversión de los archivos finales a PDF o PostScript.

<sup>(4)</sup>No ha de olvidarse que tanto el XML como sus derivados (XLIFF, TMX, TBX, etc.) son, con independencia de su codificación interna, **archivos de texto sin formato (text-only)**, lo cual posibilita su edición con prácticamente cualquier herramienta.

<sup>(5)</sup>No ha de confundirse con la familia de formatos desarrollados por Microsoft en XML (*Microsoft Office XML*), cuya última edición es el **OOXML (Open Office XML)**, que se incorporó al paquete de aplicaciones *Microsoft Office 2007*.

<sup>(6)</sup>El decisivo papel que la localización de software y contenidos libres ha desempeñado en este ámbito no sólo ha potenciado el uso de estándares y formatos abiertos sino que ha propiciado su aplicación a gran escala y la consiguiente experimentación práctica que ello supone.

Mención detallada reclama el formato **PO** (*Portable Object*), quizá el que con mayor profusión se ha empleado hasta ahora en proyectos de localización de software libre, junto con sus parientes **POT** (*Portable Object Template*), plantilla con cadenas localizables, y **[G]MO** (*[GNU] Machine Object*), archivo binario compilado. El procedimiento de preparación y localización de archivos PO se integra plenamente en el flujo de desarrollo del software, como se ilustra gráficamente a continuación.



Los archivos PO y POT son documentos de **texto sin formato** (*text-only*), que, por tanto, se pueden modificar con cualquier editor de texto, aunque los hay específicos de este formato. Los que se mencionan más adelante en el subapartado correspondiente se suman al paquete de herramientas, documentación y otros recursos para crear y procesar este tipo de archivos, **GNU gettext**, del que se sirven programadores y traductores para internacionalizar y localizar programas de software libre.

Internamente, un archivo .PO presenta una **codificación sencilla e intuitiva**, que incluye las cadenas de texto originales (encabezadas por **msgid**) y traducidas (precedidas de **msgstr**). Además, pueden intercalarse, de manera optativa, diversos comentarios y acotaciones (a los que se antepone una almohadilla, #).

#### The build-up of any po- or pot-file

```
#SOME DESCRIPTIVE TITLE.
# Copyright (C) YEAR Free Software Foundation, Inc.
# FIRST AUTHOR <EMAIL@ADDRESS>, YEAR.
#
#, fuzzy
msgid ""
msgstr ""
"Project-Id-Version: PACKAGE VERSION\n"
"POT-Creation-Date: 2002-04-06 21:44-0500\n"
"PO-Revision-Date: YEAR-MO-DA HO:MI+ZONE\n"
"Last-Translator: FULL NAME <EMAIL@ADDRESS>\n"
"Language-Team: LANGUAGE <LL@LI.org>\n"
"MIME-Version: 1.0\n"
"Content-Type: text/plain; charset=CHARSET\n"
"Content-Transfer-Encoding: 8bit\n"
#: gettext_example.pot:21
msgid "Here comes the first string you want to have translated"
msgstr "In here you write the german/french translation"
msgid "This clause is in English"
msgstr "Dieser Satz ist auf deutsch"
```

Difference between pot-file and po-file: pot-file are po-files which contain empty msgstr (msgstr "")

Una variante del formato PO la constituyen los **compendios** (*compendia*), que son colecciones de unidades de traducción frecuentes cuya utilidad es equiparable a la de las memorias de traducción. El traductor puede crear compendios o alimentarlos y reaprovechar su contenido con su editor de archivos PO o una herramienta de traducción asistida que lo permita.

La familia de **formatos GNU gettext .PO** se ha venido empleando de manera generalizada en el marco del *Translation Project* (TP) y en proyectos de desarrollo y localización como GNOME o KDE, entre otros muchos.

Retomando ahora el asunto de los estándares, al igual que ha venido sucediendo en otros muchos sectores, en los últimos años se ha prestado especial atención a los **estándares de calidad**, no sólo por sus loables objetivos intrínsecos sino por el indudable valor comercial que a un proveedor le reporta exhibir ante sus clientes el logotipo de tal o cual estándar en su sitio web o su cartera de servicios. Además de estándares de calidad como la familia de **normas ISO 9000** para sistemas de gestión de la calidad, cada vez son más las empresas que apuestan por conseguir certificaciones específicas como la recientemente aprobada **Norma Europea de Calidad de Servicios de Traducción EN 15038**, amén de otras de alcance nacional.

También LISA ha desarrollado un **modelo de aseguramiento de la calidad** (*Quality Assurance*) específico para el sector, que se ha ido refinando en sucesivas versiones.

#### Bibliografía sugerida

Allende los confines de la UE, cabe mencionar, por ejemplo, la norma **ASTM F2575-06**, *Standard Guide for Quality Assurance in Translation*.

Task	Minor	Major	Critical
Doc Language	0	1	3
Doc Formatting	0	5	0
Help Formatting	0	0	1
Help Formatting - Asian	4	0	0
Software Formatting	0	2	0
Software Functionality Testing	0	0	0
Doc Formatting - Asian	1	0	0

Cabe mencionar, por último, diversos **estándares y formatos** surgidos en **campos cercanos**, como la lingüística computacional, la traducción automática, la terminología o la lexicografía, pongamos por caso. Entre ellos se cuentan, por ejemplo, MARTIF (*MACHine-Readable Terminology Interchange Format*), OLIF (*Open Lexicon Interchange Format*), XLT (*XML representation of Lexicons and Terminologies*) y otros surgidos de **iniciativas y proyectos** como ISLE (*International Standards for Language Engineering*) y su antecesor EAGLES (*Expert Advisory Group for Language Engineering Standards*), OTELO (*Open Translation Environment for LOCALization*) o SALT (*Standards-based Access service to multilingual Lexicons and Terminologies*).

### 2.3. Compatibilidad entre herramientas

La compatibilidad entre diferentes herramientas de traducción asistida y de localización, o entre productos de ambos grupos, sería merecedora de un amplio estudio que no ha lugar aquí. A continuación se ilustran, no obstante, **un par de ejemplos representativos** que dan idea de la complejidad del problema y de los intereses que pueden llegar a obstaculizar las tan deseables compatibilidad e interoperatividad entre productos de distintos autores para diferentes plataformas.

En el **mercado comercial**, como sucede en cualquier otro ámbito, los intereses empresariales y la competencia son los principales culpables de que la compatibilidad entre determinadas aplicaciones no exista o tarde en conseguirse. La abrumadora proliferación de herramientas de traducción asistida y localización que se está registrando en la actualidad podría potenciar los esfuerzos por conseguir una mayor compatibilidad –incluso con velados intereses comerciales– y, de paso, contrarrestar algunas iniciativas monopolizadoras que pretenden acaparar el mercado.

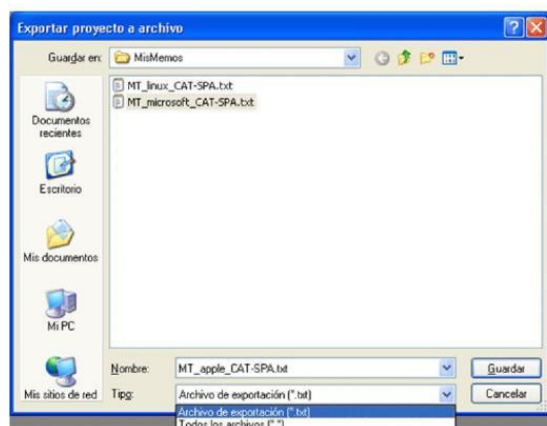
A continuación se mencionan un par de ejemplos que ilustran **dos planteamientos radicalmente dispares**, a pesar de pertenecer a sendos fabricantes de herramientas comerciales: Wordfast y SDL Trados<sup>7</sup>.

Desde su nacimiento en 1999, con el propósito inicial de «to develop a power-to-the people TM package at an affordable price», la filosofía de **Wordfast** ha sido ciertamente impropia –por suerte– de un producto comercial, tanto en su precio (en cuya fijación participaron activamente los usuarios del programa) como en la receptividad de su autor, Yves Champollion, a la hora de incorporar mejoras y corregir errores del producto. Desde el punto de vista de la compatibilidad, ya es posible utilizar la herramienta en las plataformas Windows, MAC y Linux. A diferencia de los formatos *propietarios* que emplean buena parte de los productos comerciales, las memorias de traducción y los glosarios de Wordfast son documentos de texto que, por tanto, puede procesarse y editarse sin dificultad con prácticamente cualquier editor de texto de cualquier sistema operativo. Esta filosofía ha sido correspondida por una participación muy activa por parte de los usuarios que –de manera similar a lo que ocurre en los programas de software libre–, no dejan de proponer mejoras e incluso de complementar el producto con utilidades, macros y otros recursos útiles.

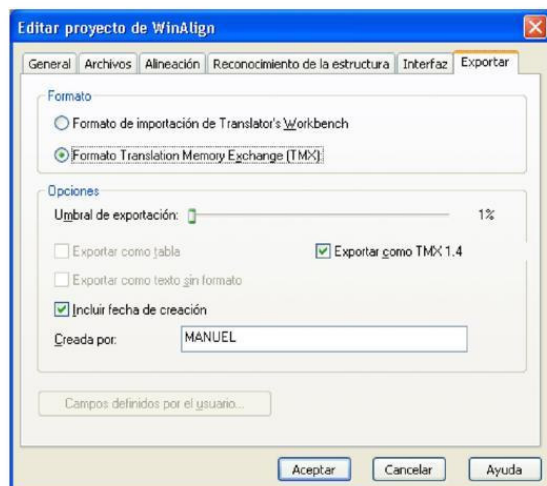
Por contraste, valga como **ilustración** de la reticencia de algunos fabricantes –tan legítima y comprensible como sibilina– a facilitar la compatibilidad de su herramienta con otras, por ejemplo, el modo en que el alineador **WinAlign** (incluido en SDL Trados) le muestra –o, más bien, *oculta*– al usuario la posibilidad de exportar los resultados de una alineación de bitextos a una memoria de traducción en formato TMX.

Por un lado, el TMX ni siquiera aparece de manera predeterminada en la correspondiente lista desplegable, que tan solo incluye el formato interno de exportación TXT, exclusivo de memorias de SDL Trados.

<sup>(7)</sup>En las webs y los grupos de usuarios de los dos productos (por ejemplo, los alojados en Yahoo-Groups) pueden encontrarse incontables ejemplos de la filosofía de ambos productos y de la relación entre sus autores y usuarios.



Por otro, la opción que permite exportar una memoria de traducción a TMX se *esconde* en la sexta –y última– pestaña del cuadro de diálogo de configuración de proyectos de alineación, ubicación quizá no del todo evidente ni intuitiva para un usuario que no esté muy familiarizado con el producto. Sólo tras haber trocado el valor de dicha opción, el formato TMX aparecerá incluido en la lista de formatos de exportación. ¿No sería acaso más intuitivo e inmediato que el usuario pudiera elegir entre los recogidos en la lista de posibles formatos de exportación el que más le interese en cada caso sin más –como, sin ir más lejos, sucede en el análogo menú de la aplicación del mismo paquete Workbench–?





A pesar de ser compatible con el estándar TMX, Trados sigue utilizando su propio formato *exclusivo* de memoria de traducción, que, además de ser incompatible con cualquier otro producto de la competencia, consta de cinco archivos, lo cual multiplica los riesgos que entraña su procesamiento. En lo que respecta a la incorporación al producto de las mejoras y correcciones propuestas por los usuarios, existen infinidad de ejemplos del escaso o nulo efecto que, después de muchos años, han surtido.

En el **ámbito del software libre**, la compatibilidad entre formatos y herramientas no sólo se da por sentada sino que constituye uno de los principios fundamentales a la hora de desarrollar un programa. Otra cosa es que en la práctica no siempre se consiga, por la disparidad de sistemas y plataformas empleados, o por la comprensible falta de coordinación y comunicación entre los miembros de la comunidad: programadores, traductores, usuarios, promotores, etc. No obstante, la flexibilidad y la agilidad que caracteriza a los proyectos de desarrollo de software libre facilitan la resolución efectiva de una incompatibilidad que pueda surgir o que se considere oportuno solventar. Prueba evidente de ello es la rapidez con la que se están desarrollando versiones para plataformas comerciales de productos originariamente diseñados de manera exclusiva para sistemas operativos libres, incluidas las de algunas herramientas de traducción.

En definitiva, en el movimiento del software libre, se observan **dos circunstancias contradictorias** en apariencia. Por un lado, no existen, en principio, los intereses empresariales o particulares intrínsecos a cualquier iniciativa comercial, lo cual debería de allanar el camino hacia la compatibilidad. Por otro, sin embargo, el espíritu eminentemente altruista y voluntarista que mueve a la inmensa mayoría de los millares de colaboradores que integran la comunidad se convierte paradójicamente a veces uno de los principales retos que ha de enfrentar cualquier iniciativa con ánimo normalizador. Por añadidura, aunque en el mundo del software libre existen numerosos estándares de facto –por ejemplo, en lo que atañe a sistemas operativos, lenguajes de programación o formatos ofimáticos–, la ambición *multiplataformista* que a menudo abandera algunos proyectos acaba convirtiéndose en un obstáculo mucho mayor que los que han de afrontar las aplicaciones especializadas del sector, cuyas pretensiones de compatibilidad se reducen, en muchos casos, a un entorno dominante, en el que la inmensa mayoría de ellas cohabitan.

### 3. La localización en el ámbito del software libre

En los subapartados que siguen se mencionan algunos de los **proyectos e iniciativas** más representativos, se repasan las **herramientas** comúnmente empleadas para localizar software libre, y se apuntan **algunas reflexiones** más sobre dos mundos antagónicos, el libre y el comercial pero –por paradójico que parezca– cada día más complementarios.

#### 3.1. Breve historia, situación actual y perspectivas de evolución

El nacimiento del movimiento del software libre suele fecharse el 27 de septiembre de 1983, día en el que **Richard Stallman** lanzó su anuncio del **Proyecto GNU**.

```
From: C5vax:pur-eg:imuxc!ixn5c!ihnp4!houxm!mhuxi!eagle!mit-vax!mit-eddie!
From: RMS@MIT-02@mit-eddie
Newsgroup: net.unix-wizards,net.usoft
Subject: new Unix implementation
Date: Tue, 27-Sep-83 12:35:59 EST
Organization: MIT AI Lab, Cambridge, MA

Free Unix!

Starting this Thanksgiving I am going to write a complete
Unix-compatible software system called GNU (for Gnu's Not Unix), and
give it away free(!) to everyone who can use it.
Contributions of time, money, programs and equipment are greatly
needed.

To begin with, GNU will be a kernel plus all the utilities needed to
write and run C programs: editor, shell, C compiler, linker,
assembler, and a few other things. After this we will add a text
formatter, a YACC, an Empire game, a spreadsheet, and hundreds of
other things. We hope to supply, eventually, everything useful that
normally comes with a Unix system, and anything else useful, including
on-line and hardcopy documentation.
```

#### Página web

Para más información sobre el **Proyecto GNU** consultad: <http://www.gnu.org/gnu/initial-announcement.html>.

La ingenua ambición de la propuesta inicial de Stallman no parecía albergar –ni remotamente– indicios de **la magnitud y la repercusión histórica** que en pocos años adquiriría el movimiento; tampoco del fabuloso corpus de software de todo tipo en decenas de idiomas que éste llegaría a alumbrar, «and hundreds of other things...».

Desde entonces la **comunidad del FOOS (Free and Open Source Software)** ha crecido de manera espectacular –no sin altibajos y polémicas–, y en su seno se han desarrollado miles de proyectos. Tan pronto como echaron a rodar los primeros, surgió la **necesidad de localizarlos** para ampliar su difusión y, desde entonces, la localización ha seguido siendo uno de los pilares fundamentales en la expansión de un movimiento hoy ya consolidado pero que sigue evolucionando sin pausa. Tanto, que algunas de estas líneas quedarán obsoletas en poco tiempo.

#### Página web

Para más información sobre el **Free and Open Source Software** consultad: [http://en.wikipedia.org/wiki/Free\\_and\\_open\\_source\\_software](http://en.wikipedia.org/wiki/Free_and_open_source_software).

El **carácter universal** del movimiento ha propiciado la participación de programadores, traductores, usuarios y otras partes interesadas de todos los rincones del planeta, de manera similar a como se ha plasmado en proyectos de participación colectiva como la Wikipedia. Además, ha posibilitado la localización de infinidad de programas a comunidades de destino a las que, hasta entonces, el mercado comercial había privado de la oportunidad de usar software en su propio idioma, en particular, en el caso de **lenguas minoritarias**.

### 3.2. Iniciativas y proyectos más destacados

Transcurridos veinticinco años de su nacimiento, el movimiento del FOSS ya ha puesto a disposición de la comunidad **programas de toda índole, generales y especializados**, que en su mayoría se han localizado a varios idiomas.

#### Página web

Aunque, como se ha mencionado en el módulo teórico 04 no es habitual localizar un sistema operativo o un servidor web, no cabe decir lo mismo de su –a menudo, abundante y compleja– documentación. Tal es el caso, por ejemplo, de **Apache** (<http://httpd.apache.org/>), el servidor web HTTP más utilizado de la World Wide Web desde mediados de los noventa, cuya extensa documentación se localiza a varias lenguas.

Entre los proyectos más ambiciosos y conocidos (por su envergadura y por el número de lenguas a las que se han localizado), se cuentan **todo tipo de aplicaciones destinadas al público en general**. Estos proyectos han permitido el desarrollo y la localización tanto de unos entornos operativos de sobremesa cada vez más intuitivos, gráficos y atractivos (GNOME o KDE), como de las aplicaciones ofimáticas más comunes para edición de texto (Emacs o VIM), tratamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones (OpenOffice), tratamiento gráfico (GIMP) o gestión de bases de datos (MySQL), además de navegadores (Mozilla y Firefox), clientes de correo electrónico (Thunderbird) y prácticamente cualquier categoría de software.

#### Magnitud de la localización

Para dar una idea de la magnitud del movimiento y de la crucial importancia de la localización, GNOME se está localizando en la actualidad a más un centenar de idiomas; KDE, a unas 60 lenguas; y OpenOffice ya supera la veintena.

Como es lógico, también existe una nutrida lista de **proyectos especializados** dirigidos a los propios desarrolladores (como compiladores e intérpretes de diversos lenguajes de programación). En ellos, el empleo del inglés como lingua franca sigue siendo patente y la necesidad de localizarlos, menor. Tal es el caso, por ejemplo, de GNU **gettext**, del que también han de servirse traductores y herramientas a la hora de localizar un programa de software libre.

Pero los proyectos de software libre no sólo cubren el desarrollo y la localización de un programa. Algunos, como la iniciativa **Native Language Confederation (NLC)**, surgida a la sombra de OpenOffice, abarcan «all aspects related to the localization and support of OpenOffice.org, including localization, QA, support, documentation, and marketing».

A los anteriores, cabe añadir proyectos tan íntimamente ligados a la localización como **Okapi Framework**, «a set of interface specifications, format definitions, components and applications that provides an environment to build interoperable tools for the different steps of the translation and localization process», que ha arrojado entre sus frutos diversas herramientas y formatos normalizados, o portales monográficos como **OpenTag**, dedicado a «the tools and technologies used in the localization of software, on-line help and documentation [...] to provide you with useful information and tools that could help you streamline your localization processes».

Existen diversos **repositorios de software libre**, en los que quedan almacenados todos los materiales de un proyecto: las distintas versiones de un programa junto con su código fuente, su documentación y un sinfín de recursos más, incluidos los referidos a su localización. Algunos de los más conocidos son: **The Free Software Directory** (<http://directory.fsf.org/>), **Savannah** (<http://savannah.gnu.org/>), **FreshMeat** (<http://freshmeat.net/>) o **SourceForge.NET** (<http://sourceforge.net/>). En estos *macroalmacenes* virtuales –que sirven de centro de gestión, coordinación y seguimiento de un proyecto junto con su sitio web específico, cuando existe–, están alojados asimismo los proyectos de desarrollo y localización de la mayoría de las herramientas de software libre mencionadas en éste y otros módulos. En el macroportal **DistroWatch** (<http://distrowatch.com/>) también pueden consultarse las distribuciones de software libre disponibles (*distros*) y numerosos recursos afines.

#### **El caso de DistroWatch**

No se pierda de vista que, además de los programas de software libre en sí, también los sitios webs que los alojan y el contenido que se genera a su alrededor se localizan a menudo. El propio portal **DistroWatch** ya aparece localizado parcialmente a alemán, catalán, español, francés, hebreo, indonesio y japonés, además de inglés.

### **3.3. Herramientas de mayor relevancia**

En diversos módulos teóricos y ejercicios prácticos de este curso, ya se han mencionado, para cada una de las categorías de herramientas analizadas, diversos programas de software libre tanto de traducción asistida como de localización. Seguidamente se recuerdan algunos de los más relevantes y su ámbito de aplicación.

En general, desde sus comienzos la comunidad se ha visto obligada a crear **sus propias herramientas** puesto que la inmensa mayoría de las ya disponibles para otras plataformas –casi siempre comerciales– no contaban con versiones para otros sistemas operativos ni eran compatibles con los formatos utilizados en los proyectos de localización de software libre.

Así nacieron, por ejemplo, GNU **gettext**, un paquete de utilidades para desarrollar aplicaciones internacionalizadas y facilitar su posterior localización, o **POedit**, un editor multiplataforma de archivos PO, que también pueden modificarse, usando los complementos adecuados, con otros editores genéricos habitualmente empleados por los programadores, como **Emacs** o **Vim**.

Con la experiencia acumulada y en paralelo a la proliferación de herramientas de traducción asistida en otras plataformas, la comunidad ha ido refinando y especializando sus programas para localizar software libre. Fruto de ese esfuerzo, surgieron herramientas como la plataforma de traducción en línea enfocada a proyectos colectivos **Pootle** (*PO-based Online Translation / Localization Engine*) y la aplicación para trabajar *off-line* **Pootling**. Estas herramientas y sus sucesivos desarrollos han quedado hoy integradas en el proyecto **WordForge**, que tiene por objetivo «to make translation easier and of higher quality by creating better tools and user-friendly, central information» y es compatible también con formatos como XLIFF, TMX o TBX.

También se han desarrollado herramientas en el seno de proyectos concretos. Así, la plataforma de desarrollo en línea **Launchpad Translations** incluye la aplicación **Rosetta** un servicio de traducción vía web para localizar componentes de la distribución Ubuntu. **Lokalize** es un sistema de traducción asistida desarrollado a partir de su predecesor para la plataforma KDE **Kbabel** (que durante su evolución también recibió la denominación de **KAider**), un paquete de herramientas para procesar y editar archivos gettext PO. El mismo cometido tiene **Gtranslator**, paquete diseñado específicamente para el entorno de sobremesa GNOME.

Consciente de la importancia de la compatibilidad de formatos y la interoperatividad entre programas, la comunidad ha desarrollado iniciativas como los paquetes de herramientas **Translate Toolkit** (que incluye una nutrida colección de filtros, conversores y *scripts* para procesar formatos comunes en un proyecto de localización de software libre, además de archivos PO y XLIFF y los propios de OpenOffice y Mozilla) y **Open Language Tools** (que, en su versión actual, incluye un editor de XLIFF y diversos filtros para procesar diversos tipos de documentos habituales tanto en la documentación como en el software de un proyecto de localización). Otra iniciativa reciente digna de mención es **ODF Translation Converter**, que pretende facilitar la conversión de documentos ODF a/de los formatos PO y XLIFF aprovechando el trabajo ya realizado en el seno de otros proyectos como **iTools**. Similar a los anteriores, pero destinado a la plataforma MAC OSX, la comunidad ha desarrollado **LocFactoryEditor** (LFE).

Entre los programas especializados en gestión de memorias de traducción más representativos y que más ha progresado en los últimos años, se encuentra **OmegaT**, una herramienta de traducción asistida que dispone de las funciones

típicas de este tipo de aplicaciones. Otros gestores de memorias de traducción como **Transolution**, también compatible con XLIFF, parecen haber quedado a la deriva.

Aunque no sean programas de software libre, por la filosofía que ha guiado su desarrollo desde los inicios, quizá también sean merecedores de ser incluidos aquí el gestor de memorias de traducción y terminología **Wordfast** y el paquete de utilidades *freeware* **PlusTools**, complemento autónomo del primero. Como herramientas de traducción asistida que son, pueden utilizarse en prácticamente cualquier proyecto de traducción convencional, pero también ofrecen la posibilidad de procesar archivos XLIFF y otros formatos habituales en los proyectos de localización.

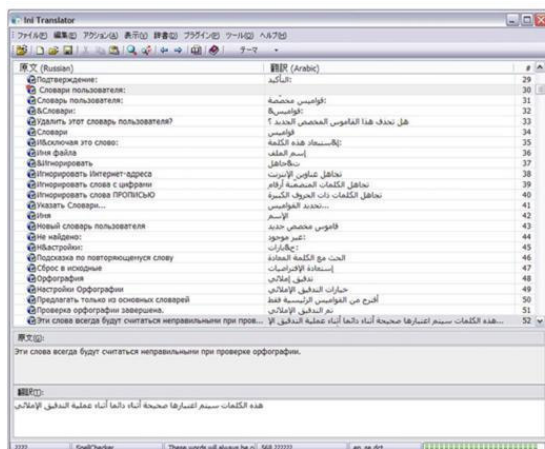
En el ámbito de la terminología, también han surgido herramientas especializadas, como **Open-Tran.eu**, que persigue «provide the translators with a useful tool, which may improve the quality of their translations and increase the consistency of terminology in the open source software».

En el siguiente cuadro se comparan algunas de las herramientas mencionadas en este apartado atendiendo a: si son software libre, para qué sistemas operativos tienen versiones y qué formatos habituales en un proyecto de localización pueden procesar.

	poEdit	KBabel	GTranslator	LacFactoryEditor	Emacs PO mode	Transolution	OmegaT	Wordfast
FOSS	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N
<i>Platform</i>								
Windows	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y
Linux	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N
Mac OS X	N	N	N	Y	Y	Ⓜ️ (Fix Me!)	Y	Y
<i>Supported formats</i>								
PO	Y	Y	Y	Y	Y	N	Ⓜ️ (Fix Me!)	Ⓜ️ (Fix Me!)
XLIFF	N	N	N	Y	N	Y	N	Ⓜ️ (Fix Me!)
<i>Translation memory</i>								
TMX	N	Y	Ⓜ️ (Fix Me!)	Y	N	Ⓜ️ (Fix Me!)	Y	Y

guide/tools/comparison.txt - Last modified: 2008/06/19 07:10 by dsynbal@ey

Existen otras muchas herramientas especializadas de menor entidad pero de indiscutible utilidad en proyectos de localización. Un ejemplo es **IniTranslator**, que permite localizar los **archivos de configuración INI** (comunes en programas para Windows, aunque no exclusivos de dicha plataforma) con un procedimiento e interfaz similares a los de edición de archivos PO.



Muchas de estas herramientas han sido empaquetadas, junto con otras aplicaciones genéricas y de sobremesa, en distribuciones específicamente destinadas a traductores, como PCLOS-Trans (basada en PCLinuxOS) o Linguas OS (basada en PCFluxBox).

#### 3.4. El mundo del software libre como alternativa al mercado comercial de la localización

La filosofía que subyace al software libre y de código abierto –que no corresponde recordar aquí– impregna los proyectos de localización de la comunidad, cuyo carácter voluntarista, altruista, colectivo, colaborativo, asíncrono y distribuido les imprime unas peculiaridades que los diferencian netamente de los proyectos de localización del mundo comercial. Como se ilustra en otros subapartados de este módulo, dicha influencia se plasma –para lo bueno y para lo malo– en los procedimientos, prácticas y herramientas habituales, y condiciona sobremanera el flujo de trabajo de un proyecto, en el que la comunicación y la coordinación son aspectos vitales.

Como se ha reiterado en otros módulos, uno de los principales escollos que sigue enfrentando la localización es la escasa o nula internacionalización efectiva de los productos y contenidos, antes y durante su desarrollo. Hasta cierto punto, este problema se ve paliado en el mundo del software libre por varios motivos: las herramientas y la documentación disponibles suelen preverlo, y los desarrolladores de la comunidad son muy conscientes del problema desde el principio. Pero, además, a diferencia de lo que a veces sucede en el mercado comercial, un programa de software libre suele nacer con vocación multilingüe y, por ello, la internacionalización está muy presente desde las primeras etapas de su desarrollo.

En ésta y otras prácticas, parece que el software libre juega con cierta ventaja, puesto que a la intensa y enriquecedora **experiencia acumulada –y compartida–** suma los no pocos logros conseguidos en el mercado comercial, del que proviene la mayoría de los miembros de la comunidad y de cuyos aciertos y errores ésta toma buena nota. Éste, por contra, no ha sabido –o no ha querido– sacar partido de su posición de privilegio, al menos, hasta hace bien poco. Aunque algunas herramientas comerciales ya comienzan tímidamente a tender la mano (incorporando a sus productos filtros para procesar formatos como el PO o incluso publicando versiones para plataformas libres), de momento se trata de tibias iniciativas de cara a la galería o encaminadas –de manera más o menos subrepticia– a fidelizar su base de clientes o a aumentar su cuota de mercado. Por contraste, muchas de las herramientas de traducción asistida y localización –amén de otras de ámbitos dispares– desarrolladas por la comunidad ya disponen de **versiones estables para las plataformas dominantes**, lo cual supone un atractivo más para aquellos traductores profesionales que deseen iniciarse en el mundo del software libre.

Una de las grandezas del movimiento es su carácter universal y su gratuidad; una de las consecuencias inmediatas, que **cualquiera puede traducir**, incluso si no cuenta con las competencias ni la formación necesarias. A pesar del intrusismo existente en el mercado comercial, la participación generalizada de traductores no profesionales en un proyecto de localización resultaría inconcebible para muchos; máxime cuando los estándares y sistemas de control de calidad parecen estar viviendo momentos de especial efervescencia. Por añadidura, no son demasiados los traductores profesionales dispuestos a dedicar su tiempo (libre) a seguir traduciendo... gratis. Quizá parte de la culpa de esta situación sea achacable a la **escasa difusión** que han alcanzado el movimiento y su causa en los **círculos profesionales** –por naturaleza, reacios al altruismo–, así como a la exigua presencia de la localización de software libre en la **oferta formativa** universitaria.

Cabe, sin duda, cuestionar la calidad de algunas traducciones de software libre a tenor de los resultados observables en las versiones localizadas de infinidad de productos. Sin embargo, los errores de localización no siempre son atribuibles a la falta de **mecanismos de revisión, testing y aseguramiento de la calidad**, que también se han perfeccionado notablemente con el tiempo y la experiencia sobre la base de la revisión cruzada entre pares (**peer-review**). En este sentido, el movimiento cuenta con otra ventaja, que Eric S. Raymond sintetiza en una de las *Leyes de Linus*: «given enough eyeballs, all bugs are shallow». Y cuatro ojos siempre ven más que dos.

Por lo demás, las **obvias restricciones empresariales**, de carácter comercial, temporal, administrativo, laboral, etc. limitan enormemente la flexibilidad y la agilidad de los proyectos y de los ciclos de desarrollo y localización de un



producto comercial. A ellas, se añade la presión de una competencia cada vez más feroz, de unos objetivos cada vez más ambiciosos, de unos directivos y accionistas cada vez más exigentes... o, ahora también, de la crisis.

Así pues, parece que el mundo del software libre cuenta con algunas ventajas evidentes, como demuestra su fulminante desarrollo. Sin embargo, no todo es de color de rosa. La **falta de recursos –materiales y humanos–** sigue siendo uno de los talones de Aquiles del movimiento, y se hace más acuciante cuanto más se amplían su causa y sus objetivos para abarcar... «hundreds of other things». Quizá sean sus virtudes las que, en horas bajas, se tornan defectos; horas en las que el altruismo, la colaboración, la coordinación... se ven reemplazados por la escasez de tiempo, la desorganización o la falta de comunicación, como testifican decenas de prometedores proyectos que en algún momento han desaparecido o quedado a la deriva.

#### 4. Ejercicio profesional y formación en el ámbito de la localización

En los siguientes subapartados se desgranar algunas de las **oportunidades laborales** que ofrece el mercado de la localización, como profesional autónomo o empleado en plantilla, tanto de empresas proveedoras de servicios de localización como de clientes finales. Además, se sugieren algunas pautas para adquirir formación especializada en este campo y consolidarla de manera continuada para estar al día.

##### 4.1. Salidas profesionales en el sector de la localización

Como en cualquier otro segmento del mercado de servicios, también en el sector de la localización se plantea la doble posibilidad de trabajar **por cuenta propia** (como profesional autónomo) o **ajena** (como empleado en plantilla).

Un profesional que se establezca **como autónomo** puede trabajar *directamente* para una empresa del sector que le encomiende encargos o, por el contrario, prestar sus servicios a una *agencia* que, a su vez, trabaje para una empresa nacional mayor (SLV) que ha sido subcontratada por una multinacional de la traducción (MLV) que, en última instancia, ha recibido el encargo del cliente final: un fabricante de equipos o software, o bien –en localización de sitios y contenido web– una empresa o institución de cualquier sector. En este último caso, pueden llegar a existir varios **intermediarios**, lo que complica los flujos de trabajo y acaba mermando la retribución final del profesional que realiza la traducción. En general, las posibilidades de trabajar **para el cliente final** son considerablemente mayores en localización de sitios y contenido web que de software.

En el **segmento del software**, ya existen unos circuitos más o menos establecidos, y las exigencias del cliente suelen ser más restrictivas, pues prefiere contar con el respaldo de una infraestructura empresarial y todo lo que ésta conlleva (medios materiales y humanos, capacidad productiva, disponibilidad, garantías, etc.). Sin embargo, en el ámbito de la **localización de sitios y contenido web**, el abanico de posibles clientes es mucho mayor y los requisitos, menores; tanto en lo que refiere a los recursos disponibles como en lo que atañe a la entidad de los proyectos, como ya se ha ilustrado en diversos módulos y ejercicios de este curso.

Es habitual en el sector de la localización –y de los servicios lingüísticos, en general– iniciarse en este campo trabajando **como empleado de un proveedor de servicios o de un cliente final**, en cuya estructura empresarial pueden subirse escalafones con relativa rapidez hasta llegar a desempeñar un cargo de responsabilidad. A menudo, sin embargo, los traductores deciden marcharse,

tras un periodo de formación de no más de un par de años en la empresa, para ofrecer sus servicios de manera independiente o a través de **sociedades unipersonales o reducidos grupos de trabajo**, que comparten su infraestructura, recursos y carteras de clientes para aumentar su capacidad productiva y su potencial comercial.

Como ya se ha explicado, esta última circunstancia es más frecuente en la localización que en otros sectores del mercado de la traducción por las habituales dimensiones, restricciones temporales y complejidad técnica de los proyectos de localización, que rara vez pueden acometerse individualmente. Este común recorrido provoca que muchas empresas de servicios de localización registren una elevada **tasa de rotación de personal**, lo cual tiene como contrapartida para quien busca trabajo que surgen vacantes con regularidad. Para acceder a ellas, a veces basta con enviar un currículum<sup>8</sup>, superar una prueba de traducción/revisión y realizar una entrevista.

<sup>(8)</sup>El mundo del software libre constituye una excelente oportunidad para suplir la inicial «falta de experiencia».

En su corta historia, muchos de los proveedores especializados del sector han ido adoptando un **doble planteamiento pendular** para ajustarse a las cambiantes condiciones del mercado y reducir sus costes fijos: en periodos de bonanza económica, han optado por contratar traductores en plantilla para conformar equipos por lenguas o proyectos; con vacas flacas, por contra, han preferido subcontratar las tareas de traducción a profesionales externos y dedicar su personal a las de gestión de proyectos y ocasionalmente a las de revisión y control de calidad. Como parecen indicar los perfiles solicitados en las ofertas de trabajo publicadas en los últimos tiempos, ahora el péndulo parece aproximarse más a esta segunda posición. No obstante, por encima de tendencias y coyunturas económicas y mercantiles, la configuración específica de cada sociedad acaba dependiendo de su envergadura y su modelo de negocio.

Tampoco es infrecuente en este ámbito que el profesional se desplace para trabajar **in situ en la sede del cliente**, tanto de forma esporádica como regular, en cuyo caso a veces llega a convertirse en empleado de facto que conserva su estatus laboral de autónomo y factura periódicamente unos honorarios pactados de antemano. Esta situación suele reportarle ventajas evidentes a la empresa: cotizaciones, compromiso de permanencia, disponibilidad de puestos físicos, etc. La consolidación del teletrabajo, la precariedad laboral y diversas medidas sociales recientes han favorecido que también se produzca la situación opuesta: el empleado trabaja **desde casa**, de manera habitual o esporádica, pero sigue perteneciendo a la plantilla.

El mercado de la localización ofrece **otras salidas profesionales** más allá de la traducción propiamente dicha a quien quiera aprovecharlas especializándose en alguna de ellas. No son pocos los casos de profesionales del sector que, contando con una formación inicial eminentemente lingüística o traductológica, han acabado dedicándose, de manera complementaria o exclusiva, a tareas vinculadas a la gestión de proyectos de localización, la contratación de proveedores, la ingeniería informática, la autoedición y la maquetación, el di-

seño gráfico, la creación de sitios web, la gestión de contenidos, la formación, el asesoramiento especializado, las ventas, etc. El traductor especializado tiene en tales casos la ventaja que le otorgan su condición de intermediario lingüístico y su perfil multicultural, competencias con las que a menudo no cuentan los especialistas de cada uno de los perfiles mencionados. No es fácil, por ejemplo, encontrar un comercial que, además de ser buen vendedor, conozca los entresijos de un mercado tan especializado y peculiar y, antes que fraile, haya sido traductor.

Por lo demás, la búsqueda de empleo en este sector se rige por los mecanismos habituales en otros y, en particular, en el de servicios lingüísticos. Existen, además de los **foros, listas y portales monográficos** sobre traducción, diversos **recursos, publicaciones y canales especializados**, como los que se mencionan al final de este módulo. Cabe recordar, además, que –para bien o para mal– también en este ámbito **las relaciones interpersonales y la autopromoción** (web personal, *mailings*, participación activa en foros, asistencia a encuentros especializados, etc.) pueden ser una baza clave a la hora de encontrar trabajo; máxime en un sector relativamente pequeño.

#### 4.2. La formación y puesta al día en el ámbito de la localización

Tradicionalmente la formación de los profesionales de la localización se ha fundamentado en el **autoaprendizaje** y en la **capacitación en el puesto de trabajo**, por no existir apenas ni empresas ni instituciones académicas que ofrecieran la posibilidad de formarse en este campo. Por suerte, a partir de la segunda mitad de los años noventa comienzan a aparecer seminarios, másters y cursos de postgrado, presenciales y/o virtuales, que pretenden cubrir ese vacío tanto en el ámbito empresarial como –a un ritmo mucho más pausado– en el académico. En el trabajo colectivo de Pym *et al.* (2007), se recogen diversas iniciativas y propuestas para la integración de la localización en la formación de traductores, y se analiza desde diversas perspectivas la problemática que ello plantea.

Hoy por hoy, la oferta formativa en este ámbito la conforman fundamentalmente: algunas titulaciones de **máster y postgrado** en tradumática o en tecnologías aplicadas a la traducción que expresamente incluyen la localización entre sus contenidos (por ejemplo, las ofrecidas en España por las universidades Autònoma y Pompeu Fabra de Barcelona, Jaume I de Castellón, Alfonso X el Sabio de Madrid o Rovira i Virgili de Tarragona); **certificados** como los ofertados por The Institute of Localisation Professionals (TILP) o The Localisation Institute; o **cursos y seminarios monográficos** (como los organizados por el Localisation Research Center en Limerick o por el Gruppo LION en Italia). En la **formación virtual**, destaca la oferta de postgrado en traducción y tecnologías de la Universitat Oberta de Catalunya, centro pionero en la formación en línea. En ella se incluyen, además del presente curso, otros sobre tecnologías

de traducción asistida y tecnologías de la traducción, gestión de proyectos y localización, dirigidos a profesionales del mundo de la traducción, la comunicación y otros sectores afines.

Cabe mencionar asimismo los **materiales para la (auto)formación** publicados a través de iniciativas como los proyectos eCoLoRe y MeLLANGE, o los  **cursos y webminarios** ofrecidos por empresas como Common Sense Advisory, Enlaso o los principales fabricantes de herramientas de traducción asistida y localización. Todos estos recursos y publicaciones especializados resultan fundamentales para **estar al día** en un sector tan cambiante.

Sin embargo, la localización sigue estando ausente o teniendo una **exigua presencia en la formación reglada de grado**, en la que se ha ido introduciendo, casi siempre de manera velada: por un lado, en asignaturas de carácter instrumental (como, en España, la hasta ahora troncal de segundo ciclo «Informática Aplicada a la Traducción»), en las que se presta más atención a los aspectos técnicos de la localización y, en particular, al empleo de herramientas informáticas; por otro, en los programas de materias expresamente dedicadas a la traducción especializada en sus vertientes técnicas, que se han ocupado de estudiar los aspectos lingüísticos, discursivos y traductológicos de esta modalidad de intermediación.

Una vez resuelta afirmativamente la pregunta de si existe una necesidad real de formar profesionales de la localización –que, en nuestra opinión, hoy ya no debería plantear ninguna duda–, cabe preguntarse, primero, **dónde ubicarla** (en titulaciones afines a la intermediación multilingüe y/o en otras más cercanas a la ingeniería informática o incluso a la gestión empresarial) y, luego, **cuál es el momento idóneo** para hacerlo (durante la formación de grado o de postgrado). En este sentido, Parra (2003:7) concluye que «una licenciatura en localización no interesa ni a las universidades ni a la industria», y aboga por integración de la localización tanto en los estudios de grado como en los de postgrado.

Si atendemos a la magnitud adquirida por el mercado de la localización y a lo que éste demanda, nos parece patente la **necesidad de profesionales especializados** en perfiles complementarios pero diferenciados, que cabría agrupar en torno a **tres ejes: el lingüístico-traductológico, el técnico y el empresarial**. Las empresas de este sector buscan no sólo traductores y terminólogos o asesores interculturales con formación específica en localización (a menudo denominados *language specialists*); también –y quizá con mayor ahínco por su escasez– gestores de proyectos e ingenieros de software especializados en este campo, o vendedores y directivos que conozcan las peculiaridades de este particular sector multidisciplinar, además de otros perfiles mencionados anteriormente. Esta circunstancia podría aconsejar una oferta formativa que se ubicara en el nivel de postgrado y que reflejara la mencionada disparidad.

El detenido análisis de los interrogantes planteados reviste una importancia singular en la actual coyuntura de renovación y cambio de la formación universitaria en la UE.

Sea como fuere, y con independencia de cómo acaben resolviéndose estos dilemas, la oferta formativa en localización debe contar entre sus principales características con la **multidisciplinariedad**, la **flexibilidad** y la **modularidad**. Ello facilitaría que pudieran acceder a ella graduados de diversas ramas, supondría que la disparidad del alumnado se convirtiera en una baza más para el enriquecimiento de los estudiantes y permitiría la articulación de itinerarios de especialización en los perfiles mencionados.

Aunque, merced a iniciativas particulares y al creciente apoyo institucional, el software libre ya se emplea en infinidad de centros educativos y universitarios de todo el mundo, la presencia de **formación específica sobre localización de software libre** sigue siendo aún muy tímida. No obstante, el universo del FOSS constituye un excepcional y enriquecedor **campo de pruebas para la experimentación y la autoformación**, tanto para el neófito como para el profesional que quieran especializarse en localización.

### 5. Epílogo: algunas paradojas

#### 5.1. El traductor-localizador y el localizador-traductor

Como se plantea en algunas de las actividades de debate de este curso, **la figura del localizador y su denominación** no están exentas de equívocos y paradojas. En sentido literal, el localizador es quien se ocupa de la fase de la localización de un producto o unos contenidos pero, según los ámbitos, su labor se equipara a la del traductor sin más o, por el contrario, su perfil abarca otras (muchas) tareas, sobre todo en el caso del profesional autónomo, que funciona en la práctica como una microempresa.

En buena medida **la conceptualización de nuestro trabajo** –y, con ella, la retribución a la que por él aspiremos a conseguir– acaba dependiendo de la percepción que de nuestra tarea y nuestras competencias tengan nuestros clientes o, más bien, de la que consigamos transmitirles: de manera expresa, autopromociándonos y en nuestra comunicación cotidiana con él; de forma implícita en la calidad de nuestro trabajo y en los servicios que seamos capaces de ofrecer. Si nos *vendemos* como **meros traductores**, difícilmente conseguiremos unos honorarios superiores a los que acostumbra a percibir un traductor cualquiera y que, en el caso de las agencias y demás intermediarios de medio pelo, suelen ser *lentejas*. Si, por el contrario, ofrecemos los servicios de un **profesional cualificado especializado** y lo demostramos día a día sacando al cliente de sus *apuros* cotidianos con eficacia, otro gallo cantará.

#### 5.2. Los caballos de batalla de la localización

Como se ha repetido hasta la saciedad en este y otros módulos, a pesar de los logros conseguidos, la **internacionalización** sigue siendo una de las asignaturas pendientes de las empresas que deciden exportar sus productos y, sobre todo, de las que pretenden localizar sitios y contenidos web. Y lo es desde una **triple perspectiva: técnica, lingüística y, sobre todo, cultural**.

En el **frente técnico**, se ha avanzado mucho merced a los esfuerzos normalizadores de instituciones y sociedades, de los que paulatinamente se van haciendo eco todos los agentes del sector. En el **logístico**, el asesoramiento experto y documentado en la experiencia y la *educación* cotidiana del cliente en las mejores prácticas seguirán siendo las mejores bazas del proveedor de servicios de localización para trabajar mejor y, de paso, proponerle al cliente mecanismos de optimización y ahorro que difícilmente rechazará.

Sin embargo, desde el punto de vista de la internacionalización **lingüística y cultural**, los contenidos y productos que se publican o salen al mercado cada día adolecen de una manifiesta falta de conciencia de que existen otros usos y costumbres allende las fronteras nacionales y continentales. El imperante *ombliguismo occidentalista*, que sistemáticamente sitúa el centro de *su universo* en los mercados del mundo desarrollado, parte de unos presupuestos y unos patrones políticos, económicos, comerciales y sociales cuya falta de fundamento están poniendo en evidencia los hitos históricos que han jalonado el cambio de milenio.



## Resumen

La inmensa mayoría de los conceptos, ejemplos y alusiones incluidos en este curso hacen referencia al mundo de la tecnología, en general, y de la informática, en particular. Sin embargo, no debe perderse de vista que la localización profesional puede ser una actividad muy rentable en prácticamente **cualquier sector para el que exista software especializado**. Quizá esos campos no muevan las millonarias cifras de las aplicaciones informáticas convencionales para empresa y uso personal o doméstico –¿o quizá sí?–. Sin embargo, la **escasez de especialistas** que, además de una formación básica en localización, cuenten con conocimientos técnicos sobre el sector y su terminología propicia que también exista una demanda en estos nichos especializados del mercado.

Como ya se ha dicho, en lo que a **la formación** se refiere, la localización ya se incluye, aunque de forma tímida aún, en la oferta de grado y, sobre todo, de postgrado de bastantes universidades nacionales y extranjeras, y está cada vez más presente en foros académicos y trabajos de investigación. Lo previsible es que continúe incorporándose paulatinamente y de manera más expresa a la oferta formativa, también en todo lo relativo a la localización en el mundo del software libre. Quizá la reforma a la que están siendo sometidos los estudios universitarios en la actualidad sea una situación propicia para que eso suceda, y la universidad se acompañe un poco más a las necesidades del mercado.

Ojalá que los efectos tangibles de la dispar amalgama de tecnologías descritas y utilizadas en este curso vayan acompañados de una necesaria y deseable –aunque no tan deseada por algunos fabricantes de herramientas– **convergencia de formatos** y por una **efectiva implantación de los estándares y mejores prácticas** del sector. Y ojalá que todo ello redunde en la simplificación de procesos, en la optimización de tareas y –por qué no– en una reducción de los costes de producción de las que todos seamos beneficiarios. De otro modo, éstos seguirán recortándose –como hasta ahora– a través de la imposición unilateral de rebajas en unas ya precarias tarifas y de unas condiciones de trabajo leoninas de las que el único *perjudicatario* suele ser el último eslabón de la cadena. El traductor.

Concluimos aquí este curso –y este colofón en forma de desiderata– con la ilusión de que haya servido de acicate –o, cuando menos, de simiente– de **una formación básica en localización** o, por el contrario, haya conseguido ofrecerle al estudiante información objetiva y razones fundadas para disuadirle definitivamente de encaminar sus pasos hacia este rentable pero complejo, prometedor pero cambiante, mercado. Sea como fuere, dicha formación puede constituir una excelente **base técnica de indiscutible utilidad**, tanto para resolver con mayor eficacia sus quehaceres informáticos cotidianos personales y profesionales –cualesquiera que sean– como para mantener una comunica-

ción más fluida con su ordenador personal, su teléfono móvil, su reproductor de música... Esta última es, al fin y al cabo, la razón de ser de la localización. La primera, la modesta doble intención del puñado de bits que componen este curso.

## Bibliografía

Para profundizar en los aspectos tratados en este módulo, pueden consultarse los **artículos y libros** que siguen:

BENINATTO, RENATO. 2005. "The Translation and Localization Market". En: REINEKE, DETLEF. *Traducción y Localización: mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones, 11-19.

BENINATTO, RENATO Y DE PALMA, DONALD. 2008. "Ranking of Top 25 Translation Companies". En: *Common Sense Advisory* [www.commonsenseadvisory.com/members/res CGI.php/080528\_QT\_2008\_top\_25\_lsps.php].

CADIEUX, PIERRE. 2004a. "Globalization Is Here! Part I: The Year of Content". En: *Globalization Insider*, vol. XIII, núm. 2.1 [www.lisa.org/arch ivo/newsletters/2004/2.1/cadieux.html].

CADIEUX, PIERRE. 2004b. "Globalization Is Here! Part II: The Globalization Supply Chain". En: *Globalization Insider*, vol. XIII, núm. 3.1 [www.lisa.org/archive/newsletters/2004/3.1/cadieux.html].

COMMON SENSE ADVISORY (CSA). 2008 [versión beta]: *The Orange Book of Translation Companies: Languages, specializations and services of certified LSPs* [www.the-orange-book.net].

CORRIGAN, JOHN Y TIM FOSTER. «XLIFF: An Aid To Localization». En: Sun Developer Network (SDN) [http://developers.sun.com/dev/gadc/technicalpublications/articles/xliff.html].

ESSELINK, BERT. 2000. *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, **5-10** y **477-481**.

ESSELINK, BERT. 2001. "From Software Localization to Web Globalization – and back". En: *Multilingual Webmaster, ForeignExchange Translations* [www.multilingualWebmaster.com/library/software\_localization.html].

ESSELINK, BERT. 2005. "The Evolution of Localization". En: *Multilingual Computing and Technology: Guide to Localization*, 4-7 [https://www.multilingual.com/downloads/screenSupp57.pdf].

GOUADEC, DANIEL. 2003. "Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Le vrai 'nouveau profil' requis". En: *Meta*, vol. 48, núm. 4, 526-545 [www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html o también /008724ar.pdf].

LISA. 2003. *The Localization Industry Premier*. Ginebra: The Localization Industry Standards Association (LISA) [www.lisa.org/products/primer.html].

MULTILINGUAL COMPUTING AND TECHNOLOGY. *Guide(s) to Localization 2003, 2005, 2007* [www.multilingual.com/guides.php]

PARRA, JOAN. 2003. "¿Se puede enseñar localización en la Universidad?", En *Symposium on Technology and Translation*, Tarragona, Universitat Rovira i Virgili [http://isg.urv.es/seminars/2003\_technology/presentations/joanparra.pdf].

PYM A., PEREKRESTENKO A. Y STARINK B. (eds.). 2007. *Translation Technology and its Teaching (with much mention of localization)*, Tarragona, Intercultural Studies Group, Universitat Rovira i Virgili [http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/technology\_2006/index.htm].

REINEKE, DETLEF. (dir. y coord.). 2005. *Traducción y Localización: mercado, gestión y tecnologías*, Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones.

SPRUNG, ROBERT (ed.). 2000. *Translating into Success: cutting-edge strategies for going multilingual in a global age*, Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins.

Wheeler, David. 2007. "Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS, FLOSS, or FOSS)? Look at the Numbers!" [www.dwheeler.com/oss\_fs\_why.html].

Otros **recursos y publicaciones** de interés sobre el mercado de la localización que es aconsejable consultar con regularidad son los siguientes:

**Better Localization:** Share our personal knowledge and thought with the localization community  
[www.betterlocalization.com].

**Client Side News (CSN):** Client-focused organization that leverages intelligence to drive Globalization, Internationalization and Localization (GIL) industry solutions. A common forum for sharing solutions and unifying goals, through our Events, Publications, Education, Reports, Mentoring, and Technology divisions  
[www.clientsidenews.com].

**Common Sense Advisory:** Research and consulting firm committed to improving the quality of international business and the efficiency of the online and offline operations that support it  
[www.commonsenseadvisory.com].

**ELECT Online:** The ultimate resource for finding information on localisation - tools, software, documents, research, jobs, localization, internationalization  
[www.electonline.org].

**GALA:** The Globalization and Localization Association  
[www.gala-global.org].

**Global Watchtower:** Globalization in Practice  
[www.globalwatchtower.com]

**Globalization Jobs:** For people seeking jobs and for agencies/companies posting openings in the internationalization (I18N), localization (L10N) and globalization (G11N) industry.  
[http://finance.groups.yahoo.com/group/g11njobs]

**GLT Jobs:** Globalization, Translation & Localization jobs in London, the UK, Europe and Worldwide  
[www.gltjobs.com].

**IRC: Localization Research Center:** The information, educational, and research centre for the localisation community  
[www.localisation.ie].

**LISA:** Localization Industry Standards Association  
[www.lisa.org].

**Localization Directory:** LocalizationDirectory is offering all localization related sites opportunities to add reciprocal links to us  
[www.localizationdirectory.com].

**Localization Shop:** Localisation Items, Services, Subscriptions, Events, Memberships, Localization  
[www.localisationshop.com].

**Multilingual Computing and Technology:** Localization, Translation, Internationalization, Language Technology  
[www.multilingual.com].

**OpenFormats.Org:** Collaborative documentation project on the definition and use of open formats and public standards, and related technical, economical and political issues  
[www.openformats.org].

# Prácticas

Manuel Mata Pastor

P08/B0242/02077



**Índice**

<b>1. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)</b> .....	7
1.1. Descripción de la práctica .....	7
1.2. Objetivos .....	7
1.3. Método operativo .....	8
<b>2. Localización de un sitio web estático</b> .....	9
2.1. Descripción de la práctica .....	9
2.2. Objetivos .....	9
2.3. Método operativo .....	9
2.3.1. Preparación de la estructura de carpetas y archivos .....	10
2.3.2. Localización de los elementos textuales y metatextuales .....	11
2.3.3. Localización de los elementos interactivos .....	17
2.3.4. Localización de los elementos gráficos .....	20
2.3.5. Comprobación visual y funcional ( <i>testing</i> ) .....	21
2.4. Otras cuestiones .....	22
2.4.1. ¿Cómo localizar el archivo presupuesto.php? .....	22
2.4.2. El empleo de banderas en sitios web multilingües .....	23
<b>3. Preparación de una oferta integral de localización de un sitio web estático</b> .....	24
3.1. Descripción de la práctica .....	24
3.2. Objetivos .....	24
3.3. Método operativo .....	25
3.3.1. Análisis preliminar de los materiales .....	25
3.3.2. Evaluación y planificación del proyecto .....	26
3.3.3. Preparación y entrega de la oferta .....	28
<b>4. Ejecución de ejercicio de <i>testing</i> de cuadro de diálogo localizado y análisis de propuestas alternativas de localización</b> .....	29
4.1. Descripción de la práctica .....	29
4.2. Objetivos .....	29
4.3. Método operativo .....	29
<b>5. Localización de ejercicio de <i>testing</i> en formato de página web</b> .....	32
5.1. Descripción de la práctica .....	32
5.2. Objetivos .....	32
5.3. Método operativo .....	33
5.3.1. Exportación del archivo original .....	33
5.3.2. Localización del archivo exportado .....	36

5.3.3. Importación del archivo localizado a su formato original .....	37
<b>6. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación.....</b>	<b>39</b>
6.1. Descripción de la práctica .....	39
6.2. Objetivos .....	39
6.3. Método operativo .....	40
6.3.1. Instalación y utilización de CompleteWordCount .....	40
6.3.2. Localización de CompleteWordCount con el Editor de VBA .....	42
6.3.3. <i>Testing</i> y corrección de la versión localizada de CWC ...	46
<b>7. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos.....</b>	<b>47</b>
7.1. Descripción de la práctica .....	47
7.2. Objetivos .....	47
7.3. Método operativo .....	48
7.3.1. Instalación y utilización de Translator's Abacus .....	48
7.3.2. Localización de Translator's Abacus con Resource Hacker .....	52
7.3.3. <i>Testing</i> y corrección de la versión localizada de Translator's Abacus .....	56
<b>8. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización...</b>	<b>57</b>
8.1. Descripción de la práctica .....	57
8.2. Objetivos .....	57
8.3. Método operativo .....	58
8.3.1. Instalación y utilización de Waikoloa .....	59
8.3.2. Localización de Waikoloa con Multilizer .....	61
8.3.3. <i>Testing</i> y corrección de la versión localizada de Waikoloa .....	66
<b>9. Localización de un sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP.....</b>	<b>68</b>
9.1. Descripción de la práctica .....	68
9.2. Objetivos .....	68
9.3. Método operativo .....	69
9.3.1. Contenido y utilización del sistema de ayuda .....	70
9.3.2. Localización del sistema de ayuda (elementos textuales e hipertextuales) .....	72
9.3.3. Compilación del sistema de ayuda .....	76
9.3.4. <i>Testing</i> y corrección de la versión compilada del sistema de ayuda .....	78

<b>10. Localización de un sistema de ayuda de un producto informático en formato CHM.....</b>	80
10.1. Descripción de la práctica .....	80
10.2. Objetivos .....	80
10.3. Método operativo .....	81
10.3.1. Contenido y utilización del sistema de ayuda .....	82
10.3.2. Localización del sistema de ayuda .....	87
10.3.3. Compilación del sistema de ayuda .....	92
10.3.4. <i>Testíng</i> y corrección de la versión compilada del sistema de ayuda .....	93
<b>11. Localización de la documentación impresa de un producto informático en formato ofimático.....</b>	95
11.1. Descripción de la práctica .....	95
11.2. Objetivos .....	95
11.3. Método operativo .....	96
11.3.1. La documentación de CompleteWordCount .....	96
11.3.2. Localización de la documentación de CompleteWordCount .....	97
11.3.3. Revisión de la documentación localizada .....	100
<b>12. Localización de la documentación impresa de un producto informático en formato de autoedición.....</b>	101
12.1. Descripción de la práctica .....	101
12.2. Objetivos .....	102
12.3. Método operativo .....	102
12.3.1. La documentación (de CompleteWordCount) en formato de autoedición .....	103
12.3.2. Estrategias de localización: conversión MIF <-> XLIFF .....	106
12.3.3. Otras estrategias de localización: MIF <-> DOC, TTX y RTF .....	112
<b>13. Localización y <i>testíng</i> de imágenes de un producto informático en diversos formatos.....</b>	119
13.1. Descripción de la práctica .....	119
13.2. Objetivos .....	119
13.3. Método operativo .....	120
13.3.1. Captura total y parcial de imágenes .....	121
13.3.2. Edición de imágenes sin capas .....	124
13.3.3. Edición de imágenes con capas .....	132
13.3.4. Edición de archivos SHG .....	134
13.3.5. Revisión de imágenes localizadas .....	138
<b>14. Preparación de una oferta integral de localización de un producto informático.....</b>	139
14.1. Descripción de la práctica .....	139



14.2. Objetivos .....	139
14.3. Método operativo .....	140
14.3.1. Análisis preliminar de los materiales .....	140
14.3.2. Evaluación y planificación del proyecto .....	142
14.3.3. Preparación y entrega de la oferta .....	146
<b>15. Análisis comparativo de dos herramientas de localización de software.....</b>	<b>147</b>
15.1. Descripción de la práctica .....	147
15.2. Objetivos .....	147
15.3. Método operativo .....	148
<b>16. Análisis comparativo de dos herramientas de traducción asistida.....</b>	<b>149</b>
16.1. Descripción de la práctica .....	149
16.2. Objetivos .....	149
16.3. Método operativo .....	150
<b>17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización.....</b>	<b>151</b>
17.1. Descripción de la práctica .....	151
17.2. Objetivos .....	151
17.3. Método operativo .....	152
<b>18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2).....</b>	<b>153</b>
18.1. Descripción de la práctica .....	153
18.2. Objetivos .....	153
18.3. Método operativo .....	153

## 1. Redacción de breve ensayo crítico (1.º de 2)

### 1.1. Descripción de la práctica

Este primer ejercicio práctico consiste en redactar un breve ensayo en el que se reflexione, adoptando un enfoque crítico, sobre los aspectos abordados en los apartados del módulo teórico 01, que se recuerdan a continuación:

- GILT: globalización, internacionalización, localización y traducción
- ¿Localización o traducción?
- Características definitorias de la localización
- Localización de sitios web *versus* localización de productos informáticos

Además de los contenidos expuestos en dichos apartados, deberán tomarse como **base de los argumentos expuestos** en el ensayo:

- alguna(s) de las **lecturas complementarias** propuestas al final de dicho módulo,
- y los comentarios y conclusiones que arrojen los **debates 01 y 02**, publicados en la sección Debate del aula virtual.

### 1.2. Objetivos

Este ejercicio se propone que el estudiante reflexione críticamente y exponga de manera razonada su opinión personal sobre uno o varios de los siguientes asuntos:

- qué es la localización, y en qué se diferencian 'localización' y 'traducción';
- por qué es necesario el empleo del término 'localización';
- qué significan los conceptos que encierra el acrónimo 'GILT';
- qué relación existe entre 'localización' e 'internacionalización';
- cuáles son las diferencias fundamentales entre localización de productos informáticos y de sitios y contenido web, y qué implicaciones puede llegar a tener esta diferenciación.

### 1.3. Método operativo

Tras consultar los materiales propuestos (módulo 01, lecturas complementarias y debates 01 y 02), debe redactarse un ensayo que verse, de manera monográfica o panorámica, sobre **uno de estos dos temas**:

- ¿Localizar no es (sólo) traducir?
- Localización de productos informáticos versus localización de sitios web: ¿dos caras de la misma moneda?

A continuación se resumen **algunas especificaciones básicas** para la realización de este ejercicio práctico:

- **idioma:** castellano, catalán o inglés
- **extensión aproximada:** mínima, 1.000 palabras; máxima, 1.250 palabras
- **formato de archivo:** documento RTF (*Rich Text Format*)
- **otras especificaciones:** DIN-A4; 2,54 cm en los cuatro márgenes; párrafos alineados a la izquierda con interlineado doble y 12 puntos de espaciado anterior y posterior; tipo de letra Arial con cuerpo de 12 puntos; estilos predeterminados del procesador de textos para títulos y subtítulos; numeración de páginas, a la derecha del encabezado.

**Otras especificaciones** no mencionadas expresamente aquí quedan a **discreción del autor** (inclusión de notas, cuadros, imágenes, etc.).

## 2. Localización de un sitio web estático

### 2.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en **localizar íntegramente un sitio web estático bilingüe** (en francés e inglés) a una tercera lengua de libre elección. El proyecto de localización propuesto comporta no sólo traducir los elementos textuales y metatextuales de una web, sino realizar todos los ajustes necesarios en los elementos interactivos, los elementos gráficos y la estructura de carpetas y archivos para que el sitio trilingüe resultante sea totalmente operativo y pueda publicarse directamente en el servidor web de un supuesto cliente.

Los aspectos directamente relacionados con la gestión de este proyecto de localización (evaluación de materiales, planificación de plazos, cálculo de costes, etc.) se abordan con profusión en el módulo teórico 03 y en la práctica P03.

### 2.2. Objetivos

Este ejercicio se propone que el estudiante sea capaz de:

- entender las peculiaridades, la estructura y los principales elementos que integran un sitio web estático multilingüe;
- reconocer y procesar los formatos de archivo más habituales en un sitio web estático;
- evaluar y aplicar las estrategias habituales de localización de un sitio web estático;
- utilizar algunas de las herramientas que se emplean para localizar un sitio web estático;
- localizar íntegramente los elementos textuales, metatextuales, interactivos y gráficos típicos de un sitio web estático.

### 2.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- sitio web [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com) en francés e inglés (adjunto),

- navegador de Internet (preferiblemente Mozilla Firefox: <http://www.mozilla.com>),
- Catscradle (<http://stormdance.net/software/catscradle/download.htm>),
- OmegaT (<http://www.omegat.org>)
- PlusTools (<http://www.wordfast.net/zip/ptools.zip>),
- y Wordfast ([http://www.wordfast.net/zip/wf\\_552.zip](http://www.wordfast.net/zip/wf_552.zip)).

A continuación se enumeran los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica:

- Preparación de la estructura de carpetas y archivos
- Localización de los elementos textuales y metatextuales
  - Estrategia 1: con Catscradle
  - Estrategia 2: con OmegaT
  - Estrategia 3: con PlusTools y Wordfast
- Localización de los elementos interactivos
  - hipervínculos
  - formularios
  - scripts
- Localización de los elementos gráficos
- Comprobación visual y funcional (*testing*)

### 2.3.1. Preparación de la estructura de carpetas y archivos

Este **sitio web estático real**, que pertenece a una empresa de traducción, ya es **bilingüe** (francés e inglés) y consta de **dos secciones** (una página de bienvenida y un formulario para solicitar un presupuesto), las cuales se corresponden, respectivamente, con los archivos `index_xxx.htm` y `presupuesto_xxx.htm`, a los que se suma un tercer archivo bilingüe con un mensaje informativo (`presupuesto.php`<sup>1</sup>).

Además, entre los materiales del sitio, hay **tres archivos de imagen** en formato GIF, que corresponden al logotipo de la empresa (`logo.gif`), y a las banderas francesa (`fra.gif`) y británica (`ing.gif`), las cuales hipervinculan entre sí las dos versiones del sitio en francés e inglés.

Al analizar esta web, se observa que el **sistema elegido para que las dos versiones actuales puedan coexistir** en la misma carpeta ha consistido en añadirle al nombre de los archivos, como sufijo de tres letras minúsculas separado por un guión bajo, una abreviación en castellano del nombre de cada idioma ("`_fra`" para el francés e "`_ing`" para el inglés).

<sup>(1)</sup>El procedimiento de localización del archivo `presupuesto.php` se describe por separado al final de esta práctica, en el apartado 4. Otras cuestiones.

Como se trata de un sitio web que ya es multilingüe, lo más práctico es acomodar la nueva versión localizada a las **convenciones y estructura que ya existen** (incluso si, como aquí sucede, el sistema elegido podría no ser el más recomendable).

Así, **por ejemplo**, si se decidiera **traducir el sitio al catalán a partir del original en inglés**, habría que crear una copia de los archivos correspondientes a esa lengua y ponerles los nombres adecuados (o sea, `index_cat.htm` y `presupuesto_cat.htm`), de manera que la estructura de carpetas y archivos quedase reajustada como se ilustra a continuación.



Nombre	Tamaño	Tipo	Fecha de modificación
<code>fra.gif</code>	1 KB	Graphics Interchange Format Image	13/06/2006 12:54
<code>index_cat.htm</code>	8 KB	Firefox Document	11/04/2008 10:00
<code>index_fra.htm</code>	8 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45
<code>index_ing.htm</code>	8 KB	Firefox Document	11/04/2008 10:00
<code>ing.gif</code>	1 KB	Graphics Interchange Format Image	31/05/2006 23:49
<code>logo.gif</code>	4 KB	Graphics Interchange Format Image	31/05/2006 23:49
<code>presupuesto.php</code>	1 KB	Archivo PHP	25/03/2008 15:17
<code>presupuesto_cat.htm</code>	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45
<code>presupuesto_fra.htm</code>	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:44
<code>presupuesto_ing.htm</code>	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45

### 2.3.2. Localización de los elementos textuales y metatextuales

De este modo, los elementos textuales y metatextuales se localizarían **sobrescribiendo los dos archivos HTML** previamente replicados a partir de sus respectivos originales.

Tres de las **estrategias posibles** en un proyecto como éste podrían ser las siguientes:

- Utilizar un **programa específicamente diseñado para la traducción de archivos HTML** de escasa envergadura y complejidad, como, por ejemplo, Catscradle.
- Emplear un **gestor de memorias de traducción** capaz de procesar archivos HTML, como, por ejemplo, OmegaT.
- **Diferenciar mediante estilos** el etiquetado y el texto traducible (por ejemplo, con la utilidad gratuita PlusTools), de manera que los archivos HTML puedan traducirse luego con un gestor de memorias de traducción como Wordfast.

Cualquier herramienta empleada en la localización de archivos de etiquetado suele ser capaz de diferenciar y extraer satisfactoriamente también **elementos metatextuales** como los textos traducibles incluidos como valores del atributo CONTENT de etiquetas <META> de diverso tipo, o del atributo ALT de las etiquetas <IMG>.

En las tres estrategias mencionadas, suele ser recomendable acudir, de forma complementaria, a un **editor de textos** (preferiblemente uno **avanzado**) para realizar en el código HTML los ajustes necesarios para que la web quede íntegramente localizada, sea totalmente operativa y pueda integrarse sin más en el servidor de páginas web que haya de alojarla.

### **Estrategia 1: con Catscradle**

Este programa permite **aislar del etiquetado y extraer los elementos textuales y metatextuales de archivos HTML** (también de otros lenguajes de etiquetado como ASP, PHP o XML). Bastaría con abrir y traducir consecutivamente los dos archivos HTML del proyecto.

Como se ilustra a continuación, en el **triple panel de la interfaz del programa**, Catscradle muestra, respectivamente: en el panel superior, una vista preliminar del archivo HTML (tal y como se verá luego en un navegador); en el panel inferior izquierdo, los segmentos originales extraídos; y en el panel inferior derecho, una réplica de los segmentos que deben sobrescribirse para ir traduciéndolos.

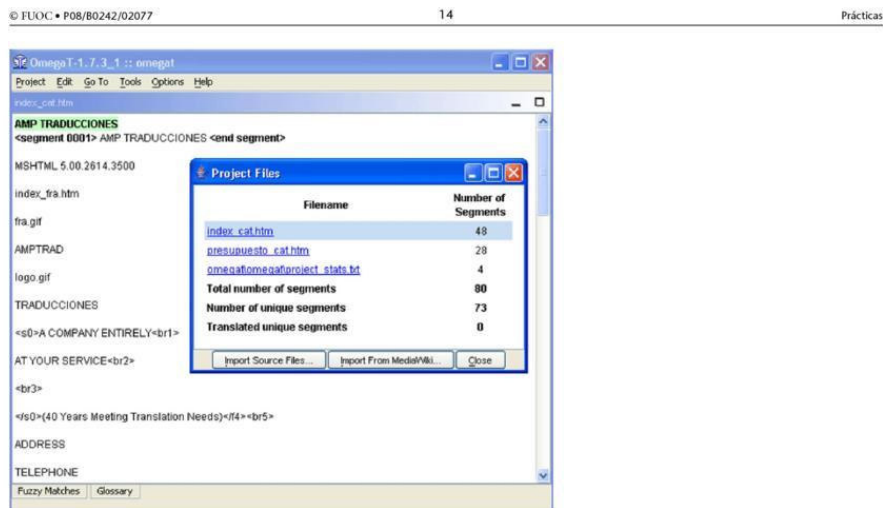


En la ayuda del programa, se explican sucintamente los **procedimientos básicos de traducción y procesamiento de archivos**. Catscradle permite incluso crear y utilizar **glosarios y memorias de traducción**, aunque la potencia de estas funciones no sea comparable a la de otros programas especializados de mayor entidad.

#### **Estrategia 2: con OmegaT**

Hoy por hoy, prácticamente cualquier **gestor de memorias de traducción** permite procesar archivos HTML y de otros lenguajes de etiquetado para traducirlos, por ejemplo, el programa multiplataforma de software libre OmegaT.





La presentación visual y la mecánica de traducción varía de un programa a otro, pero el procedimiento suele consistir en **importar los archivos para traducirlos** y exportarlos una vez que se ha finalizado la traducción.

Como se observa en la figura anterior, además de separar satisfactoriamente etiquetado y texto traducible, OmegaT también realiza un **análisis detallado de los archivos del proyecto**, que almacena en el archivo project\_stats.txt. Por lo demás, en la ayuda del programa, se explican sucintamente los **procedimientos básicos de traducción y procesamiento de archivos**.

### Estrategia 3: con PlusTools y Wordfast

Una tercera posibilidad consiste en **convertir temporalmente los archivos HTML a formato DOC de MS Word con PlusTools para facilitar su procesamiento**. Luego los archivos pueden traducirse con un gestor de memorias de traducción como Wordfast y reconvertirse finalmente a su formato HTML original.

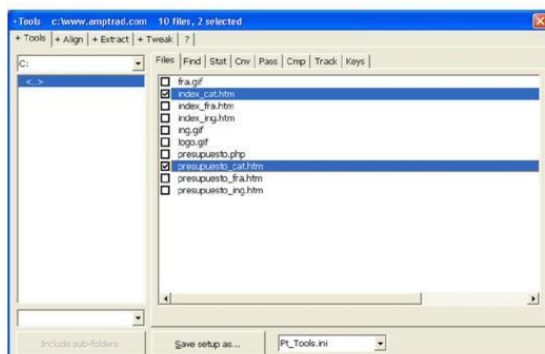
Así, para **preparar los archivos para su traducción**, habría que agregar la plantilla PlusTools.dot (en el cuadro de diálogo Herramientas > Plantillas y complementos de MS Word). Una vez agregada la plantilla, aparecerá la barra de herramientas de PlusTools, que consta de un único botón<sup>2</sup> (Tools).

<sup>(2)</sup>En el caso de que la barra no se visualizara tras agregar la plantilla, puede activarse desde la lista de **barras de herramientas disponibles** (Ver > Barras de herramientas).

#### Nivel de seguridad

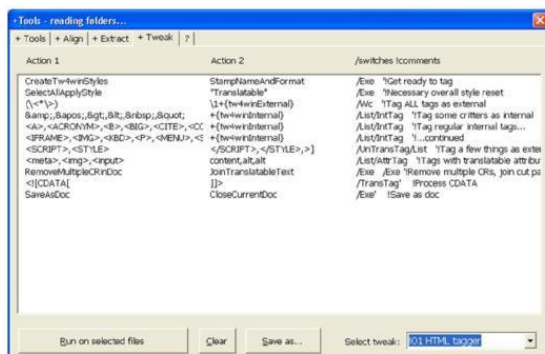
En ocasiones es necesario bajar el **nivel de seguridad** de MS Word (Herramientas > Macro > Seguridad) y desactivar otras plantillas que haya instaladas para que no interfieran con la correcta ejecución de PlusTools y Wordfast. También podría ser aconsejable indicar que sí se *confíe* tanto en los complementos y plantillas instalados como en los proyectos de Visual Basic (**Fuentes de confianza**).

En la interfaz de PlusTools, es preciso: primero, **seleccionar los dos archivos HTML** que se pretende procesar (en la primera pestaña, +Tools),



y luego **elegir y ejecutar larutina<sup>3</sup>"!01 HTML Tagger"** (respectivamente en la lista desplegable "Select tweak" y con el botón "Run on selected files", ambos en la cuarta pestaña de la interfaz de PlusTools, +Tweak):

<sup>(3)</sup>Para garantizar el correcto funcionamiento de esta rutina, es conveniente no tener abierto ningún documento en MS Word.



Como puede observarse, PlusTools crea entonces **sendos documentos DOC**, con los mismos nombres y en la misma carpeta que los originales HTML. a partir de los cuales se han generado,

© FUOC • P08/B0242/02077 16 Prácticas

www.amptrad.com

Nombre	Tamaño	Tipo	Fecha de modificación
fra.gif	1 KB	Graphics Interchange Format Image	13/06/2006 12:54
index_cat.doc	35 KB	Documento de Microsoft Word	12/04/2008 12:57
index_cat.htm	7 KB	Firefox Document	12/04/2008 12:59
index_fra.htm	8 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45
index_ing.htm	8 KB	Firefox Document	11/04/2008 10:00
ing.gif	1 KB	Graphics Interchange Format Image	31/05/2006 23:49
logo.gif	4 KB	Graphics Interchange Format Image	31/05/2006 23:49
presupuesto.php	1 KB	Archivo PHP	25/03/2008 15:17
presupuesto_cat.doc	27 KB	Documento de Microsoft Word	12/04/2008 12:43
presupuesto_cat.htm	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45
presupuesto_fra.htm	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:44
presupuesto_ing.htm	5 KB	Firefox Document	11/04/2008 9:45

y les aplica a su contenido tres estilos para diferenciar el texto traducible (*Translatable*, de color negro) del etiquetado HTML, que, a su vez, se separa en etiquetas internas (*tw4winInternal*, de color rojo) y externas (*tw4winExternal*, de color gris), como se ilustra a continuación:

```
<P align=center><FONT face=Arial><IMG alt="AMPTRAD" height=182
size="logo.gif" width=300></FONT></P><B><P align=center>
<FONT size=4></font><FONT color=#000000 face=Arial
size=6>TRADUCCIONES</FONT></P>
</B>
<P align=center><font face="Arial, Helvetica, sans-serif"><strong>A COMPANY
ENTIRELY<br>
AT YOUR SERVICE<br>
<br>
</strong> (40 Years Meeting Translation Needs)</font><br>
</P>
<DIV align=center>
<CENTER>
<TABLE bgColor=#d4d4d4 border=0 cellPadding=0 cellSpacing=0 width="65%">
<TR>
<TD align=left bgColor=#000000 width="30%"><P align=center><SMALL>
<SMALL></small></small><FONT color=#ffffff
face=Arial><BIG><STRONG>ADDRESS</STRONG></BIG></FONT></P></TD>
<TD align=left bgColor=#000000 width="30%"><P align=center><SMALL>
<SMALL></small></small><FONT color=#ffffff
face=Arial><BIG><STRONG>TELEPHONE</STRONG></BIG></FONT></P></TD>
<TD align=left bgColor=#000000 width="30%"><P align=center><SMALL>
<SMALL></small></small><FONT color=#ffffff
face=Arial><BIG><STRONG>CONTACT</STRONG></BIG></FONT></P></TD></TR>
```

Este formato es reconocible por diversos gestores de memorias de traducción, como Wordfast.

El **procedimiento de traducción** sería el que habitualmente se emplea con otros formatos y consistiría en ir abriendo las unidades de traducción para traducir los segmentos originales a la lengua de destino, sirviéndose de una memoria de traducción y, de forma optativa, de uno o varios glosarios.

Es de vital importancia **reproducir en los segmentos traducidos las mismas etiquetas que haya en los originales**. Para conseguirlo, pueden utilizarse, por ejemplo, las funciones del programa *Copy Source* (para replicar el segmento original y luego sobrescribir el texto manteniendo intactas las etiquetas), *Previous/Copy/Next Placeable* (para replicar en el segmento traducido las etiquetas y otros elementos transferibles que pudiera haber en el original) o *Expand/Sh-*

*rink Segment* (para reajustar la segmentación sobre la marcha, ampliando o reduciendo su alcance). Cualquier gestor de memorias de traducción suele disponer de funciones similares.

```
{0>
</strong>(40 Years Meeting Translation Needs)</font>
<|0{>
</strong>(40 </font>
<0>
```

Una de las evidentes **ventajas de esta estrategia** es que la traducción se realiza en un procesador de textos y, por tanto, se puede disponer en todo momento de las funciones habituales de este tipo de programas (copiar y pegar formato, aplicar estilos manualmente, buscar/reemplazar, corrección ortográfica y gramatical, macros, etc.), de las cuales carecen algunas herramientas de traducción asistida y de localización.

Al finalizar la traducción, habría que **limpiar el documento** (para eliminar de él los segmentos originales y la codificación introducida por Wordfast durante la traducción, ambos con formato de *texto oculto*) y, por último, **ejecutar la rutina "102 HTML Untagger"** desde PlusTools para reconvertir los dos documentos DOC (ya traducidos, revisados y *limpios*) a su formato HTML original, siguiendo para ello un procedimiento análogo al explicado anteriormente.

La misma estrategia que se acaba de describir puede aplicarse de manera muy similar con programas como **Rainbow** (<http://www.translate.com/technology/tools/Rainbow4.html>), **paquete gratuito de utilidades y filtros** que permite, por ejemplo, convertir archivos HTML a XLIFF para traducirlos luego con cualquier herramienta capaz de procesar este formato abierto.

### 2.3.3. Localización de los elementos interactivos

El proyecto propuesto contiene **tres tipos de elementos interactivos**:

- **diversos hipervínculos**, incluidos en los dos archivos y articulados en el código HTML mediante la doble etiqueta <A></A>;
- **el formulario** para solicitar un presupuesto, incluido en el código HTML del archivo presupuesto.htm mediante el par de etiquetas del elemento FORM y diversas subetiquetas, como <INPUT>, <SELECT> y <OPTION>, que especifican los diferentes campos del formulario y sus valores;
- **y un script**, que controla el comportamiento del formulario y que va delimitado mediante la doble etiqueta <SCRIPT></SCRIPT>.

A continuación se detallan algunas pautas para su localización.

**Localización de los elementos interactivos: hipervínculos**

En este sitio web se emplean varios tipos de hipervínculos, por ejemplo, en el inglés:

- texto hipervinculado con destino en otro documento del mismo sitio web

**Click here to request an estimate**

```
<A href="presupuesto_ing.htm">
Click here to request an estimate
</A>
```

- texto hipervinculado que activa la aplicación de correo electrónico predefinida del usuario

**E-mail:**  
**amptrad@amptrad.com**

```
<P align="center"><FONT face="Arial">
<STRONG>E-mail: </STRONG>
<A href="mailto:amptrad@amptrad.com">
amptrad@amptrad.com
</A>
</FONT>
</P>
```

- imagen hipervinculada con destino en otro documento del mismo sitio web



```
<A href="index_fra.htm">
<IMG src="fra.gif" width="50" height="35" border="0">
</A>
```

En todos los ejemplos anteriores, la problemática que plantea la localización de los hipervínculos es muy similar: por un lado, habría que **traducir el texto** de los hipervínculos textuales (en el caso de las imágenes hipervinculadas, bastaría con traducir el contenido del **atributo ALT**, cuando exista); por otro, habría que ajustar, si fuera necesario, el valor del **atributo HREF** de los elementos A y el del **atributo SRC** de los elementos IMG.

Así, en el **primer hipervínculo** del cuadro anterior, además de traducir el texto (*Click here to...*), sería necesario sustituir el nombre del archivo que se abrirá en el navegador al pulsar el enlace (o sea, presupuesto\_ing.htm), y que, por ejemplo, en la versión en catalán, sería presupuesto\_cat.htm.

En el **segundo hipervínculo**, cabría la posibilidad de que el propietario de la web habilitara o ya dispusiera de una dirección de correo alternativa para recibir las peticiones de presupuesto de quienes visitaran la web localizada al catalán. En tal caso, sería necesario sustituir la dirección genérica actual (amptrad@amptrad.com) por la que correspondiera (por ejemplo, presupostos@amptrad.com). No obstante, este extremo debería confirmarlo siempre el cliente.

En el **tercer hipervínculo**, el procedimiento para ajustar el atributo HREF sería similar al empleado con el primer hipervínculo, pero, además, habría que sustituir el valor del atributo SRC del elemento IMG (fra.gif), como se explica más adelante.

Los **ajustes de las rutas de los recursos** a los que se hace referencia mediante los **atributos SRC y HREF** (y otros retoques similares del código HTML) pueden hacerse directamente con la misma herramienta con la que se traduzcan los elementos textuales o bien con cualquier editor de textos. Si los cambios necesarios son de poca entidad, pueden efectuarse de forma manual. Sin embargo, cuando su magnitud es mayor (y es preciso realizar muchos cambios en muchos archivos), es recomendable hacerlos de manera semiautomatizada, por ejemplo, con la función Buscar/Reemplazar del procesador de textos o de la herramienta empleada, o incluso con algún programa de búsqueda especializado<sup>4</sup>. De este modo, no sólo se agiliza sobremanera la tarea, sino que se minimiza el riesgo de cometer accidentalmente errores que podrían tener desastrosas consecuencias en la funcionalidad del sitio web.

<sup>(4)</sup>Por ejemplo, Funduc Search & Replace ([http://www.funduc.com/search\\_replace.htm](http://www.funduc.com/search_replace.htm)).

#### Localización de los elementos interactivos: formularios

En el sitio web propuesto, el formulario incluido en el código HTML del archivo presupuesto.htm mediante el par de **etiquetas <FORM></FORM>** constituye un segundo elemento interactivo, aunque su localización no debería plantear ninguna dificultad, puesto que todos los textos traducibles (nombres y valores de los campos del formulario) suelen ser reconocidos y extraídos sin dificultad por cualquiera de las herramientas mencionadas.

Algunas herramientas (como de hecho sucede en este caso con PlusTools<sup>5</sup>) no procesan correctamente los rótulos de los botones del formulario ("Request estimate" y "Delete all"), por ir éstos incluidos *dentro* de la etiqueta <INPUT> como valor del atributo VALUE, por ejemplo, en el inglés:

```
<input type="submit" name="Submit" value="Request estimate">
<input type="reset" name="Submit2" value="Delete all">
```

<sup>(5)</sup>Como puede comprobarse, tanto Catscradle como OmegaT sí detectan y aíslan correctamente las dos cadenas de texto traducible de los botones del formulario.

Una vez detectada esta incidencia (quizá incluso en la fase de final de *testing* si hubiera pasado inadvertida hasta entonces), bastaría con aplicarle a los textos traducibles el estilo *Translatable*, de manera que Wordfast pudiera reconocerlos y segmentarlos correctamente.

#### Localización de los elementos interactivos: scripts

Por lo que respecta al *script*, programado en el lenguaje JavaScript (como indica el atributo LANGUAGE incluido en la **etiqueta** <SCRIPT>), en este caso no incluye ninguna cadena de texto traducible. Cuando sí hay texto susceptible de ser traducido (como se explica en el módulo 01 y se ilustra abundantemente en las prácticas P04 y P05), éste suele ir delimitado por dobles comillas, y las herramientas suelen procesarlo correctamente, separándolo de las instrucciones del código JavaScript que lo circundan.

En ocasiones, se incluyen en los *scripts* elementos cuya localización puede plantear dudas, como, por ejemplo:

```
case "Interpretacion":
[...]
```

En este caso, el hecho de que tales textos ya aparezcan en castellano dentro del código JavaScript (que usa el inglés como base) e incluso la ausencia de tildes pueden ser pistas suficientes para identificarlos como las secuencias de código no localizable que son y no como cadenas de texto susceptibles de ser traducidas.

En el ejemplo anterior, las dos cadenas de texto corresponden a los *valores* que puede tomar uno de los campos del formulario (*Service choisi/Service selected*) y no a los *rótulos* textuales de dichos campos, que sí van perfectamente delimitados por las subetiquetas <OPTION></OPTION> del formulario, por ejemplo, en el inglés:

```
<option value="Traduccion de textos" selected>Translation of texts</option>
<option value="Interpretacion">Interpreters</option>
```

#### 2.3.4. Localización de los elementos gráficos

En el sitio web propuesto, ninguna de las imágenes contiene texto ni tampoco parecen existir motivos que aconsejen su modificación, sustitución o eliminación como parte del proceso de localización<sup>6</sup>. Sin embargo, si lo que se pretende es **localizar el sitio íntegramente**—y no sólo traducir sus contenidos—, ello comportaría la plena integración de la nueva versión localizada en el conjunto existente y la consiguiente inclusión de los hipervínculos que permitieran intercomunicar las tres versiones que conformarán el futuro sitio trilingüe resultante de este proyecto de localización.

<sup>(6)</sup>Véase, no obstante, el apartado 4. Otras cuestiones.

En primer lugar, sería necesario **incluir una bandera con el mismo formato e idénticas dimensiones** de las dos que ya existen. Ambas están en formato GIF y tienen unas dimensiones de 50x36 píxeles. La nueva bandera debería seguir, además, la pauta observada en los nombres de archivo de las banderas francesa y británica (fra.gif e ing.gif), por ejemplo, cat.gif o esp.gif, si el sitio se localizara al catalán o al castellano respectivamente.

Seguidamente sería necesario **replicar**, copiándolo y pegándolo inmediatamente a continuación (de manera similar a como se hace en el archivo presupuesto.php<sup>7</sup>), el **código HTML correspondiente a la bandera hipervinculada** que ya hay (por ejemplo, la francesa que figura en la versión en inglés, si es esta lengua la que se ha tomado como original):

<sup>(7)</sup>Véase el apartado 4. Otras cuestiones.

```
<a href="index_fra.htm">

</a>
```

Una vez copiado el fragmento de código, habría que ajustar los **valores del atributo HREF** (index\_fra.htm) y **del atributo SRC** (fra.gif) sustituyéndolos por los correspondientes en la versión localizada, por ejemplo, al catalán (cat.gif e index\_cat.htm, respectivamente).

Esta operación habría que repetirla con la otra versión que no se ha tomado como original (la francesa, en nuestro caso), para que también en ella apareciera una segunda bandera que la hipervinculara a la nueva versión localizada

### 2.3.5. Comprobación visual y funcional (*testing*)

El *testing* es una de las etapas cruciales de un proyecto de localización y consiste en la **exhaustiva y sistemática comprobación de todos los materiales localizados**, tanto en lo que respecta a su formato y presentación como, sobre todo, en lo que atañe a su correcto funcionamiento. Entre otros aspectos, la fase de *testing* debería incluir la comprobación de que:

- se han traducido y localizado íntegramente todos los **elementos textuales y metatextuales** (como las etiquetas META o el atributo ALT de las imágenes);
- todos los **elementos interactivos** funcionan correctamente (hipervínculos, formularios, *scripts*, mapas, etc.), tanto aquellos cuyo destino es otro lugar del mismo documento u otro documento del mismo sitio como los que conducen a otros sitios, además de los que, por ejemplo, provocan la ejecución de alguna aplicación, la apertura de una ventana emergente, la descarga/apertura de un archivo, etc.);



- el **formato y aspecto visual** del sitio traducido son correctos, incluidos todos los **elementos gráficos**, y se corresponden –salvo que por algún motivo justificado no proceda–, con los originales;

No ha de olvidarse que, en general, el **grado de interactividad de un sitio web** suele ser más limitado que el de un producto informático (una aplicación ofimática o un juego, por ejemplo) y, por tanto, esta tarea suele resultar más liviana que en un proyecto de localización de software.

Idealmente, en la localización de un sitio web debería incluirse también un **testing multiplataforma**, que consistiría en la exhaustiva comprobación del perfecto funcionamiento y visualización de la web localizada en los navegadores más comunes, en sus versiones más utilizadas y en diversos sistemas operativos.

#### 2.4. Otras cuestiones

A continuación se comentan otras cuestiones que plantea el proyecto de localización propuesto.

##### 2.4.1. ¿Cómo localizar el archivo presupuesto.php?

El **tercer archivo localizable** (presupuesto.php<sup>8</sup>) incluido en el proyecto propuesto constituye un caso diferente al de los dos documentos HTML, puesto que ya es bilingüe. Por tanto, no se trata de *sobrescribir* su contenido, sino de *añadir* a los mensajes e hipervínculos en francés e inglés una tercera versión en el idioma de destino elegido.

<sup>(8)</sup>El lenguaje PHP se utiliza hoy con profusión para diseñar sitios web dinámicos. En este caso, a pesar de su extensión, su contenido es etiquetado HTML cuya localización presenta la problemática ya estudiada.



Your request for an estimate has been successfully submitted. We will get in touch with you soon.

Votre demande de devis a été envoyée correctement. Nous prendrons contact avec vous dans les plus brefs délais.

[Back](#)

[Revenir à la page précédente](#)

Al tratarse de muy poco texto y al ser necesario retocar el etiquetado del archivo, lo más práctico sería procesarlo con un editor de textos con objeto de replicar y sobrescribir luego tanto el código como el texto que –por ejemplo, en inglés– corresponden, respectivamente, al mensaje

```
<p>
<font size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">
<strong>
Your request for an estimate has been successfully submitted. We will get in
touch with you soon.
</strong>
</font>
</p>
```

y al hipervínculo originales

```
<a href="index_Ing.htm">
<strong>Back</strong>
</a>
```

La copia de ambos bloques de código y texto podría ubicarse inmediatamente antes o después de las dos que ya existen en francés e inglés, o entre ellas.

En el caso del mensaje, habría que traducir el texto comprendido entre las etiquetas y preservar la integridad de éstas. Para el hipervínculo, bastaría aplicar el procedimiento que se ha descrito anteriormente para localizar los elementos interactivos de este tipo.

#### 2.4.2. El empleo de banderas en sitios web multilingües

Aunque suele ser práctica habitual emplear banderas hipervinculadas para indicarle al visitante de una web que existen versiones del sitio en otros idiomas (o webs nacionales o regionales), este es uno de los modos más desaconsejables de hacerlo, por sus evidentes connotaciones y desventajas.

Un sitio web –o un producto informático– no (sólo) se localiza a una lengua, sino a un *locale*, es decir, que va destinado a una comunidad de destinatarios que comparten una serie de valores y convenciones, además de un idioma. Las banderas representan realidades políticas y no lingüísticas y, por tanto, no sólo no deben asociarse ni un idioma concreto ni mucho menos un determinado *locale*, sino que potencialmente pueden provocar un efecto negativo en el visitante –que, a veces, es también un posible cliente o comprador–.

Cuando el cliente que encomienda la localización de un sitio web no ha tomado en consideración aspectos como éste, el experto en localización dispone de una excelente oportunidad para asesorarle en esta y en otras cuestiones relacionadas con las implicaciones interculturales que conlleva la localización de sitios web.

### 3. Preparación de una oferta integral de localización de un sitio web estático

#### 3.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la preparación de una **oferta de servicios de localización del sitio web estático en inglés** [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com) a una o varias lenguas.

El ejercicio debe realizarse siguiendo las **indicaciones detalladas** a continuación (que toman como ejemplo el sitio web [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com), ya localizado en la práctica P02). La oferta deberá incluir, además los costes de la traducción de los elementos textuales y metatextuales de la web propuesta, los derivados de la realización de todos los ajustes necesarios en los elementos interactivos, las imágenes y la estructura de archivos y carpetas para que la web localizada resultante sea totalmente operativa y pueda publicarse en el servidor web del cliente.

Así, la realización de esta práctica comporta la **evaluación pormenorizada de los materiales del proyecto, la planificación de los plazos de ejecución y el cálculo de los costes de traducción y localización**. Los resultados deberán plasmarse en **una breve carta de presentación y un presupuesto detallado**, que habrán de entregarse en formato PDF.

#### 3.2. Objetivos

Este ejercicio (que sirve de introducción a algunos de los aspectos que se estudiarán en el módulo teórico 03) se propone, por un lado, afianzar los asuntos tratados en el módulo teórico 02 y la práctica P02 y, por otro, que el estudiante se familiarice con algunas pautas básicas para la preparación de una oferta integral de servicios de localización de un sitio web. En particular, se pretende que el estudiante sea capaz de:

- comprender las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- entender las peculiaridades, la estructura y los principales elementos que integran un sitio web estático multilingüe;
- reconocer y procesar los formatos de archivo más habituales en un sitio web estático;

- comprender el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de sitios web;
- calcular, evaluar y sopesar las variables coste, tiempo y calidad en un proyecto de localización de sitios web.

### 3.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- sitio web [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com) en inglés (adjunto),
- y programa Translator's Abacus ([www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip](http://www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip)).

A continuación se enumeran los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica:

- Análisis preliminar de los materiales
- Evaluación y planificación del proyecto
- Preparación y entrega de la oferta

#### 3.3.1. Análisis preliminar de los materiales

Una vez que se han conseguido todos los materiales (que, en este caso, han sido facilitados por un supuesto cliente), el primer paso consiste en hacer un **doble análisis preliminar** de la web ([www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com)):

- por un lado, navegando por sus **secciones** para familiarizarse con su estructura, verificar la integridad y la plena funcionalidad de los materiales facilitados, y comprobar cómo están organizados los **contenidos**;
- por otro –y paralelamente–, analizando su **estructura de carpetas y archivos**, para ver qué correspondencia existe entre ésta y la estructuración de sus contenidos.

En el modelo que tomamos como ejemplo –como ya se ha explicado en la práctica P02–, se trataba de un sencillo **sitio web estático bilingüe** (en francés e inglés) que consta de **dos secciones** (una página de bienvenida y un formulario para solicitar un presupuesto), las cuales se corresponden, respectivamente, con los archivos `index_xxx.htm` y `presupuesto_xxx.htm`, a los que se suma un tercer **archivo bilingüe** con un mensaje informativo (`presupuesto.php`).

Además, entre los materiales de [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com), había **tres archivos de imagen** en formato GIF, que corresponden al logotipo de la empresa ([logo.gif](#)), y a las banderas británica ([ing.gif](#)) y francesa ([fra.gif](#)) que hipervinculan las dos versiones del sitio en inglés y francés.

Como [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com) era un sitio web **multilingüe**, lo más práctico fue acomodar la nueva versión localizada a las convenciones y estructura que ya existían. Sin embargo, **cuando el sitio es monolingüe** (caso de [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com)), puede ser aconsejable incluir como parte de los servicios prestados la **evaluación de la estructura idónea** y el asesoramiento al cliente a este respecto, quien podría decidir si ocuparse él mismo de esta tarea de adaptación o si encomendárnosla a nosotros.

### 3.3.2. Evaluación y planificación del proyecto

Tras haber analizado los materiales de [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com) y haber comprendido la correspondencia que existe entre éstos y la estructuración de las secciones del sitio web, es preciso evaluarlos con mayor detalle para planificar el proyecto y, en particular, calcular **volúmenes de trabajo**, **costes y plazos**, y determinar qué **tareas** es preciso realizar.

En el caso de [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com), el proyecto de localización incluía las siguientes **tareas y fases**:

- preparación de la estructura de carpetas y archivos,
- preparación y traducción de los archivos HTML (elementos textuales y metatextuales),
- localización de los elementos interactivos (hipervínculos, formularios, *scripts*, etc.),
- localización de las imágenes (sin texto),
- comprobación visual y funcional de la versión localizada (*testing*),
- entrega al cliente, confirmación (y posible inclusión de correcciones propuestas).

Los **costes** correspondientes a las tareas de traducción propiamente dicha suelen calcularse aplicando una **tarifa por palabra original**, mientras que los restantes cabe presupuestarlos **por horas**. En proyectos más voluminosos, no es infrecuente incluir también una partida correspondiente a la gestión del proyecto, que puede rondar el 10-20% según su complejidad.

En proyectos de escasa envergadura, los **recuentos de palabras** pueden calcularse con algún programa, como la utilidad de *freeware* Translator's Abacus del mismo propietario de la web ([www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip](http://www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip)), que permite contar las palabras de archivos HTML.

En el caso de [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com), Translator's Abacus arroja los siguientes **recuentos de palabras** para los dos archivos HTML en francés e inglés:

HTML Files		HTML Files	
File Name	Word Count	File Name	Word Count
c:\www.amptrad.com\index_fra.htm	245	c:\www.amptrad.com\index_ing.htm	231
c:\www.amptrad.com\presupuesto_fra.htm	45	c:\www.amptrad.com\presupuesto_ing.htm	40
<b>Total Word Count for HTML Files</b>	<b>290</b>	<b>Total Word Count for HTML Files</b>	<b>271</b>

Recuentos de los HTML en francés e inglés

En proyectos de mayor entidad, lo habitual es utilizar algún programa especializado, como WebBudget ([www.webbudget.com](http://www.webbudget.com)). Hoy por hoy, además, cualquier programa de memorias de traducción dispone de alguna función para analizar tanto los recuentos de palabras nuevas por traducir (*no match*) como los volúmenes de repeticiones (*repetitions*) y de coincidencias parciales y totales (*full/fuzzy matches*).

Partiendo de que la **productividad media** de un traductor en documentos convencionales ronda las 2.000-2.500 palabras/día, en un proyecto de localización de un sitio web habría que tener en cuenta que, al traducir archivos HTML o en otros lenguajes, ésta puede reducirse considerablemente por la complicación añadida que comportan el etiquetado y su tratamiento (como se ha ilustrado en la práctica P02).

Por lo que respecta a las **imágenes**, aunque las de [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com) no contenían texto traducible, la localización íntegra del sitio web implicaba realizar los ajustes ya efectuados en la práctica P02.

En el caso de que sí contuvieran texto susceptible de ser traducido (como sucede en [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com)), sería vital que el cliente facilitara los **archivos originales con capas** a partir de los cuales se han creado (en formato PSD de Photoshop, por ejemplo), aunque esta posibilidad suele ser infrecuente.

Cuando (como aquí proponemos), **no se dispone de los archivos con capas**, la tarea de tratamiento/recreación de las imágenes puede encarecer el coste total del proyecto y alargar los plazos asignados a esta tarea, llegando, como mínimo, a triplicarlos. Así, por ejemplo, el tratamiento de una imagen sencilla con texto no distribuido en capas (como las incluidas en [www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com)) podría rondar, como mínimo los diez o quince minutos por unidad, excluido el tiempo dedicado a la traducción de los textos que contengan<sup>9</sup>.

<sup>(9)</sup>Los aspectos relacionados con la localización de imágenes se explican e ilustran con profusión en el módulo teórico 07 y la práctica P13.

En el caso de [www.amptrad.com](http://www.amptrad.com), tras hacer un análisis más detallado de los materiales, los **plazos necesarios para la realización de cada tarea** podrían desglosarse como sigue:

tarea	plazo aproximado
análisis y preparación de la estructura de carpetas y archivos	30 minutos
preparación y traducción de los archivos HTML (elementos textuales y metatextuales)	120 minutos
localización de los elementos interactivos	30 minutos
localización de las imágenes	30 minutos
comprobación visual y funcional de la versión localizada ( <i>testing</i> )	30 minutos
gestión del proyecto (preparación de materiales, comunicación con cliente, etc.)	30 minutos
<b>total:</b>	<b>4,5 horas</b>

Así, el desglose de los **costes del proyecto**, podría resumirse de la siguiente manera:

concepto	coste
traducción de contenidos	290/271 palabras X tarifa por palabra
ajuste de estructura multilingüe del sitio web	½ hora X tarifa por hora
tratamiento gráfico	½ hora X tarifa por hora
localización de elementos interactivos	½ hora X tarifa por hora
testing <i>off-line</i> y <i>on-line</i>	½ hora X tarifa por hora
gestión del proyecto	½ hora X tarifa por hora

### 3.3.3. Preparación y entrega de la oferta

Tras haber evaluado con detalle tanto las tareas que comprende el proyecto como sus costes y plazos, los resultados deben plasmarse en una oferta que incluya:

- una **breve carta de presentación** en la que se describan los **servicios ofrecidos** y se argumenten sucintamente la conveniencia de contratarlos y las **ventajas** que le supondría al cliente disponer de una versión de la web localizada a la(s) lengua(s) de destino elegida(s);
- un **presupuesto** en el que se desglosen los **costes de los servicios** ofrecidos y los **plazos estimados** para la entrega de los materiales localizados.

Lo habitual es enviar estos documentos en **formato PDF** por sus evidentes ventajas (menor tamaño, dificultad para modificarlos, ausencia de virus, etc.).

#### **4. Ejecución de ejercicio de *testing* de cuadro de diálogo localizado y análisis de propuestas alternativas de localización**

##### **4.1. Descripción de la práctica**

Este breve ejercicio práctico consiste en el **análisis visual de un cuadro de diálogo localizado** al alemán a partir de un cuadro original en inglés **para detectar los errores de localización cometidos**.

El ejercicio debe realizarse siguiendo las indicaciones interactivas que se van ofreciendo durante el desarrollo del propio ejercicio, además de las que se detallan más abajo en el apartado 3.

Este mismo ejercicio se utilizará con otros fines en la práctica P05.

##### **4.2. Objetivos**

Este ejercicio pretende poner a prueba la **capacidad de observación** del estudiante y su competencia para realizar con eficacia la comprobación funcional y visual de un producto, localizado, con objeto de que comience a familiarizarse con **la fase de *testing*** y tome conciencia de su importancia en un proyecto de localización.

##### **4.3. Método operativo**

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- la página web LocTest en inglés (adjunta),
- y un navegador de Internet cualquiera.

En primer lugar, es necesario **descomprimir íntegramente los contenidos** de la carpeta adjunta (LocTest) y **abrir el archivo `loctest1.html`** en un navegador de Internet.

Seguidamente deberá aparecer un cuadro en el que se insta al usuario a que escriba su nombre, como se ilustra a continuación.



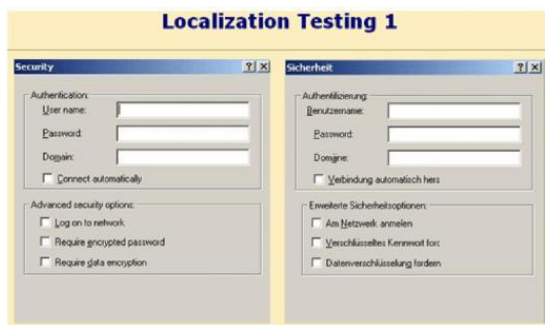


Si, al abrir el archivo HTML, no apareciera dicho cuadro porque la configuración del navegador lo impidiera, deberá habilitarse la opción para que éste lo permita. En tal caso, suele aparecer un botón/barra al efecto en la parte superior del navegador. Es imprescindible asimismo que el navegador permita la ejecución de *scripts* en el lenguaje JavaScript (menú Herramientas > Opciones... o similar).

Seguidamente, aparecerá un primer cuadro informativo en el que se indica cómo proceder:



Así pues, el estudiante deberá observar minuciosamente el cuadro de la derecha e indicar, **haciendo click en el punto exacto**, dónde cree que existe un error de localización. Tanto si acierta como si no, se le irá informando mediante sucesivos mensajes de los errores que ya ha detectado y de los que le queden por averiguar.



Aunque el cuadro de diálogo ha sido localizado al alemán, **no es necesario conocer esta lengua**, puesto que tan sólo dos de los errores son de tipo lingüístico, y el estudiante no tardará en averiguarlos, por ejemplo, consultando el código fuente de esta página web.

Como culminación del ejercicio, el estudiante deberá reflexionar sobre las **posibles maneras de localizar la página web de este ejercicio** (por ejemplo, limitándose a traducir los mensajes informativos, sustituyendo el cuadro de diálogo en alemán por uno en otra lengua, etc.). Los inconvenientes y ventajas de las distintas propuestas se debatirán en el aula virtual.

## 5. Localización de ejercicio de *testing* en formato de página web

### 5.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de un archivo HTML que contiene un script en JavaScript**, del inglés al idioma que se prefiera. Con él, se persigue ilustrar cómo la *convivencia de dos lenguajes diferentes* (HTML y JavaScript) en un archivo puede plantear problemas al procesarlo con algunas herramientas de traducción asistida o de localización, y por ello, es recomendable conocer y evaluar diversos procedimientos y estrategias alternativos.

La estrategia que aquí se propone para localizar el ejercicio de *testing* realizado en la práctica P04 opta por **localizar exclusivamente su contenido textual, metatextual e interactivo**<sup>10</sup>, manteniendo intactas las dos imágenes originales (un cuadro de diálogo en inglés y su supuesta versión localizada al alemán) y, con ello, la integridad semántica de los textos que se incluyen en la versión original del ejercicio y que expresamente se refieren a ellas y a los errores cometidos durante su localización.

El procedimiento elegido consiste en **convertir el archivo HTML a otro formato**, de modo que puedan traducirse, al mismo tiempo y con la misma herramienta, los textos intercalados tanto en el **etiquetado HTML** (cuyas dificultades ya se han estudiado) como en el **código JavaScript** (cuya sintaxis y problemática es muy similar a las de los **archivos de recursos**, que llevan la **extensión .RC** y se estudian en el módulo teórico P04). De otro modo, sería preciso *separar* en dos archivos diferentes para procesarlos con herramientas distintas el código HTML, por un lado, y el código JavaScript, por otro.

### 5.2. Objetivos

Esta práctica se propone, por un lado, repasar algunos de los asuntos abordados en el módulo teórico 02 y en los ejercicios prácticos P02 a P04 (relacionados con la **localización de sitios y contenido web**), y, por otro, familiarizar al estudiante con algunos de los temas que seguidamente se tratarán en el módulo teórico 04 y en las prácticas P06 a P08 y P14 (centrados en la **localización de productos informáticos**).

En particular, se pretende que el estudiante sea capaz de:

- comprender las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;

<sup>(10)</sup>En el debate 05, se plantearán otras posibles estrategias de localización del ejercicio de *testing* para discutir las ventajas y los inconvenientes de cada una de ellas.

- entender las peculiaridades, la estructura y los principales elementos que integran un sitio web estático multilingüe;
- reconocer y procesar los formatos de archivo más habituales en un sitio web estático;
- procesar para su localización un *script* en JavaScript contenido en un archivo HTML;
- comprender el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de sitios web;
- valorar la conveniencia de conocer diversos procedimientos, estrategias y herramientas de traducción asistida y localización, y de saber evaluar sus ventajas e inconvenientes.

Algunas de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 04 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique intuitivamente *a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 5.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- el ejercicio de *testingLocTest* original en inglés (adjunto),
- el paquete de filtros **Rainbow** ([www.translate.com/technology/tools/Rainbow.html](http://www.translate.com/technology/tools/Rainbow.html)),
- el **programa de memorias de traducción** que elija el estudiante.

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

#### 5.3.1. Exportación del archivo original

Como ya se ha mencionado, en el (único) archivo que se pretende localizar, los textos susceptibles de ser traducidos van intercalados en **dos sistemas de codificación diferentes: uno de etiquetado (HTML) y otro de script (JavaScript)**. Aunque hoy por hoy la mayoría de las herramientas de traducción asistida y de localización suelen procesar ambos lenguajes eficazmente, su *convivencia* en un mismo archivo puede plantearles problemas a muchas de ellas.

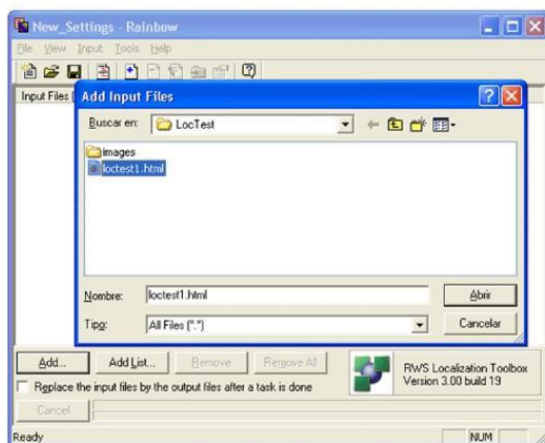
En tal caso, es imprescindible comprender la raíz del problema, y conocer y evaluar la viabilidad de otros **procedimientos alternativos**, como el que se propone en este ejercicio.

El primer paso del procedimiento propuesto consiste en **convertir/exportar el archivo HTML original a otro formato** que pueda procesarse fácilmente con algún programa de memorias de traducción o herramienta de localización. Dicha conversión puede realizarse con diversas herramientas, que ofrecen la posibilidad de exportar el archivo a varios formatos. En este caso, se sugiere utilizar el **paquete gratuito de utilidades y filtros Rainbow** (de Enlaso / Translate.com), muy conocido y profusamente utilizado por los profesionales de la localización para procesar archivos en diversos formatos, y que ha sido diseñado teniendo presentes muchas de las dificultades que suelen plantearse en un proyecto de localización.

Tras haber descargado, instalado y abierto Rainbow<sup>11</sup>, es preciso:

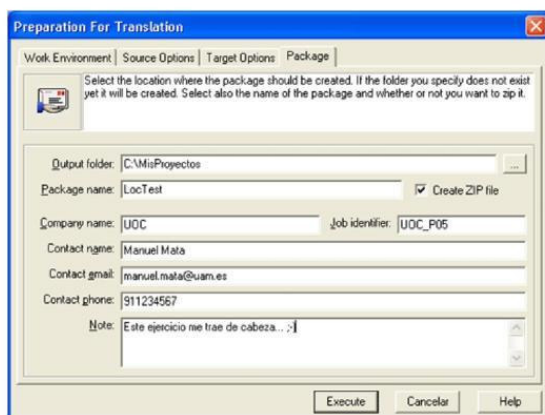
<sup>(11)</sup>En la actualidad existen dos versiones compatibles de Rainbow, la 3 y la 4, cuyas características y diferencias se explican en el sitio web de Enlaso ([www.translate.com/technology/tools/index.html](http://www.translate.com/technology/tools/index.html)). Para la realización de esta práctica, es suficiente con utilizar la versión 3.

- Añadir a la lista de archivos que se pretende procesar el archivo **loctest1.html**, eligiendo la opción **Add...** (disponible a través del menú, la barra de herramientas, el botón de la parte inferior izquierda o directamente mediante la tecla Insert).



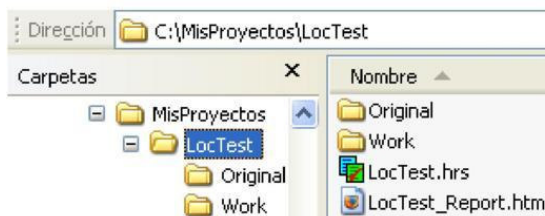
- Elegir, en el menú **Tools**, la opción **Prepare for Translation** y especificar, en las cuatro secciones del cuadro de diálogo que aparece en pantalla, respectivamente: el formato al que se prefiere exportar el archivo original (pestaña **Work Environment**), los idiomas de origen y destino (pestañas

Source Options y Target Options), y los restantes datos del proyecto de localización, en particular, la carpeta en la que se desea almacenar el *paquete* con los materiales del proyecto datos (pestaña **Package**).



- Y, finalmente, pulsar el botón **Execute** para proceder con la conversión según los parámetros establecidos.

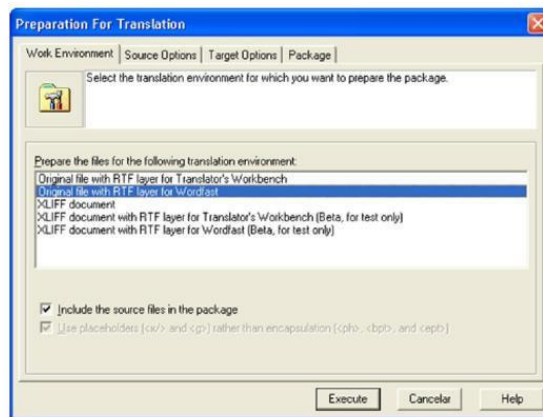
Al acabar el proceso de *preparación* del archivo que va a localizarse, podría aparecer un cuadro de diálogo con un **registro** (*log*) de las incidencias que hubieran podido producirse, en su caso. Acto seguido, pueden comprobarse los **contenidos del proyecto de localización**, que han quedado almacenados en la carpeta elegida.



El **archivo convertido/exportado**, que es el que debe traducirse, lleva una **doble extensión** que le recuerda al usuario su formato original (por ejemplo, `loctest1.html.rtf`) y está ubicado en la **subcarpeta \Work**. En la subcarpeta **\Original** queda almacenada una copia intacta del archivo original (`loctest1.html`), y los archivos `LocTest.hrs` y `LocTest_Report.htm` contienen, respectivamente, los datos de configuración del proyecto y los del archivo que se pretende localizar (incluido el **recuento de palabras** traducibles).

### 5.3.2. Localización del archivo exportado

El **formato de exportación** elegido dependerá de la herramienta que se pretenda utilizar para traducir el archivo y ha de especificarse durante la preparación de los archivos localizables. En este caso, lo recomendable es traducirlo alguna **herramienta de traducción asistida o de localización** –máxime cuando, como sucede aquí, el texto del archivo contiene bastantes segmentos muy parecidos y podría sacársele mucho partido a una memoria de traducción–.



Así, por ejemplo, podría optarse por hacerlo con un **programa de memorias de traducción**, como Wordfast, tras haber elegido dicho formato durante la fase de preparación.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>
<!--
Bugspotting exercise
-->
<!--
Ejercicio de |
-->
</TITLE>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<meta name="author" content="Rainer Schlötterer">
<meta name="keywords" content="testing, localization, exercise, localisation, QA, software testing, localization testing, linguistic testing">
```

En tal caso, como puede observarse en la ilustración anterior, Rainbow ha etiquetado con **dos estilos y colores distintos** el texto traducible (de color negro y con el estilo *Normal*) y el código informático, tanto HTML como JavaScript (de color gris y con el estilo *tw4winExternal*), para diferenciarlos claramente y para preservar la integridad de este último.

Enlaso/Translate.com también ofrece de manera gratuita otra herramienta, denominada **Horizon** ([www.translate.com/technology/tools/Horizon.html](http://www.translate.com/technology/tools/Horizon.html)), que resulta particularmente indicada para la traducción de archivos HTML, ya que permite, entre otras tareas, visualizar los archivos del proyecto, navegar por la estructura de carpetas, comparar los archivos originales y traducidos, etc.

Si no se contara con los conocimientos necesarios para manejar herramientas como las mencionadas o si se concluyera que no es plausible su empleo (por ejemplo, por no existir segmentos parecidos o por haber muy poco texto que traducir), sería incluso posible traducir directamente el archivo en **un editor o un procesador de textos**, sobrescribiendo los textos originales con su correspondiente traducción sin alterar el código JavaScript en el que van intercalados.

#### **Doble intercomillado**

La **separación de código informático y texto traducible** es posible porque éste va perfectamente delimitado, en este caso, mediante un **doble entrecomillado**. Como se verá en los siguientes módulos y ejercicios del curso, ésta es una de las convenciones que más habitualmente emplean los lenguajes de programación para separarlos, y de ella se sirven las herramientas de traducción asistida y localización.

Sea cual fuere la herramienta elegida, en el caso de las secuencias de JavaScript, ha de prestarse particular atención a **elementos del código no traducibles** que van intercalados entre **cadena de texto** que sí lo son, como, por ejemplo, los que indican un **salto de línea** (`\n\n`, donde la *ene* viene del inglés *new line*) o las **variables** que aparecen en algunos segmentos traducibles, como sucede en:

```
alert("Congratulations "ename+". You found all bugs.")
```

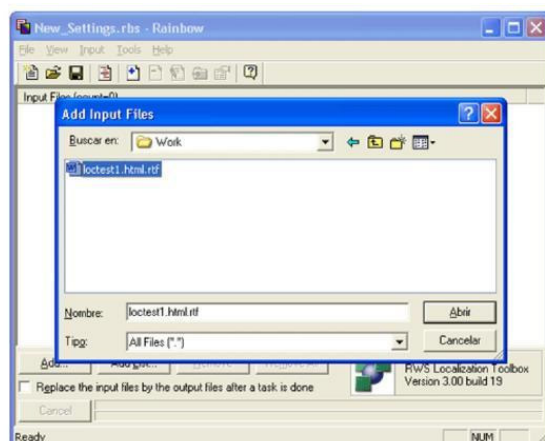
#### **5.3.3. Importación del archivo localizado a su formato original**

Una vez que se haya finalizado la traducción y revisión de los textos susceptibles de ser traducidos, es preciso **reconvertir a su formato original** (HTML, en este caso) el archivo ya localizado. Dicha conversión también puede realizarse con Rainbow.

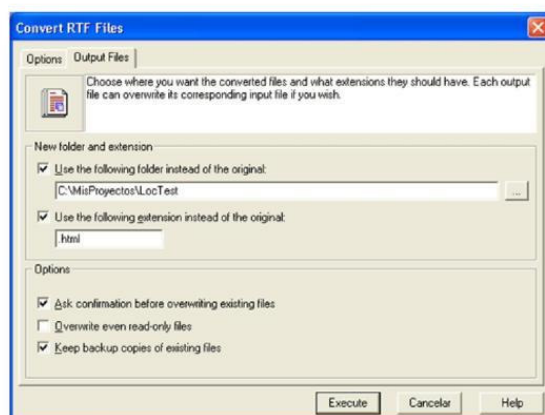
Para ello, es preciso:

- Añadir el archivo ya traducido eligiendo la opción **Add...** (disponible a través del menú, la barra de herramientas, el botón de la parte inferior izquierda o directamente mediante la tecla Insert).





- Si el elegido durante la preparación fue el **formato RTF** (para traducirlo luego, por ejemplo, con Wordfast o Trados Translator's Workbench), bastará con elegir, en el menú **Tools**, la opción **RTF Utilities** y a continuación **Convert To Text**, para especificar luego las opciones de reimportación en las dos secciones del cuadro de diálogo **Convert RTF Files**.



Tras haber reimportado el archivo localizado a su formato original, la última fase del proceso consistiría en **realizar el testing**, para comprobar exhaustiva y sistemáticamente la integridad funcional y visual del producto localizado. En el caso de detectar algún error, habría que corregirlo y comprobar que se ha subsanado tras la corrección, y así sucesivamente hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados.

## 6. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático en un entorno de programación

### 6.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización íntegra de un programa escrito en Visual Basic for Applications (VBA) utilizando un entorno de programación**. El programa original (**CompleteWordCount**) deberá localizarse del inglés a la lengua que se prefiera.

El procedimiento elegido consiste en utilizar el **Editor de VBA de MS-Word** para localizar la interfaz del programa, que constituye un complemento (*addin*) de este procesador de textos en forma de **plantilla en formato DOT (Document Template)**.

### 6.2. Objetivos

En concreto, esta práctica se propone, por un lado, repasar algunos de los asuntos abordados en el módulo teórico 03 y en los ejercicios prácticos P04 y P05 (en particular, los relacionados con la gestión de proyectos y la localización *scripts* en JavaScript), y, por otro, familiarizar al estudiante con algunos de los temas que seguidamente se tratarán en el módulo teórico 04 y en las prácticas P07, P08 y P14 (centrados en **la localización de productos informáticos**).

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de un producto informático y, en particular, del software;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización del software de un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un producto informático;

- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de un producto informático;
- sepa cómo localizar la interfaz de un programa informático escrito en VBA;
- conozca, evalúe y utilice diversas herramientas para localizar la interfaz de un producto informático, en particular, un entorno de programación como el Editor de VBA;
- realice de forma sistemática y exhaustiva la fase de *testing* de la interfaz de un producto informático como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 04 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 6.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- la plantilla de MS-Word **CompleteWordCount.DOT** original en inglés (adjunta),
- el **Editor de Visual Basic for Applications** (incluido en MS-Word para Windows),

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

#### 6.3.1. Instalación y utilización de CompleteWordCount

CompleteWordCount es una **pequeña aplicación escrita en VBA** cuya finalidad es contar las palabras de un documento en MS-Word para Windows<sup>12</sup>. A diferencia de la función **Herramientas > Contar palabras** de este procesador de textos, CompleteWordCount no sólo cuenta determinados elementos que éste omite (como, por ejemplo, los cuadros de texto) sino que desglosa los resultados del recuento en varios epígrafes. Además, el usuario puede elegir qué elementos o páginas quiere contar y cuáles.

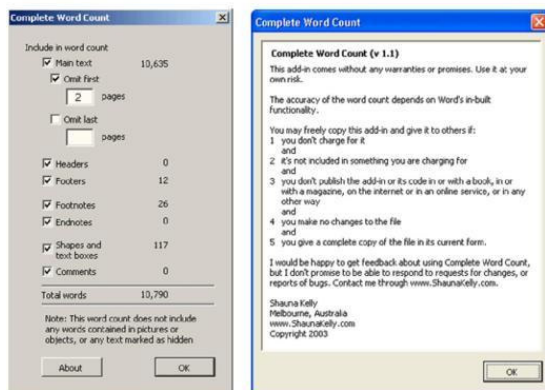
<sup>(12)</sup> CompleteWordCount también puede descargarse gratuitamente del sitio web de su autora, Shauna Kelly (<http://www.shaunakelly.com/word/CompleteWordCount/index.html>).

La **interfaz de CompleteWordCount** se compone de:

- **una barra de herramientas con un botón** que ejecuta el programa,



- dos cuadros de diálogo con los que el usuario puede interactuar,

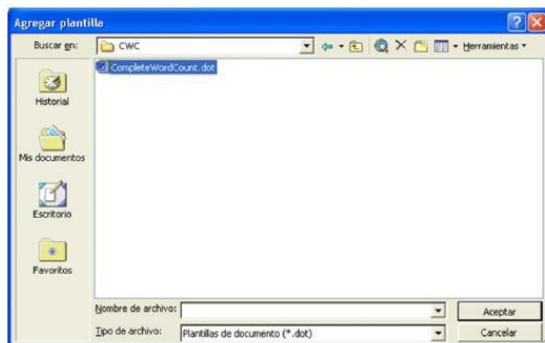


- y varios mensajes informativos que se visualizan en determinadas circunstancias.

La documentación del programa consta de un breve documento en formato MS-Word en el que se explica e ilustra con una captura de pantalla su funcionamiento, y cuyo contenido coincide con el de la página web de CompleteWordCount.

El único archivo que sirve de contenedor de todos los componentes del producto informático, CompleteWordCount.DOT, es una plantilla de MS-Word y, para utilizarla, es preciso agregársela como complemento (*add-in*) al procesador de textos seleccionando la opción Herramientas > Plantillas y complementos > Agregar<sup>13</sup>.

<sup>(13)</sup>Para evitar que se produzca algún conflicto con otras plantillas instaladas en el procesador de textos, es recomendable desactivarlas mientras se use CompleteWordCount. Es posible que también sea preciso bajar el nivel de seguridad de MS-Word y habilitar el acceso a proyectos de Visual Basic (mediante las opciones correspondientes del cuadro de diálogo **Herramientas > Macro > Seguridad...**).



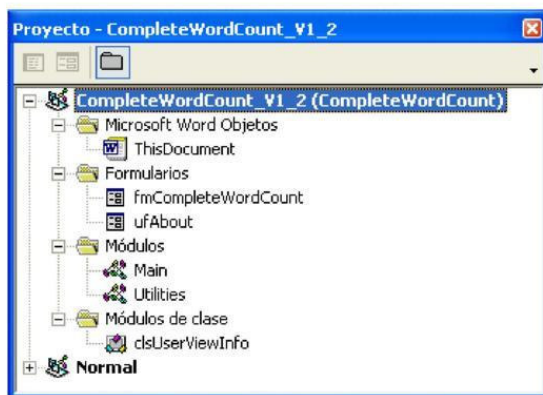
Una vez agregada la plantilla, debería aparecer en la pantalla la barra de herramientas de CompleteWordCount. Si dicha barra no se visualizara de inmediato, puede activarse seleccionándola en el menú **Ver > Barras de herramientas...** Para ejecutar CompleteWordCount, basta con pulsar el único botón de la barra y configurar a continuación las opciones que propone el programa en un cuadro de diálogo.

### 6.3.2. Localización de CompleteWordCount con el Editor de VBA

Una vez que el estudiante se haya familiarizado con el programa, deberá proceder como se indica a continuación para acometer su localización.

- **Desactivar la plantilla CompleteWordCount.DOT** siguiendo un procedimiento análogo al descrito anteriormente.
- **Abrir el archivo CompleteWordCount.DOT** en MS-Word. Al hacerlo, se visualizará el documento de texto que la plantilla contiene (y que explica su funcionamiento) pero, además, se permitirá acceder a al código de VBA para modificarlo y localizar así la interfaz del programa.
- **Abrir el Editor de VBA** (seleccionando la opción de menú **Herramientas > Macro > Editor de Visual Basic** o pulsando la combinación de teclas **ALT+F11**).

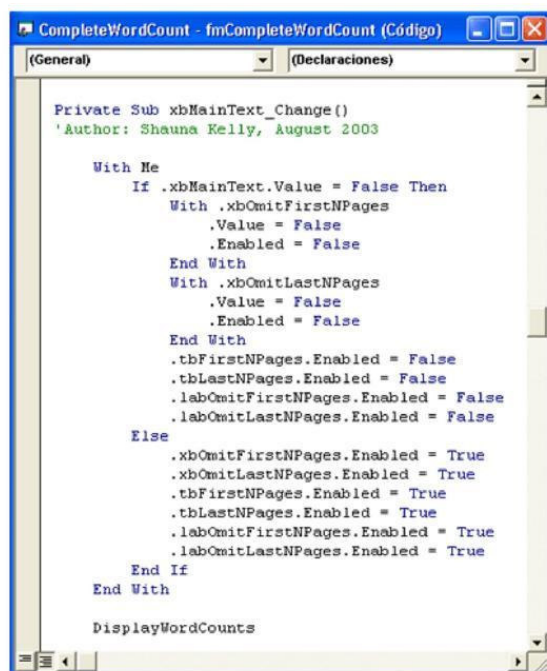
Seguidamente aparecerá en pantalla la interfaz del Editor de VBA y, como parte de ella, se visualiza la ventana del **Explorador de proyectos**, en la que se relacionan los activos (si no fuera así, ha de seleccionarse la opción de menú **Ver > Explorador de proyectos** o pulsar la combinación de teclas **CONTROL+R** para mostrarla).



Al seleccionar el **proyectoCompleteWordCount**<sup>14</sup>, se despliegan los componentes que conforman el programa (objetos, formularios, módulos y módulos de clase) y que, a su vez, contienen, además del documento que explica su funcionamiento, tanto el **código en VBA**

<sup>(14)</sup>CompleteWordCount está protegido mediante una contraseña que se facilitará en el aula virtual.

## 4. Resultados



```
Private Sub xbMainText_Change()  
'Author: Shauna Kelly, August 2003  
  
    With Me  
        If .xbMainText.Value = False Then  
            With .xbOmitFirstNPages  
                .Value = False  
                .Enabled = False  
            End With  
            With .xbOmitLastNPages  
                .Value = False  
                .Enabled = False  
            End With  
            .tbFirstNPages.Enabled = False  
            .tbLastNPages.Enabled = False  
            .labOmitFirstNPages.Enabled = False  
            .labOmitLastNPages.Enabled = False  
        Else  
            .xbOmitFirstNPages.Enabled = True  
            .xbOmitLastNPages.Enabled = True  
            .tbFirstNPages.Enabled = True  
            .tbLastNPages.Enabled = True  
            .labOmitFirstNPages.Enabled = True  
            .labOmitLastNPages.Enabled = True  
        End If  
    End With  
  
    DisplayWordCounts  
End Sub
```

como, intercalados en él, algunos textos que integran la interfaz de CompleteWordCount,



```
Sub DisplayFirstNPagesCountMessage()  
'Author: Shauna Kelly, August 2003  
'Updated September 2003 for version 1.1.  
  
    Remarks "The word count for individual pages in this document may be unreliable."  
    * NOTE * NOTE * "This may be because the document includes tables or fields that span more than one page."  
    * NOTE * "Word cannot reliably count words on pages that have tables or fields that span more than one page."  
  
End Sub
```

así como algunos comentarios y explicaciones (*remarks*) incluidos por la autora para documentar el funcionamiento de la aplicación (y que, por lo general, no es preciso localizar).

```

Option Explicit

'Author: Shawna Kelly, July 2003
'Purpose: Display the word counts for the active document.
'Copyright: Shawna Kelly, Melbourne Australia, 2003.
'This add-in comes without any warranties or promises. Use it at your own risk.
'
'The accuracy of the word count depends on Word's in-built functionality.
'
'You may freely copy this add-in and give it to others if:
'1 you don't charge for it,
' and
'2 it 's not included in something you are charging for,
' and
'3 you don't publish the add-in or its code in or with a book, in or
' with a magazine, on the internet or in an online service, or in any
' other way
' and
'4 you make no changes to the file,
' and
'5 you give a complete copy of the file in its current form.
'I would be happy to get feedback about using Complete Word Count,
'but I don't promise to be able to respond to requests for changes, or reports of bugs.

```

En esta aplicación, además de los mensajes de texto ilustrados anteriormente (incluidos en la subrutina *DisplayUnreliableWordCountMessage*), el grueso de los **textos localizables** se halla en los dos formularios que contiene el programa (*frmCompleteWordCount* y *ufAbout*).

Los **mensajes de texto** (que aparecen delimitados por dobles comillas, "") pueden modificarse sobrescribiéndolos directamente y tomando las debidas precauciones para no alterar el **código en VBA** que lo circunda.

```

MsgBox "The word count for individual pages in this document may be unreliable." & vbCrLf & vbCrLf & "This may be because the document includes tables or fields that span more than one page." & vbCrLf & "Word cannot reliably count words on pages that have tables or fields that span more than one page.", vbOKOnly + vbExclamation, csNameOfApplication

```

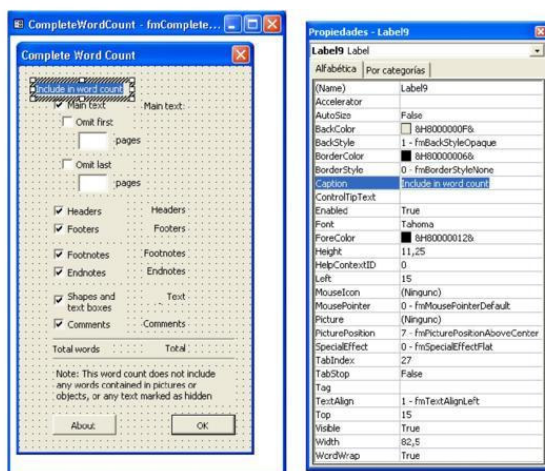
Los textos que rotulan los **controles de los formularios** (en este caso, cuadros de texto, casillas de verificación y botones de comando) que constituyen los dos cuadros de diálogo de la interfaz del programa pueden modificarse, de manera complementaria:

- en **modo gráfico**, mostrando cada uno de los dos formularios (opción de menú **Ver > Objeto** o combinación de teclas **Mayúscula+F7**), seleccionando sucesivamente los distintos **controles** que los integran y sobrescribiendo el texto que los rotula;
- o bien en **modo texto**, abriendo la **ventana de propiedades** de cada control (opción de menú **Ver > Ventana Propiedades** o tecla **F4**) y modificando el valor de la propiedad *Caption* sobrescribiéndolo.

En ambos casos, puede ser necesario **reajustar las dimensiones** de un control (operación comúnmente denominada *resizing* en el sector) para dar cabida en el espacio disponible al texto traducido, cuya longitud es a menudo mayor que la del texto original. No obstante, es siempre recomendable optar por so-



luciones lingüísticas (abreviación, sinonimia, reformulación, etc.) antes que visuales o técnicas, con objeto de alterar la integridad del código lo menos posible y reducir así el riesgo de provocar problemas de funcionamiento.



Edición en modo gráfico y en modo texto

A diferencia de lo que sucede en la traducción de un texto convencional, que puede realizarse de principio a fin sin más, cuando se localiza el software de un producto informático, es conveniente **avanzar poco a poco afianzando los pasos que se van dando**. Así, lo aconsejable es localizar un fragmento, componente o módulo, ejecutar el programa para comprobar que sigue funcionando correctamente y reanudar luego el proceso de localización tras haber guardado una copia de seguridad provisional de la versión intermedia estable.

### 6.3.3. Testing y corrección de la versión localizada de CWC

Tras haber localizado íntegramente el programa<sup>15</sup>, la última fase del proceso antes de la entrega al cliente consiste en **realizar el testing**, para comprobar exhaustiva y sistemáticamente la **integridad funcional y visual** del producto localizado. Idealmente, deberá *someterse* al programa a todas o al mayor número posible de situaciones, de manera que se *provoque* que vayan apareciendo en pantalla los mensajes informativos y se pueda comprobar así su corrección visual (*cosmetic testing*) y funcional (*functional testing*).

En el caso de detectar algún error, habría que corregirlo y comprobar que se ha subsanado tras la rectificación, y así sucesivamente de manera cíclica hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados.

<sup>(15)</sup>Para ejecutar el programa ya localizado, tras guardarlo y cerrar el Editor de VBA, debe seguirse el mismo procedimiento detallado al comienzo del enunciado de esta práctica para agregar la plantilla y poder así utilizarla.

## 7. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con un editor de recursos

### 7.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización íntegra de la interfaz de un programa informático utilizando un editor de recursos**. El programa original (Translator's Abacus) deberá localizarse del inglés a la lengua que se prefiera.

El procedimiento elegido consiste en utilizar el **editor de recursos gratuito Resource Hacker** para localizar la interfaz del **programa Translator's Abacus**, que se compone de un único **archivo ejecutable (WordCount.EXE)**. El programa Translator's Abacus incluye, además, un sistema de ayuda que lo documenta y explica su funcionamiento (User's Guide.CHM), y cuyo estudio y localización se acometen en el módulo teórico 05 y el ejercicio práctico P10.

### 7.2. Objetivos

En concreto, esta práctica se propone, por un lado, repasar algunos de los asuntos abordados en el módulo teórico 03 y en los ejercicios prácticos P05 y P06, y, por otro, familiarizar al estudiante con algunos de los temas que se tratan en el módulo teórico 04 y en las prácticas P06, P08 y P14.

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de un producto informático y, en particular, del software;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización del software de un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un producto informático;
- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de un producto informático;

- sepa cómo localizar la interfaz de un programa informático con un editor de recursos;
- conozca, evalúe y utilice diversas herramientas para localizar los recursos que componen la interfaz de un producto informático;
- realice de forma sistemática y exhaustiva la fase de *testing* de la interfaz de un producto informático como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 04 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 7.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- el programa **Translator's Abacus** original en inglés (disponible de forma gratuita en <http://globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip>),
- el editor de recursos **Resource Hacker** (disponible de forma gratuita en <http://delphi.icm.edu.pl/ftp/tools/ResHack.zip>),

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

#### 7.3.1. Instalación y utilización de Translator's Abacus

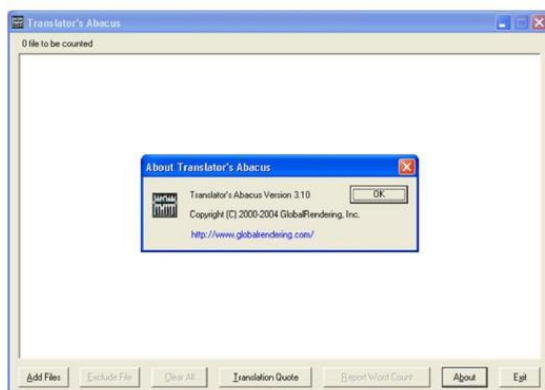
Translator's Abacus es un **pequeño programa freeware** diseñado por la empresa **Global Rendering** ([www.globalrendering.com](http://www.globalrendering.com)) y cuya finalidad es contar las palabras de uno o varios documentos en diversos formatos<sup>16</sup>. Además de calcular el número de palabras de los archivos seleccionados, el programa puede realizar un cálculo económico del coste de la traducción según una tabla interna de tarifas en dólares.

<sup>(16)</sup>Según la documentación de la propia herramienta: HTML, PDE, DOC, RTF y TXT. Un programa como éste puede resultar muy útil a un traductor de documentos convencionales para contrastar los resultados obtenidos al realizar recuentos de palabras con otras herramientas.

A diferencia de otros programas, no es preciso realizar ninguna instalación previa en el ordenador; basta con ejecutar sin más el **archivo ejecutable WordCount.EXE**, en el cual se concentran la totalidad de la interfaz y los recursos de esta aplicación informática.

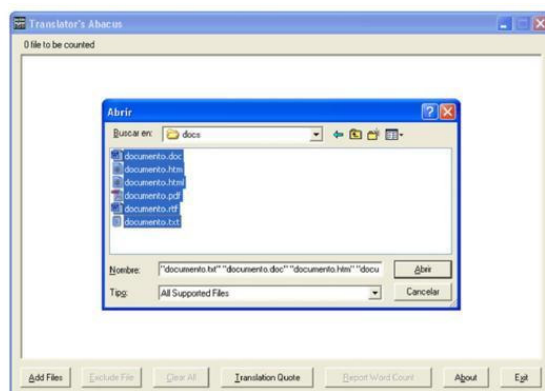
La **interfaz de Translator's Abacus** es muy sencilla y de manejo sumamente intuitivo<sup>17</sup>, y se reduce a un cuadro de diálogo principal con siete botones,

<sup>(17)</sup>No obstante, puede utilizarse el propio **sistema de ayuda del programa (User's Guide.CHM)** para familiarizarse con el empleo y las funciones de Translator's Abacus.



cuya ordenación de izquierda a derecha refleja la **secuenciación de las operaciones** que pueden realizarse con este programa:

- **seleccionar los documentos** en diversos formatos cuyas palabras se desea contar (y rectificar la selección con los botones Exclude File y Clear All),



- **elegir las lenguas de destino** para calcular el coste, parcial por idioma y total, de la traducción de los archivos seleccionados (Translation Quote),



- **y generar un informe** (Report Word Count) con los recuentos parciales y totales de los documentos seleccionados y el supuesto coste de la traducción a las lenguas elegidas,

## Word Count Report

A Free Service Provided by [GlobalRendering.com](http://GlobalRendering.com)

HTML Files	
File Name	Word Count
c:\docs\documento.htm	76
c:\docs\documento.html	76
<b>Total Word Count for HTML Files</b>	<b>152</b>

PDF Files	
File Name	Word Count
c:\docs\documento.pdf	64
<b>Total Word Count for PDF Files</b>	<b>64</b>

MS Word Files	
File Name	Word Count
c:\docs\documento.doc	61
<b>Total Word Count for Word (doc) Files</b>	<b>61</b>

RTF Files	
File Name	Word Count
c:\docs\documento.rtf	61
<b>Total Word Count for RTF Files</b>	<b>61</b>

Text Files	
File Name	Word Count
c:\docs\documento.txt	64
<b>Total Word Count for Text Files</b>	<b>64</b>

<b>Grand Total Word Count</b>	<b>402</b>
-------------------------------	------------

Total Cost for French:	\$90
Total Cost for Italian:	\$90
Total Cost for German:	\$90
Total Cost for Spanish:	\$90
<b>Total Translation Cost:</b>	<b>\$360</b>

El único contenedor de todos los componentes de este programa informático es el archivo *compilado* (en formato *binario*), WordCount.EXE. En su interior, alberga todos los elementos (denominados *recursos*) que integran la aplicación y que el usuario percibe como una unidad a través de su interfaz, entre otros: cuadros de diálogo, mensajes informativos y de error, y algu-

nas imágenes. Hasta tal punto es sencillo el programa que incluso carece de **menús**, uno de los elementos más característicos de la interfaz de cualquier aplicación informática.

### 7.3.2. Localización de Translator's Abacus con Resource Hacker

De las estrategias y herramientas descritas en el módulo teórico 04, en este ejercicio práctico se propone utilizar un **editor de recursos binarios (Resource Hacker)** que permita modificar directamente los **recursos que integran un archivo ejecutable (WordCount.EXE)** sin necesidad de extraerlos ni procesarlos de otro modo.

Así pues, tras haberse familiarizado con el programa que se propone localizar, se deberá:

- **ejecutar Resource Hacker<sup>18</sup>,**

<sup>(18)</sup>Resource Hacker tampoco requiere ninguna instalación. Basta con extraer del paquete comprimido ResHack.zip todos los archivos que integran el programa y ejecutar el llamado ResHacker.exe. Los restantes archivos componen la documentación de este editor de recursos. En particular, el sistema de ayuda del programa (ResHacker.HLP) puede resultar útil tanto para familiarizarse con el funcionamiento de la aplicación, en general, como para la realización de este ejercicio, en particular.

- **y abrir el archivo WordCount.EXE,**

para proceder a la localización de éste siguiendo las pautas que se detallan a continuación.

Al abrir un archivo ejecutable (.EXE) con una herramienta de este tipo, el editor *descompone* virtualmente y muestra de manera ordenada los **recursos que integran el archivo binario** que se pretende localizar, agrupándolos por categorías en sendas carpetas:



En este caso, los **tipos o categorías de recursos** que integran el archivo WordCount.EXE son: cursores (*Cursor* y *Cursor Group*), mapas de bits (*Bitmap*), iconos y grupos de iconos (*Icon* y *Icon Group*), cuadros de diálogo (*Dialog*), cadenas de texto (*String Table*) e información sobre el programa en sí y la versión que se está utilizando (*Version Info*). Si el programa también tuviera menús –que es lo habitual– éstos aparecerían agrupados en una categoría denominada *Menu*. Podrían aparecer otras categorías de recursos y éstas podrían ordenarse de otra manera, pero la forma de presentarlas no difiere en lo esencial de un editor a otro. Los nombres mencionados son los que convencionalmente se emplean para agrupar los recursos.

Aunque, en teoría, cualquiera de las categorías podría contener **recursos susceptibles de ser localizados** (por incluir texto traducible), lo habitual es que éstos se concentren en las categorías *Dialog*, *Menu* y *String Table*, que respectivamente aglutinan los cuadros de diálogo, los menús y los mensajes de texto que aparecen en distintos lugares del programa (barra de estado, ayuda contextual de iconos, mensajes informativos y de error, etc.) al ejecutarlo<sup>19</sup>.

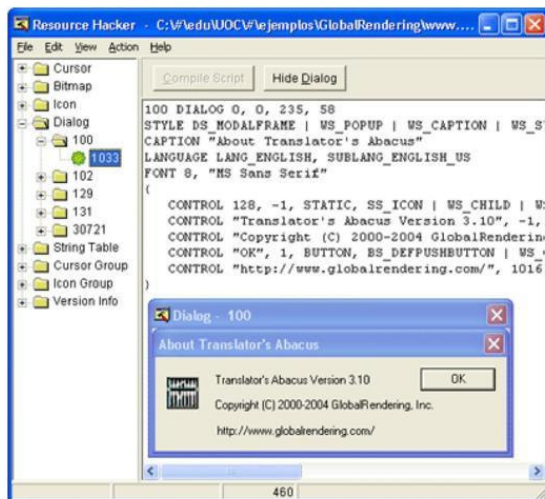
<sup>19</sup>En algunos casos, también es preciso localizar las imágenes, sobre todo cuando, como sucede en el recurso número 132 de la categoría *Bitmap* de este ejemplo, contienen texto traducible). La problemática que plantea la localización de imágenes en un proyecto de localización se explica e ilustra en el módulo teórico 07 y en el ejercicio práctico P13.

Dentro de cada una de las categorías, se agrupan en **subcarpetas numeradas** los recursos de cada tipo, y un número identifica internamente el recurso en cuestión de manera inequívoca. Cada categoría del panel de la izquierda engloba los recursos de ese tipo que contiene el programa, y que se visualizan en el panel central al seleccionarlos desplegando las subcarpetas que los albergan. Por ejemplo, basta desplegar la carpeta *Dialog* y abrir el recurso número

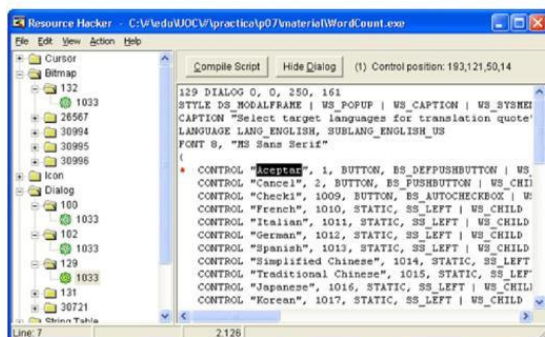


## 4. Resultados

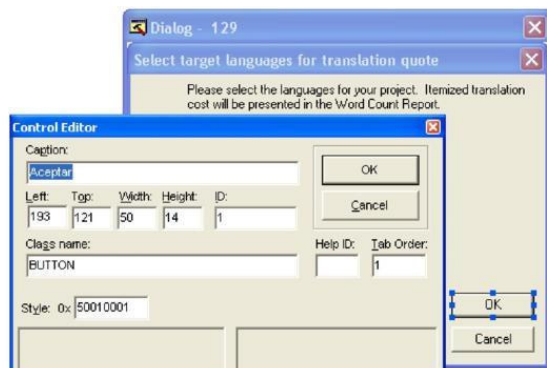
100, para mostrar el contenido de dicho recurso, que es el cuadro de diálogo correspondiente a la opción *About* (habitual en el menú Ayuda de cualquier programa).



Por lo demás, en el panel central, se ofrecen dos versiones del contenido de cada recurso: una **textual** (que recoge el código informático sin compilar a partir del cual se genera, por ejemplo, un cuadro de diálogo) y otra **gráfica**, ya compilada (que muestra el cuadro de diálogo en sí, tal y como lo percibe el usuario cuando ejecuta el programa). Una de las ventajas de herramientas como Resource Hacker es que permite modificar los recursos tanto **en modo textual** (sobrescribiendo el texto traducible, que va delimitado por dobles comillas),



como **en modo gráfico** o WYSIWYG (seleccionando cada control con el botón derecho y eligiendo la opción Edit Control, y modificando luego el valor de la propiedad Caption),



En ambos casos, es posible asimismo **reajustar la posición o las dimensiones de un control**<sup>(20)</sup> si fuera necesario (porque el texto traducido no tuviera cabida en el control o porque al traducir se hubiera producido algún solapamiento o truncamiento, etc.):

<sup>(20)</sup>No obstante, como ya se ha mencionado, es siempre recomendable optar por **soluciones lingüísticas** (abreviación, sinonimia, reformulación, etc.) **antes que técnicas o visuales** (como el denominado *resizing*), con objeto de alterar la integridad del código lo menos posible y reducir así el riesgo de provocar problemas de funcionamiento.



En modo textual, la misma modificación podría realizarse **reajustando manualmente las coordenadas del control** en cuestión, aunque hacerlo de esta manera resulta bastante más engorroso y arriesgado. Las coordenadas aparecen junto a las demás propiedades del botón:

```
CONTROL "Add Files", 1000, BUTTON, BS_PUSHBUTTON | WS_CHILD | WS_VISIBLE |
WS_TABSTOP, 7, 265, 43, 16
```

Al traducir los controles de un recurso (sobre todo, los de un cuadro de diálogo o un menú), es frecuente que aparezca intercalado en el texto, o precediéndolo, **el símbolo &** (denominado *ampersand* en inglés). Su cometido es que la letra a la que precede se convierta en un carácter que forma, junto con la tecla ALT, un **atajo de teclado** que permite activar desde el teclado la opción en cuestión (por ejemplo, la A de la opción **A**dd Files). Dicho símbolo no debe suprimirse nunca, y habrá de dejarse donde está (cuando el atajo coincida en las versiones original y localizada) o bien reubicarse inmediatamente delante

(sin ningún espacio adicional) del carácter que, en la versión localizada, pretenda usarse como atajo (por ejemplo, un menú denominado "&Window" en inglés se convertiría en "Ve&ntana" en castellano, de modo que el atajo original, ALT+w quedaría sustituido por ALT+n en la versión localizada).

Tras modificar un recurso para traducir el texto que contiene, es preciso compilarlo pulsando el botón **Compile Script**, situado en la parte superior izquierda del panel central, para comprobar el resultado final y realizar los ajustes que pudieran ser necesarios.



### 7.3.3. **Testing y corrección de la versión localizada de Translator's Abacus**

Tras haber localizado íntegramente la interfaz del programa Translator's Abacus, la última fase del proceso antes de la entrega al cliente consiste en **realizar el testing**, para comprobar exhaustiva y sistemáticamente la **integridad funcional y visual** del producto localizado. Idealmente, deberá *someterse* al programa a todas o al mayor número posible de situaciones, de manera que se *provoque* que vayan apareciendo en pantalla los mensajes informativos y se pueda comprobar así su corrección visual (*cosmetic testing*) y funcional (*functional testing*).

En el caso de detectar algún error, habría que corregirlo y comprobar que se ha subsanado tras la rectificación, y así sucesivamente de manera cíclica hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados.

## 8. Localización de recursos de la interfaz de un producto informático con una herramienta integral de localización

### 8.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de la interfaz de un programa informático utilizando una herramienta integral de localización**. El programa original deberá localizarse del inglés a la lengua que se prefiera entre catalán o castellano.

El procedimiento elegido consiste en utilizar la **herramienta integral de localización Multilizer** para localizar la interfaz del **programa Waikoloa**, que se compone de un único **archivo ejecutable (Waikoloa.EXE)**. Se parte del supuesto de que un proveedor de servicios de localización encarga la localización del producto y envía un **proyecto de Multilizer** que contiene los recursos localizables del programa Waikoloa.

### 8.2. Objetivos

Esta práctica se propone, por un lado, repasar algunos de los asuntos abordados en el módulo teórico 03 y en los ejercicios prácticos P05, P06 y P07, y, por otro, familiarizar al estudiante con algunos de los temas que se tratan en el módulo teórico 04 y en las prácticas P06, P07 y P14.

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de un producto informático y, en particular, del software;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización y la internacionalización del software de un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un producto informático;

- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de un producto informático;
- sepa cómo localizar la interfaz de un programa informático con una herramienta integral de localización y conozca sus principales funciones;
- conozca, evalúe y utilice diversas herramientas para localizar los recursos que componen la interfaz de un producto informático;
- realice de forma sistemática y exhaustiva la fase de *testing* de la interfaz de un producto informático como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica ya se han planteado en los ejercicios prácticos P06 y P07, y se explican e ilustran en el módulo teórico 04 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 8.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- el programa **Waikoloa** original en inglés (versión abreviada adjunta<sup>(21)</sup>),
- la herramienta integral de localización **Mutilizer, Versión 2007 Pro for Translator**<sup>(22)</sup> (ya facilitada en CD y también disponible, con una limitación de 30 días, en [http://www.mutilizer.com/download/data/ml70/ML700Pro4Translators\\_Demo.exe](http://www.mutilizer.com/download/data/ml70/ML700Pro4Translators_Demo.exe)),

<sup>(22)</sup>A diferencia de la versión gratuita de esta herramienta de localización, **Mutilizer 2007 Lite for Translators** (<http://www.mutilizer.com/download/data/ml70/ML700TE.exe>), la versión **2007 Pro for Translator** sí permite tanto utilizar los editores visuales de la herramienta (de menús, cuadros de diálogo, etc.) como compilar la versión localizada para efectuar su *testing*.

- el **proyecto de Mutilizer** para localizar Waikoloa a catalán o castellano (adjuntos),
- los **recuentos de cadenas y palabras** generados por Mutilizer (adjuntos).

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

<sup>(21)</sup>La versión íntegra del programa puede descargarse de <http://www.opentag.com/data/waikoloa.zip>, pero para la realización de este ejercicio debe utilizarse la versión abreviada que se adjunta.

### 8.3.1. Instalación y utilización de Waikoloa

Waikoloa es un **sencillo programa *freeware*** diseñado como prototipo de gestor de memorias de traducción (MT). Además de realizar tareas de mantenimiento (modificación, consulta, etc.) en las unidades de una MT, Waikoloa permite exportar e importar archivos en varios formatos.

A diferencia de otros programas, no es preciso realizar ninguna instalación previa en el ordenador; basta con abrir sin más el **archivo ejecutable Waikoloa.EXE**, en el cual se concentran la totalidad de la interfaz y los recursos de esta aplicación informática. Waikoloa viene provisto, además, de **varios archivos de ejemplo** (incluidos en la misma carpeta que la aplicación, con el nombre *sample* y diversas extensiones) con los que se pueden poner a prueba las distintas funciones del programa.

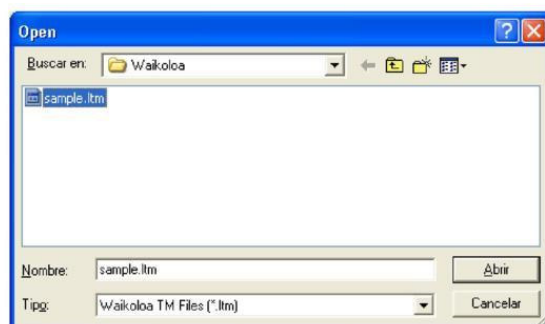
La **interfaz de Waikoloa** es muy intuitiva<sup>23</sup>, y se reduce a una ventana con cuatro menús, y un panel de consulta, visualización y edición de las unidades de traducción de una MT,

<sup>(23)</sup>Tan sencillo resulta el manejo del programa que ni siquiera cuenta con un sistema de ayuda, aunque sí con un menú Ayuda con diversas referencias a recursos externos. Al traductor-localizador le resultarán muy familiares conceptos como *memoria de traducción*, *concordancia*, *TMX*, etc.

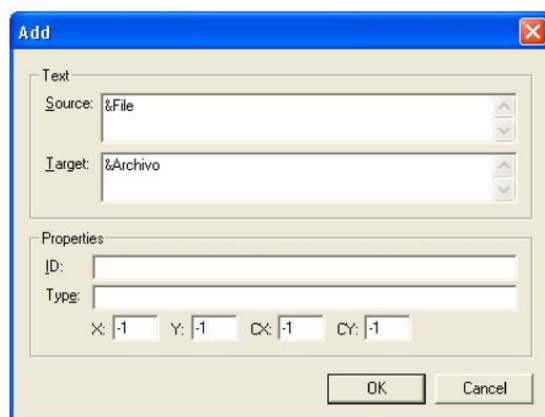


y a diversos cuadros de diálogo que van apareciendo en la pantalla al seleccionar algunas de sus funciones. Por ejemplo:

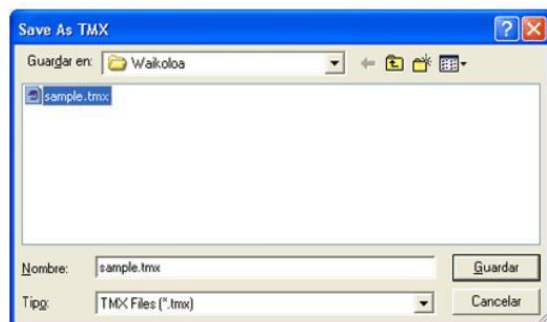
- la opción **File > Open**, para abrir una MT en el formato propio del programa (como la de muestra en inglés y francés que acompaña a Waikoloa, **sample.ltm**);



- la opción **File > Add An Entry**, para incluir una nueva unidad de traducción en la MT activa;



- o la opción **File > Export To TMX**, para exportar todas las unidades de traducción de la MT activa a otra en el formato abierto *Translation Memory Exchange*.



El único *contenedor* de todos los componentes de este programa informático en inglés, que se pretende localizar a catalán o castellano, es el **archivo compilado** (en formato *binario*), **Waikoloa.EXE**. En su interior, alberga todos los elementos (denominados *recursos*) que integran la aplicación y que el usuario percibe como una unidad a través de su interfaz, entre otros: **menús, cuadros de diálogo, mensajes informativos y de error, y alguna imagen.**

### 8.3.2. Localización de Waikoloa con Multilizer

De las estrategias y herramientas descritas en el módulo teórico 04, en este ejercicio práctico se propone utilizar una **herramienta integral de localización (Multilizer)** que permite modificar los **recursos que integran un archivo ejecutable (Waikoloa.EXE)** para localizarlos.

En este caso, se parte del supuesto de que el traductor, que carece de una versión plenamente funcional de esta herramienta comercial, presta sus servicios a un **LSP (Localisation Services Provider)**, que sí posee la correspondiente licencia, y **subcontrata al profesional para encomendarle la localización de Waikoloa**. El LSP pretende localizar la aplicación a varios *locales* más, acudiendo los servicios de otros profesionales. En una situación como la descrita, el LSP suele crear sendos **proyectos de localización** para las distintas lenguas de destino y se los envía a sus proveedores. Éstos, a pesar de no contar con una versión completa de la herramienta, pueden utilizar gratuitamente una *demo* o la versión gratuita LITE de Multilizer<sup>24</sup>.

<sup>(24)</sup>En esta situación, cabría incluso la posibilidad de localizar el proyecto de Multilizer con un simple editor de textos avanzado o con un programa de memorias de traducción, puesto que, al utilizar XML como formato interno, la problemática de su localización es muy similar a la que plantea cualquier archivo etiquetado, como, por ejemplo, un documento HTML.

Así pues, tras haberse familiarizado con el programa que se propone localizar, se deberá:

- **instalar y ejecutar Multilizer Versión 2007 Pro for Translator,**



- y abrir el proyecto de Multilizer Waikoloa\_CA.m7p o bien Waikoloa\_ES.m7p,

para proceder a la localización de éste siguiendo las pautas que se detallan a continuación.

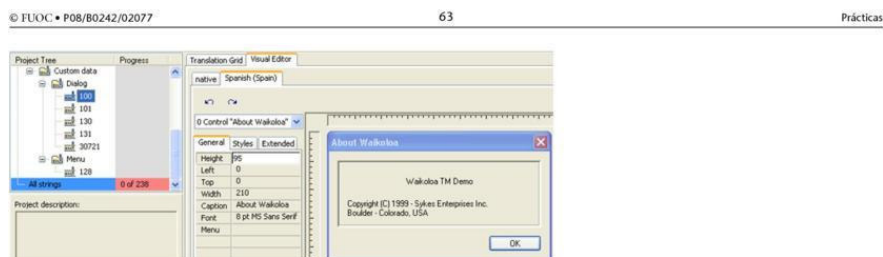
Al abrir el proyecto de localización, Multilizer muestra los recursos que integran el archivo binario Waikoloa.EXE, agrupándolos por categorías en sendas carpetas en el panel del árbol del proyecto (*Project Tree*) e indicando cuántas cadenas de texto se han traducido ya.

Project Tree	Progress
.. \Waikoloa\Waikoloa.exe	0 of 238
String data	0 of 238
Dialog	0 of 65
Menu	0 of 30
String	0 of 143
Custom data	
Dialog	
Menu	
All strings	0 of 238

El árbol del proyecto aparece desglosado en dos grandes ramas, *String data* y *Custom data*, que aglutinan dos versiones del contenido de cada recurso: una **textual**, en el panel *Translation Grid*, que recoge las cadenas de texto extraídas del recurso en cuestión para evitar la modificación accidental del código informático. Por ejemplo, las del cuadro de diálogo 100;

Project Tree	Progress	Translation Grid	Visual Editor
.. \Waikoloa\Waikoloa.es...	0 of 238	Native Text	
String data	0 of 238	N About Waikoloa	
Dialog	0 of 65	N MS Sans Serif	
100	0 of 6	N Waikoloa TM Demo	
101	0 of 17	N Copyright (C) 1999 - Sylkes Enterprises Inc. □Boulder - Colorado, USA	
130	0 of 22	N OK	
131	0 of 13	N	
30721	0 of 7		
Menu	0 of 30		
String	0 of 143		

y otra **gráfica**, en el panel *Visual Grid*, ya compilada, que muestra el cuadro de diálogo en sí, tal y como lo percibe el usuario cuando ejecuta el programa Waikoloa en tiempo real.

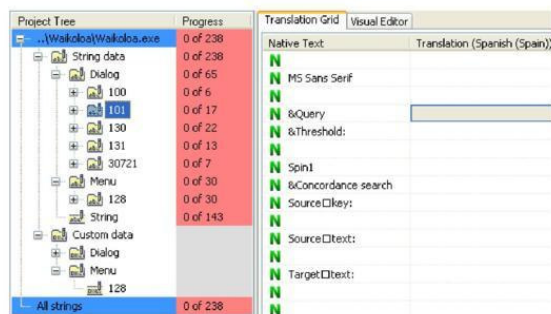


En este proyecto, los **tipos o categorías de recursos** que integran el archivo Waikoloa.EXE son tres: cuadros de diálogo (*Dialog*), menús (*Menu*) y cadenas de texto (*String*). Estos nombres son los que convencionalmente se emplean para agrupar este tipo de recursos<sup>25</sup>.

<sup>(25)</sup>En algunos casos, también es preciso localizar imágenes (por lo general, en formato BMP, *BitMap*), sobre todo cuando contienen texto traducible. La problemática que plantea la localización de imágenes en un proyecto de localización se explica e ilustra en el módulo teórico 07 y en el ejercicio práctico P13.

Dentro de cada una de las categorías, se agrupan en sendas **subcarpetas numeradas** los recursos de cada tipo, y un número identifica internamente cada recurso de manera inequívoca. Cada categoría del árbol del proyecto engloba los recursos de ese tipo que contiene el programa, y que se visualizan en el panel central (*Translation Grid* o *Visual Editor*) al seleccionarlos tras desplegar la subcarpetas que los albergan.

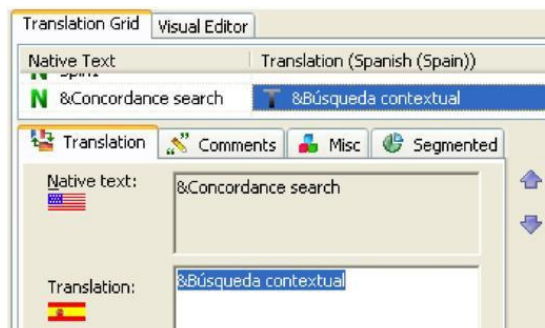
Por ejemplo, basta desplegar la categoría *Dialog* y abrir la carpeta del **recurso número 101**, para mostrar en el panel *Translation Grid*, a la derecha, las cadenas de texto que contiene dicho recurso, que corresponde al panel central de la interfaz de visualización, edición y consulta de unidades de traducción del programa Waikoloa.



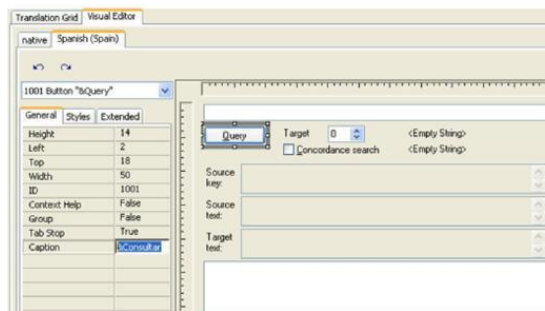
Por lo demás, la mecánica de traducción en una herramienta de este tipo es muy similar a la ya ilustrada en los ejercicios prácticos P06 y P07.

## 4. Resultados

Una herramienta como Multilizer permite modificar los recursos tanto **en modo textual**, en la sección *Translation* del panel *Translation Grid*, donde cada cadena de texto localizable aparece acompañada de su equivalente original,



como **en modo gráfico** o WYSIWYG, seleccionando cada control y modificando el valor de la propiedad *Caption* en la sección *General* del panel *Visual Editor*.



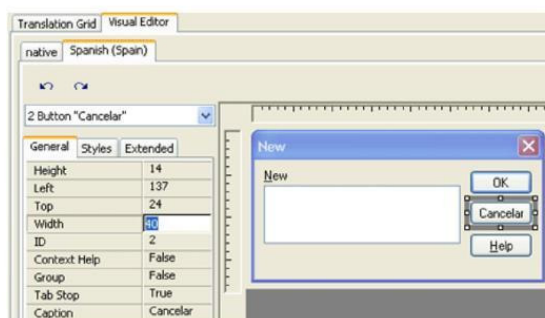
En Multilizer, es posible asimismo **reajustar la posición o las dimensiones de un control** si fuera necesario (porque el texto traducido no tuviera cabida en el control o porque al traducir se hubiera producido algún solapamiento o truncamiento, etc.<sup>26</sup>):

<sup>(26)</sup>No obstante, como ya se ha mencionado, es siempre recomendable optar por **soluciones lingüísticas** (abreviación, sinonimia, reformulación, etc.) **antes que técnicas o visuales** (como el denominado *resizing*), con objeto de alterar la integridad del código lo menos posible y reducir así el riesgo de provocar problemas de funcionamiento. Con frecuencia, además, la modificación de las dimensiones o la ubicación de un control obliga a reajustar las de otros colindantes.



También sería posible realizar la misma modificación **reajustando manualmente las coordenadas del control** en cuestión, aunque hacerlo de esta manera resulta bastante más engorroso y arriesgado. Las coordenadas aparecen junto a las demás propiedades del botón:

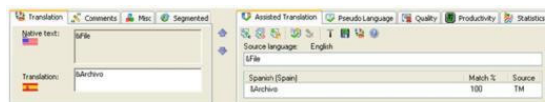
También sería posible realizar la misma modificación **reajustando manualmente las coordenadas del control** en cuestión, aunque hacerlo de esta manera resulta bastante más engorroso y arriesgado. Las coordenadas aparecen junto a las demás propiedades del botón:



Al traducir los controles de un recurso (sobre todo, los de un cuadro de diálogo o un menú), es frecuente que aparezca intercalado en el texto, o precediéndolo, el símbolo **&** (denominado *ampersand* en inglés). Su cometido es convertir la letra a la que precede en un carácter que constituye (solo o combinado con la tecla ALT) un **atajo de teclado**, que permite activar sin el ratón la opción en cuestión (por ejemplo, la Q del botón "Query"). Dicho símbolo no debe suprimirse nunca, y habrá de dejarse donde está (cuando el atajo coincida en las versiones original y localizada) o bien reubicarse inmediatamente delante (sin ningún espacio adicional) del carácter que pretenda usarse como atajo en la versión localizada. Por ejemplo, la opción "E&xit" del menú "File" en inglés se convertiría en "&Salir" en castellano, de modo que, una vez desplegado el menú "Archivo" de la versión localizada, se pulsaría la s y no la x para activarla.

En Multilizer, se pueden **ejecutar en tiempo real** en cualquier momento tanto el programa original que se está localizando (menú *Project > Run Native*) como su versión localizada (menú *Project > Run Translated*). Al hacerlo, Multilizer procede a **compilar (build) en tiempo real la versión localizada** del programa, operación que también puede realizarse de manera manual pulsando la tecla F8 o eligiendo la opción *Build* del menú *Project*. Por defecto, la versión compilada del programa localizado queda almacenada en una subcarpeta ubicada junto al programa original y que lleva como nombre el código ISO del idioma de destino.

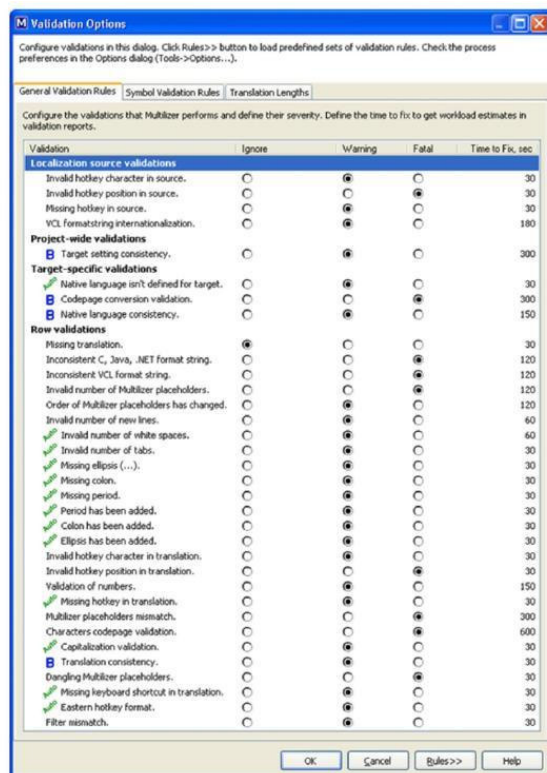
Una herramienta integral de localización como Multilizer ofrece muchas de las **ventajas** que en el módulo teórico 04 se atribuyen a este tipo de aplicaciones, en particular, algunas de las **propias de cualquier sistema de traducción asistida**; por ejemplo: la gestión de glosarios y memorias de traducción, el análisis estadístico de repeticiones y coincidencias parciales y totales, la asignación de estados a los segmentos y el filtrado por diferentes criterios, la inclusión de comentarios, la propagación de segmentos coincidentes, la configuración de reglas de segmentación, etc. En Multilizer estas funciones se concentran en las secciones, denominadas *expertos*, situadas en la parte inferior del panel *Translation Grid*.



### 8.3.3. Testing y corrección de la versión localizada de Waikoloa

Tras haber localizado íntegramente la interfaz del programa Waikoloa, la última fase del proceso antes de la entrega al cliente consiste en **realizar el testing**, para comprobar exhaustiva y sistemáticamente la **integridad funcional y visual** del producto localizado. Idealmente, deberá *someterse* al programa a todas o al mayor número posible de situaciones, de manera que se *provoque* que vayan apareciendo en pantalla los distintos mensajes y se pueda comprobar así su corrección visual (*cosmetic testing*) y funcional (*functional testing*).

Una herramienta integral de localización como Multilizer viene dotada, además, de diversas **funciones de validación y control de calidad** para comprobar la integridad del código del programa localizado comparándolo exhaustivamente con el original.



Si se detecta algún error, habría que corregirlo, de manera manual o con la ayuda de las funciones de corrección automática de Multilizer, y comprobar que se ha subsanado tras la rectificación; y así sucesivamente de manera cíclica hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados para garantizar la calidad del producto final localizado.

### **9. Localización de un sistema de ayuda de un producto informático en formato HLP**

#### **9.1. Descripción de la práctica**

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de un sistema de ayuda en formato WinHelp (HLP)**, y en su **posterior compilación y comprobación funcional y visual (testing)**. El sistema de ayuda facilitado debe localizarse del inglés a la lengua que se prefiera, a elegir entre catalán o castellano.

El procedimiento propuesto consiste en utilizar un **gestor de memorias de traducción y un procesador de textos**, para traducir los contenidos textuales e hipertextuales que integran el archivo **TUTORIAL.HLP**. El sistema de ayuda que debe localizarse se facilita tanto en su formato compilado HLP como descompilado en los componentes que lo integran.

#### **9.2. Objetivos**

Este ejercicio se propone ilustrar (junto con la práctica P10) con un caso práctico los principales aspectos tratados en el módulo teórico 05, dedicado a la localización de la documentación en formato electrónico de los productos informáticos (comúnmente denominada *ayuda en línea*). Localizando, además, un **curso sobre localización**, se persigue que el estudiante repase buena parte de los contenidos teóricos y ejercicios que integran el presente curso.

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático;
- conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiaridades y estructura de la documentación en formato electrónico de un producto informático;
- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en la localización de la documentación en formato electrónico un producto informático;

- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un sistema de ayuda en formato HLP;
- sepa cómo localizar los elementos textuales e hipertextuales de un sistema de ayuda en formato HLP utilizando diversas herramientas genéricas y especializadas;
- entienda los procesos de descompilación y compilación de un sistema de ayuda en formato HLP;
- realice de forma sistemática y exhaustiva la fase de *testing* de un sistema de ayuda en formato HLP como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 05 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 9.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, se necesitan los siguientes **materiales y herramientas**:

- el sistema de ayuda en formato WinHelp **TUTORIAL.HLP**, que se adjunta, en sendas subcarpetas, tanto en un único archivo HLP compilado como descompilado en los componentes que lo integran y que se detallan y describen más adelante,
- un **procesador de textos**, un **gestor de memorias de traducción** o cualquier otra herramienta con la que se pueda traducir archivos en formato RTF (*Rich Text Format*),
- el programa **Microsoft Help Workshop**, que puede descargarse gratuitamente de <http://www.microsoft.com/download/details.aspx?FamilyID=34d35502-4de9-4676-952c-34cc7f64f098&displaylang=en>.

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.



### 9.3.1. Contenido y utilización del sistema de ayuda

El sistema de ayuda en formato HLP que aquí se propone localizar contiene el **curso de Björn Austraat "Software and Web Localization: An Interactive Tutorial"**. Este curso es una breve introducción a la localización de software y sitios web dividida en varias secciones (o *temas*), e incluye un breve glosario con algunos términos comúnmente empleados en el sector de la localización.

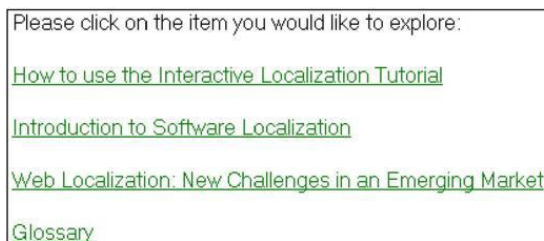


#### Página web

Además de este curso gratuito, en el sitio web del autor ([www.austraat.com](http://www.austraat.com)) pueden encontrarse otros materiales y herramientas útiles relacionados con el mundo de la localización.

Por lo demás, este sistema de ayuda cuenta con los elementos habituales en cualquier **ayuda en línea en formato WinHelp**:

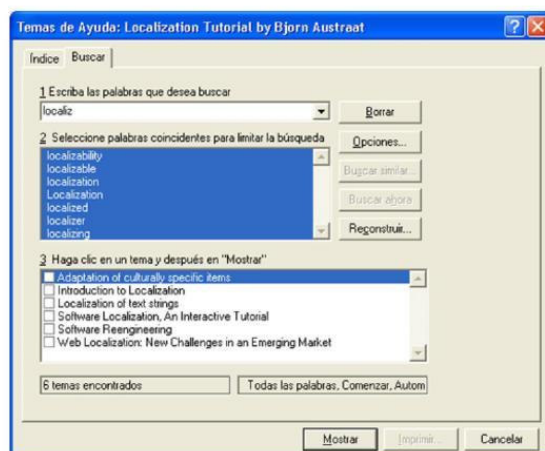
- un **índice de contenido** (*Table of Contents*), en el que se recogen, mediante epígrafes hipervinculados (*jumps*), **los temas** (*topics*) que integran el sistema de ayuda,



- diversos **botones y opciones de menú**, que permiten, por ejemplo, imprimir un tema de la ayuda, incluir anotaciones en él, definir marcadores de lectura o configurar los distintos parámetros de visualización del sistema de ayuda,



- y un **buscador de palabras clave (keywords)**, que permite encontrar con facilidad aquellos temas que contengan una determinada palabra o una combinación de varias.



Como se explica en el módulo teórico 05, la elaboración de un sistema de ayuda de este tipo (que suele usarse para documentar electrónicamente un producto informático o para crear materiales divulgativos y de formación) se realiza a partir de **diversos contenidos textuales, hipertextuales y gráficos que se compilan en uno o varios archivos HLP**. Dichos archivos de ayuda pueden consultarse luego ejecutándolos directamente o accediendo a ellos a través de las opciones del menú "Ayuda" (o "?") del producto del que forman parte o mediante la tecla F1, que es la que convencionalmente tiene asignado este cometido en cualquier programa.

Salvo que se disponga de los **archivos fuente (source files)** originales a partir de los cuales se compiló y generó originariamente el sistema de ayuda en formato HLP, para poder localizarlo íntegramente será preciso:

- primero, **descompilarlo** en sus componentes originales;
- segundo, **localizar los componentes textuales, hipertextuales y gráficos**;

- y finalmente, **volver a compilarlos** en uno o varios archivos HLP.

#### Compiladores y descompiladores

Es fácil encontrar en Internet tanto compiladores y descompiladores de sistemas de ayuda en formato WinHelp como programas que permiten realizar estas dos operaciones y otras con sistemas de ayuda en diversos formatos. Por ejemplo, en el sitio web [www.helpmaster.info](http://www.helpmaster.info), se detallan infinidad de recursos, en su mayoría gratuitos, para trabajar con sistemas de ayuda en los formatos más comunes.

En este caso, el sistema de ayuda que se propone localizar ya se facilita tanto compilado en un único archivo (en la subcarpeta `\build\TUTORIAL.HLP`) como descompilado en sus componentes originales (en la subcarpeta `\source\*.*`). La **versión descompilada**<sup>(27)</sup> está integrada por los siguientes archivos, cuyo contenido se describe a continuación:

(27) En este caso, la descompilación del archivo TUTORIAL.HLP se ha realizado con el descompilador gratuito HELPDECO, de Manfred Winterhoff (<http://www.appletmaster.de/zip/helpdc21.zip>).

archivo	descripción	¿localizable?
TUTORIAL.RTF	<i>Rich Text Format</i> contenido textual e hipertextual de los temas del sistema de ayuda	sí (con un procesador de textos, gestor de memorias de traducción o herramienta de localización)
bm?.BMP (numerados con el 0 y del 4 al 6)	<i>BitMap</i> imágenes planas del sistema de ayuda	sí (con un programa de tratamiento de imágenes)
bm?.SHG (numerados del 1 al 3 y con el 9)	<i>Segmented HyperGraphics</i> imágenes interactivas del sistema de ayuda	sí (con un editor de archivos SHG, que suelen incluir los propios programas de edición y compilación de sistemas de ayuda)
TUTORIAL.CNT	<i>help CoNTents</i> índice de los temas del sistema de ayuda	sí (con un editor de textos, un editor o compilador de sistemas de ayuda, o una herramienta de localización)
TUTORIAL.HPJ	<i>help Project</i> archivo del proyecto con los parámetros del sistema de ayuda necesarios para compilarlo	sí (con un editor de textos, un editor o compilador de sistemas de ayuda, o una herramienta de localización)

En este ejercicio se propone **localizar exclusivamente los elementos textuales e hipertextuales** (archivos RTE, CNT y HPJ). La localización de las imágenes de este sistema de ayuda se explica e ilustra en el módulo teórico 07 y en la práctica 13.

#### 9.3.2. Localización del sistema de ayuda (elementos textuales e hipertextuales)

De las estrategias y herramientas descritas en el módulo teórico 05, en este ejercicio práctico se propone, siguiendo las pautas que se detallan a continuación, utilizar:

- un **procesador de textos, combinado optativamente con un gestor de memorias de traducción**, para localizar el archivo TUTORIAL.RTF,

- el editor/compilador de sistemas de ayuda Microsoft Help Compiler, para localizar el índice (TUTORIAL.CNT) y el archivo de proyecto (TUTORIAL.HPJ).

#### Localización del archivo RTF

Aunque el RTF (*Rich Text Format*) es un formato abierto y universal, que se puede editar prácticamente con cualquier procesador de textos, los RTF provenientes de la descompilación de un sistema de ayuda presentan algunas **peculiaridades que es imprescindible tener en cuenta** al localizarlos. El archivo TUTORIAL.RTF presenta, entre otras, las siguientes:

- la **división por páginas** de los diversos temas y apartados que integran el sistema de ayuda, que es vital mantener procurando no eliminar accidentalmente ningún salto de página del documento RTF;
- la **intercalación de diversos códigos y referencias en el texto de los temas** del sistema de ayuda, por ejemplo,
  - los **hipervínculos (o jumps) a otros temas** del sistema de ayuda, que aparecen con **dobles subrayados y color verde** (cuando remiten a otro tema) o con **subrayado sencillo y color verde** (cuando su cometido es mostrar una ventana emergente, o *pop-up window*) y sí deben traducirse manteniendo intacto su formato;
  - el **identificador alfanumérico de cada hipervínculo**, que aparece como `texto_oculto_y_con_color_verde` (y cuyas palabras suelen ir separadas por un guión bajo) inmediatamente después de éste (sin ningún espacio) y no debe traducirse ni modificarse;
  - las **referencias a las imágenes** que se integrarán en el sistema de ayuda al compilarlo, las cuales aparecen entre llaves (por ejemplo, `{bmc bm0.BMP}`), a veces van seguidas de un identificador como texto oculto (por ejemplo, `{bmc bm5.BMP}idh_strings`) y no deben traducirse ni modificarse;
- la **inclusión de diversos códigos y referencias como notas a pie de página**, por ejemplo,
  - el **título de cada tema** (señalizado en el cuerpo del documento con el **símbolo \$** en voladita), cuyo texto se incluye en las notas al pie y sí debe traducirse;
  - el **identificador alfanumérico** de cada tema (señalizado en el cuerpo del documento con el **símbolo #** en voladita), que se incluye en las notas al pie y no debe traducirse ni modificarse;
  - las **palabras clave** (señalizadas en el cuerpo del documento con el **símbolo K** en voladita) que luego podrán utilizarse en el buscador del sis-

tema de ayuda y cuyo texto (incluido en las notas al pie) sí debe traducirse, prestando especial atención al punto y coma (;) que, sin espacio alguno, las separa (es aconsejable no eliminar ni añadir ninguna palabra clave).

Por lo demás, debe **mantenerse escrupulosamente el formato original** del documento RTE.

La necesidad de preservar la integridad de los mencionados códigos y referencias (algunos de los cuales llevan el atributo de texto oculto) –para garantizar así la eficaz compilación posterior del sistema de ayuda y su correcto funcionamiento– hace aconsejable mantener activada (o activar con frecuencia) la **función "Mostrar marcas de formato"**, de la que viene provista la mayoría de los procesadores de texto. De otro modo, se corre el riesgo de borrarlos o modificarlos accidentalmente. Es recomendable asimismo trabajar en la **vista "Diseño de impresión"**, de manera que se visualicen en todo momento los saltos de página y las notas al pie del documento RTE.

En general, el **procedimiento de traducción** de un archivo de este tipo no difiere sustancialmente del empleado para traducir cualquier documento RTF con un procesador de textos, contando o no con la ayuda de un gestor de memorias de traducción, siempre recomendable para garantizar la coherencia terminológica y fraseológica.

#### **Localización de los archivos de índice y de proyecto**

Tanto el **archivo de índice (TUTORIAL.CNT)** como el **archivo de proyecto (TUTORIAL.HPJ)** contienen elementos que es preciso localizar. En concreto:

- el **archivo de índice** contiene los **títulos de los temas** que integran el sistema de ayuda, precedidos y seguidos de diversos **códigos** que no deben traducirse ni modificarse,

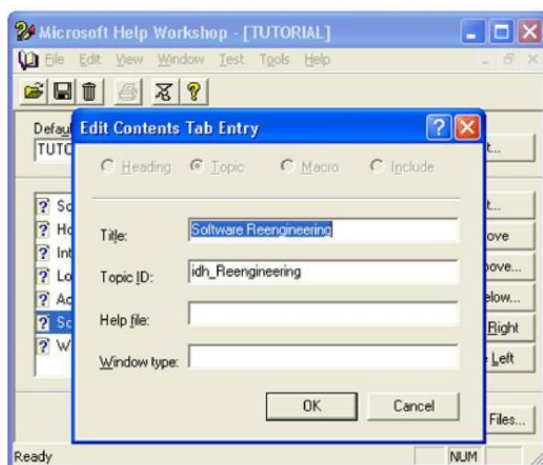
```
:Base TUTORIAL.HLP>main
:Title Localization Tutorial by Bjorn Austraat
: Software Localization, An Interactive Tutorial=IDH_MAIN
: How to Use the Interactive Tutorial=idh_How_to
: Introduction to Localization=idh_Introduction
: Localization of text strings=idh_strings
: Adaptation of culturally specific items=idh_culturE
: Software Reengineering=idh_Reengineering
: Web Localization: New Challenges in an Emerging Market=IDH_WEB_LOCALIZATION
```

- el **archivo de proyecto** contiene los **parámetros necesarios para compilar** el sistema de ayuda, y **otros elementos** que puede ser preciso localizar.

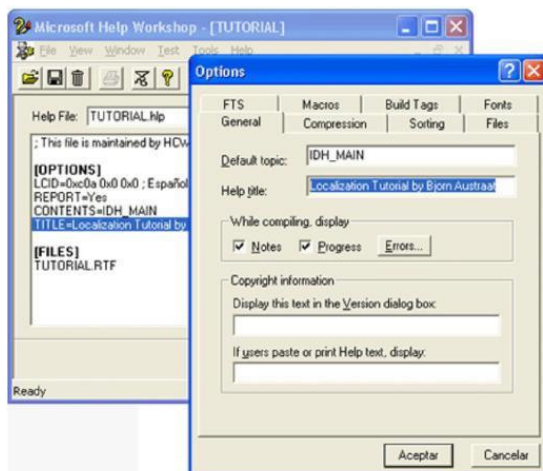
```
[OPTIONS]
TITLE=Localization Tutorial by Bjorn Austraat
CONTENTS=IDH_MAIN
COMPRESS=OFF
[FILES]
TUTORIAL.RTF
```

Estos dos archivos, que tienen formato "sólo texto" (*Text-only*), pueden modificarse con cualquier **editor** o **procesador de textos** (siempre que se preserve su formato original al guardarlos), o bien con la misma herramienta que se emplee para compilar el sistema de ayuda, en este caso, **Microsoft Help Workshop**.

Para ello, basta abrir con Microsoft Help Workshop el **archivo de índice** (**TUTORIAL.CNT**),



o el **archivo de proyecto** (**TUTORIAL.HPJ**),



para seleccionar el elemento que quiera modificarse, y traducirlo en el cuadro de diálogo que aparece al efecto.

Tras haber traducido íntegramente todos los elementos textuales e hipertextuales del sistema de ayuda (repartidos en los archivos RTF, CNT y HPJ), pueden acometerse la compilación del sistema de ayuda localizado y su posterior comprobación (*testing*) visual y funcional.

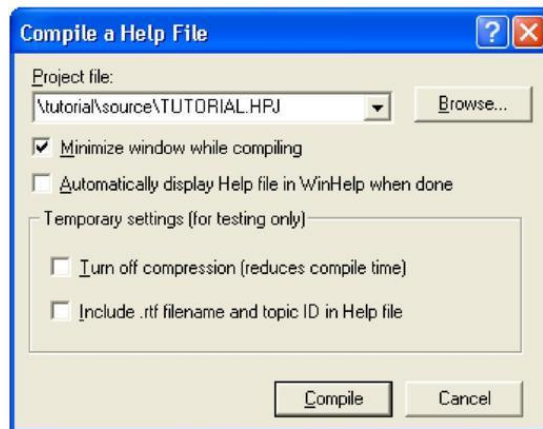
### 9.3.3. Compilación del sistema de ayuda

Lo habitual es que el cliente, tanto si es directo como si se trata de una empresa de servicios de localización, le facilite al traductor uno o varios archivos RTF para que los traduzca, y sea ella quien se ocupe tanto de la descompilación y (re)compilación del sistema de ayuda como del tratamiento de las imágenes que éste incluya, así como de otras tareas de cariz técnico.

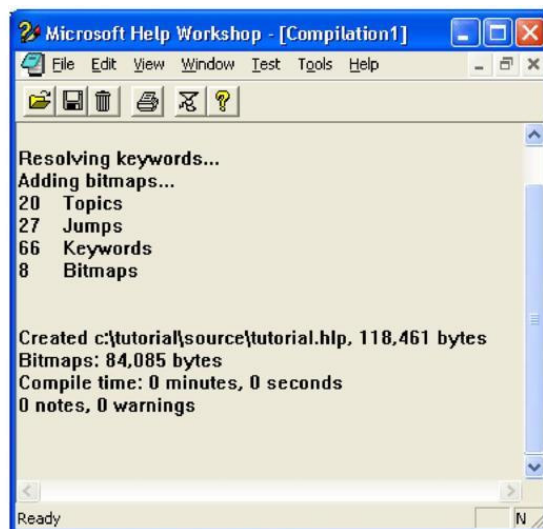
No obstante, en este ejercicio práctico, se propone realizar también **la compilación del sistema de ayuda localizado** con una doble intención:

- conocer y comprender el **procedimiento de compilación**, más sencillo de lo que a primera vista pueda parecerle al profano –amén de la siempre gratificante comprobación visual del trabajo realizado en su formato final–,
- y poder realizar el **testing** y la **corrección** del sistema de ayuda ya compilado.

Para compilar el sistema de ayuda, es preciso utilizar el compilador que incluye **Microsoft Help Workshop**. Tras haber sobrescrito el archivo TUTORIAL.RTF original para traducirlo (manteniendo su nombre y ubicación originales, junto a los demás archivos fuente del sistema de ayuda en la **subcarpeta \source**), basta seleccionar la opción **File > Compile** y elegir el archivo de proyecto (TUTORIAL.HPJ) para proceder a la compilación del sistema de ayuda.



Si se produjera algún error durante la compilación, el programa avisará al usuario y le detallará cuáles se han registrado o, por el contrario, le indicará que la **compilación del archivo final TUTORIAL.HLP** se ha realizado sin incidencias.





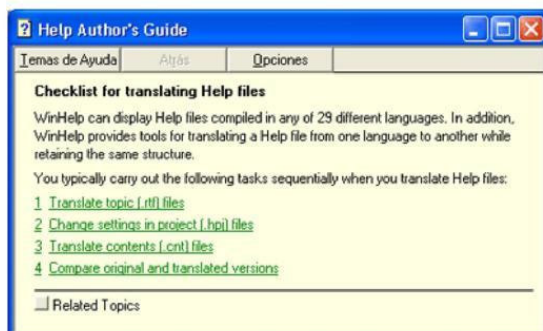
### 9.3.4. *Testing* y corrección de la versión compilada del sistema de ayuda

Tras haber compilado el sistema de ayuda, la última fase del proceso de localización consiste en **realizar el *testing***, para comprobar de manera exhaustiva su **integridad funcional** (*functional testing*) y **visual** (*cosmetic testing*).

En este caso, el *testing* integral del sistema de ayuda abarca dos comprobaciones:

- una **previa a la compilación**, que puede realizarse en Microsoft Help Workshop;
- y otra **posterior a la compilación**, que se efectúa ejecutando y consultando la versión localizada del sistema de ayuda (TUTORIAL.HLP).

Para realizar el *testing previo a la compilación* (aunque no es estrictamente imprescindible ni se exige como parte de este ejercicio práctico), el localizador puede servirse de las funciones que al efecto incluye Microsoft Help Workshop, las cuales se describen con detalle en el tema "Features for *testing* Help files" del sistema de ayuda de esta herramienta.



Por lo que al *testing posterior a la compilación* se refiere, deben consultarse de forma sistemática todos los temas del sistema de ayuda compilado (TUTORIAL.HLP) para ir comprobando el correcto funcionamiento de cada uno hipervínculos (*jumps*). Será preciso controlar asimismo si se han traducido las palabras clave del buscador del sistema de ayuda y poner a prueba el correcto funcionamiento de este.

Si se detecta algún error, hay que corregirlo en el archivo fuente (RTF, CNT o HPL) y volver a compilar el sistema de ayuda para comprobar que se ha subsanado en la versión compilada (HLP) tras la rectificación; y así sucesivamente

de manera cíclica hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados, con el fin de garantizar la calidad traductológica y funcional del sistema de ayuda localizado.

En el caso de un sistema de ayuda constituya la documentación electrónica de un producto informático, reviste especial importancia la **coherencia de todas las referencias intertextuales** que en la ayuda del programa se hacen a las opciones de la interfaz de este. Dada la abundancia de este tipo de referencias tanto en la documentación electrónica de un producto como en su documentación impresa, lo más racional y eficaz –aunque, por desgracia, no siempre lo más habitual– es localizar primero el software, y luego la documentación que lo acompaña, tanto en formato electrónico como impreso.

## **10. Localización de un sistema de ayuda de un producto informático en formato CHM**

### **10.1. Descripción de la práctica**

Este ejercicio práctico consiste en la **localización (parcial) de un sistema de ayuda en formato CHM (Compiled HTML)**, y en su **posterior compilación y comprobación funcional y visual (testing)**. El sistema de ayuda facilitado debe localizarse del inglés a la misma lengua de destino elegida en el ejercicio práctico P07, entre catalán y castellano.

El procedimiento propuesto consiste en utilizar un **gestor de memorias de traducción o cualquier herramienta que permita procesar lenguajes de etiquetado**, para traducir los contenidos textuales, metatextuales e hipertextuales que integran el archivo **User's Guide.CHM**. El sistema de ayuda que debe localizarse se facilita tanto en su formato compilado CHM como descompilado en los componentes que lo integran.

Aunque no es estrictamente imprescindible, se presupone que con anterioridad se ha realizado el ejercicio práctico P07, en el cual se propone la localización de la interfaz del programa **Translator's Abacus de Global Rendering (WordCount.EXE)**.

### **10.2. Objetivos**

Este ejercicio se propone ilustrar (junto con la práctica P09) con un caso práctico los principales aspectos tratados en el módulo teórico 05, dedicado a la localización de la documentación en formato electrónico de los productos informáticos (comúnmente denominada *ayuda en línea*). El sistema de ayuda propuesto pertenece al programa **Translator's Abacus de Global Rendering**, cuya localización se propone en el ejercicio práctico P07.

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación en formato electrónico de un producto informático;
- conozca algunos conceptos básicos de diseño y programación de aplicaciones informáticas necesarios para comprender los elementos, peculiari-

dades y estructura de de la documentación en formato electrónico de un producto informático;

- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en la localización de la documentación en formato electrónico un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en un sistema de ayuda en formato CHM;
- sepa cómo localizar los elementos textuales e hipertextuales de un sistema de ayuda en formato CHM utilizando diversas herramientas genéricas y especializadas;
- entienda los procesos de descompilación y compilación de un sistema de ayuda en formato CHM;
- realice de forma sistemática y exhaustiva la fase de *testing* de un sistema de ayuda en formato CHM como parte de su localización, y valore la importancia de esta etapa.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 05 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 10.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, se necesitan los siguientes **materiales y herramientas**:

- el sistema de ayuda **User's Guide.CHM**, que se adjunta, en sendas subcarpetas, tanto en un único archivo CHM compilado como descompilado en los componentes que lo integran, los cuales se detallan y describen más abajo;
- el programa **Translator's Abacus**, cuya localización se propone en la práctica P07 (disponible de forma gratuita en [www.globalrendering.com/word-count/wordcount.zip](http://www.globalrendering.com/word-count/wordcount.zip));
- un **gestor de memorias de traducción** o cualquier otra herramienta con la que se puedan procesar archivos de etiquetado HTM(L)<sup>(28)</sup>;
- y el programa gratuito **Microsoft HTML Help Workshop**, que puede descargarse de

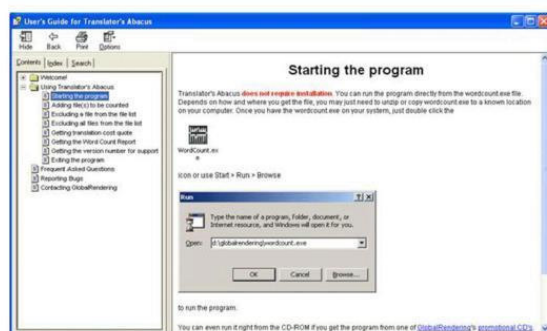
<sup>(28)</sup> Como las que se describen y utilizan en el módulo teórico 02, y los ejercicios prácticos P02 y P03.

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=00535334-C8A6-452F-9AA0-D597D16580CC&displaylang=en>.

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

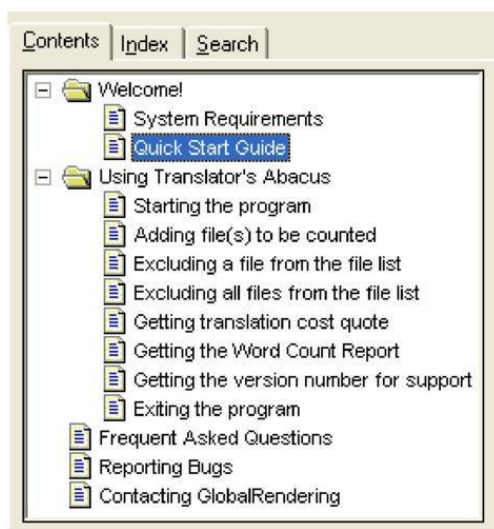
### 10.3.1. Contenido y utilización del sistema de ayuda

El sistema de ayuda en **formato CHM** que aquí se propone localizar está formado por un único archivo (**User's Guide.CHM**) y contiene la documentación en formato electrónico del programa **Translator's Abacus de Global Rendering**.



Por lo demás, este sistema de ayuda cuenta con los elementos habituales en cualquier ayuda en línea en formato **Compiled HTML (CHM)**:

- un **índice de contenido** (*Table of Contents*), en el que se recogen, mediante epígrafes hipervinculados (*jumps*), **los temas** (*topics*) que integran el sistema de ayuda;

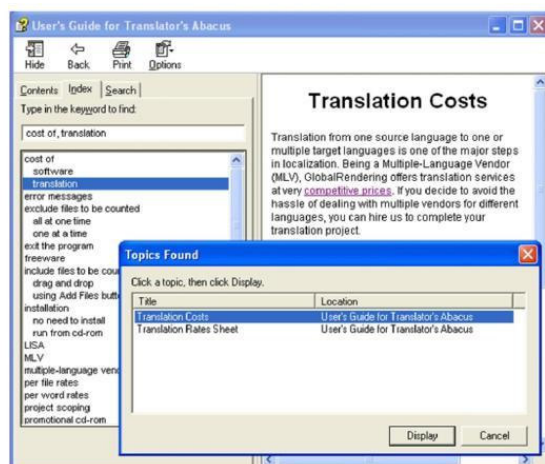


- diversos iconos y pestañas, que permiten, por ejemplo, navegar por el sistema de ayuda, imprimir algún tema, o configurar los distintos parámetros de visualización;



- un índice de las palabras clave definidas como tal en cada uno de los temas que integran el sistema de ayuda;

## 4. Resultados



- y un buscador de palabras clave (*keywords*), que permite encontrar con facilidad aquellos temas que contengan una determinada palabra o una combinación de varias.



Como se explica en el módulo teórico 05, la elaboración de un sistema de ayuda de este tipo (que suele usarse para documentar electrónicamente un producto informático o para crear materiales divulgativos y de formación) se realiza a partir de **diversos contenidos textuales, hipertextuales y gráficos que se compilan en uno o varios archivos CHM**. Dichos archivos de ayuda pueden consultarse luego ejecutándolos directamente o accediendo a ellos a

través de las opciones del menú "Ayuda" (o "?") del producto del que forman parte o mediante la tecla F1, que es la que convencionalmente tiene asignado este cometido en cualquier programa.

#### **Compiladores y descompiladores**

Es fácil encontrar en Internet tanto compiladores y descompiladores de sistemas de ayuda en formato CHM como programas que permiten realizar estas dos operaciones y otras con sistemas de ayuda en diversos formatos. Por ejemplo, en el sitio web [www.helpmaster.info](http://www.helpmaster.info), se detallan infinidad de recursos, en su mayoría gratuitos, para trabajar con sistemas de ayuda en los formatos más comunes.

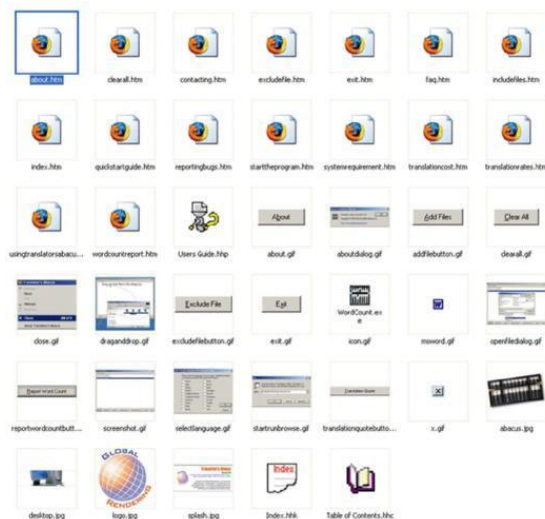
Salvo que –como aquí sucede– se disponga de los **archivos fuente** (*source files*) originales a partir de los cuales se compiló y generó originariamente el sistema de ayuda en formato CHM, para poder localizarlo íntegramente será preciso:

- primero, **descompilarlo** en sus componentes originales;
- segundo, **localizar los componentes textuales, hipertextuales y gráficos**;
- y finalmente, **volver a compilarlos** en uno o varios archivos CHM<sup>29</sup>.

<sup>(29)</sup>En este caso, la **descompilación del archivo User's Guide.CHM** se ha realizado con el descompilador del que viene provisto el propio **Microsoft HTML Help Workshop**. Para descompilar un sistema de ayuda de este tipo, basta seleccionar la opción **File > Decompile** para elegir el archivo CHM que se pretende descompilar y la carpeta en la que se almacenarán los archivos resultantes de la descompilación.

En este caso, el sistema de ayuda que se propone localizar ya se facilita tanto compilado en un único archivo (en la subcarpeta `\build\User's Guide.CHM`) como descompilado en sus componentes originales (en la subcarpeta `\source\*.*`).





La versión descompilada de este sistema de ayuda en formato CHM está integrada por un total de 40 archivos, cuyo contenido se describe a continuación:

archivo	descripción	¿localizable?
16 archivos *.HTML	contenido textual e hipertextual de los temas del sistema de ayuda	sí (con un gestor de memorias de traducción o herramienta de localización, o con cualquier programa que permita procesar lenguajes de etiquetado)
17 archivos *.GIF	imágenes sin capas del sistema de ayuda que corresponden a capturas de la interfaz del programa, que requieren escasa resolución	sí (con un programa de capturas de pantalla o, en algunos casos, con la ayuda del teclado [tecla ImprPant combinada o no con ALT])
4 archivos *.JPG	imágenes fotográficas o pseudofotográficas que requieren una resolución superior	sí (con un programa de tratamiento de imágenes o con el propio editor de imágenes que incluye Microsoft HTML Help Workshop)
Table of Contents.HHC	Html Help Contents índice de los temas del sistema de ayuda	sí (con un editor de textos, un editor o compilador de sistemas de ayuda, o una herramienta de localización)
Index.HHK	Html Help Keywords índice de palabras clave definidas como tales en cada tema de ayuda	sí (con un editor de textos, un editor o compilador de sistemas de ayuda, o una herramienta de localización)
Users Guide.HHP	Html Help Project archivo del proyecto con los parámetros del sistema de ayuda necesarios para compilarlo	puede ser necesario realizar pequeños ajustes (con un editor de textos, un editor o compilador de sistemas de ayuda, o una herramienta de localización)

En este ejercicio se propone **localizar exclusivamente los elementos textuales e hipertextuales (archivos HTML) y los archivos funcionales del sistema de ayuda (HHC, HHK y HHP)**. Es recomendable **consultar constantemente el sistema de ayuda compilado** para contextualizar los textos siempre que sea necesario a medida que se van traduciendo.

#### Localización de imágenes

La **localización de imágenes** como las que contiene este sistema de ayuda (capturas de pantalla totales y parciales, e imágenes sin capas) se explica e ilustra en el módulo teórico 07 y en la práctica 13.

#### Traducción de la ayuda

No es **obligatorio traducir íntegramente los textos** del sistema de ayuda: basta con traducir, al menos, algún segmento de cada tema/pantalla, de manera que pueda comprobarse el resultado tras haberlo recompilado. Lo importante aquí es comprender tanto la estructura y los componentes de un sistema de ayuda en formato CHM como los procesos de descompilación/compilación y de traducción de cada uno de los tipos de archivo, y no tanto el volumen de texto que pueda llegar a traducirse.

### 10.3.2. Localización del sistema de ayuda

De las **estrategias y herramientas** descritas en el módulo teórico 05, en este ejercicio práctico se propone, siguiendo las pautas que se detallan a continuación, utilizar:

- un gestor de memorias de traducción, una herramienta de localización o cualquier programa que permita procesar lenguajes de etiquetado, para localizar **los archivos HTML** que integran el sistema de ayuda User's Guide.CHM,
- el editor/compilador/descompilador de sistemas de ayuda en formato CHM Microsoft HTML Help Workshop, para localizar **el índice de contenido (Table of Contents.HHC)**, **el de palabras clave (Index.HHK)** y **el archivo de proyecto (Users Guide.HHP)**.

#### Localización de los archivos HTM(L)

Tanto la **problemática** que plantea como las estrategias y herramientas que se emplean en la localización de archivos HTM(L) provenientes de la descompilación de un sistema de ayuda CHM son **idénticas a las de los que integran cualquier sitio web**, tal y como se describe e ilustra en el módulo teórico 02 y en los ejercicios prácticos del P02 a P05.

Los **16 archivos HTM(L)** resultantes de la descompilación de este sistema de ayuda corresponden a sendos temas de ayuda, e incluyen:

- **elementos textuales**, que constituyen el grueso del contenido del sistema de ayuda, y cuya problemática de traducción no difiere de la de un archivo HTML convencional;
- **elementos metatextuales**, que aquí se reducen al título de cada archivo (delimitado por sendas etiquetas `<TITLE>Título del documento</TITLE>`).

LE>), el cual ha de coincidir con el que aparece en el índice de contenidos del sistema de ayuda<sup>30</sup>;

<sup>(30)</sup>Este sistema de ayuda **no contiene etiquetas <META>**, salvo la que especifica el tipo de contenido de cada archivo HTML y el juego de caracteres que emplea (iso-8859-1), que en este caso no es preciso localizar puesto que es uno de los que utilizan habitualmente tanto el catalán como el castellano para su correcta visualización en cualquier navegador (<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">).

- **elementos interactivos**, que aquí se reducen a **hipervínculos**<sup>31</sup> que enlazan los diferentes temas entre sí o con algún recurso externo<sup>32</sup>;

<sup>(32)</sup>Como sucede, por citar un caso, con la URL (www.globalrendering.com) y la dirección de correo electrónico (info@globalrendering.com) incluidas en el archivo **contacting.HTML**, que no habría que localizar salvo que el cliente decidiera lo contrario, por ejemplo, si la página principal de la versión del sitio web de Global Rendering en catalán o en castellano tuvieran un nombre y/o ubicación diferentes, en el primer caso, o existiera o se habilitara una dirección de correo distinta para solicitar información a través de las versiones localizadas de la web, en el segundo.

- **elementos gráficos**, entre los que se incluyen 17 capturas de pantalla de la interfaz del programa Translator's Abacus en formato en formato GIF y otras 4 imágenes sin capas en formato JPG.

A diferencia de lo que sucede en la localización de un sitio web, en lo que respecta a **la estructura de archivos y carpetas y sus nombres**, en este caso no sería ni necesario ni aconsejable modificarlos, puesto que ello afectaría a la recompilación del sistema de ayuda, salvo que se hicieran los pertinentes ajustes en el archivo de proyecto HHP. Por consiguiente, no es preciso reajustar, por ejemplo, el atributo **HREF del elemento A** de los hipervínculos ni el atributo **SRC= del elemento IMG** de las imágenes.

En resumidas cuentas, ni el **procedimiento de traducción** ni las **estrategias y herramientas** empleados para localizar los archivos que contienen los elementos textuales, metatextuales, interactivos y gráficos de un sistema de ayuda en formato CHM difieren, en lo esencial, de los utilizados para localizar un sitio web estático convencional.

#### **Localización de los archivos proyecto (HHP), de índice (HHC) y de palabras clave (HHK)**

El archivo de proyecto y los índices de contenido y de palabras clave del sistema de ayuda contienen **elementos que es preciso localizar**. En concreto:

- el **archivo de proyecto (Users Guide.HHP)** contiene los **parámetros necesarios para recompilar** el sistema de ayuda, y **otros elementos** que pueden ser preciso localizar.

<sup>(31)</sup>**No contiene otros elementos interactivos como formularios o scripts**, ya explicados e ilustrados en el módulo teórico 02 y los ejercicios prácticos del P02 a P05.

```
[OPTIONS]
Binary TOC=No
Binary Index=Yes
Compiled File=Users Guide.chm
Contents File=Table of Contents.hhc
Index File=Index.hhk
Default Window=main
Default Topic=index.htm
Default Font=
Full-text search=Yes
Auto Index=Yes
Language=
Title=&#x3E;Abacus Online Help
```

- el **índice de contenido (Table of Contents.HHC)**, alojado en un archivo etiquetado cuya codificación interna se asemeja a la de un documento HTML convencional, contiene los **títulos de los temas** y los **nombres de los archivos** que integran el sistema de ayuda, dentro de diversas **etiquetas** que no deben traducirse ni modificarse;

```
<LI> <OBJECT type="text/sitemap">
  <param name="Name" value="Frequent Asked Questions">
  <param name="Local" value="faq.htm">
  </OBJECT>
  <LI> <OBJECT type="text/sitemap">
  <param name="Name" value="Reporting Bugs">
  <param name="Local" value="reportingbugs.htm">
  </OBJECT>
  <LI> <OBJECT type="text/sitemap">
  <param name="Name" value="Contacting GlobalRendering">
  <param name="Local" value="contacting.htm">
  </OBJECT>
```

- el **índice de palabras clave (Index.HHK)**, codificado con un etiquetado similar al anterior, contiene las **palabras clave** identificadas como tales en cada uno de los **archivos** del sistema de ayuda;

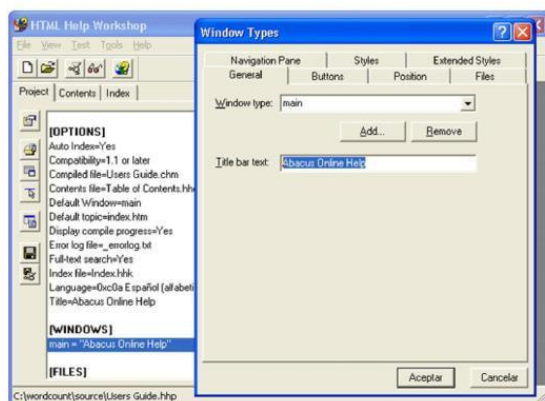
```
LI> <OBJECT type="text/sitemap">
  <param name="Name" value="rc files">
  <param name="Local" value="faq.htm">
  </OBJECT>
  <LI> <OBJECT type="text/sitemap">
  <param name="Name" value="report format, change of">
  <param name="Local" value="faq.htm">
  </OBJECT>
```

Estos tres archivos, que tienen formato "sólo texto" (*Text-only*), pueden modificarse con cualquier **editor o procesador de textos** (siempre que se preserve su formato original al guardarlos), con la misma herramienta que se emplee para compilar el sistema de ayuda (en este caso, **Microsoft HTML Help Workshop**) o bien con prácticamente cualquier **gestor de memorias de traducción o herramienta de localización**.

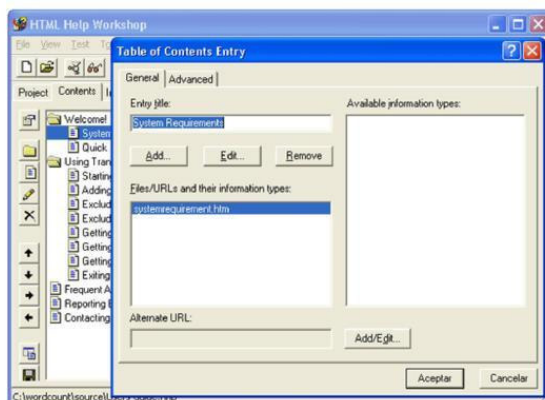
Si se opta por utilizar **Microsoft HTML Help Workshop**, basta abrir el archivo de proyecto e ir seleccionando las respectivas secciones (*Project*, *Contents* o *Keywords*) y, en cada una de ellas, el elemento que se desee modificar, para localizar, en los cuadros de diálogo al efecto:

- el propio **archivo de proyecto (Users Guide.HHP)**,

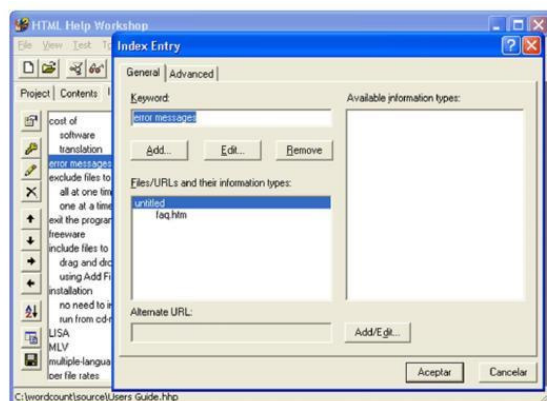
## 4. Resultados



- el índice de contenido (Table of Contents.HHC),

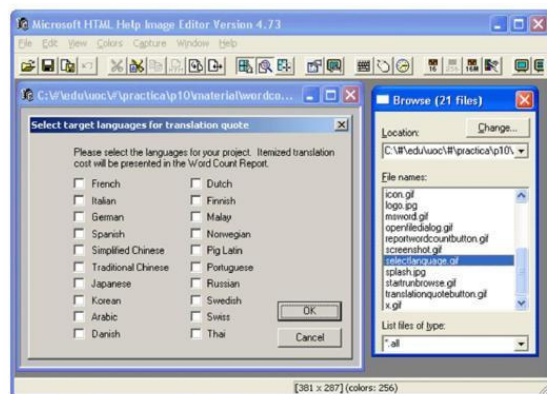


- y el índice de palabras clave (Index.HHK).



### Localización de las imágenes

Como ya se ha indicado, las **pautas y herramientas para la localización de las imágenes** de este sistema de ayuda se describen e ilustran en el módulo teórico 07 y el ejercicio práctico P13. Además de las herramientas en ellos mencionadas, en este caso puede utilizarse el propio **editor de imágenes de Microsoft HTML Help Workshop**, que dispone de funciones básicas tanto para la captura de pantallas como para el tratamiento de imágenes sencillas sin capas.



Por lo demás, debe tenerse en cuenta, no obstante, que, a diferencia de lo que sucede en un sistema de ayuda en formato HLP (en el que las imágenes suelen estar en formatos BMP y SHG), las de uno en formato CHM suelen ser **archivos GIF** (en el caso de las capturas de pantalla) y **archivos JP(E)G** (cuando se trata de imágenes pseudofotográficas o que requieran mayor resolución). En este

aspecto, por tanto, la localización de las imágenes de un sistema de ayuda CHM se asemeja mucho más a la los elementos gráficos de un sitio web que a la de los incluidos en un sistema de ayuda HLP.

### 10.3.3. Compilación del sistema de ayuda

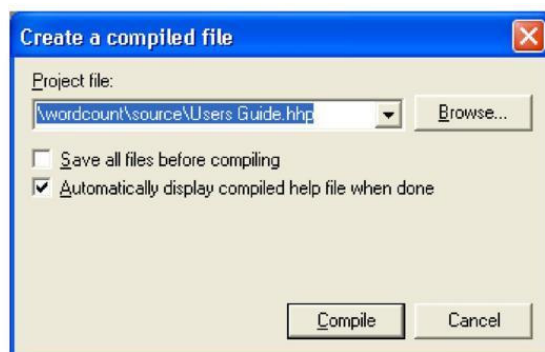
Tras haber traducido íntegramente todos los elementos del sistema de ayuda (tanto textuales, metatextuales e interactivos como gráficos), puede acometerse la **compilación del sistema de ayuda localizado** para proceder a su exhaustiva comprobación (*testing*) visual y funcional.

Lo habitual es que el cliente, tanto si es directo como si se trata de una empresa de servicios de localización, le facilite al traductor los archivos HTML sin más para que los traduzca, y sea él quien se ocupe tanto de la descompilación y (re)compilación del sistema de ayuda como del tratamiento de las imágenes que éste incluya, así como de otras tareas de cariz técnico.

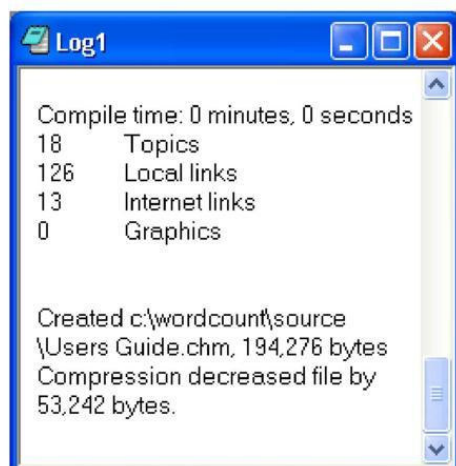
No obstante, en este ejercicio práctico, se propone realizar también **la compilación del sistema de ayuda localizado** con una doble intención:

- conocer y comprender el **procedimiento de compilación** (más sencillo de lo que a primera vista pueda parecerle al profano) –amén de la siempre gratificante comprobación visual del trabajo realizado en su formato final–,
- y poder realizar el **testing** y la **corrección** del sistema de ayuda ya compilado.

Para compilar este sistema de ayuda, es preciso utilizar el compilador que incluye **Microsoft HTML Help Workshop**. Tras haber sobrescrito una copia de los archivos originales con sus respectivas versiones localizadas (manteniendo su nombre y ubicación originales, junto a los demás archivos fuente del sistema de ayuda en la **subcarpeta \source**), basta seleccionar la opción **File > Compile** y elegir el archivo de proyecto (**Users Guide.HHP**) para proceder a la compilación del sistema de ayuda.



Si se produjera algún error durante la compilación, el programa avisará al usuario y le detallará cuáles se han registrado o, por el contrario, le indicará que la **compilación del archivo final User's Guide.CHM** se ha realizado sin incidencias.



#### 10.3.4. *Testing* y corrección de la versión compilada del sistema de ayuda

Tras haber compilado el sistema de ayuda, la última fase del proceso de localización consiste en **realizar el *testing***, para comprobar de manera exhaustiva su **integridad funcional** (*functional testing*) y **visual** (*cosmetic testing*).

En este caso, el *testing* integral del sistema de ayuda abarca dos comprobaciones:



- una **previa a la compilación**, que puede realizarse en Microsoft HTML Help Workshop;
- y otra **posterior a la compilación**, que se efectúa ejecutando y consultando la versión localizada del sistema de ayuda (User's Guide.CHM).

Para realizar el **testing previo a la compilación** (aunque no es estrictamente imprescindible ni se exige como parte de este ejercicio práctico), el localizador puede servirse de las funciones que al efecto incluye Microsoft HTML Help Workshop, las cuales se describen con detalle en el propio sistema de ayuda de esta herramienta.

Por lo que al **testing posterior a la compilación** se refiere, deben consultarse de forma sistemática todos los temas del sistema de ayuda compilado (User's Guide.CHM) para ir comprobando el correcto funcionamiento de cada uno hipervínculos (*jumps*). Será preciso verificar asimismo si se han traducido las palabras clave del buscador del sistema de ayuda y poner a prueba el correcto funcionamiento de este.

**Si se detecta algún error**, hay que corregirlo en el archivo fuente que corresponde y volver a compilar el sistema de ayuda para comprobar que se ha subsanado en la versión compilada (CHM) tras la rectificación; y así sucesivamente de manera cíclica hasta haber resuelto todos los errores y problemas funcionales detectados, con el fin de garantizar la calidad traductológica y funcional del sistema de ayuda localizado.

En el caso de un sistema de ayuda constituya la documentación electrónica de un producto informático, reviste especial importancia la **coherencia de todas las referencias intertextuales** que en la ayuda del programa se hacen a las opciones de la interfaz de este. Dada la abundancia de este tipo de referencias tanto en la documentación electrónica de un producto como en su documentación impresa, lo más racional y eficaz –aunque, por desgracia, no siempre lo más habitual– es localizar primero el software, y luego la documentación que lo acompaña, tanto en formato electrónico como impreso.

## **11. Localización de la documentación impresa de un producto informático en formato ofimático**

### **11.1. Descripción de la práctica**

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de la documentación impresa de un producto informático en un formato ofimático**. La documentación facilitada debe localizarse del inglés a la misma lengua de destino elegida en el ejercicio práctico P06, entre catalán o castellano.

El procedimiento propuesto consiste en utilizar un **procesador de textos** para traducir la documentación propuesta sobrescribiendo el archivo original e insertando en él una captura de pantalla del producto que se ha localizado en el ejercicio práctico P06 (CompleteWordCount). El archivo que debe localizarse se facilita, y ha de entregarse, en **formato de Microsoft Word**.

Aunque no es estrictamente imprescindible, se presupone que con anterioridad se ha realizado el ejercicio práctico P06, en el cual se propone la localización de la interfaz del programa CompleteWordCount.

### **11.2. Objetivos**

Este ejercicio se propone ilustrar (junto con la práctica P12) con un caso práctico los principales aspectos tratados en el módulo teórico 06, dedicado a la localización de la documentación impresa de un producto informático (en formato tanto ofimático como de autoedición).

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación impresa de un producto informático;
- conozca los elementos, peculiaridades y estructura de de la documentación impresa de un producto informático;
- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en la localización de la documentación impresa de un producto informático;

- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en la documentación impresa de un producto informático;
- sepa cómo localizar la documentación impresa de un producto informático en un formato ofimático.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 06 *con posterioridad*. Proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 11.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, se necesitan los siguientes **materiales y herramientas**:

- la plantilla de MS-Word **CompleteWordCount.DOT** (adjunta al presente documento y ya localizada parcialmente en el ejercicio práctico P06),
- un **procesador de textos**, y optativamente un **gestor de memorias de traducción** capaz de procesar archivos en formato DOC, RTF o similar.

A continuación se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

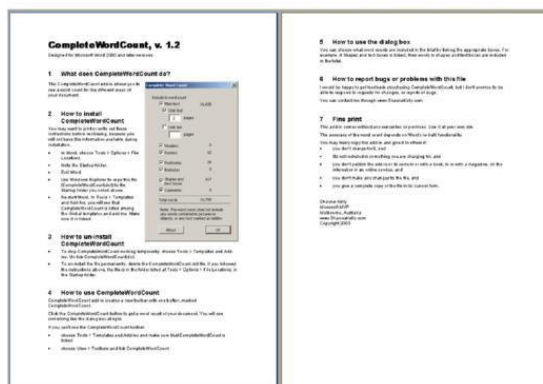
#### 11.3.1. La documentación de CompleteWordCount

CompleteWordCount es una pequeña aplicación cuya finalidad es contar las palabras de un documento en MS-Word para Windows, tal y como se describe en el ejercicio práctico P06, en el cual se propone la localización íntegra de su interfaz.

Aunque la documentación de este programa se facilita en formato electrónico como parte de la plantilla que contiene su interfaz (CompleteWordCount.DOT), se asemeja mucho (tanto en su formato como en su estilo, estructura y contenido) a la que suele acompañar a cualquier producto informático en forma de manuales y otros documentos y materiales impresos.

#### Página web

CompleteWordCount también puede descargarse gratuitamente del sitio web de su autora, Shauna Kelly (<http://www.shaunakelly.com/word/CompleteWordCount/index.html>).



### 11.3.2. Localización de la documentación de CompleteWordCount

Para traducir la documentación de CompleteWordCount, es preciso:

- abrir en MS Word el archivo CompleteWordCount.DOT y guardarlo en formato DOC<sup>33</sup>,

<sup>(33)</sup> Si se prefiere utilizar otro procesador de textos, puede guardarse el documento, por ejemplo, en formato RTF (*Rich Text Format*), compatible con la inmensa mayoría de las aplicaciones de tratamiento de textos. En tal caso, no obstante, lo habitual es entregarle el documento final

- traducir el texto sobrescribiendo el archivo original y manteniendo a toda costa su formato,
- sustituir la captura de pantalla original por la de la interfaz localizada del producto (utilizando para ello el resultado del ejercicio práctico P06).

#### Traducción del texto

En este caso, se trata de un breve documento de dos páginas que explica e ilustra, mediante una serie de instrucciones y una captura de pantalla, el proceso de instalación y el funcionamiento del programa.

Entre los aspectos del documento a los que debe prestarse especial atención a la hora de traducirlo, revisten especial importancia las referencias a las opciones de la interfaz del producto, la mayoría de las cuales aparecen en la captura del programa localizado. Tales referencias suelen aparecer marcadas ortotipográficamente con algún atributo de formato (negrita, versalita, etc.).

Es importante asimismo mantener a toda costa la **uniformidad fraseológica y estilística** entre los distintos apartados o capítulos de un documento de este tipo. Para ello, resulta prácticamente imprescindible servirse de un **gestor de memorias de traducción**; no sólo porque suelen abundar segmentos repetidos y coincidentes, sino sobre todo porque una herramienta facilita en gran medida la tarea de mantener la coherencia del documento. Suele ser habitual también acudir a la ayuda de un **gestor de bases de datos terminológicas** para elaborar o utilizar glosarios terminológicos, que a menudo facilita el propio cliente.

Por lo demás, ni traductológica ni técnicamente, la traducción de un documento como el propuesto se diferencia de la de uno convencional.

### **Realización e inserción de la captura de pantalla**

Una de las particularidades de la documentación de un producto informático es la presencia de abundantes capturas de pantalla, que **ilustran y ejemplifican las instrucciones detalladas en el texto**.

En este caso, el documento propuesto contiene una sola captura de pantalla, que reproduce el **cuadro de diálogo principal de la interfaz del producto**.



Aunque lo habitual es utilizar algún programa especializado en el tratamiento y la realización capturas de pantalla, en este caso puede bastar con utilizar la **tecla ImprPant** de la que viene provisto cualquier teclado. Dicha tecla captura todo el contenido actual de la pantalla; cuando se combina con la tecla ALT, captura sólo el elemento activo que se visualiza en primer plano. Así pues, basta con mostrar el cuadro de diálogo y pulsar la combinación **ALT+ImprPant** para capturar la imagen. De este modo, la captura queda almacenada momentáneamente en el Portapapeles y puede pegarse dentro del documento para sustituir la imagen original por la de la interfaz localizada.

Idealmente la captura localizada debe **reflejar con toda la fidelidad que sea posible lo que se ve en la imagen original**. A veces, no obstante, puede resultar muy laborioso reproducir todos los detalles (en este caso, los datos arrojados por el recuento). En tales casos, lo más práctico es primar el **cometido que cumple la captura en el texto original**, ya que de otro modo la elaboración de la captura localizada podría llevar mucho tiempo y ser poco rentable. Téngase en cuenta que la documentación de un producto informático de mediana envergadura puede contener decenas de capturas de pantalla.

Así, **por ejemplo**, en la captura del documento propuesto, los números que aparecen son totalmente accesorios y podrían sustituirse por otros sin que ello afectara en lo esencial a la función que cumple la imagen en el documento original. En determinados casos, sí podría ser relevante, no obstante, el hecho de que aparecieran o no seleccionadas determinadas casillas de verificación u otras opciones.

### **11.3.3. Revisión de la documentación localizada**

La fase de revisión de la documentación impresa de un producto informático no difiere esencialmente de la de cualquier documento traducido, salvo por la primordial importancia que reviste la **comprobación de todas las referencias que aparezcan en el texto a los mensajes y opciones del software**, que supuestamente ya se ha localizado con anterioridad.

Aunque lo más racional y eficaz es **localizar el software de un producto informático antes que su documentación**, con frecuencia se comienza a traducir la documentación, tanto impresa como electrónica, antes de que haya finalizado la localización (o incluso el desarrollo) del software al que acompaña. En tales casos, puede optarse por dejar en el idioma original (y marcar de algún modo para identificarlas luego con facilidad) las referencias a los mensajes y opciones del software, de modo que puedan traducirse una vez que haya culminado la localización de la interfaz del producto.

## 12. Localización de la documentación impresa de un producto informático en formato de autoedición

### 12.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de la documentación impresa de un producto informático en un formato de autoedición (DTP)**. La documentación facilitada debe localizarse del inglés a la lengua de destino que se prefiera entre catalán o castellano (idealmente la misma elegida en los ejercicios prácticos P06 y P11).

#### Documentación del producto

En este ejercicio, se parte del supuesto de que la documentación del producto se ha elaborado con la aplicación comercial **Adobe FrameMaker**, una de las más utilizadas tradicionalmente en el sector. No obstante, existen otras aplicaciones de autoedición para realizar este cometido, también de software libre, como las mencionadas en el módulo teórico 06. Lo previsible –y lo deseable– es que las herramientas de traducción asistida y localización vayan incluyendo paulatinamente sendos filtros para convertir archivos de diversas aplicaciones de autoedición a formatos de intercambio como el XLIFF, como ya han hecho algunas con los formatos de DTP más comunes.

El procedimiento consiste en utilizar alguna de las estrategias propuestas para convertir los **tres documentos MIF de FrameMaker (Maker Interchange Format)** adjuntos a algún formato en el que puedan traducirse con una **herramienta de traducción asistida o de localización**. Los tres archivos que deben localizarse se facilitan y han de entregarse en **formato MIF**.

Aunque no es estrictamente imprescindible, se presupone que con anterioridad se han realizado los ejercicios prácticos P06 y P11, en los cuales se proponen respectivamente la localización de la interfaz del programa CompleteWordCount y de su documentación en el formato ofimático comercial Microsoft DOC. En caso afirmativo, podrán reutilizarse las unidades de traducción entonces generadas y almacenadas en una memoria de traducción.

El **objetivo fundamental de este ejercicio** no es tanto la mecánica de traducción de una herramienta de traducción asistida o de localización –ya explicada y practicada con creces en otros ejercicios– sino los **procedimientos y estrategias de conversión entre diferentes formatos** comunes, en este caso, en la localización de la documentación de un producto elaborada con alguna aplicación de autoedición y, en general, en la de otros componentes de un producto informático.



### 12.2. Objetivos

Este ejercicio se propone ilustrar (junto con la práctica P11) con un caso práctico los principales aspectos tratados en el módulo teórico 06, dedicado a la localización de la documentación impresa de un producto informático (en formatos tanto ofimático como de autoedición).

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de la documentación impresa de un producto informático;
- conozca los elementos, peculiaridades y estructura de la documentación impresa de un producto informático;
- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, y los procesos y fases habituales en la localización de la documentación impresa de un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales en la documentación impresa de un producto informático;
- y sepa cómo localizar la documentación impresa de un producto informático en un formato de autoedición (DTP).

### 12.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, se necesitan los siguientes **materiales y herramientas**:

- la plantilla de Microsoft Word **CompleteWordCount.DOT**, adjunta a éste y a los ejercicios prácticos P06 y P11;
- el paquete de archivos **CWC\_FrameMaker**, que se adjunta y cuyo contenido se describe más adelante;

- y las demás **herramientas** que se detallan en los correspondientes subapartados de este ejercicio, según la estrategia de localización elegida entre las propuestas<sup>34</sup>.

<sup>(34)</sup>De las estrategias propuestas en este ejercicio práctico, **bastará elegir una**, preferiblemente entre las dos propuestas en el **apartado 3.2 (MIF <-> XLIFF)**. Conviene, no obstante, **familiarizarse con las restantes**, puesto que se emplean de manera habitual en el mercado comercial de la localización.

A continuación se describen los materiales del ejercicio y se explican los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

### 12.3.1. La documentación (de CompleteWordCount) en formato de autoedición

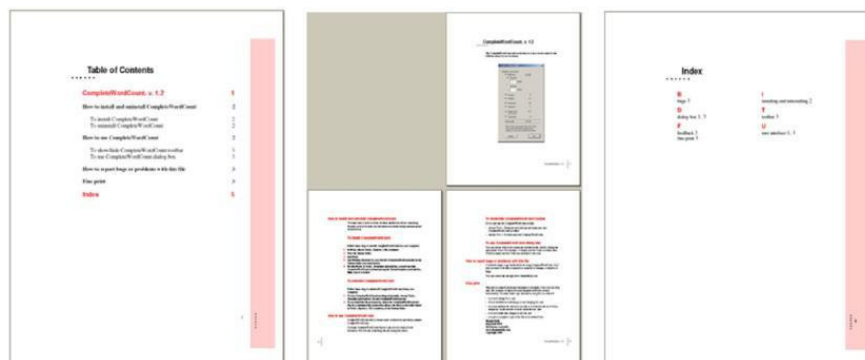
CompleteWordCount es una pequeña aplicación cuya finalidad es contar las palabras de un documento en Microsoft Word para Windows, tal y como se describe en el ejercicio práctico P06, en el cual se propone la localización íntegra de su interfaz.

Aunque la documentación de este programa se facilita en formato electrónico integrada en la propia plantilla de Microsoft Word que contiene su interfaz (CompleteWordCount.DOT), se asemeja mucho (tanto en su formato como en su estilo, estructura y contenido) a la que suele acompañar a cualquier producto informático en forma de manuales y otros documentos en un formato de ofimático de procesamiento de textos, como se explica en el módulo teórico 06 y se ilustra en el ejercicio práctico P 11, o de **autoedición (DTP)**, como se propone aquí.

En este caso, se facilita para su localización una versión de la documentación, que incluye un índice de contenido y otro alfabético de palabras clave, en uno de los formatos comerciales de autoedición más utilizados del mercado, **Adobe FrameMaker**, cuya extensión habitual es **FM**.

#### Página web

CompleteWordCount también puede descargarse gratuitamente del sitio web de su autora, Shauna Kelly (<http://www.shaunakelly.com/word/CompleteWordCount/index.html>).



Al presente documento se adjuntan los siguientes **materiales** originales en inglés, repartidos en diversas subcarpetas, dentro de la **carpeta CWC\_FrameMaker**:

subcarpeta	descripción
FM&PDF4ref	versiones de la documentación en los formatos de FrameMaker <b>FM</b> (documento principal e índices de contenido y alfabético de palabras clave) y <b>BOOK</b> (libro, que no tiene contenido localizable), y en <b>PDF</b> para su contextualización visual [subapartado 3.1]
MIF	archivos de FrameMaker exportados a formato <b>MIF</b> ( <i>Maker Interchange Format</i> ), que deben convertirse a alguno de los formatos propuestos para ser traducidos con la herramienta que se prefiera [subapartado 3.2]
STagger	archivos MIF convertidos con la utilidad SDL Trados S-Tagger for FrameMaker al formato bilingüe <b>TTX</b> y a <b>RTF</b> codificado con etiquetas <b>S</b> Tag y estilos <b>tw4win</b> [subapartado 3.3.2]

Como se explica en el módulo teórico 06, el **procedimiento habitual en las aplicaciones de autoedición (DTP)** que se emplean para componer un manual técnico consiste en crear un **libro, o documento maestro** (en este caso, el archivo con extensión BOOK). En él se integran, como archivos independientes, los capítulos, apéndices y demás elementos en los que se estructuran, por ejemplo, un manual de usuario o una guía de instalación (archivos FM, en este ejemplo). De este modo, es posible procesarlos con la correspondiente aplicación (aquí, Adobe FrameMaker), tanto individual como globalmente, para **gestionar todos los aspectos relacionados con su maquetación y composición**, y para automatizar la generación de varios tipos de índices, el control de las referencias cruzadas, la paginación, la numeración de cuadros y elementos gráficos, etc.

Como ya se ha reiterado, **traducir íntegramente el contenido de un manual utilizando una aplicación de autoedición suele resultar inviable**. Sí cabe recurrir a ella, sin embargo, cuando la (escasa) entidad de los documentos lo permita o, con carácter general, en los estadios finales de revisión y control de calidad, tanto de los manuales como de los documentos de menor envergadura que conforman el material *colateral*.

Con esas contadas excepciones, la práctica más extendida consiste en **extraer separadamente texto y formato, convertirlos a algún formato de intercambio (comercial o estándar) y realizar la traducción** con una herramienta de traducción asistida o de localización, o incluso con la única ayuda de un editor o un procesador de textos. De este modo, el **proceso de localización** constaría globalmente de las siguientes fases.

<b>fases</b>	redacción y composición de documentos originales	conversión a formato intermedio (estándar o comercial)	traducción y revisión	reconversión a formato original (estándar o comercial)	revisión y corrección de formato y control de calidad
<b>herramientas</b>	aplicación de autoedición (DTP)	herramienta de traducción asistida o de localización, o bien utilidad o paquete de filtros	herramienta de traducción asistida o de localización	herramienta de traducción asistida o de localización, o bien utilidad o paquete de filtros	aplicación de autoedición (DTP)

En los subapartados que siguen, se describen **diversas estrategias posibles para procesar documentos creados con una aplicación de autoedición (DTP)** con objeto de poder localizarlos. En el apartado 3.2, se proponen dos maneras de convertirlos al formato estándar XLIFF, y en el 3.3 se explica cómo hacerlo a otros formatos habitualmente empleados en el mercado comercial de la localización.

Con independencia de la estrategia que finalmente se elija –o impongan el cliente o determinadas circunstancias, como la disponibilidad de las herramientas necesarias–, las **fases centrales del procedimiento de localización** de la documentación propuesta en este ejercicio se desdoblarían en los siguientes pasos:

- **convertir los tres archivos en formato de autoedición (aquí, MIF)** a sendos documentos en algún formato de intercambio (estándar o comercial) eligiendo alguna de las estrategias propuestas –preferiblemente alguna de las dos explicadas en los subapartados 3.2.1 y 3.2.2 para convertirlos al formato estándar XLIFF–;
- **traducir y revisar** los archivos convertidos con la herramienta de traducción asistida o de localización que se prefiera o incluso con un editor (genérico o especializado) o procesador de textos<sup>35</sup>;

<sup>(35)</sup>Si se ha realizado el ejercicio práctico P11, se dispondrá de una **memoria de traducción que ya contiene los segmentos traducidos**. En principio, prácticamente todos ellos coinciden en ambos ejercicios y, por tanto, podrán reaprovecharse las **coincidencias totales** que se detecten. Sin embargo, las etiquetas de formato intercaladas entre los textos podrían provocar que algunas de las coincidencias fueran **parciales**, al coincidir los textos pero no su formato/etiquetado.

- **y reconvertir los archivos traducidos** a su formato original de autoedición (MIF) con la misma herramienta con la que se haya realizado la conversión inicial.

Así, a partir de los archivos que se le entreguen al cliente, éste podrá **reconstruir el manual con su composición original** y realizar los **retoques de formato** oportunos directamente en la aplicación de autoedición con la que los generó en un principio (en este caso, la aplicación comercial Adobe FrameMaker).

Las **correcciones de carácter lingüístico y de erratas y errores tipográficos** de última hora también suelen efectuarse en la aplicación de DTP. Por lo común, se le facilita al traductor/visor una versión en PDF o similar con la composición final del documento, de manera que pueda revisarla y anotar por separado sus correcciones y comentarios –supuestamente pocos a estas alturas del proceso–. Si las condiciones lo permiten, el traductor/visor se sienta físicamente junto al maquetador y, bajo su supervisión y siguiendo sus indicaciones, realiza los cambios que sea preciso incorporar al documento final.

Por lo demás, igual que en el ejercicio práctico P11, a la hora de traducir los documentos debe prestarse especial atención a las **referencias a las opciones de la interfaz del producto**, la mayoría de las cuales aparecen en la captura del programa localizado. Tales referencias suelen presentarse en el texto marcadas ortotipográficamente con diversos atributos de formato (negrita, versalita, etc.), que aquí van codificados en forma de etiquetas. Es importante asimismo mantener a toda costa la **uniformidad fraseológica y estilística** entre los distintos subapartados o capítulos de un documento de este tipo y contrastar la homogeneidad de los índices.

Como ya se ha dicho también, lo más racional y eficaz, en general, es **localizar el software de un producto informático antes que su documentación**. Sin embargo, con frecuencia se comienza a traducir la documentación, tanto impresa como electrónica, antes de que haya finalizado la localización (o incluso el desarrollo) del software al que acompaña. En tales casos, puede optarse por dejar en el idioma original (y marcar de algún modo para identificarlas luego con facilidad) las referencias a los mensajes y opciones del software, de modo que puedan traducirse una vez que haya culminado la localización de la interfaz del producto.

### 12.3.2. Estrategias de localización: conversión MIF <-> XLIFF

Una de las estrategias que previsiblemente se utilizará cada vez más consiste en **convertir los archivos MIF al formato estándar XLIFF**, para así poder traducirlos con una herramienta que permita procesar este tipo de documentos y reconvertirlos luego a su formato original.

Como se detalla en los siguientes subapartados, algunas herramientas de traducción asistida y de localización ya permiten hoy importar y exportar *de forma automática* archivos MIF (caso de la aplicación comercial **Swordfish**). Si no se dispone de una de ellas, una segunda posibilidad consiste en servirse de alguna utilidad (como el paquete de filtros de software libre **File2XLIFF4j**) para realizar *de forma manual* la **doble conversión: de MIF a XLIFF**, para traducir los documentos; y **de XLIFF a MIF**, para devolvérselos al cliente en su formato original después de haberlos traducido con la herramienta que se prefiera.

A continuación se detalla en sendos subapartados el procedimiento que debe seguirse en ambos casos. Tras ellos, se explican algunas estrategias más, habituales en el mercado comercial de la localización.

### Estrategia 1: conversión automática con herramienta de traducción asistida/localización

La primera estrategia propuesta consiste en servirse de una **herramienta de traducción asistida** que permita **convertir archivos MIF a XLIFF** y viceversa sin la mediación de ningún otro programa. Tal es el caso de **Swordfish**, que aquí se propone utilizar.

Tanto si se intenta abrir un archivo MIF directamente (**File > Open File**) como si se elige la opción **File > Convert File to XLIFF Format**, Swordfish muestra un cuadro de diálogo en el que pueden especificarse todos los **parámetros de la conversión**. En el segundo caso, ya aparecen seleccionados los valores predeterminados, que no suele ser necesario modificar<sup>36</sup>.

#### Página web

Puede descargarse una **demo de Swordfish, operativa durante 30 días**, de [www.maxprograms.com/downloads/swordfish.html](http://www.maxprograms.com/downloads/swordfish.html).

<sup>(36)</sup> Obsérvese como Swordfish emplea, de manera predeterminada, el estándar de **segmentación SRX de LISA**.

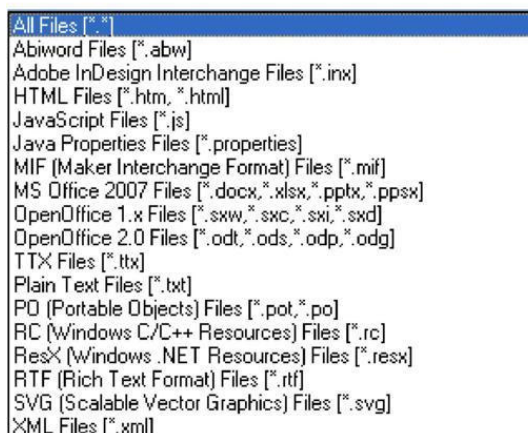


Swordfish procede entonces a la conversión y solicita que se indique la **lengua de destino**.



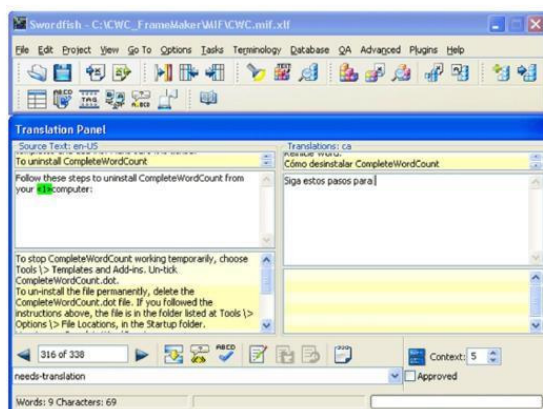
Y, a continuación, abre el archivo ya convertido a formato XLIFF (con la **extensión XLI**) de manera que pueda procederse, sin más, a su traducción.

Esta completa herramienta ha sido programada en el lenguaje multiplataforma Java, lo cual permite ejecutarla en **diversos sistemas operativos**, como Linux, MAC OS X y Windows. Otra de sus ventajas estriba en el **nutrido abanico de filtros** que ofrece para convertir al estándar XLIFF documentos en diversos formatos comunes y así poder traducirlos directamente.

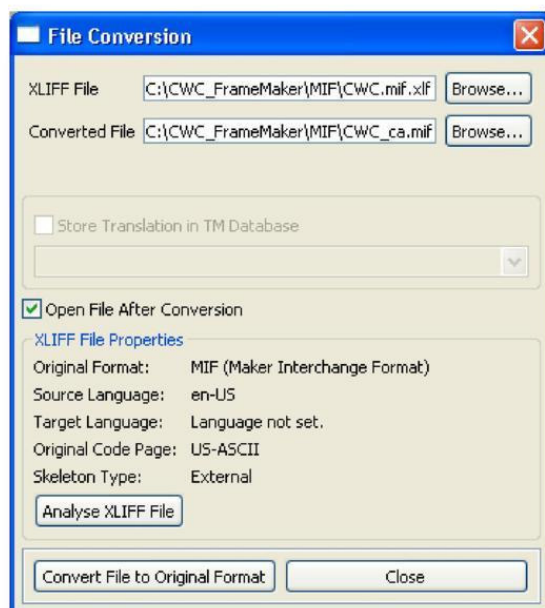


En la versión más reciente disponible a día de hoy (1.0-5a), Swordfish es compatible con la mayoría de los **estándares vigentes en el sector**: TMX, TBX, SRX, catálogos XML de OASIS y Unicode, además de XLIFF.

Por lo demás, esta herramienta dispone de las **prestaciones habituales en cualquier aplicación de traducción asistida**: segmentación, gestión de memorias de traducción y glosarios, importación/exportación, etc.



Una vez concluido el proceso de traducción y revisión, siguiendo las pautas habituales en este tipo de herramientas, será preciso **reconvertir el archivo de XLIFF a MIF**, para lo cual basta con seleccionar la opción de menú **File > Convert File to Original Format** para dar por concluido el proceso y entregar los archivos MIF traducidos.



### Estrategia 2: conversión manual con utilidad o paquete de filtros

Una segunda posible estrategia consiste en servirse de alguna **utilidad o paquete de filtros** que permita **convertir archivos MIF a XLIFF y viceversa**.

Por ejemplo, el paquete multiplataforma de software libre **File2XLIFF4j** incluye filtros para realizar conversiones análogas a las aquí propuestas entre XLIFF y **otros formatos**: HTML, XML genérico y DTD, OpenOffice (texto, hojas de cálculo y presentaciones), RTF, PDF, Microsoft Office (Word, Excel y PowerPoint), además de archivos GNU PO y POT, RC y de propiedades de Java. Este completo catálogo de formatos amplía las posibles estrategias de tratamiento de cualquiera de estos formatos en proyectos tanto de localización (software y documentación) como de traducción convencional.

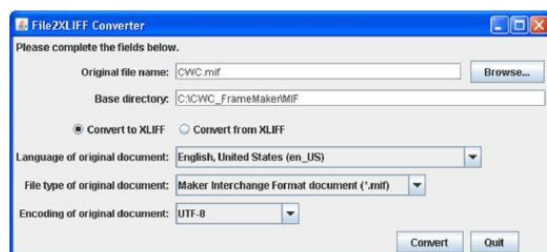
Este programa no precisa instalación y puede ejecutarse directamente abriendo el archivo **file2xliff4j-gui-20070711.jar** (o el correspondiente en la versión que se utilice). Su interfaz se reduce a un único cuadro de diálogo en el que hay

#### Página web

**File2XLIFF4j** puede descargarse, junto con su documentación, de <https://sourceforge.net/projects/file2xliff4j>.



que especificar los **parámetros de la operación de conversión**: ubicación de los archivos MIF (que es preciso seleccionar uno por uno), además de idioma, formato y codificación de los documentos originales.



Acto seguido, File2XLIFF4j genera, por cada documento MIF procesado, **varios archivos con diversas extensiones** (en este caso, **.format**, **.skeleton** y **.tskeleton**), además del correspondiente XLIFF. Este último es el único que hay que localizar; los restantes (que deben dejarse intactos en la misma carpeta) contienen información sobre el formato y la estructura de cada documento MIF original, imprescindible para reconstruirlo una vez concluida la traducción.

Por defecto, File2XLIFF4j almacenará los archivos XLIFF en **la misma carpeta en la que residen los documentos MIF** originales. Es recomendable realizar una copia de seguridad de los archivos XLIFF en una carpeta aparte por si accidentalmente se dañara su integridad durante el proceso de traducción y revisión.

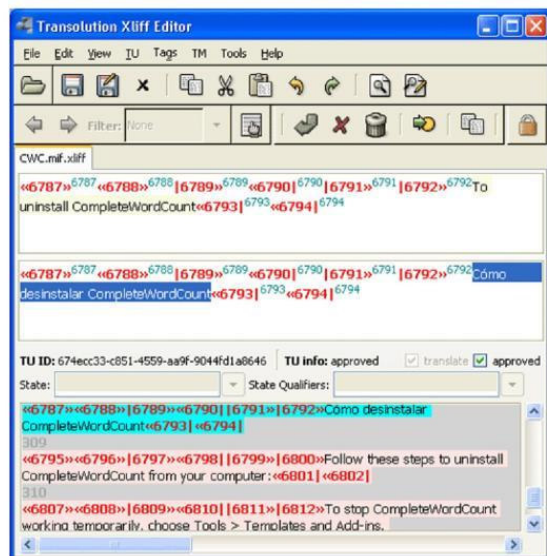
Tras repetir la operación tantas veces como documentos MIF sea preciso convertir (tres, en este caso), se obtendrán **sendos archivos XLIFF**, que son los que hay que localizar. Aquí: **CWC.mif.xliff** (cuerpo principal del documento), **CWC\_TOC.mif.xliff** (índice de contenido) y **CWV.IX.mif.xliff** (índice alfabético de palabras clave). Es recomendable no modificar ni el nombre ni la **doble extensión** de los archivos, que indica sus formatos original (MIF) y actual (XLIFF).

Existen diversos **editores genéricos de XML** y **específicos de XLIFF** con los que podrían modificarse los archivos localizables. Sin embargo, en una situación como la propuesta, resulta prácticamente imprescindible recurrir a alguno que incluya prestaciones de **gestión de memorias de traducción**, no sólo por la posible abundancia de segmentos repetidos y coincidentes sino, sobre todo, por contar con su apoyo a la hora de mantener la coherencia terminológica, fraseológica y estilística de los archivos que componen la documentación.

Así, por ejemplo, dependiendo del volumen y la complejidad de los documentos que se pretenda traducir –que aquí son escasos–, podría optarse por un editor de archivos XLIFF que idealmente disponga tales funciones de traducción asistida, como el de software libre **Transolution XLIFF Editor**.

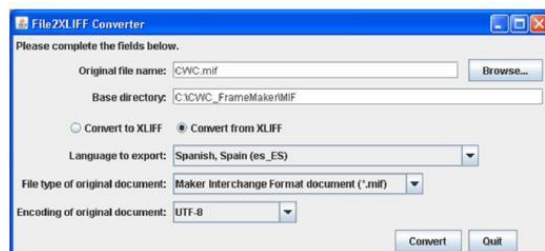
#### Página web

Transolution XLIFF Editor puede descargarse gratuitamente de <http://transolution.python-hosting.com/>.



Una vez que se hayan traducido y revisado íntegramente los archivos XLIFF, es preciso extraer de ellos los segmentos en la lengua de destino y descartar los originales para **reconstruir los documentos MIF** y restituirles su formato y composición.

En este caso, tras elegir la opción correspondiente (**Convert from XLIFF**) en el cuadro de diálogo de File2XLIFF4j, será preciso indicar: la ubicación de cada uno de los archivos MIF originales (ojo: no de los XLIFF traducidos, que han de residir en la misma carpeta), su formato y codificación, así como el idioma al que se ha traducido cada documento XLIFF. Es preceptivo que, antes de efectuar la reconversión de XLIFF a MIF, tanto los archivos XLIFF ya traducidos como los que llevan las extensiones **.format**, **.skeleton** y **.tskeleton** se alojen **en la misma carpeta** que contenga los documentos MIF originales.



Hoy por hoy, todavía no son muchas las herramientas de traducción asistida o de localización que ya llevan integrados los **filtros necesarios para realizar esta clase de conversiones** a partir de formatos tan utilizados en el mercado como el MIF. Por eso, a veces es preciso recurrir a esta segunda estrategia (o a alguna de las que se describen a continuación), algo más engorrosa pero igualmente eficaz. No obstante, dada la **creciente aceptación del XLIFF como estándar de intercambio** en proyectos de localización, lo previsible es que paulatinamente aumente el número de herramientas que incorporen esta posibilidad, como se explica en el módulo teórico 08. Entretanto, puede recurrirse a estrategias como las dos propuestas anteriormente o alguna de las que se explica a continuación.

### 12.3.3. Otras estrategias de localización: MIF <-> DOC, TTX y RTF

#### Aclaración sobre el ejercicio

No es obligatorio repetir el ejercicio adoptando alguna de las estrategias de este apartado, pero sí es recomendable familiarizarse con ellas por tratarse de situaciones comunes en el mercado comercial de la localización. En el paquete adjunto, se incluyen los **archivos TTX y RTF** generados con la herramienta **S-Tagger for FrameMaker** de **SDL Trados**. Se deja a discreción del estudiante poner a prueba el proceso de **conversión de MIF a DOC** con el paquete de utilidades de software libre **Tortoise Tagger**.

Como se detalla en el módulo teórico 08, el mercado de herramientas de traducción asistida está copado en la actualidad por **unos pocos fabricantes que lo monopolizan**, igual que ocurre con el de las aplicaciones de sobremesa y la microinformática en general. Así, el traductor, puede preferir trabajar en un determinado procesador de textos (Microsoft Word for Windows, pongamos por caso) por motivos de compatibilidad, por sentirse más cómodo con él o porque su herramienta de traducción asistida habitual no le deje alternativa (caso, por ejemplo, de **SDL Trados**). Tampoco es infrecuente que un cliente (tanto si es el interlocutor final como, sobre todo, si se trata de un proveedor o agencia que actúe como intermediario) le imponga el empleo de una determinada herramienta (como **SDL Trados**).

En los dos subapartados que siguen, se parte respectivamente de estos **dos supuestos**.

### Conversión MIF <-> DOC (con Tortoise Tagger o similar)

Por alguna de las razones mencionadas u otras (por ejemplo, si los archivos provienen de algún formato de DTP para el que no se dispone de un filtro o herramienta específicos), puede preferirse realizar la traducción de los **archivos MIF** con el procesador de textos **Microsoft Word** o con alguna herramienta compatible con su **formato comercial DOC**, por ejemplo, Wordfast o Wordfisher.

En tal caso, existen utilidades como **Tortoise Tagger**, que permite convertir **archivos MIF a formato DOC**. Con este paquete de filtros de software libre, es posible convertir (etiquetando y protegiendo la codificación relativa al formato y la composición) algunos de los formatos más comunes en la documentación de un producto informático cuando ésta se haya generado con aplicaciones de autoedición tan conocidas como InDesign, FrameMaker, QuarkXpress o Ventura, entre otros programas. También permite hacer lo propio con documentos LaTeX o con archivos de recursos de juegos.

La utilidad **Tortoise Tagger** ha sido programada por Aleksandr Okunev en forma de **macros de VBA** para Microsoft Word (empaquetadas en la plantilla **TortoiseTagger.dot**), y su interfaz se reduce a una minibarra de herramientas (con sendos botones para activar el proceso de conversión y para mostrar u ocultar las marcas de formato del procesador de textos) y algunos cuadros de diálogo que informan sobre la marcha del proceso.



Para convertir un archivo a DOC, basta pulsar el primer botón de la barra para seleccionar el documento y elegir la **lista de etiquetas específica** del formato en cuestión (en este caso, **Taglist\_TAG\_FrameMakerMIF\_ENG\_to\_WordDOC.txt**). En el archivo resultante, el texto traducible va diferenciado de las etiquetas de formato porque a éstas se les han aplicado los estilos **tw4winExternal** o bien **tw4winInternal**<sup>37</sup>, que tienen por cometido facilitar la segmentación y proteger la integridad de los elementos no traducibles<sup>38</sup>.

#### Página web

Tortoise Tagger puede descargarse gratuitamente de [www.accurussian.net/tagger.htm](http://www.accurussian.net/tagger.htm).

<sup>(37)</sup> Las etiquetas grises no deben modificarse; las rojas pueden desplazarse, borrarse o añadirse si fuera necesario.

<sup>(38)</sup> Este sistema de codificación mediante estilos de Microsoft Word (**tw4win**) fue ideado por Trados, pero hoy lo reconocen y pueden procesarlo diversas herramientas de traducción asistida.

```

<ps "Body" 2>If you can't see the CompleteWordCount toolbar:
<ps "Bulleted" 8><pn "+<t>" 7>choose Tools <:gt> Templates and
Add-ins and make sure that CompleteWordCount is ticked;
<ps "Bulleted" 8><pn "+<t>" 7>choose View <:gt> Toolbars and tick
CompleteWordCount.
<ps "Head2" 5>To use CompleteWordCount <:imk 5> dialog box<:imk 6>
<imk 5>
<ie> dialog box
</imk>

```

Con algunos formatos como el MIF, una vez que se haya traducido y limpiado el documento, es preciso *desetiquetarlo* para eliminar los estilos y restituirle su formato original<sup>39</sup>.

<sup>39</sup>El procedimiento es análogo al que, por ejemplo, utiliza el complemento gratuito de Wordfast PlusTools para etiquetar (*tag*) y desetiquetar (*untag*) mediante estilos archivos de recursos en formato RC o documentos HTML, como se ha ilustrado en otros módulos y ejercicios prácticos.

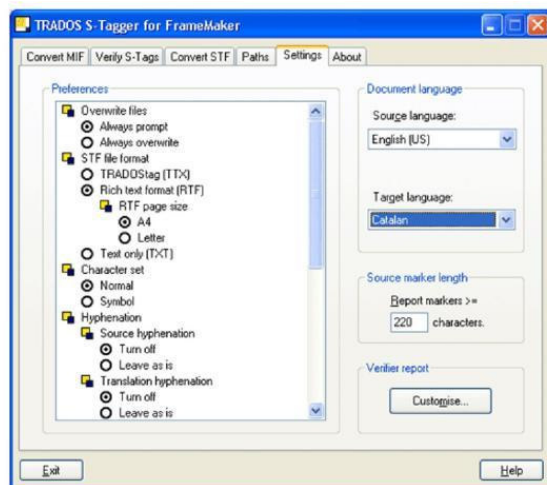
Existen otros filtros similares a los anteriores, como los desarrollados por la empresa alemana ECM Engineering con el nombre comercial SysFilter para aplicaciones de autoedición, diseño y tratamiento gráfico como CorelDraw, Illustrator, InDesign, PhotoShop y Visio, además del programa de hojas de cálculo Excel. En la actualidad no parece existir uno específico para FrameMaker, aunque no sería de extrañar que lo desarrollaran en el futuro, dada la frecuencia con la que se emplea esta aplicación en proyectos tanto de traducción como de localización.

#### Página web

Los filtros que componen SysFilter pueden descargarse de [www.ecm-engineering.de](http://www.ecm-engineering.de).

#### Conversión MIF <-> TTX o RTF (con SDL Trados S-Tagger for FrameMaker)

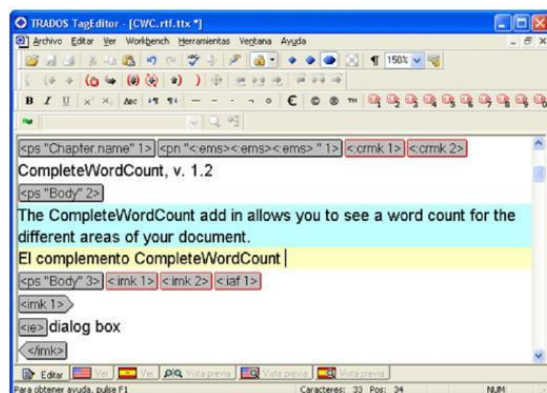
Como se ha apuntado, es frecuente que el cliente ya haya convertido los archivos MIF con alguna herramienta comercial, como S-Tagger for FrameMaker, incluida en SDL Trados.



Al tratarse de un producto que hoy goza de enorme implantación en el mercado, tanto mayores son las probabilidades de recibir para traducirlos archivos MIF convertidos al **formato bilingüe TTX** o bien a **RTF codificado con etiquetas STag** y **estilostw4win**<sup>(40)</sup>. Si no se dispone de esta herramienta o, por algún motivo, se prefiere utilizar otra que no permita procesar estos formatos, se podría optar por alguna de las estrategias que se explican seguidamente.

<sup>(40)</sup> **S-Tagger for FrameMaker** también ofrece la posibilidad de convertir los documentos MIF a **formato TXT ANSI**, aunque no suele ser aconsejable optar por esta posibilidad para traducirlos.

El **formato de archivo bilingüe TTX** lo utiliza la aplicación **TagEditor** de **SDL Trados** para codificar documentos en diversos formatos ofimáticos (Microsoft Office, entre otros) y de etiquetado (HTML, XML, PHP, etc.) con objeto de poder segmentar y traducir su contenido.



Hoy ya hay herramientas de traducción asistida de la competencia que permiten procesar archivos TTX directamente, como la mencionada Swordfish. No obstante, también existe la posibilidad de convertirlos a **archivos de texto con formato (RTF/DOC)** segmentados con el sistema de codificación mediante estilos **tw4win**, y ampliar así el catálogo de herramientas con las que se podrían traducir. Esta opción la ofrece, por ejemplo, el paquete de utilidades **PlusToyz**, una plantilla gratuita escrita en VBA por Arkady Vysotsky que incluye, entre otras, diversas macros específicamente diseñadas para este tipo de conversiones.

#### Herramientas de traducción asistida

En los **grupos monográficos de YahooGroups** de la mayoría de las herramientas de traducción asistida, existen diversas utilidades como ésta, que desarrollan los propios usuarios para complementar las prestaciones del programa en cuestión o paliar sus carencias. Tal es el caso también del paquete de macros de VBA **Ando Tools** (<http://atools.dotsrc.org/>), que incluye diversas utilidades complementarias de las funciones de Trados y Wordfast.

**+Toyz v0.39**

Move cursor to any [macro name](#) and double-click it

Format conversions

Double-click the desired conversion, then open a document to convert. Before conversion, a backup copy with the same name and .BAK extension will be created.

[Trados-like segmented text to Word table](#)  
[Word table to Trados-like segmented text](#)  
[Excel workbook to Trados-like segmented text](#)  
[Wordfast TM to Trados-like segmented text](#)  
[Trados TXT export to Word table](#)  
[STAR Transit project to Trados-like segmented text](#) and [back](#)  
[TTX \(TagEditor\) file to Trados-like segmented text](#) and [back](#)

All files in a folder:  
[TTX \(TagEditor\) files to Trados-like segmented text](#) and [back](#)

© Arkady Vysotsky, 2001-2007  
[oooc@tm.com.ua](mailto:oooc@tm.com.ua)

Por lo que respecta a los **archivos RTF**, éstos incluyen, además de los textos susceptibles de ser traducidos, el formato del documento MIF original codificado en forma de etiquetas. Como sucede en una conversión efectuada con Tortoise Tagger, ambos –texto traducible y formato– se **diferencian mediante estilos para facilitar su segmentación y traducción**. Por lo tanto, podrían traducirse directamente con alguna de las herramientas de traducción asistida que hoy reconocen este sistema de codificación. De hecho, de las tres posibilidades apuntadas en este subapartado, esta quizá sea esta última la más frecuente, por ejemplo, con Wordfast.





les imprescindible para su reconstrucción tras el proceso de traducción. Los archivos ORG no incluyen ningún elemento traducible y, por tanto, no deben modificarse.

#### Edición de archivos MIF

Excepcionalmente también es posible traducir los textos que contengan los archivos MIF modificándolos con un simple **editor de textos**, por tratarse de documentos de **texto sin formato** (*text-only*); aunque quizá sólo en el caso de archivos relativamente pequeños, como el **índice alfabético de materias** de la documentación propuesta (CWC\_IX.mif).

```
<MIFFile 7.00> # Generated by FrameMaker 7.0p576
[... ]
<Para
  <Unique 2384>
  <PgFtag 'LevellIX'>
  <PgReferenced Yes>
  <ParaLine
    <String 'installing and uninstalling'>
    <Font
      <Ftag ''>
      <FSize 12.0 pt>
      <FLocked No>
    > # end of Font
    <String ' '>
  <Marker
    <MType 8>
    <MTypeName 'Hypertext'>
    <MText 'openObjectId CWC.fm:1 1020435'>
    <MCurrPage '5'>
    <Unique 2385>
  > # end of Marker
  <String '2'>
  > # end of ParaLine
  > # end of Para
  > # end of TextFlow
# End of MIFFile
```

Esta estrategia resulta **desaconsejable** de todo punto, no sólo porque impediría aprovechar las ventajas de una herramienta de traducción asistida o de localización sino porque habría que extremar las precauciones para no alterar el contenido no traducible de los archivos ni dejar texto sin traducir. Además, un documento de este tipo suele contener una **proporción muy elevada de codificación** (en forma de etiquetas de formato), que entorpecería la tarea y habría que esquivar y preservar a toda costa para no alterar la integridad de los documentos MIF.

### 13. Localización y *testing* de imágenes de un producto informático en diversos formatos

#### 13.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la **localización de varias imágenes en diversos formatos**. Las imágenes facilitadas deben localizarse del inglés a catalán o castellano.

El procedimiento propuesto en cada caso se explica e ilustra con detalle en el apartado correspondiente. En concreto, se propone localizar varias imágenes que se adjuntan:

- tres **capturas de pantalla** (incluidas en el documento 01\_Waikoloa\_EN.RTF);
- dos **imágenes sin capas** (02a\_splash\_EN.JPG y 02b\_dialogklein\_EN.JPG);
- una **imagen con capas** (03\_ButtonText\_EN.PSD) y otras tres sin capas generadas a partir de ella (03\_ButtonText\_black\_EN.PNG, 03\_ButtonText\_blue\_EN.PNG y 03\_ButtonText\_white\_EN.PNG), que se adjuntan en la **subcarpeta \03\_ButtonText**;
- y un **gráfico hipersegmentado** (Calculator.SHG), que se adjunta, acompañado de la imagen sin capas que incluye (Calculator.BMP), el sistema de ayuda del que se ha extraído (Calculator.HLP) y la versión localizada al castellano del programa en cuestión (Calculadora.EXE), en la **subcarpeta \04\_Calculator**.

#### 13.2. Objetivos

Este ejercicio pretende ilustrar, proponiendo la localización de diversas imágenes de productos reales, los principales aspectos tratados en el módulo teórico 07, dedicado a la localización de imágenes que se suelen incluir en proyectos de localización, tanto de software como de sitios y contenido web.

En particular, se pretende que el estudiante:

- profundice en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización en lo que al tratamiento de imágenes se refiere;
- tome conciencia de las implicaciones técnicas y lingüísticas de la localización de las imágenes que se suelen incluir en un producto informático;
- comprenda el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en el tratamiento de las imágenes que se suelen incluir en un producto informático;
- sea capaz de reconocer y procesar algunos de los formatos de archivo más habituales que presentan las imágenes que se suelen incluir en un producto informático;
- conozca las herramientas que se utilizan para localizar las imágenes que se suelen incluir en un producto informático, así como sus principales ventajas e inconvenientes;
- y, en definitiva, sepa cómo localizar íntegramente las imágenes que se suelen incluir en los componentes de un producto informático.

La mayoría de las dificultades que se plantean en esta práctica se explican e ilustran en el módulo teórico 07 *con posterioridad*. Aunque aquí se reproducen algunos fragmentos de dicho módulo, proponiéndosela al estudiante *antes de la lectura de éste*, se pretende que descubra y aplique *intuitivamente a priori* algunas competencias y habilidades que luego irá desarrollando y consolidando en los restantes módulos y ejercicios del curso.

### 13.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, se necesitan los siguientes **materiales y herramientas**:

- los **archivos adjuntos**, numerados correlativamente del 01 al 04;
- el programa de **capturas de pantalla Snagit**, del que puede descargarse una versión de prueba válida durante 30 días de [www.techsmith.com/download/snagittrial.asp](http://www.techsmith.com/download/snagittrial.asp);
- el programa de software libre para **tratamiento gráfico GIMP**, que puede descargarse de [www.gimp.org](http://www.gimp.org);
- y el editor de gráficos SHG (**Segmented HyperGraphics Editor**) incluido en **Microsoft Help Workshop**, ya utilizado en el ejercicio práctico P10 y que puede descargarse de <http://www.microsoft.com/download/>

details.aspx?FamilyID=34d35502-4de9-4676-952c-34cc7f64f098&displaylang=en.

A continuación se detallan los **pasos que deben seguirse** para la realización de este ejercicio práctico, que consiste en **localizar íntegramente las imágenes y los textos** que se adjuntan en varios archivos numerados consecutivamente (cuyo sufijo "\_EN" debe sustituirse por "\_CA" o "\_ES" en la versión localizada según se elija catalán o castellano como idioma de destino). La mayoría de las imágenes han sido extraídas de componentes ya localizados en otros ejercicios prácticos, cuya realización se presupone, aunque no sea estrictamente imprescindible.

### 13.3.1. Captura total y parcial de imágenes

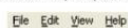
En el archivo **01\_Waikoloa\_EN.RTF (adjunto)**, se incluyen **tres ejemplos de capturas de pantalla**, para cuya realización no basta con *fotografiar* sin más el contenido de la pantalla con las teclas ImprPant o ALT+ImprPant (como se ilustra, por ejemplo, en el ejercicio práctico P11).

For instance, open Waikoloa's sample file **sample.1.txt**, search for the term "save", and click Query. Matches for the searched term are shown in the lower half of Waikoloa's window.



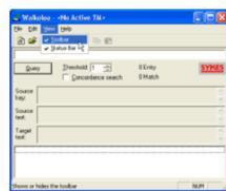
[...]

Waikoloa's main menu includes four options, as shown below:



[...]

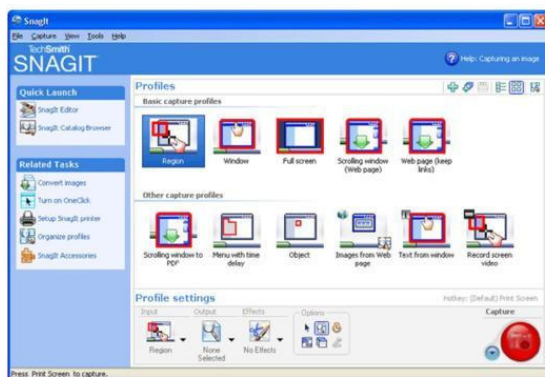
You may choose to show or hide Waikoloa's Toolbar and Status Bar, as follows:



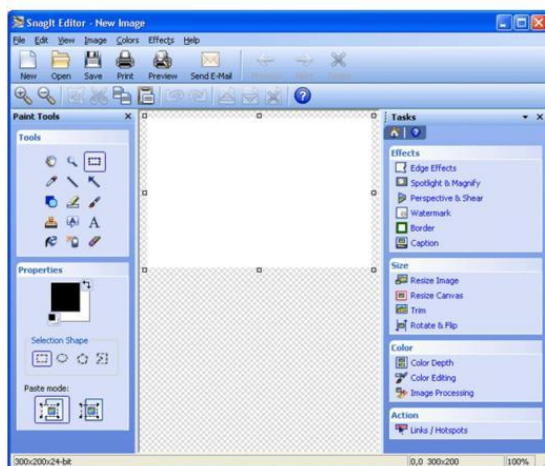
- La primera captura exige cierta **preparación previa**, puesto que en el texto que acompaña a la imagen se mencionan ciertos datos que aparecen en la imagen y que, en buena lógica, deben reproducirse también en la versión localizada para mantener la congruencia entre imagen y texto.
- En la segunda captura, aparece **sólo un fragmento** de la interfaz de Waikoloa, que es preciso capturar parcialmente o bien recortar tras haber *fotografiado* la ventana de la aplicación localizada.
- La tercera captura muestra una imagen en la que se ven **un menú desplegado, con una opción seleccionada y el cursor**, elementos que no pueden reproducirse capturando sin más el contenido de la pantalla con la única ayuda del teclado.

En casos como los anteriores –frecuentes en la documentación que suele acompañar a los productos informáticos–, resulta imprescindible servirse de una **herramienta especializada**. Aquí se propone utilizar uno de los programas más conocidos y antiguos del sector, **Snagit**.

Además de un sinfín de posibilidades para **capturar el contenido de la pantalla** (texto, imagen fija o imagen en movimiento, con o sin el cursor y otros elementos, con o sin retardo, etc.),



Snagit incluye un sencillo **editor de imágenes** con el que pueden realizarse la mayoría de los retoques y tareas habituales en el tratamiento de las imágenes de un proyecto de localización (o incluso de imágenes sencillas de un proyecto de traducción convencional).



Así, para la realización de las tres primeras capturas propuestas, pueden utilizarse, respectivamente, los *perfiles* de SnagIt **Window**, **Region** y **Menu with time delay**, de manera que se capturen una ventana completa, una zona determinada de la pantalla, o un menú desplegado que incluya el cursor.

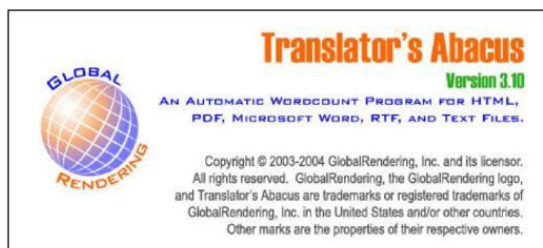
Una vez capturadas las imágenes de la interfaz localizada de Waikoloa, pueden guardarse desde el propio editor de SnagIt, o bien copiarse y pegarse directamente en el documento **01\_Waikoloa\_ES.rtf**, tras haberlo traducido, para reemplazar las originales.

### 13.3.2. Edición de imágenes sin capas

Como se explica en el módulo teórico 07, en un proyecto de localización, tanto de software como de un sitio o contenido web, es frecuente que haya que modificar imágenes sin capas por **no disponer de los archivos originales con capas** a partir de los cuales se crearon originalmente (que se ilustran más abajo en el apartado 3.3). En tal circunstancia –por desgracia, muy frecuente–, los textos que se ven en la imagen –y que se perciben como caracteres alfanuméricos, signos y símbolos– son puntos, o **píxeles**, que no es posible modificar en un editor o procesador de textos, sino en un programa de edición de imágenes.

Para localizar el **primer ejemplo propuesto de imagen sin capas** (**02a\_splash\_EN.JPG**), se propone utilizar el propio **editor de imágenes de SnagIt**.

La imagen **02a\_splash\_EN.JPG** muestra una pantalla de presentación (o *splash screen*) de la que viene dotada cualquier programa, y que aparece tanto al ejecutarlo como al seleccionar la opción **Acerca de** del menú **Ayuda**, presente en cualquier aplicación por pequeña que sea.



Como **dicha imagen contiene texto**, es preciso localizarla. Sin embargo, al no disponer del documento original con capas (en el que el texto iría alojado en una capa independiente y podría modificarse fácilmente como tal, como se ilustra en el apartado 3.3, más abajo), en este caso no queda más remedio que editar la imagen con un programa de edición de imágenes.

Tras **abrir la imagen en el editor de imágenes de SnagIt**, hay que realizar estas tareas:

- **averiguar el color, el tipo de letra y el cuerpo de los textos** que se ven en la imagen original o, si no se consiguiera, intentar imitarlos con la mayor fidelidad posible;
- **borrar los píxeles que componen el texto de la imagen original;**
- **insertar los textos traducidos** en el lugar exacto que ocupaban los originales.

Para **averiguar los colores exactos** que aparecen en una imagen, cualquier programa de tratamiento gráfico viene provisto de una herramienta (casi siempre accesible con un icono que representa un **cuentagotas**) que permite tomar muestras de color de los puntos que componen la imagen. Así, para incluir en la paleta de colores, por ejemplo, el tono exacto de azul que tienen algunos textos de la imagen, bastaría con pulsar el icono del cuentagotas y tomar una muestra de alguno de los puntos azules más oscuros que conforman el texto de ese color.



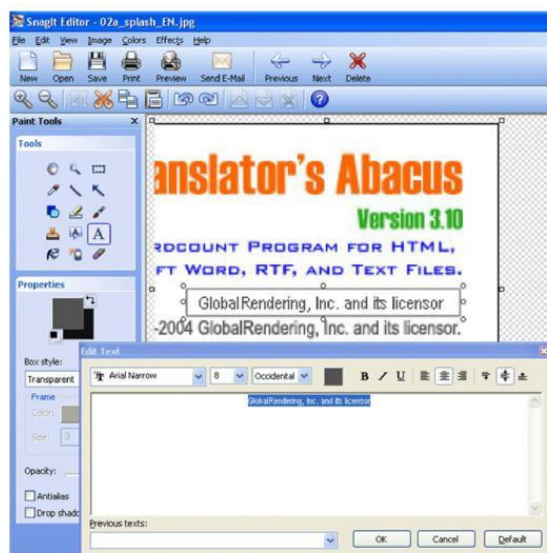
Quando se usen varios colores o haya que emplearlos a menudo, es aconsejable anotar sus valores de rojo, verde y azul (R[ed]:1 G[reen]:0 B[lue]:249, en este caso), puesto que también suele ser posible seleccionar o personalizar manualmente un color de la paleta escribiendo estos tres valores.

Para **averiguar el tipo de letra y el cuerpo del texto** que aparece en la imagen, un sencillo truco consiste en escribir un fragmento de texto idéntico al original, superponerlo o acercarlo a éste e ir probando distintos tipos, cuerpos y atributos hasta dar con los más aproximados, o idealmente los exactos. Los profesionales del diseño son capaces de reconocer a ojo infinidad de tipos de letra y, con algo de práctica, no es difícil identificar los más comunes.

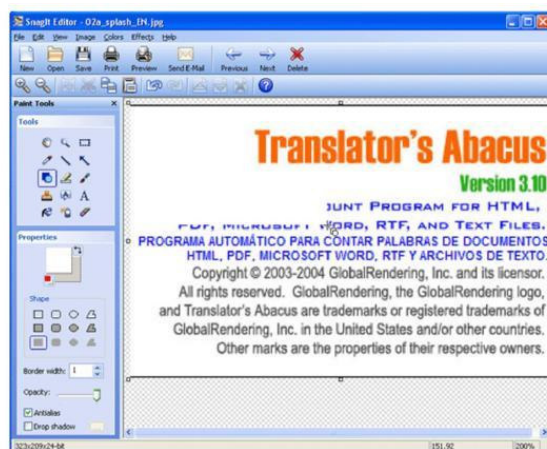


## 4. Resultados

---

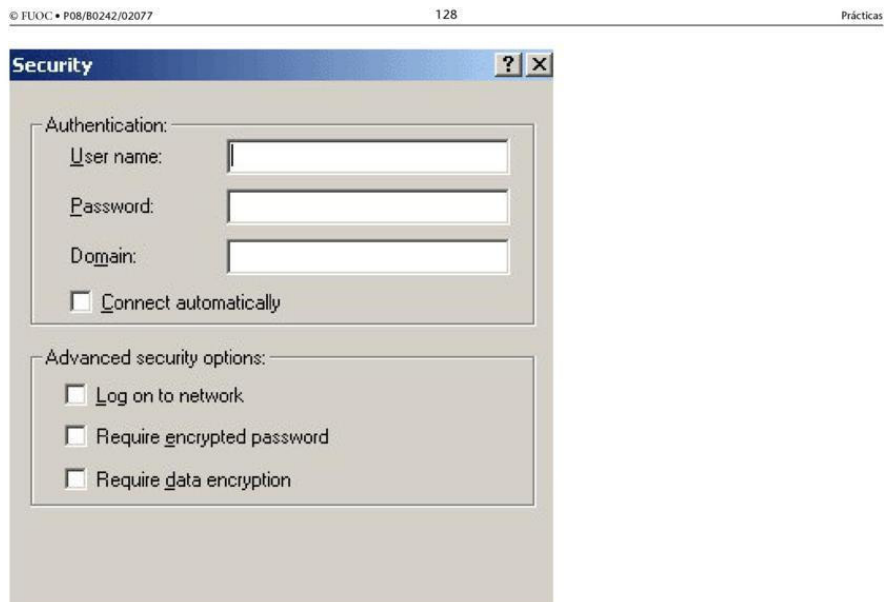


Una vez que se han averiguado los colores, tipos de letra y cuerpos del texto de la imagen, hay que **borrar los textos originales para insertar en su lugar los traducidos**. Cuando el fondo de la imagen es blanco, pueden combinarse varias posibilidades complementarias, como, por ejemplo: seleccionar el texto con la herramienta de selección y eliminarlo, *parchear* el texto dibujando un recuadro sin bordes del mismo color que el fondo o servirse de la función de borrar (por lo general, un icono que representa una goma) para retocar los detalles. Tras borrar el texto original, habría que **colocar en su lugar el recuadro que contiene el texto traducido**.



Como se ha podido comprobar en las operaciones anteriores, cuando se trabaja con imágenes, una de las herramientas que más se utiliza es **el zoom**, para **ampliar y reducir la imagen**, y realizar con comodidad y precisión las diferentes tareas.

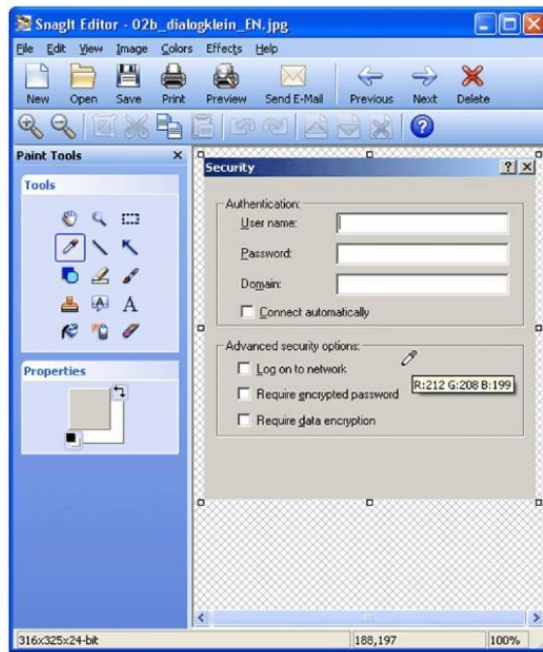
El **segundo ejemplo de imagen sin capas** (02b\_dialogklein\_EN.JPG) es una de las dos capturas de pantalla incluidas en el ejercicio de *testing* ya utilizado en las prácticas P04 y P05.



Esta imagen ilustra una situación frecuente en los proyectos de localización. A menudo es necesario **falsear (fake) una imagen**, por ejemplo, porque aún no se haya localizado la interfaz del programa y sea perentorio incluir una captura de un cuadro de diálogo en la documentación, o porque se trate de una captura de un programa obsoleto o no disponible.

Por lo demás, para falsear esta imagen, puede seguirse un **procedimiento análogo al descrito** anteriormente en este mismo apartado. Así, habría que:

- **averiguar y seleccionar en la paleta el color del fondo de la imagen**, que en este caso no es blanco (el color del texto es negro en este ejemplo);



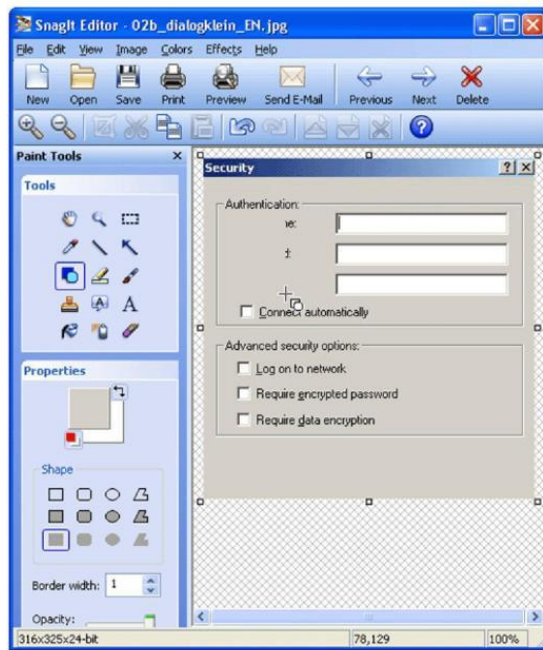
- averiguar el tipo de letra y el cuerpo de los textos que aparecen en la imagen original o, si no se consiguiera, intentar imitarlos con la mayor fidelidad posible;

## 4. Resultados

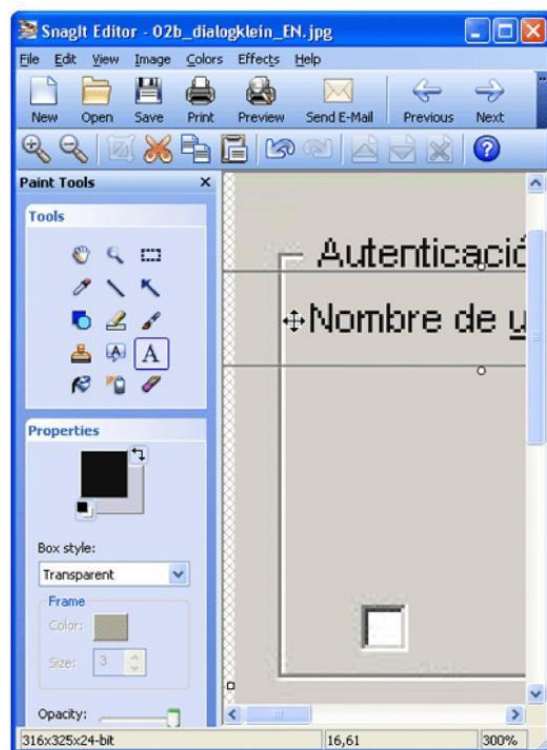
---



- borrar los píxeles que componen el texto de la imagen original (por ejemplo, *parcheándolos* con un rectángulo del mismo color que el del fondo);



- e insertar los textos traducidos en el lugar exacto que ocupaban los originales.



Tras haber editado la captura, debe incluirse, con el nombre y en el lugar que le correspondan (\images, en este caso), en la estructura de carpetas de la web localizada (\LocTest).

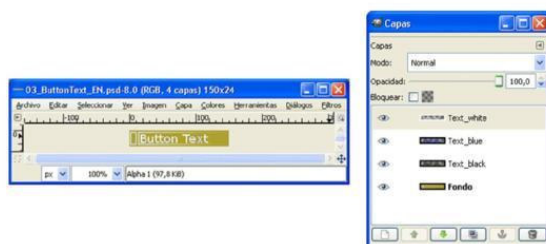
### 13.3.3. Edición de imágenes con capas

Como se explica en el módulo teórico 07, aunque modificar una imagen con capas puede parecerle al profano en la materia una tarea compleja a primera vista, con un poco de práctica puede resultar más sencillo que editar una imagen sin ellas.

En el ejemplo propuesto (cuyos archivos se adjuntan en la subcarpeta \03\_ButtonText), se incluyen un archivo de imagen con capas en formato PSD (03\_ButtonText\_EN.PSD) y otros tres, en formato PNG, que supuestamente se han generado a partir del primero. En este caso, se trata de las tres posiciones de uno de los botones del menú de una página web, y que varían según el usuario no haga nada, sitúe el puntero sobre él o lo pulse.

Partiendo de la base de que se dispone del archivo con capas y de una aplicación que permita procesarlo, el procedimiento de localización es sencillo. En este caso, se propone utilizar la **aplicación de software libre para el tratamiento de imágenes GIMP**.

Tras haber instalado y ejecutado GIMP, hay que abrir el archivo PSD. Al hacerlo, debería abrirse automáticamente el panel **Capas** (si no es así, puede activarse seleccionando la opción de menú **Diálogos > Capas** o pulsando la combinación de teclas **Control+L**).



En el panel Capas, aparecen relacionados los **cuatro planos superpuestos, o capas, que componen la imagen**: tres con el mismo texto con diferentes colores (blanco, azul y negro) y una cuarta con el fondo de la imagen. Junto a cada capa, aparece un icono que permite ocultarla o visualizarla. Pulsando alternativamente el botón de cada capa, pueden mostrarse u ocultarse de manera consecutiva, una por una o combinándolas.



En general, para **localizar un archivo con capas**, basta con abrirlo, identificar las capas que contienen texto, ir seleccionándolas y mostrándolas una por una y modificar su contenido. Por ejemplo, para modificar la capa de texto



"Text\_white", habría que seleccionarla, visualizar su contenido, elegir la herramienta Texto en el panel Herramientas, y sustituir el texto original por su correspondiente traducción sobrescribiéndolo. Como puede comprobarse, el procedimiento de modificación del texto es más cómodo y sencillo que cuando la imagen no tiene capas.



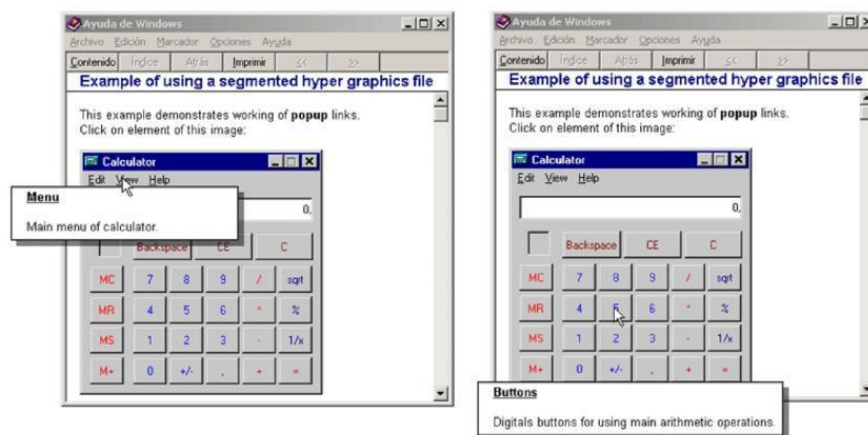
El último paso del proceso consiste en **exportar el archivo modificado** guardándolo tantas veces como imágenes planas sin capas pretendan crearse, tres en este caso. Para ello, hay que mostrar sólo aquellas capas que se desea que aparezcan en la imagen (el fondo, además de, consecutivamente, cada una de las tres de texto de un color) y guardar sendas copias del archivo en el **mismo formato que tuvieron los archivos originales**, PNG en este caso.

#### 13.3.4. Edición de archivos SHG

Como se explica en el módulo teórico 07, las imágenes en **formato SHG (Segmented HyperGraphics)** se incluyen a menudo en los **sistemas de ayuda en formato WinHelp (HLP)** para que la navegación y la consulta de la ayuda resulten más dinámicas e interactivas.

El ejemplo propuesto (adjunto en la subcarpeta \04\_Calculator) es un extracto del **sistema de ayuda en inglés de la Calculadora de Windows (Calculator.HLP<sup>(41)</sup>)**, que contiene una imagen interactiva SHG. Al pulsar las zonas de la imagen que muestran el menú principal y las teclas numéricas, aparecen sendas ventanas emergentes con un texto explicativo.

<sup>(41)</sup> Este ejemplo es uno de los que incluye el programa comercial especializado en la edición de gráficos hipersegmentados **HotSpot Builder** (<http://www.hotspotbuilder.com>).

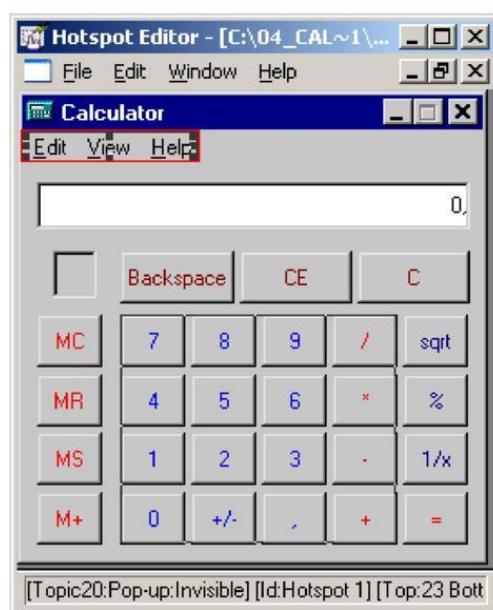


El formato SHG permite definir **zonas interactivas (hotspots)** en una imagen e hipervincularlas, de manera que al pulsarlas suceda algo. Como dicho formato no puede modificarse con un editor de imágenes convencional, en este caso se propone utilizar el **editor de gráficos SHG** del que viene provisto **Microsoft Help Workshop**, programa gratuito ya utilizado en el ejercicio práctico P09 para compilar un sistema de ayuda en formato HLP.

Suponiendo que ya se ha localizado la interfaz del programa al que pertenece el sistema de ayuda propuesto (cuya versión en castellano se adjunta en el archivo **Calculadora.EXE**), **para localizar la imagen SHG (Calculator.SHG)**, es preciso:

- **abrir el archivo SHG** en el editor de gráficos hipersegmentados de Microsoft Help Workshop (también conocido como **Hotspot Editor**);
- **capturar la imagen** de la interfaz de manera que quede almacenada momentáneamente en el Portapapeles;
- **sustituir la imagen** de la interfaz original en inglés por la captura localizada;
- **reajustar las zonas interactivas** de la imagen para que abarquen los fragmentos deseados en la versión localizada.

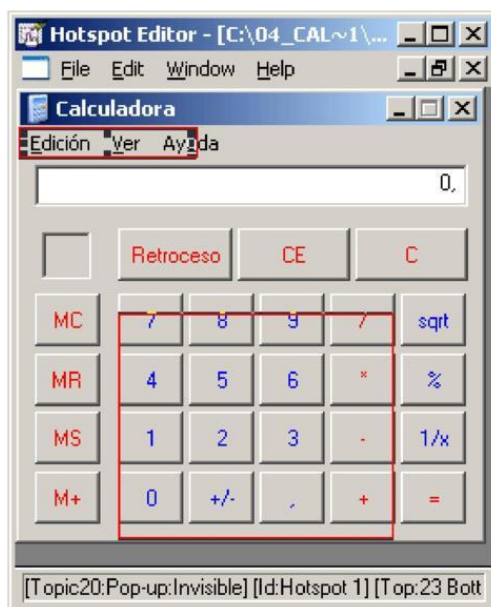
Tras abrir el archivo **Calculator.SHG** en el editor de gráficos hipersegmentados de Microsoft Help Workshop, puede observarse cómo las zonas interactivas aparecen recuadradas.



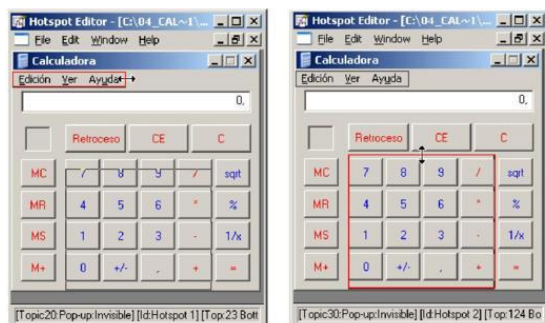
La captura de la interfaz localizada de la Calculadora puede realizarse pulsando ALT+ImprPant o bien con algún programa de capturas de pantalla como SnagIt, de manera que quede almacenada en el Portapapeles, tal y como se explica en el apartado 3.1, más arriba.



Para sustituir la imagen original por la localizada, basta seleccionar la opción de menú **Edit > Replace** de Hotspot Editor. De este modo, la imagen original (**Calculator.BMP**) quedará sustituida por la localizada.



Como la longitud de los textos en castellano es mayor que la de los originales en inglés, la **primera zona hipervinculada del gráfico SHG** no abarca la totalidad del menú principal, y es preciso ampliarla. Además, al tratarse de versiones diferentes de la Calculadora, también es preciso ampliar ligeramente el borde superior de la segunda zona interactiva (que cubre las teclas numéricas).



Tras haber localizado el archivo SHG, debe ubicarse, con su nombre original, en la carpeta que contenga todos los elementos que integran el sistema de ayuda HLP descompilado (véase el ejercicio práctico P09), de manera que al recompilar su versión localizada la imagen SHG se inserte automáticamente en el lugar que le corresponda.

Un procedimiento análogo al descrito podría utilizarse para localizar las cuatro imágenes en formato SHG que se incluyen en el sistema de ayuda TUTORIAL.HLP de la **práctica P09**.

### 13.3.5. Revisión de imágenes localizadas

La revisión de las imágenes incluidas en la documentación, tanto en formato impreso como electrónico, de un producto informático no difiere en esencia de la de cualquier documento convencional traducido que contenga material gráfico. Las principales peculiaridades radican en la primordial importancia que reviste la **comprobación de todas las referencias que aparezcan en el texto a los mensajes y opciones del software** y que se ven en las imágenes, así como en la **verificación de la congruencia entre el texto y las imágenes** que lo acompañan e ilustran y la pertinencia de éstas. Esta fase requiere, por tanto, minuciosidad, constancia, concentración y mucha paciencia, aunque, por otra parte, tampoco exige contar con conocimientos especializados.

En el caso de las **imágenes interactivas** (como los botones hipervinculados de un menú de una página web o los gráficos hipersegmentados de un sistema de ayuda HLP), es preciso, además, realizar una **comprobación funcional exhaustiva y sistemática** de su funcionamiento, y corregir cíclicamente los errores que se detecten, como sucede al realizar el *testing* de la interfaz y los demás componentes del software de un producto informático.

Aunque lo más racional y eficaz es **localizar el software de un producto informático antes que su documentación**, con frecuencia se comienza a traducir la documentación, tanto impresa como electrónica, antes de que haya finalizado la localización (o incluso el desarrollo) del software al que acompaña. En tales casos, pueden posponerse la realización, el retoque y la inserción de las capturas de pantalla y demás imágenes hasta que el software esté totalmente localizado. Sin embargo, debido a la premura de los plazos, a menudo se opta por *falsearlas*, editando manualmente las imágenes originales, con o sin capas, como se explica e ilustra en los apartados 3.2 y 3.3.

## 14. Preparación de una oferta integral de localización de un producto informático

### 14.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en la preparación de una **oferta integral de servicios de localización del programa informático Translator's Abacus y su documentación** en formato electrónico, del inglés a una o varias lenguas.

El ejercicio debe realizarse siguiendo las **indicaciones detalladas** a continuación y consultando los materiales del curso. La oferta deberá incluir, además los costes de la traducción de los textos de la interfaz y el sistema de ayuda del programa, los derivados de la realización de otras tareas necesarias para localizar íntegramente el producto (gestión del proyecto, realización de capturas de pantalla, tratamiento de imágenes, descompilación y recompilación del sistema de ayuda, *resizing, testing*, etc.).

### 14.2. Objetivos

Este ejercicio se propone, por un lado, profundizar en los asuntos tratados en varios módulos y ejercicios del curso (en particular, los módulos del 03 y al 07, y las prácticas de la P05 a la P13) y, por otro, que el estudiante se familiarice con algunas pautas básicas para la preparación de una oferta integral de servicios de localización de un producto informático y su documentación (similares a las estudiadas en el ejercicio P03 para la preparación de una oferta integral de localización de un sitio web). En concreto, se pretende que el estudiante sea capaz de:

- profundizar en las principales diferencias entre un proyecto de traducción convencional y un proyecto de localización;
- entender las peculiaridades, la estructura y los principales elementos que integran un producto informático y su documentación;
- reconocer y procesar los formatos de archivo más habituales en un producto informático y su documentación, así como en las imágenes que éstos incluyen;
- evaluar y decidir cuáles son las herramientas más adecuadas para procesar y localizar cada uno de los componentes de un producto informático y su documentación;

- comprender el flujo de trabajo, las tareas y funciones, los procesos y fases habituales en un proyecto de localización de un producto informático y su documentación;
- calcular, evaluar y sopesar las variables coste, tiempo y calidad en un proyecto de localización de un producto informático.

### 14.3. Método operativo

Para realizar esta práctica, serán necesarios los siguientes **materiales y herramientas**:

- el programa **Translator's Abacus** y su sistema de ayuda;
- y diversas herramientas que se mencionan en los apartados que siguen y cuyo funcionamiento se explica e ilustra en los ejercicios prácticos de este curso.

#### **Página web**

Tanto este programa gratuito como su sistema de ayuda (cuya localización se propone, respectivamente en los ejercicios prácticos P07 y P10) pueden descargarse en un único paquete comprimido de [www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip](http://www.globalrendering.com/wordcount/wordcount.zip).

La realización de esta práctica comporta **la evaluación pormenorizada de los materiales del proyecto, el cálculo de los costes de traducción y localización, y la planificación de los plazos de ejecución del proyecto**. Los resultados deberán plasmarse en **una breve carta de presentación y un presupuesto detallado**, que habrán de entregarse en formato PDF.

Aunque no es estrictamente imprescindible, se presupone que se han realizado previamente los ejercicios prácticos P07 y P10. A continuación describen los **pasos que deben seguirse** para la realización de la práctica.

#### 14.3.1. Análisis preliminar de los materiales

Una vez que se cuenta con todos los materiales (que, en este caso, han sido facilitados supuestamente por la empresa propietaria del programa), el primer paso consiste en realizar un **análisis pormenorizado de los dos componentes del producto**, que a primera vista no parece tener excesiva envergadura:

- por un lado, **el software**, que en este caso consta de un único archivo binario en formato EXE (**WordCount.EXE**);

- por otro, **la documentación en formato electrónico**, que se compone de un sistema de ayuda en formato *Compiled HTML (User's Guide.CHM)*.

Es frecuente que el cliente –sobre todo, cuando se trata de un proveedor de servicios de traducción y localización– **extraiga los textos traducibles y se los envíe al traductor en algún formato ofimático o de intercambio**, de manera que éste los traduzca con algún gestor de memorias de traducción o herramienta de localización y se los devuelva a aquél para que los reinserte en sus contenedores originales. En tal caso, el traductor se limitaría a *traducir* –aunque no se trate de documentos convencionales–, y el cliente se ocuparía de todas las demás tareas que integran el proyecto de localización, descritas e ilustradas en otros módulos teóricos y ejercicios prácticos de este curso y enumeradas más abajo en el apartado 3.2.

En una situación como la descrita, lo habitual sería que el traductor recibiera:

- los textos traducibles del **software**, en uno o varios archivos en **formato RC** o bien en algún otro formato convencional, como **CSV, TXT, RTF, XLS...**, o en un formato de intercambio como **XLIFF**, que cada vez cuenta con mayor aceptación en el sector;
- los textos traducibles del **sistema de ayuda**, en un paquete con los archivos **HTML** resultantes de descompilar el único archivo **CHM** que la contiene.

En ambos casos, los archivos que contienen los textos podrían traducirse con un procesador de textos, o con cualquier herramienta de traducción asistida o de localización (con los matices y salvedades detallados en otros módulos y ejercicios). Así, ni la planificación del proyecto ni el cálculo de los costes diferirían en gran medida de los de un proyecto de traducción corriente y corriente, puesto que el traductor tan sólo traduciría. Sería conveniente, no obstante, calcular **algo más de tiempo** que para la traducción de un documento convencional y **cobrar una tarifa algo superior** por las dificultades añadidas que entraña la traducción de archivos que, como éstos, incluyen algún tipo de codificación, sobre todo en el caso del software<sup>42</sup>.

Tampoco es infrecuente que el traductor reciba los **archivos parcialmente pretraducidos** (en un formato bilingüe como, por ejemplo, **TTX**), porque el cliente utilice herramientas de traducción asistida y haya podido reciclar material de otros proyectos anteriores. En tal caso, es muy habitual que el cliente no esté dispuesto a pagar, o pague una **tarifa sensiblemente inferior**, por los segmentos ya traducidos, que podrían requerir tan sólo una revisión liviana o la mera comprobación de que están efectivamente traducidos.

#### Ved también

El programa se describe e ilustra con detalle en el apartado 3.1 (Instalación y utilización de Translator's Abacus) del ejercicio práctico P07.

<sup>(42)</sup>No obstante, las **agencias de traducción** suelen ofrecer una **única tarifa por palabra**, con independencia de que el texto pertenezca al software o a la documentación, tanto en formato electrónico como impreso.



Es habitual que también se le encomiende al traductor la **traducción de los textos que aparecen en las imágenes**, aunque no es común que se le pida que se ocupe de su tratamiento gráfico. En tal caso, la traducción de los textos suele entregarse en algún **formato ofimático convencional**, por ejemplo, los de un procesador de textos o una hoja de cálculo.

Una decisión crucial cuando se planifica un proyecto de localización atañe a **las herramientas que se emplearán** en cada tarea. Como se explica e ilustra en diversos ejercicios prácticos, casi siempre existen varias posibilidades, y la elección de la más plausible está supeditada a diversos factores. En primera instancia, **la naturaleza y las características del producto** imponen utilizar, por ejemplo, un editor de recursos o una herramienta integral de localización en el caso del software, o un compilador/descompilador de sistemas de ayuda para procesar la documentación en formato HLP o CHM. Pero también los **volúmenes de texto traducible, repeticiones y coincidencias** o la **compatibilidad de formatos y herramientas** son factores que pueden aconsejar el empleo de un gestor de memorias de traducción.

Como es lógico, **otro factor determinante** a la hora de elegir qué herramientas son las más adecuadas es si sólo se ofrecen servicios de traducción o, por el contrario, se pretende acometer la localización integral del producto. En el primer caso, es a menudo el cliente quien propone –o impone– una determinada herramienta, y hasta una versión en particular.

#### 14.3.2. Evaluación y planificación del proyecto

Tras haber analizado los componentes del producto que se pretende localizar, es preciso evaluarlos con mayor detalle para planificar el proyecto y, en particular, calcular **volúmenes de trabajo, costes y plazos**, y determinar qué **tareas** es preciso realizar.

Como aquí se propone la **localización íntegra de todos los componentes** del producto, el proyecto incluiría, amén de la **preparación de los materiales**, las siguientes **tareas y fases**<sup>43</sup>:

<sup>(43)</sup>Las herramientas más adecuadas para cada tarea se mencionan y describen en los correspondientes módulos teóricos y ejercicios prácticos de este curso.

software (WordCount.EXE)	ayuda (User's Guide.CHM)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• traducción de texto de recursos de archivo EXE,</li> <li>• traducción de texto de imágenes (<i>splash screen</i>),</li> <li>• tratamiento gráfico: retoque de imágenes editables sin capas,</li> <li>• comprobación visual y funcional de la versión localizada (<i>testing</i>) y corrección de errores,</li> <li>• entrega al cliente,</li> <li>• e incorporación de posibles correcciones del cliente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• descompilación de sistema de ayuda,</li> <li>• traducción de archivos HTML (elementos textuales y metatextuales),</li> <li>• localización de elementos interactivos (hipervínculos),</li> <li>• traducción de índice y palabras clave (archivos HHC y HHK),</li> <li>• traducción de texto de imágenes,</li> <li>• tratamiento gráfico: realización de capturas de pantalla y retoque de imágenes editables sin capas,</li> <li>• compilación de sistema de ayuda,</li> <li>• comprobación visual y funcional de la versión localizada (<i>testing</i>) y corrección de errores,</li> <li>• entrega al cliente,</li> <li>• e incorporación de posibles correcciones del cliente.</li> </ul>

Como se explica e ilustra en el módulo 03 y en el ejercicio práctico P03, los **costes** correspondientes a las tareas de traducción propiamente dicha suelen calcularse aplicando una **tarifa por palabra original** (algo superior a la de un proyecto de traducción convencional, especialmente en el caso del software –hasta el doble o más– y algo menos para la ayuda –no menos de un 20 o un 30% más que la documentación impresa–).

Cualquier gestor de memorias de traducción dispone de una **función de análisis** tanto de los recuentos de palabras nuevas por traducir (*no match*) como de los volúmenes de repeticiones (*repetitions*), y de coincidencias parciales y totales (*fuzzy/full matches*).

Las palabras del **archivo EXE** podrían contarse directamente con una herramienta integral de localización, aunque también cabría la posibilidad de extraer sus recursos a uno o varios **archivos RC** (por ejemplo, con la función Action > Save all resources... de Resource Hacker, utilizado en la práctica P07) y analizarlos luego con una herramienta de traducción asistida o de localización. Para contar las palabras del **archivo CHM**, sería preciso descompilarlo primero (como se explica en la práctica P10) y analizar luego los archivos HTML que lo integran.

#### Ved también

En el módulo teórico 03 (sobre la gestión de proyectos de localización) y en los ejercicios prácticos dedicados a la localización de interfaces de productos informáticos (P06, P07 y P08) y de sitios web estáticos (P02, P03 y P05), se comentan e ilustran diversos métodos y herramientas para calcular, respectivamente, el número de palabras de **archivos EXE** (caso de WordCount.EXE) y **HTML** (como los que contiene **User's Guide.CHM**), que también pueden contarse con el programa Translator's Abacus.

Partiendo de que la **productividad media** de un traductor en documentos convencionales ronda las 2.000-2.500 palabras/día, en un proyecto de localización como este habría que tener en cuenta que, al traducir archivos que llevan una **codificación adicional** (como los EXE o los HTML), ésta puede reducirse considerablemente por la **complicación añadida** que comporta su

tratamiento. Haciendo un cálculo conservador, dicha **reducción de la productividad** podría llegar a ser de hasta la mitad en el caso del software y de alrededor de un tercio en la ayuda.

El **resto de las tareas** cabría presupuestarlas **por horas**. Si el traductor-localizador decidiera acometerlas, debe tener en cuenta varios factores:

- Cabría plantearse si la realización de estas tareas le corresponde al traductor<sup>44</sup>. Si se siente capacitado para realizarlas y desea ofrecérselas al cliente para ser más competitivo y entregarle un producto totalmente acabado, al **calcular el tiempo** empleado en cada una de ellas debe contabilizar no el que emplearía él –no siendo un especialista en la materia– sino el **que tardaría un profesional especializado**<sup>45</sup> (un informático, un diseñador gráfico o un maquettador, por ejemplo).

<sup>(44)</sup> Como se cuestiona en varios debates propuestos en el aula virtual durante el curso.

<sup>(45)</sup> Es muy recomendable **estar en contacto con otros profesionales especializados del sector** y consultarles las tarifas de mercado habituales en cada caso. Otra posibilidad consiste en que el traductor actúe de empresario/intermediario y le subcontrate estas tareas a un profesional especializado.

- Como es lógico, se da por descontado que, si es el traductor quien acomete estas tareas, **la calidad final deberá ser equiparable** a la obtenida por un especialista.
- Un **sencillo método para determinar la tarifa por hora** cuando se facturan servicios distintos de la traducción (revisión, tratamiento gráfico, *testing*, etc.) consiste en calcular cuánto se gana traduciendo durante una hora, multiplicando la productividad expresada en palabras/hora por la tarifa por palabra. De este modo, el traductor ganaría, como mínimo, lo mismo que si ese tiempo lo dedicara a traducir y no a esas otras tareas.

Con el tiempo, el localizador va adquiriendo la experiencia necesaria para calcular de antemano cuánto tiempo empleará en cada una de estas tareas. Hasta adquirir la soltura suficiente, puede realizar una **estimación aproximada basándose en pequeñas muestras representativas**. Por ejemplo, si para realizar una captura de pantalla tardo *X* minutos, ¿cuánto tardaría en hacer *Y* capturas... O si en realizar el *testing* de un tema del sistema de ayuda empleo tanto tiempo, ¿cuánto me llevará el *testing* de la ayuda completa?

Por lo que respecta a las **imágenes**, la mayoría de las incluidas en este producto son **capturas de pantalla** que muestran elementos de la interfaz del producto, pero otras contienen **texto susceptible de ser traducido** y precisan retoque gráfico. En este último caso, lo ideal –aunque no lo habitual– es que el cliente facilite los **archivos originales con capas** (en formato PSD) a partir de los cuales se han creado las imágenes, con objeto de agilizar el tratamiento gráfico y reducir así el coste asignado a este concepto.

Cuando –como aquí sucede–, **no se dispone de los archivos con capas**, la tarea de tratamiento/recreación de las imágenes puede encarecer el coste total del proyecto y alargar los plazos asignados a esta tarea, llegando a veces a triplicarlos. Así, por ejemplo, el tratamiento de una imagen sencilla con texto no distribuido en capas (como la *splash screen* del programa, que aparece tanto en su sistema de ayuda como al ejecutar la aplicación) podría rondar, como mínimo los diez o quince minutos, excluido el tiempo dedicado a la traducción del texto que contiene.

Como se explica en el módulo 07, para **calcular el coste de la localización de las imágenes y planificar su tratamiento**, habría que: primero, contabilizar cuántas hay de cada tipo (capturas, imágenes con y sin capas, y otras imágenes como, por ejemplo, gráficos hipersegmentados SHG), cuáles contienen texto y cuáles son localizables (conteniendo o no texto); y luego determinar su grado de complejidad y el nivel de tratamiento gráfico que requiere cada imagen.

Para **calcular los costes y planificar las tareas restantes** (compilación/descompilación, *testing*, etc.) podrían aplicarse parámetros similares a los que se acaban de describir.

De esta forma, tras haber identificado todas las tareas del proyecto, se podrían calcular los **plazos necesarios** para la realización de cada una de ellas. Un factor decisivo de la planificación es la **secuenciación en fases y los posibles solapamientos temporales** tanto de los diferentes componentes que integran el producto como de las tareas que comporta cada uno. Como ya se ha mencionado, lo más racional –aunque, por desgracia, no tan habitual– es localizar **primero el software y luego la documentación**, puesto que ésta está plagada de incontables referencias a aquél.

Dentro de cada una de esas dos etapas, la **naturaleza de cada componente** y el **sentido común** son algunos de los factores que deben tomarse en consideración para secuenciar las tareas de la manera más eficiente y productiva (en grandes proyectos, también es preciso tener en cuenta otros como la disponibilidad de los recursos). Así, por ejemplo, el *testing* tendrá que acometerse necesariamente *después* de haber localizado el producto; o la tarea de inserción de imágenes en la documentación no podrá dar comienzo *hasta que* no se hayan realizado todas las capturas y editado aquellas imágenes que requieran tratamiento gráfico, *no antes* de haber traducido y revisado los textos que contienen.

En proyectos más voluminosos, no es infrecuente incluir también una **partida correspondiente a la gestión del proyecto**, que puede rondar el 10-20% según su complejidad.

Este producto **carece de documentación impresa**, por lo que no sería necesario incluir ninguna partida a este respecto.

#### Ved también

Los aspectos relacionados con la localización de capturas de pantalla y el tratamiento de imágenes con y sin capas se explican e ilustran con profusión en el módulo teórico 07 y el ejercicio práctico P13.

### 14.3.3. Preparación y entrega de la oferta

Tras haber evaluado con detalle tanto las tareas que comprende el proyecto como sus costes y plazos, los resultados deben plasmarse en una oferta que incluya:

- una **breve carta de presentación** en la que se describan los **servicios ofrecidos** y se argumenten sucintamente la conveniencia de contratarlos y las **ventajas** que le supondría al cliente disponer de una versión íntegramente localizada de su producto a la(s) lengua(s) de destino elegida(s);
- un **presupuesto** en el que se desglosen los **costes de los servicios** ofrecidos y los **plazos estimados** para la entrega de los materiales localizados.

Lo habitual, como aquí se pide, es enviar estos documentos en **formato PDF** por las evidentes ventajas de este tipo de archivos (menor tamaño, dificultad para modificarlos, universalización, ausencia de virus, etc.).

## 15. Análisis comparativo de dos herramientas de localización de software

### 15.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en realizar una **evaluación comparativa** de los principales **aspectos y funciones de dos herramientas de localización de software** tras analizarlos exhaustivamente. Los resultados de la evaluación deben plasmarse en el documento adjunto (**L10Nsw-P15-spa\_anexo.doc**).

### 15.2. Objetivos

Este ejercicio práctico se propone que el estudiante analice comparativamente y conozca las principales **características y funciones de dos herramientas integrales de localización**, y que reflexione, críticamente y atendiendo a parámetros objetivos, sobre los **inconvenientes y ventajas** de cada una de ellas. En particular, se pretende que el estudiante:

- conozca cuáles son las **principales características y funciones** que debe poseer una herramienta integral de localización desde el punto de vista del traductor-localizador;
- identifique cuáles son las **virtudes y carencias más comunes** que presentan las herramientas integrales de localización desde el punto de vista del traductor-localizador;
- sepa cuáles son algunos de los **criterios fundamentales** que deben tenerse en cuenta a la hora de evaluar con parámetros objetivos las características y funciones de una herramienta especializada desde el punto de vista del traductor-localizador;
- desarrolle las **competencias y habilidades necesarias** para familiarizarse con una herramienta especializada y para aprender a manejar sus principales funciones **de manera autónoma**;
- y sea capaz de **realizar un análisis comparativo de dos herramientas especializadas y sistematizar sus resultados**, tanto para su uso personal como para su presentación a un tercero que le solicite sus servicios profesionales de asesoramiento independiente.

### 15.3. Método operativo

Tras **descargarse e instalar** las dos herramientas propuestas, el estudiante deberá servirse de la **documentación oficial de los dos productos y de otros materiales** que pueda encontrar en los sitios web de sus respectivos fabricantes, foros especializados u otras fuentes para cumplimentar la lista de preguntas propuestas contestándolas. Además de consultar los módulos teóricos de este curso, en algunos casos el estudiante podrá servirse de los **materiales empleados en los ejercicios prácticos** para poner a prueba determinadas funciones de las dos herramientas y contrastar los resultados arrojados por ambas.

Los datos y respuestas obtenidos deberán plasmarse detalladamente en el **cuadro sinóptico adjunto**, que se acompaña de unas **breves conclusiones** que resuman los resultados del análisis, destaquen **otros aspectos** complementarios y se traduzcan en una **recomendación argumentada** de una de las dos herramientas en detrimento de la otra.

Las dos herramientas objeto del análisis comparativo son:

- **Alchemy Catalyst versión demo 7.0** ([www.alchemysoftware.ie](http://www.alchemysoftware.ie)),
- **y SDL Passolo versión demo 2007** ([www.passolo.com](http://www.passolo.com) y [www.sdl.com/en/contact/passolo](http://www.sdl.com/en/contact/passolo)).

En el anexo adjunto al presente documento (**L10Nsw-P15-spa\_anexo.doc**) se incluyen, por bloques, los aspectos que han de evaluarse y las preguntas que deben contestarse, así como sendos apartados para **comentarios, conclusiones y recomendaciones**.

## 16. Análisis comparativo de dos herramientas de traducción asistida

### 16.1. Descripción de la práctica

Este ejercicio práctico consiste en realizar una **evaluación comparativa** de los principales **aspectos y funciones de dos herramientas de traducción asistida**, en lo tocante a la localización, tras analizarlos exhaustivamente. Los resultados de la evaluación deben plasmarse en el documento adjunto.

### 16.2. Objetivos

Este ejercicio práctico se propone que el estudiante analice comparativamente y conozca las principales **características y funciones de dos gestores de memorias de traducción**, en lo que a la localización se refiere, y que reflexione, críticamente y atendiendo a parámetros objetivos, sobre los **inconvenientes y ventajas** de cada una de ellos. En particular, se pretende que el estudiante:

- conozca cuáles son las **principales características y funciones** que debe poseer un gestor de memorias de traducción desde el punto de vista del traductor-localizador;
- identifique cuáles son las **virtudes y carencias más comunes** que presentan los gestores de memorias de traducción desde el punto de vista del traductor-localizador;
- sepa cuáles son algunos de los **criterios fundamentales** que deben tenerse en cuenta a la hora de evaluar con parámetros objetivos las características y funciones de una herramienta especializada desde el punto de vista del traductor-localizador;
- desarrolle las **competencias y habilidades necesarias** para familiarizarse con una herramienta especializada y para aprender a manejar sus principales funciones **de manera autónoma**;
- y sea capaz de **realizar un análisis comparativo de dos herramientas especializadas y sistematizar sus resultados**, tanto para su uso personal como para su presentación a un tercero que le solicite sus servicios profesionales de asesoramiento independiente.



### 16.3. Método operativo

Tras **descargarse e instalar** las dos herramientas propuestas, el estudiante deberá servirse de la **documentación oficial de los dos productos y de otros materiales** que pueda encontrar en los sitios web de sus respectivos fabricantes, foros especializados u otras fuentes para cumplimentar la lista de preguntas propuestas contestándolas. Además de consultar los módulos teóricos de este curso, en algunos casos el estudiante podrá servirse de los **materiales empleados en los ejercicios prácticos** para poner a prueba determinadas funciones de las dos herramientas y contrastar los resultados arrojados por ambas.

Los datos y respuestas obtenidos deberán plasmarse detalladamente en el **cuadro sinóptico adjunto**, que se acompaña de unas **breves conclusiones** que resuman los resultados del análisis, destaquen **otros aspectos** complementarios y se traduzcan en una **recomendación argumentada** de una de las dos herramientas en detrimento de la otra.

Las dos herramientas objeto del análisis comparativo son:

- **Atril Déjà Vu X versión demo X 7.5.303** ([www.atril.com](http://www.atril.com)),
- **y Wordfast versión 5 y PlusTools versión 4** ([www.wordfast.net](http://www.wordfast.net)).

En el anexo adjunto al presente documento (**L10Nsw-P16-spa\_anexo.doc**) se incluyen, por bloques, los aspectos que han de evaluarse y las preguntas que deben contestarse, así como sendos apartados para **comentarios, conclusiones y recomendaciones**.

## **17. Diseño y preparación de plan de búsqueda de empleo en plantilla o de posibles proyectos/clientes en el ámbito de la localización**

### **17.1. Descripción de la práctica**

Este ejercicio se propone aplicar en la práctica los contenidos del módulo teórico 08 (así como de la bibliografía, las lecturas complementarias y demás materiales y recursos mencionados en él) planteando la posibilidad de buscar trabajo como **empleado en plantilla** o bien como **profesional autónomo** en el campo de la localización.

En el **anexo adjunto**, se formulan diversas cuestiones que pretenden suscitar la reflexión del estudiante e invitarle a informarse y recopilar datos que puedan servirle de base para la **elaboración de un plan de búsqueda de trabajo** en el sector, en alguno de los dos supuestos planteados o en ambos.

### **17.2. Objetivos**

Este ejercicio pretende que el estudiante se familiarice con las principales **vías para encontrar trabajo** en el sector de la localización, y conozca **recursos que puedan facilitarle dicha tarea y ayudarle a continuar su formación** en este campo. En concreto, se persigue que:

- profundice en el conocimiento de los rasgos diferenciadores del mercado de la localización, sus agentes y prácticas comunes;
- contraste críticamente el mercado de la localización con otros segmentos vinculados a la prestación de servicios lingüísticos y de traducción;
- reflexione sobre la posibilidad de trabajar como empleado en plantilla o como profesional autónomo en el campo de la localización, y evalúe los inconvenientes y ventajas de ambas posibilidades;
- estudie cuáles son los perfiles o funciones que más le atraen dentro de una empresa y decida en cuáles encajaría mejor según sus preferencias y aptitudes;
- sopesé cuáles son sus principales virtudes y carencias relacionadas con la localización y conozca mecanismos y recursos para potenciar las primeras y paliar las segundas;

- analice con qué competencias, además de las estrictamente traductológicas, debería contar para aumentar sus probabilidades de encontrar trabajo en el sector de la localización;
- descubra mecanismos alternativos para la búsqueda de trabajo en el mercado de la localización y contraste su eficacia con la de otras vías tradicionales;
- consulte exhaustivamente los recursos mencionados en el módulo teórico 08 y evalúe la utilidad que pueden tener para continuar su formación en este campo y para la búsqueda de trabajo en el sector de la localización.

### 17.3. Método operativo

A continuación se enuncian **dos supuestos**, de los cuales el estudiante deberá elegir uno.

- *Supuesto 1: Ya eres o pretendes establecerte como profesional autónomo y quieres buscar posibles encargos/clientes en el sector de la localización.*
- *Supuesto 2: Quieres trabajar como empleado de una empresa proveedora de servicios de localización (SLV o MLV).*

En el **anexo adjunto** (L10Nsw-P17-spa\_anexo.rtf), se detallan los aspectos que han de evaluarse y las preguntas que deben contestarse, y se incluyen sendos apartados finales para **comentarios** y **conclusiones**. Idealmente, los resultados de este ejercicio deberían servir de base para la ulterior preparación de un plan de **búsqueda de trabajo** en uno de los dos supuestos o en ambos.

## 18. Redacción de breve ensayo crítico (2.º de 2)

### 18.1. Descripción de la práctica

Este último ejercicio práctico consiste en redactar un breve ensayo en el que se reflexione, adoptando un enfoque crítico, sobre algunos de los aspectos abordados en los diferentes módulos teóricos, ejercicios prácticos y debates del curso, así como en la bibliografía, las lecturas complementarias y demás materiales facilitados o mencionados.

### 18.2. Objetivos

Este ejercicio se propone que el estudiante reflexione críticamente y exponga de manera razonada su opinión personal sobre uno o varios de los siguientes asuntos:

- de las tareas que componen un proyecto de localización, de cuáles puede o debe encargarse el traductor-localizador;
- con qué competencias, además de las estrictamente traductológicas, debe contar el traductor-localizador;
- de qué maneras pueden cobrarse o repercutirse al cliente los costes de las distintas tareas que integran un proyecto de localización que no sean estrictamente traducir (por ejemplo, gestión del proyecto, tratamiento de archivos y carpetas, *testing*, *resizing*, compilación/descompilación, etc.).

### 18.3. Método operativo

Tras consultar los materiales propuestos, debe redactarse un ensayo que verse, de manera monográfica o panorámica, sobre **uno de estos dos temas**:

- *¿Qué tareas del proceso de localización deberían corresponderle al traductor-localizador?*
- *Cuánto vale y cuánto cuesta localizar: costes y precios en localización*

A continuación se resumen **algunas especificaciones básicas** para la realización de este ejercicio práctico:

- **idioma:** castellano, catalán o inglés

- **extensión aproximada:** mínima, 1.000 palabras; máxima, 1.250 palabras
- **formato de archivo:** documento RTF (*Rich Text Format*)
- **otras especificaciones:** DIN-A4; 2,54 cm en los cuatro márgenes; párrafos alineados a la izquierda con interlineado doble y 12 puntos de espaciado anterior y posterior; tipo de letra Arial con cuerpo de 12 puntos; estilos predeterminados del procesador de textos para títulos y subtítulos; numeración de páginas, a la derecha del encabezado.

**Otras especificaciones** no mencionadas expresamente aquí quedan a **discreción del autor** (inclusión de notas, cuadros, imágenes, etc.).

## 5. Conclusiones

Bien entrado ya el siglo XXI, la tecnología continúa invadiendo prácticamente todos los aspectos de nuestra vida cotidiana en todas sus facetas: personal y familiar, profesional y lúdica; como ciudadanos y consumidores, como empleados o emprendedores; en el hogar, en la educación, en la sanidad, en la ciencia y la investigación, en las relaciones sociales y con las administraciones...; tanto en el campo como en la ciudad. Por fortuna, también con apreciable ímpetu hoy —aunque siempre raquítico—, se va haciendo presente en el mundo en desarrollo. Pocos resquicios quedan ya ajenos a su imperecedero influjo. Casi ninguno, en el que el progreso no haya llevado aparejada deshumanización. Lástima.

En cada uno de esos ámbitos, sigue y seguirá creciendo exponencialmente el volumen de contenidos susceptibles de ser traducidos o interpretados, pero también redactados, revisados, adaptados, resumidos, reformulados, reubicados... y, por supuesto, localizados. Todo apunta que seguirá siendo así. Todo indica que hasta que la tecnología no consiga conjurar la maldición de Babel de una vez por todas, la comunicación interlingüística —entre personas, entre personas y máquinas, y entre máquinas— seguirá precisando de la intervención humana. Esos contenidos circularán por las redes de comunicaciones e irán incorporados a dispositivos físicos y lógicos de toda especie, en una necesaria pero perversa simbiosis con otras lenguas, las de la tecnología, entreverados en la savia de código informático que los hospeda y les da vida. Gran parte de ellos deberán ser traducidos, adaptados, localizados. Parece que persistirá, pues, la necesidad de localizarlos. Ojalá que durante mucho tiempo.

Si atendemos a la magnitud adquirida por el mercado de la localización y a lo que este demanda, nos parece patente la necesidad de profesionales especializados en perfiles complementarios pero diferenciados, que cabría agrupar en torno a tres ejes: el lingüístico-traductológico, el técnico y el empresarial. Las empresas de este sector buscan no sólo traductores y terminólogos o asesores interculturales con formación específica en localización (a menudo denominados *language specialists*); también —y quizá con mayor ahínco por su escasez— gestores de proyectos e ingenieros de software especializados en este campo, o vendedores y directivos que conozcan las peculiaridades de este particular sector multidisciplinar, además de otros perfiles mencionados anteriormente. Esta circunstancia podría aconsejar una oferta formativa que se ubicara en el nivel de postgrado y que reflejara la mencionada disparidad. El detenido análisis de los interrogantes planteados reviste una importancia singular en la actual coyuntura de renovación y cambio de la formación universitaria en la UE.

La universidad, activo partícipe y protagonista de excepción del desarrollo tecnológico, en su misión por acopiar y colmar las demandas de la sociedad y las exigencias del mercado, ha ido perfilando los servicios que ofrece a una y al otro en su afán por acompañar su evolución a los tiempos que corren. Tanto en la investigación como en la formación, la tecnología está omnipresente, como instrumento y como objeto de estudio o aprendizaje.

Nuestra área de conocimiento no es una excepción. Desde la última década del siglo pasado y, muy en particular, desde la reciente implantación de los estudios de grado y las sucesivas reconversiones de la oferta de posgrado, ha aumentado de manera apreciable la presencia de la localización tanto en los trabajos de investigación como en los planes de estudio; también en la oferta formativa no universitaria; dentro y fuera de nuestras fronteras.

Como atestigua esta tesis, en los últimos 25 años han visto la luz algunas monografías, varias docenas de tesis doctorales, alguna publicación periódica temática y un sinfín de contribuciones de dispar entidad (participaciones en encuentros científicos, proyectos de fin de grado o máster, etc.) sobre la tecnología en nuestro ámbito, como instrumento y como materia de estudio, pero también como objeto de traducción. Hoy la localización ya tiene nombre propio y va adquiriendo relevancia en la investigación de forma paulatina. Su presencia y su recorrido son aún incipientes en comparación con la trayectoria secular de otras subáreas de conocimiento de los Estudios de Traducción. Pero ya se puede estudiar y aprender localización, de forma expresa en asignaturas monográficas optativas de itinerarios de especialización, o camuflada en las proximidades de la traducción especializada —la científico-técnica, por lo común— o de alguna asignatura instrumental; con esa denominación o con otras emparentadas.

La actual oferta docente sigue siendo, no obstante, muy perfectible. Es preciso continuar afinando metodologías, materiales, sistemas de evaluación, como se propone en esta tesis. Pero apremia, sobre todo, la necesidad de establecer nuevos canales con el sector y de consolidar los que ya existen para que la comunicación entre academia y mercado sea más fluida y el intercambio resulte más paritario y enriquecedor. Así, entre otros aspectos, podrán ajustarse con mayor precisión objetivos y competencias con el fin de formar a futuros profesionales más capacitados.

Una vez resuelta afirmativamente la pregunta de si existe una necesidad real de formar profesionales de la localización —que, en nuestra opinión, hoy ya no debería plantear ninguna duda—, cabe cuestionarse, primero, dónde ubicarla (en titulaciones afines a la intermediación multilingüe y/o en otras más cercanas a la ingeniería informática o incluso a la gestión empresarial) y, luego, cuál es el momento idóneo para hacerlo (durante la formación de grado o de postgrado). En este sentido, seguimos coincidiendo con Parra (2003:7) en que una titulación de grado específica «en localización no interesa ni a las universidades ni a la industria», y abogamos por la integración de la localización tanto en los estudios de grado como en los de postgrado, en la medida que dicten sus planes de estudio.

Sea como fuere, y con independencia de cómo acaben resolviéndose estos dilemas, creemos que la oferta formativa en localización debe contar entre sus principales características con la multidisciplinariedad, la flexibilidad y la modularidad. Ello facilitaría que pudieran acceder a ella graduados de diversas ramas, supondría que la disparidad del alumnado se convirtiera en una baza más para el enriquecimiento de los estudiantes y permitiría la articulación de itinerarios de especialización en los perfiles mencionados. En definitiva, eso pretende plasmar la propuesta didáctica aquí presentada, en torno a la cual se vertebra un ejercicio intenso y prolongado de investigación y reflexión que ha cristalizado al cabo de los años en las seis publicaciones compendiadas en esta tesis.

Aunque, merced a iniciativas particulares y al creciente apoyo institucional, el software libre ya se emplea en infinidad de centros educativos y universitarios de todo el mundo, la presencia de formación específica sobre localización de software libre sigue siendo aún muy tímida. No obstante, el universo del FOSS constituye un excepcional y enriquecedor campo de pruebas para la experimentación y la autoformación, tanto para el neófito como para el profesional que quieran especializarse en localización.

A pesar de lo mucho que se ha avanzado hasta ahora, sigue siendo necesaria una activa labor de difusión dentro y fuera de la universidad, abandonando a su suerte el estéril debate, aquí reseñado, sobre la conveniencia de emplear el término 'localización', tanto en el ámbito profesional como, sobre todo, en el académico. La localización trasciende fronteras y sectores; la necesitan y la solicitan modestos emprendedores y gigantescas multinacionales. Sin embargo, aún hoy sigue siendo patente el desconocimiento de su naturaleza y de la problemática que plantean su estudio sistematizado y su práctica cotidiana. También, por supuesto, la propia denominación, dentro y fuera de su radio de acción. Muy a menudo, quienes demandan servicios de localización —de manera análoga a quienes los precisan de interpretación o de subtitulación— solicitan una simple 'traducción'. Ello refleja el lógico desconocimiento de lo que supone —y de lo que cuesta— localizar una página web empresarial, un programa ofimático, una miniaplicación para un dispositivo móvil o un videojuego para una consola.

En la modesta medida de su restringido alcance, esta tesis supone una doble aportación, como trabajo de investigación y como propuesta didáctica traída de las aulas para deseablemente volver a ellas. También lo es como compendio de una serie de contribuciones que —junto con otras no incluidas aquí íntegramente pero sí mencionadas— han pretendido ser crónica partícipe del surgimiento y la progresiva implantación de la localización como objeto de investigación y como materia de aprendizaje a lo largo de los últimos 25 años. De manera complementaria, los resultados de este trabajo van dirigidos tanto a quienes se ocupan de estudiar la localización y de enseñarla como a quienes la practican a diario de manera profesional. De todos ellos es deudora en alguna medida.

\* \* \*





## 6. Bibliografía

A continuación se recogen las referencias bibliográficas de los trabajos consultados y citados en esta tesis. A ella se suman las incluidas en los apartados correspondientes, por un lado, de los seis artículos compendiados en esta tesis y, por otro, en las unidades que integran la propuesta didáctica que constituye el núcleo de los resultados.

- Arevalillo Doval, Juan José: «Especial Localización». En: *La linterna del traductor*, núm. 8, 2004 [<http://traduccion.rediris.es/8/index.htm>].
- Arevalillo Doval, Juan José: «Y tú, ¿traduces o proyectas?». En: *La linterna del traductor*, núm. 2, 11-18, 2002 [<http://traduccion.rediris.es/Linterna/linterna-2.pdf>].
- Austerlühl, Frank: *Electronic Tools for Translators*. Manchester, St. Jerome, 2001.
- Bowker, Lynne: *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. Ottawa, University of Ottawa Press, 2002.
- Byrne, Jody: *Scientific and Technical Translation Explained. A Nuts and Bolts Guide for Beginners*. Manchester: St. Jerome, 2012.
- Chan Sin-wai, ed. *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. London and New York, Taylor & Francis, 2015.
- Corpas Pastor, Gloria y Varela Salinas, M<sup>a</sup> José: *Entornos informáticos de la traducción profesional: las memorias de traducción*. Granada, Atrio, 2003.
- De Palma, Donald A.: *Business Without Borders: A Strategic Guide to Global Marketing*. Wiley, 2002 [[www.businesswithoutborders.info](http://www.businesswithoutborders.info)].
- Díaz Fouces, Óscar: «A Localização de Páginas da Internet na Formação de Tradutores». *CONFLUÊNCIAS - Revista de Tradução Científica e Técnica*. núm. 1, noviembre de 2004.
- Esselink, Bert. "The Evolution of Localization". *Multilingual Computing and Technology. Guide to Localization 2005*, 4-7, 2005. [<https://216.18.156.115/multilingual/downloads/printSupp75.pdf>]
- Esselink, Bert: «From Software Localization to Web Globalization — and back». En: *Multilingual Webmaster*. ForeignExchange Translations, 2001 [[www.multilingualWebmaster.com/library/software\\_localization.html](http://www.multilingualWebmaster.com/library/software_localization.html)].
- Esselink, Bert: *A Practical Guide to Localisation*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.
- ForeignExchange Translations (2002): «How to assemble an effective localization kit». En: *Multilingual Compliance News*, núm. 2000 3 [[www.fxtrans.com/resources/flash.pdf](http://www.fxtrans.com/resources/flash.pdf)].
- Galibert, Sylvain: «Translating HTML files». *TranslationDirectory.com* [[www.translationdirectory.com/article119.htm](http://www.translationdirectory.com/article119.htm)].
- Gouadec, Daniel: «Le bagage spécifique du localiseur/localisateur. Le vrai "nouveau profil" requis». En: *Meta*, vol. 48, núm. 4, 526-545, 2003 [[www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html](http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n4/008724ar.html) o también /008724ar.pdf].

- Grupo Tradumàtica (ed.): «La localización / La localització», *Revista Tradumàtica*, 1. Barcelona, UAB, octubre 2002 [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index\\_01.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/index_01.htm)].
- Jiménez Serrano, Óscar: *La traducción técnica. Didáctica y mundo profesional*. Granada, Comares, 2012.
- Lingo Systems: *The Guide to Translation and Localization* [[www.lingosys.com/Forms/guide\\_register\\_lingo.htm](http://www.lingosys.com/Forms/guide_register_lingo.htm)].
- LISA: *The Localization Industry Premier*. Ginebra, The Localization Industry Standards Association (LISA), 2003 [[www.lisa.org/products/primer.html](http://www.lisa.org/products/primer.html)].
- Mata Pastor, Manuel: «'Optimum–Cost Ware' in Translator Training for the Localisation Market». En: *Localisation Focus*, vol. 3-4, 11, 2004.
- Mata Pastor, Manuel: «Traducción y localización de contenido Web». En Reineke, Detlef: *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria, Anroart, 187-252, 2005.
- Muzii, Luigi: «Building a Localization Kit». En: *Client Side News*, 3-32, suplemento diciembre 2005.
- O'Hagan Minako: *Translation-mediated Communication in a Digital World*. Clevedon, Multilingual Matters, 2002.
- Payne, Neil: «Culture and Website Localization». *TranslationDirectory.com* [[www.translationdirectory.com/article308.htm](http://www.translationdirectory.com/article308.htm)].
- Pym, Anthony: *The Moving Text. Localization, translation, and distribution*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2004.
- Rico, Celia: «Translation and Project Management». En: *Translation Journal*, vol. 4, núm. 4, 2002 [<http://accurapid.com/journal/22project.htm>].
- Rubric: *Guide to Localization management* [[www.rubric.com/en/knowledge/localization\\_guides.php?pn=edl](http://www.rubric.com/en/knowledge/localization_guides.php?pn=edl)].
- Savourel, Yves: *XML Internationalization and Localization*. Indianápolis: Sams Publishing, 2001.
- Schäler, Reinhard: «The Cultural Dimension in Software Localization». En: *Localization Focus*, vol. 1-2, 2002 [[www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip](http://www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip)].
- Sokoli, Roula: «Catálogo de herramientas para la localización de software y de páginas Web». En: *Tradumàtica*. Barcelona: Departament de Traducció i d'Interpretació de la UAB, 2002. [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/rsokoli/art.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/rsokoli/art.htm) o también [rsokoli.pdf](#)].
- Somers, Harold (ed.): *Computers and Translation: A Translator's Guide*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2003.
- Sprung, Robert C. (ed.): *Translating Into Success. Cutting-edge Strategies for Going Multilingual in a Global Age*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.
- Tercedor Sánchez, Maribel: «Aspectos culturales en la localización de productos multimedia». En: *Quaderns. Revista de traducció* 12, 151-160. Barcelona, UAB, 2005 [[www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p15\\_1.pdf](http://www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p15_1.pdf)].

\* \*

Las siguientes son algunas referencias y publicaciones electrónicas esenciales en el ámbito de la localización:

- Apple Macintosh Developer Connection: Internationalisation [<http://developer.apple.com/internationalization/>]
- Client Side News Magazine [[www.clientsideneeds.com](http://www.clientsideneeds.com)]
- Common Sense Advisory [[www.commonsenseadvisory.com](http://www.commonsenseadvisory.com)]  
y Global Watchtower [[www.commonsenseadvisory.com/news/global\\_watchtower.php](http://www.commonsenseadvisory.com/news/global_watchtower.php)]
- eCOLORE: resources for eContent localisation [<http://ecolore.leeds.ac.uk>]
- eCoLoTrain: Developing Innovative eContent Localisation Opportunities [<http://ecolotrain.uni-saarland.de>]
- ELECT Online [[www.electonline.org](http://www.electonline.org)]
- FILExt: The File Extension Source [[www.filext.com](http://www.filext.com)]
- Gamasutra: The Art & Business of Making Games [[www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)]
- Globalization and Localization Association (GALA) [[www.gala-global.org](http://www.gala-global.org)]
- Gruppo L10N: [[www.gruppol10n.it](http://www.gruppol10n.it)]
- Helpmaster [[www.helpmaster.info](http://www.helpmaster.info)]
- i18nGurus [[www.i18ngurus.com](http://www.i18ngurus.com)]
- i18nGuy: Internationalization (I18n), Localization (L10n), Standards, and Amusements [[www.i18nguy.com](http://www.i18nguy.com)]
- Larsen g11n Jobs [[www.larseng11n.com](http://www.larseng11n.com)]
- Localisation Industry Standards Association (LISA) [[www.lisa.org](http://www.lisa.org)]
- Localisation Research Center (LRC) [[www.localisation.ie](http://www.localisation.ie)]
- Localization Institute [[www.localizationinstitute.com](http://www.localizationinstitute.com)]
- Microsoft Glossaries [[www.microsoft.com/globaldev/tools/MILSGlossary.mspix](http://www.microsoft.com/globaldev/tools/MILSGlossary.mspix)]  
[www.microsoft.com/globaldev/reference/glosshome.mspix](http://www.microsoft.com/globaldev/reference/glosshome.mspix)]
- Multilingual Computing & Technology [[www.multilingual.com](http://www.multilingual.com)]
- Multilingual Webmaster [[www.multilingualwebmaster.com](http://www.multilingualwebmaster.com)]
- Observatorio de Tecnologías de la Traducción (OTT) [[www.uem.es/web/ott/](http://www.uem.es/web/ott/)]
- Open Source Initiative (OSI) [[www.opensource.org](http://www.opensource.org)]
- Opentag: a place for localization tools and technologies [[www.opentag.com](http://www.opentag.com)]
- Revista Tradumàtica, Grupo Tradumàtica, UAB [[www.fti.uab.es/tradumatica/revista/hemeroteca.htm](http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/hemeroteca.htm)]
- SourceForge.net, Open Source software development web site [<http://sourceforge.net>]
- TheVeryBestOfStuff [[www.theverybestofstuff.de/localization/localization.htm](http://www.theverybestofstuff.de/localization/localization.htm)]
- TILP: The Institute of Localisation Professionals [[www.tilponline.org](http://www.tilponline.org)]
- Unicode [[www.unicode.org](http://www.unicode.org)] y glosario de Unicode [[www.unicode.org/glossary/](http://www.unicode.org/glossary/)]
- Whatis.com: The Leading IT encyclopedia and learning center [[www.whatis.com](http://www.whatis.com)]  
<http://whatis.techtarget.com>]
- World Wide Web Consortium [[www.w3.org](http://www.w3.org)]

\* \* \*



## Apéndices

### **Publicación n.º 5:**

#### **«Formatos libres en traducción y localización»,**

en DÍAZ FOUCES, ÓSCAR Y MARTA GARCÍA GONZÁLEZ (eds.), 2008: *Traducir (con) software libre*, Granada: Comares (colección Interlingua, núm. 77), pp. 75-122.

---

## FORMATOS LIBRES EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN

MANUEL MATA PASTOR

*C.E.S. Felipe II*

*Universidad Complutense de Madrid*

*When standards are absent, we soon notice.*  
(ISO)

### 1. INTRODUCCIÓN

Este capítulo va dirigido a quienes ejercen —o aspiran a ejercer— la traducción profesionalmente o de manera altruista y, como parte de su actividad cotidiana, manejan diversas herramientas informáticas, generales y especializadas, para procesar documentos electrónicos que se presentan en distintos formatos. En principio, se presupone que el lector no sólo conoce y utiliza asiduamente los documentos y aplicaciones ofimáticas más habituales, sino que está familiarizado con los conceptos básicos y las herramientas más comunes del ámbito de la traducción asistida, aunque quizá se limite a procesar poco más de media docena —o docena y media— de formatos comerciales del sistema operativo y los productos dominantes del mercado. Se adopta, por tanto, la perspectiva práctica del usuario medio o novel de tales herramientas y formatos y, salvo por alguna nota o digresión esporádicas, la hondura técnica de este trabajo no quiere ser excesiva para el profano<sup>1</sup>.

Lo que aquí se pretende es que el lector comprenda el papel y las ventajas de la normalización para la traducción, se familiarice con las principales asociaciones e iniciativas normalizadoras y, sobre todo, conozca los estándares y formatos abier-

<sup>1</sup> Para conocer los pormenores más técnicos de los estándares y formatos aquí tratados —y, en particular, los basados en el lenguaje de etiquetado XML—, puede acudir a sus respectivas especificaciones técnicas (disponibles, por lo general, en los sitios web de los organismos y asociaciones que los han desarrollado) o a trabajos especializados como los de REINEKE (2005), SAVOUREL (2001 y 2003) o ZYDROŃ (2004c y 2005a), amén de otros específicos que se mencionan donde corresponde.

tos y libres de mayor implantación, para entender así las implicaciones y la importancia de la compatibilidad y la interoperabilidad entre las herramientas empleadas habitualmente en cualquier proyecto de traducción. En última instancia, la intención de este modesto acercamiento a los estándares y formatos abiertos y libres es contribuir a una mayor toma de conciencia y a un sustancial cambio de actitud que aumenten su difusión y su empleo entre los profesionales de este sector, sus colegas, clientes y proveedores.

## 2. ALGUNAS CONSIDERACIONES ELEMENTALES

El planteamiento y los objetivos de este trabajo se basan en algunos presupuestos que, por obvios que puedan parecer, se recuerdan sucintamente a continuación, antes de abordar de lleno el objeto central de este estudio.

A lo largo de la historia, se han propuesto incontables clasificaciones —muchas de ellas, dicotómicas— de los tipos, variantes o modalidades de traducción, que atienden a distintos criterios (oralidad, sistemas implicados, direccionalidad, literalidad, fidelidad, género, temática, medio y modo, metodología empleada, nivel de subordinación, grado de mecanización, soporte, etc.) y que se enmarcan en diversas ópticas (lingüística, cultural, histórica, social, filosófica, profesional, comercial, etc.). Aquí, desde una perspectiva eminentemente profesional, consideramos el soporte electrónico de los documentos —y su formato de archivo— el factor diferenciador en detrimento de otros. A la postre, es éste el que aconseja, condiciona, impone o impide el empleo de determinados formatos y herramientas, y plantea así la posibilidad de atenerse a los estándares y especificaciones a los que aquí nos referimos o de hacer caso omiso de ellos<sup>2</sup>.

Partimos asimismo de que, al ejecutar un encargo, se aplica la mecánica habitual en los actuales proyectos de traducción: el traductor recibe uno o varios documentos originales en soporte digital y, para traducirlos, ha de modificar el contenido de esos archivos, sobrescribiéndolo o añadiéndole una o varias versiones en otros idiomas y, a menudo, debiendo salvaguardar la integridad de algún sistema de codificación en el que los textos van entreverados (códigos de formato, estilos, etiquetas, símbolos, etc). Cada vez con mayor frecuencia —y, en particular, en proyectos de localización—, los documentos que llegan a manos del profesional no son los contenedores originales del texto susceptible de ser traducido sino archi-

<sup>2</sup> También existen obviamente estándares y formatos en el mundo del papel, más vinculados a la imprenta, la documentación o la bibliografía. Sin embargo, éstos quedan manifiestamente excluidos del alcance del presente trabajo.



vos de intercambio que lo alojan temporalmente para facilitar su extracción/reinserción en aquéllos y su tratamiento con diversas herramientas. A ellos se suman otros documentos complementarios de cualquier proyecto, que conforman su material administrativo y de referencia (como plantillas, glosarios o memorias de traducción).

Por lo demás, cuando aquí empleamos el término ‘traducción’ nos referimos casi siempre al conjunto de servicios de intermediación amalgamados en el macroacrónimo GILT (Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción), que propugnan organismos normalizadores y otros agentes del sector y cuenta con una aceptación cada vez mayor. Más concretamente, tales referencias aluden a las especialidades de traducción más tecnificadas, como puedan ser las modalidades emparentadas con los medios audiovisuales o las diversas vertientes de la localización (de aplicaciones informáticas, videojuegos o contenido web). Es precisamente en tales especialidades donde de manera más patente se plantea la problemática de la normalización de estándares y formatos y donde más profuso es —o debería ser— el empleo de éstos.

### 3. LA NORMALIZACIÓN EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN

Que vivimos en un mundo gobernado por normas y que el objeto más insignificante o la actividad más trivial de nuestra vida cotidiana están normalizados son hechos tan palmarios que suelen pasarnos inadvertidos; salvo cuando excepcionalmente nos topamos con la ausencia de reglas. Que la traducción, entendida como actividad intelectual y profesional, sea una tarea supeditada a normas es algo tan de Perogrullo que el traductor no cae a menudo en la cuenta de hasta qué punto su labor está condicionada por infinidad de preceptos, reglas, convenciones y requisitos de muy diversa naturaleza. Normas lingüísticas (fonéticas, léxicas, morfológicas, sintácticas, estilísticas...), normas de comunicación (pragmáticas, interculturales...), normas editoriales (ortotipográficas, de corrección, de formato y composición de contenidos textuales y gráficos...), normas profesionales, (deontológicas, de calidad...), normas comerciales (tributarias, de sociedades, de prestación de servicios...), normas y más normas. Y, de un tiempo a esta parte, también normas informáticas. Acaso sólo cuando encaramos alguno de los muchos aprietos a los que nuestro oficio nos somete cotidianamente, aparcamos los automatismos y nos percatamos de que hemos de atenernos —y hasta qué punto— a varias, a muchas normas.

Según la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR, <http://www.aenor.es>), la normalización, o estandarización, consiste en el desarrollo de “documento[s] de aplicación voluntaria que contiene[n] especificaciones técnicas basadas en los resultados de la experiencia y del desarrollo tecnológico” y que, además de ser “el fruto del consenso entre las partes interesadas e involucradas

en la actividad objeto de la norma”, suelen contar con la supervisión y aprobación de un organismo normalizador reconocido. En ocasiones, las normas llegan a adquirir carácter preceptivo (*de jure*) plasmándose en leyes, decretos, órdenes, reglamentos... Otras veces, sin embargo, la aceptación generalizada y el uso continuado las convierten en práctica común (*de facto*).

Las ventajas de las normas, o estándares, son notoriamente conocidas, como recuerda el organismo supranacional más representativo en materia de normalización, la ISO (International Organization for Standardization): garantizan la calidad, seguridad, fiabilidad, eficiencia e intercambiabilidad de productos y servicios; simplifican, agilizan y uniforman sus procesos de diseño, desarrollo, fabricación, distribución y suministro; facilitan y establecen condiciones equitativas para su intercambio entre países; sirven de base de referencia para toda clase de legislación y reglamentación; contribuyen al intercambio, difusión y promoción de los avances tecnológicos; y, en definitiva, pretenden salvaguardar los intereses de consumidores y usuarios en general, haciéndoles la vida más fácil al ofrecerles soluciones a problemas comunes. Los beneficiarios de cualquier iniciativa de estandarización no son menos evidentes: consumidores y empresas (proveedores o clientes de cualquier tipo de producto o servicio), gobiernos y organismos de todos los ámbitos, así como asociaciones y organizaciones de prácticamente cualquier sector y alcance.

Al igual que ha venido sucediendo en otros muchos sectores, también en el mercado de GILT se ha prestado especial atención en los últimos años a los estándares de calidad, no sólo por sus loables objetivos intrínsecos sino por el indudable valor comercial que a un proveedor le reporta exhibir ante sus clientes el logotipo de tal o cual norma en su sitio web o adosarlo a su cartera de servicios. Además de estándares de calidad como la emblemática familia de normas ISO 9000 para sistemas de gestión de la calidad, cada vez son más las empresas del sector que apuestan por conseguir certificaciones específicas como la recientemente aprobada Norma Europea de Calidad de Servicios de Traducción EN-15038<sup>3</sup>, amén de otras de alcance nacional o regional<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> En los comités de elaboración de esta norma, estaban representados, además de los organismos normalizadores, todos los agentes del sector: «empresas de traducción (pertenecientes o no a asociaciones empresariales), traductores autónomos, asociaciones de traductores y empresas de traducción, universidades, organismos públicos, empresas de productos informáticos aplicados a la traducción (memorias de traducción) y asociaciones de consumidores, amparados todos por el organismo nacional de normalización correspondiente» (AREVALILLO, 2005). NEDOMA (2008) comenta los aspectos más prácticos de esta norma.

<sup>4</sup> CORPAS (2007) repasa exhaustivamente las de ámbito europeo. Allende los confines de la UE, cabe mencionar, por ejemplo, la norma ASTM F2575-06, *Standard Guide for Quality Assurance in Translation*.

Sin embargo, de todas las normas, en las últimas décadas han adquirido singular relevancia las sobrevenidas con la tecnología y, en particular, con la informática. La necesidad de articular una comunicación fluida y eficaz entre dispositivos y programas informáticos —acuciada con particular urgencia por la fulminante popularización de Internet y el desarrollo de nuevas infraestructuras y tecnologías de comunicaciones— ha propiciado el establecimiento de un sinfín de normas. De manera tan imperceptible como inconcusa, estos preceptos técnicos rigen las pautas de intercambio de información entre sistemas dispares y predefinen los requisitos que deben cumplir tanto los contenedores que la albergan, los documentos, como el software con el que se procesa, los programas.

Huelga recordar que, con contadísimas excepciones, hoy por hoy resulta inconcebible traducir sin servirse de la tecnología y, por ende, sin supeditarse a sus reglas. Obsoletos quedaron el papel, el atril, las máquinas de escribir mecánicas y eléctricas o el facsímil, que en poco más de tres decenios han cedido paso a los pujantes bits. Hay incluso modalidades de traducción, como las variantes vinculadas a los medios audiovisuales o la localización, en las que traducir sin el apoyo de determinadas herramientas informáticas especializadas es de todo punto imposible; como también puede llegar a serlo infringir alguna de esas normas comúnmente denominadas ‘estándares’ o ‘especificaciones técnicas’.

En el mercado de los servicios lingüísticos, en general, y en el de GILT, en particular, en los cuales los procesos se basan en la comunicación y en los flujos de información, resulta ineludible el empleo de estándares: unos, específicos del sector, que se detallan en este trabajo<sup>5</sup>; y otros, genéricos, que suelen enmarcarse en el ámbito de la Sociedad de la Información. Luego están los estándares de sectores afines como la documentación, la terminología o el mundo editorial, o incluso los de otros campos no tan emparentados a primera vista, como el de la automoción<sup>6</sup>.

#### 4. ASOCIACIONES E INICIATIVAS NORMALIZADORAS

Como ya se ha mencionado, de la aprobación de un estándar suele encargarse un organismo normalizador, que puede ser de ámbito general (como la ISO) o sectorial (como la Unión Internacional de Telecomunicaciones, ITU), y tener un al-

<sup>5</sup> SAVOUREL (2007b) los enumera sucintamente en un breve artículo reciente.

<sup>6</sup> En algunos segmentos del mercado de la traducción, es frecuente servirse, por ejemplo, de la norma J2450 de la SAE (Society of Automobile Engineers), que se autodefine como un «sistema para evaluar la calidad de las traducciones de publicaciones de servicio automotriz a diferentes idiomas».

cance internacional (caso de las dos anteriores), regional (como el Comité Europeo de Normalización, CEN) o nacional (como AENOR). De la elaboración de normas se ocupan las partes interesadas que integran una organización normalizadora u otros agentes externos, públicos o privados, que luego las someten a su supervisión y aprobación<sup>7</sup>.

Muchas de las normas vigentes en el mercado de la traducción y la localización se han fraguado en el seno de tales organismos o han sido refrendadas por ellos. Muy a menudo, los estándares y formatos no tienen un ámbito de aplicación concreto y se emplean en infinidad de sectores, incluido el de GILT, como sucede, por ejemplo, con los propugnados por el W3C (World Wide Web Consortium). Otras veces, sin embargo, las normas son específicas —y hasta exclusivas— del mercado de la traducción y la localización, como ocurre con las desarrolladas por LISA (Localization Industry Standards Association, <http://www.lisa.org>).

Hoy por hoy, LISA es la asociación más representativa del sector de la localización, y sus estándares se adoptan y emplean cada vez con mayor profusión en muchos de sus segmentos. Desde su creación en 1991, este organismo proclama entre sus pretensiones las de “enable companies and individuals share experience and build a community of those involved with the processes needed to adapt products for local markets”, ofreciéndoles a sus miembros “unique promotional opportunities, free publications on relevant topics, discounts on attending conference and workshops, and access to the individuals who define the globalization/localization industry”. LISA aglutina, en parecida proporción, a la oferta y la demanda de este mercado (es decir, proveedores de servicios de localización y empresas que los precisan), e incluye entre sus miembros, aunque en mucha menor medida, a algunas administraciones públicas, universidades, centros de investigación y ONG.

Entre los grupos de interés, o SIG (Special Interest Groups), constituidos en el seno de LISA, destacan el monográfico sobre terminología (Terminology SIG) y el dedicado al desarrollo y promoción de nuevos estándares para el sector, OSCAR (Open Standards for Container/content Allowing Reuse). El grupo OSCAR ha sido el artífice de estándares como GMX (Global information management Metrics eXchange), TMX (Translation Memory eXchange), SRX (Segmentation Rules eXchange) o TBX (Term-Base eXchange), entre otros, que hoy ya han alcanzado una notable implantación en el mercado tanto de la traducción, en general, como de la localización, en particular.

<sup>7</sup> ConsortiumInfo.org estima que sólo en el ámbito de la tecnología hoy existe más de medio millar de organismos o consorcios normalizadores (Standards Setting Organizations, SSO; o Standards Development Organizations, SDO); dicho número sigue aumentando semanalmente.

La familia de estándares GMX, que aún se halla en fase de desarrollo, se desdobra en tres componentes que atienden al volumen (GMX-V), la complejidad (GMX-C) y la calidad (GMX-Q). El primero de ellos ya fue adoptado por OSCAR en febrero de 2007, mientras que los dos restantes son aún meras propuestas. El estándar GMX-V intenta resolver una de las más peliagudas y antiguas polémicas del sector, esto es, cómo cuantificar el trabajo que conlleva y los consiguientes costes de cada una de las tareas que integran un proyecto de localización (Zydroń 2004b). Cabe pensar que cada fabricante incorporará a sus herramientas las pautas dictadas por esta especificación primando sus propios intereses (por ejemplo, en el modo de contar palabras), pero resta el consuelo de que su implantación generalizada pueda contribuir, al menos, a homogeneizar la disparidad reinante en cuanto a parámetros de cuantificación de los materiales y tareas de un proyecto de localización. Así, no sólo se agilizarían las fases iniciales de análisis y presupuestación de un proyecto sino que se facilitaría la negociación entre clientes y proveedores sobre unas bases objetivas o, cuando menos, consensuadas.

LISA ha desarrollado asimismo un modelo de aseguramiento de la calidad (*quality assurance*) específico para el sector, que se ha ido refinando en sucesivas versiones y cuya finalidad es servir de apoyo a la gestión de “the quality assurance process—including functionality, documentation and language issues—for all components of a localization product”<sup>8</sup>.

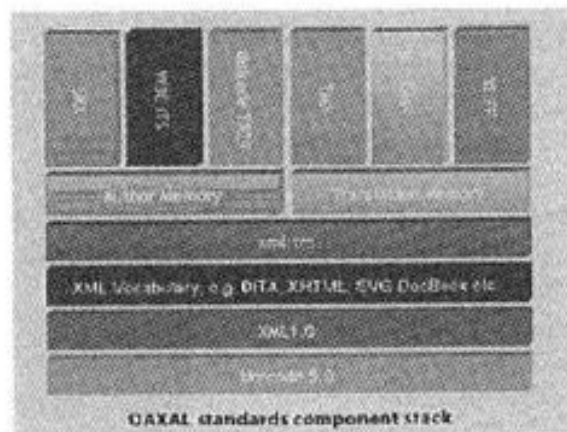
	Mater	Mater	Lectura
Traducción	0	1	0
Revisión	0	5	0
Revisión de calidad	0	0	1
Revisión de funcionalidad	4	0	0
Revisión de documentación	0	2	0
Revisión de localización	0	0	0
Revisión de pruebas	1	0	0

<sup>8</sup> Fuente: <http://www.lisa.org/LISA-QA-Model-3-1.124.0.html>.

Con objetivos similares, aunque con una visión más enfocada a la provisión de servicios que al desarrollo de estándares —y, de algún modo, alternativa a la de LISA—, se constituyó en el año 2002 GALA (The Globalization and Localization Association, <http://www.gala-global.org>), una asociación sin ánimo de lucro fundada por una quincena de empresas de localización en torno a la convicción de que “real industry progress will come from working together to share information, fostering innovative ways to promote ourselves and our industry, and offering our clients unique, collaborative value”. Además, GALA nació con la pretensión de convertirse en un mecanismo que brinde nuevas oportunidades de negocio a sus socios.

Entre las organizaciones más activas y productivas y que mayor repercusión efectiva tienen en nuestro sector, se halla OASIS (Organization for the Advancement of Structured Information Standards, <http://www.oasis-open.org>), consorcio empresarial sin ánimo de lucro que, desde su fundación en 1993 (como SGML Open), se ha dedicado a desarrollar normas “for security, e-business, and standardization efforts in the public sector and for application-specific markets”. Aunque no sea una asociación sectorial, su relación con el mercado de la localización es más que evidente, como demuestran el desarrollo de estándares como XLIFF, que se aborda más adelante, o Translation Web Services, para automatizar como servicio web el proceso de traducción y localización.

A los esfuerzos normalizadores de OASIS se debe asimismo el prometedor —y no menos ambicioso— modelo de referencia OAXAL (Open Architecture for XML Authoring and Localization)<sup>9</sup>, que pretende aglutinar de manera “comprehensive, efficient and cost-effective [...] the authoring and translation aspects of XML publishing”<sup>10</sup>.



<sup>9</sup> En un reciente trabajo, Zydrōj (2008) desgrana los componentes de este modelo y describe su interacción, y cita como ejemplo de aplicación práctica de la arquitectura OAXAL el portal DocZone (<http://www.doczone.com>).

<sup>10</sup> Fuente: <http://wiki.oasis-open.org/oaxal>.

En OAXAL se incluyen, junto a los estándares desarrollados por LISA, otros como XML Text Memory (xml:tm), que pretende simplificar el proceso de globalización de contenidos XML multilingües permitiendo la introducción de ‘memorias de texto’ (*text memories*) en documentos XML (Zydroń 2004a), o DITA (Darwin Information Typing Architecture), una arquitectura ideada para la redacción, producción y distribución modularizada de documentación técnica (Zydroń 2005b). En un principio, los estándares XML:tm y DITA fueron desarrollados respectivamente por LISA e IBM, que se los cedieron luego a OASIS.

Tampoco es específico de nuestro sector, pero sus aportaciones indirectas a éste son tan incontables como obvias, el W3C (<http://www.w3.org>), organismo internacional encargado de desarrollar “interoperable technologies (specifications, guidelines, software, and tools) to lead the Web to its full potential”. El W3C fue fundado por el inventor de la Web, Tim Berners-Lee, y a este consorcio se deben estándares libres tan profusamente utilizados en el mundo de la traducción como HTML, XML o SVG. Como hitos recientes con repercusión directa en nuestro sector, cabe mencionar la publicación, en abril de 2007, de la recomendación ITS 1.0 (Internationalization Tag Set), un conjunto de atributos y elementos diseñado para facilitar la internacionalización y localización de documentos, o en febrero, de las mejores prácticas para la internacionalización de XML<sup>11</sup>.

Existen otros proyectos e iniciativas —a veces, menos ambiciosos en sus metas, más altruistas en su filosofía y más eficientes en la práctica— que también han contribuido a la difusión de estándares, herramientas y recursos libres, así como de materiales de referencia específicos del sector. Entre ellos, cabe recordar algunos tan íntimamente ligados al mercado de GILT como Okapi Framework (<http://okapi.sourceforge.net>), “a set of interface specifications, format definitions, components and applications that provides an environment to build interoperable tools for the different steps of the translation and localization process”. Esta iniciativa ha arrojado entre sus frutos diversos formatos, herramientas y recursos, como el formato OpenTag o el portal monográfico homónimo (<http://www.opentag.com>), dedicado a “the tools and technologies used in the localization of software, on line help and documentation [...] to provide you with useful information and tools that could help you streamline your localization processes”. En el trabajo sobre herramientas libres de Cánovas & Samson que se incluye en este volumen se recogen más detalles sobre el Okapi Framework.

En el ámbito del software libre y de código abierto, ha habido otros muchos proyectos e iniciativas que han promovido el empleo de estándares y formatos li-

<sup>11</sup> SAVOUREI, (2007a) comenta los aspectos de esta recomendación más relacionados con la localización.

bres, tanto *de jure* como *de facto*. Entre ellos, se cuentan los más emblemáticos del movimiento, como The Free Software Foundation (FSF, <http://www.fsf.org>) o la Open Source Initiative (OSI, <http://opensource.org>), y otros más centrados en torno al desarrollo y promoción de estándares y formatos libres, como The Free Standards Group (FSG) y Open Source Development Labs (OSDL) —fusionadas, desde 2007, en The Linux Foundation (<http://www.linux-foundation.org>)—, o la OpenDocument Format (ODF) Alliance (<http://www.odfalliance.org>), amén de numerosos proyectos y repertorios de recursos surgidos de iniciativas individuales o colectivas, como ConsortiumInfo.org (<http://consortiuminfo.org>), Forum Open Language Tools (FOLT, <http://www.folt.org>), LINFO (<http://www.linfo.org>), Linux Solutions Group (LISOG, <http://www.lisog.org>), Open Data Format Initiative (ODFI, <http://odfi.org>) y OpenFormats.org (<http://www.openformats.org>), entre otros muchos.

Es de justicia recalcar que, al cabo de poco menos de tres décadas, las citadas y otras iniciativas han contribuido a consolidar el sector de los servicios de GILT y a estrechar lazos entre los agentes que lo integran, así como a facilitar la interoperabilidad entre herramientas, tanto genéricas como especializadas. Sin embargo, al menos dos dudas planean inevitablemente sobre los logros conseguidos, sobre todo, en el caso de los organismos oficiales: por un lado, si los intereses empresariales y comerciales de sus miembros corporativos no han prevalecido a veces sobre los sectoriales o institucionales; por otro, si —de haber sido así— los primeros no han obstaculizado o ralentizado unos avances que, de otro modo, habrían podido conseguirse y, sobre todo, implantarse plenamente con mayor celeridad. En general, parecen manifiestas asimismo —a tenor del exiguo número de afiliaciones de este tipo— la escasa atención que se ha prestado o las pocas facilidades que se les han brindado desde estas asociaciones a otros agentes del sector de incuestionable relevancia. Tal es el caso, por ejemplo, de los profesionales autónomos, las universidades y los centros de formación y —por supuesto que también— la comunidad del software libre y de código abierto, que a menudo no cuentan con los recursos financieros necesarios siquiera para sufragar las prohibitivas cuotas de membresía vigentes —y, no digamos, para participar en los exclusivos y frecuentes foros y actividades o simplemente para adquirir fondos documentales y otros recursos imprescindibles para su labor—.

## 5. FORMATOS ABIERTOS Y LIBRES EN TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN

En las páginas que siguen, se describen algunos de los formatos de archivo abiertos y libres, tanto genéricos como específicos del sector de GILT, que han cosechado mayor grado de aceptación hasta ahora o que previsible y deseablemente



lo conseguirán en un futuro cercano. Aunque la mayoría de las herramientas de traducción asistida y de localización disponibles hoy los procesan satisfactoriamente separando, en su caso, los elementos traducibles de los que no lo son, conocer sus principales características, ventajas e inconvenientes ayudará al traductor profesional a elegir en cada situación las herramientas y estrategias más adecuadas, que no tienen por qué ser las convencionalmente empleadas en el mercado comercial ni en las plataformas dominantes, ni tampoco las impuestas unilateralmente por un determinado cliente.

El término 'formato' se emplea aquí como variante abreviada de 'formato de archivo' (*file format*) para referirse a la manera de codificar la información que contiene un documento electrónico con arreglo a unas determinadas especificaciones técnicas y con la finalidad de poder almacenarla y procesarla en un equipo informático. De forma simplista, cabría dividir los archivos informáticos en 'programas' (compilados o no, es decir, convertidos al 'lenguaje máquina', o 'binario', de ceros y unos, o bien en su forma original de 'código fuente') y 'documentos' (de texto con o sin formato, de imagen, de sonido, etc.). Existen diversos estándares y formatos de programación de aplicaciones para distintas plataformas, pero los que más nos interesan aquí son los formatos documentales, puesto que son los que habitualmente ha de procesar el traductor; tanto en los archivos que traduce como en otros archivos complementarios y de referencia en los que se apoya. Los documentos pueden estar codificados en formato binario (situación habitual en los formatos comerciales cerrados) o como texto sin formato, etiquetados o no (que es lo que suele ocurrir en los formatos abiertos y libres).

Permítasenos recordarle asimismo al traductor novel que la denominación completa de un archivo, o fichero (*file*), abarca un nombre (*filename*), que se emplea habitualmente para titular o describir brevemente el contenido del documento en cuestión, y una extensión (*extension*), que suele constar, por convención, de tres letras —aunque puede tener más— e indica su formato<sup>12</sup>. Por más que, en tiempos modernos, los sistemas operativos gráficos pretendan facilitarle la vida al usua-

<sup>12</sup> Algunos de los primeros sistemas operativos imponían un límite máximo en el número de caracteres para el nombre y la extensión de un archivo (en MS-DOS, por ejemplo, la restricción era de ocho y tres caracteres, respectivamente). Aunque la mayoría de los actuales sistemas operativos y aplicaciones permiten, en principio, utilizar nombres y extensiones más largos —y desde luego que también espacios, mayúsculas, algunos signos de puntuación, caracteres acentuados, etc.—, la excesiva longitud o el empleo de caracteres especiales en la denominación de archivos sigue planteando, todavía hoy, algún que otro imprevisto. El riesgo de que éstos se produzcan siempre es mayor para el traductor, puesto que a menudo intercambia documentos con compañeros, clientes y proveedores de lugares remotos, que emplean plataformas operativas, aplicaciones, alfabetos, juegos de caracteres y sistemas de codificación dispares.

rio medio ocultándole las extensiones de los archivos e invitándole a abrirlos mediante accesos directos icónicos de sus aplicaciones predilectas, el traductor no es —o no debería ser— un ‘usuario medio’. Es recomendable que el poco avezado en estas lides se acostumbre a mantener las extensiones siempre visibles, aprenda a reconocerlas y diferenciarlas, y decida en consecuencia cómo operar en cada caso. Si, por el contrario, deja la resolución de estas simplezas en manos de su sistema operativo o de la aplicación de turno, se topará con contratiempos tan comunes como los que surgen, por ejemplo: cuando el sistema operativo de marras emparienta una extensión a una determinada aplicación y abre con ella el archivo que la lleva, o bien ignora una extensión especializada (como TMX) y, por tanto, no sabe con qué programa abrir el documento así apellidado; o cuando la aplicación de turno le añade automáticamente al nombre de un archivo una extensión posible entre varias (HTM o HTML, JPG o JPEG, pongamos por caso) y entorpece así el tratamiento o la visualización del documento.

El calificativo ‘abierto’ (*open*), cuando acompaña a ‘estándar’, ‘norma’, ‘formato’, ‘especificación’... no está exento de controversia y puede interpretarse de maneras dispares según los contextos —y, sobre todo, según los intereses en liza—. Por lo común, en su acepción más amplia, se refiere a la publicación y libre disposición de una norma sin sujeción a ningún tipo de derecho ni regalía o, cuando éstos existan, en condiciones “justas, razonables y no discriminatorias”<sup>13</sup>. Así, por ejemplo, en el ámbito de la tecnología, se consideran estándares abiertos algunos protocolos de comunicaciones, lenguajes de programación, formatos de archivo, patentes y diversas especificaciones técnicas de sistemas físicos y lógicos. Hasta la World Wide Web o el CD-ROM son estándares abiertos, de acuerdo con las respectivas especificaciones del W3C y el Libro Amarillo (*Yellow Book*) de Sony y Philips.

Algunas conceptualizaciones más estrictas supeditan la catalogación de un estándar como ‘abierto’ al riguroso cumplimiento de una serie de condiciones. Por ejemplo, Ken Krechmer (2006) formula hasta diez requisitos: “Open Meeting, Consensus, Due Process, Open IPR, One World, Open Change, Open Documents, Open Interface, Open Use, [and] On-going Support”. Por su parte, la Open Source Initiative impone, como requisito, que un estándar abierto no debe nunca prohibir “conforming implementations in open source software” y, como criterios, la disponibilidad y las condiciones de cesión de patentes, así como la inexistencia de secretos intencionados, de contratos de licencia y de dependencias incompatibles

<sup>13</sup> Es frecuente emplear los acrónimos en inglés RAND (*Reasonable And Non-Discriminatory*) y FRAND (*Fair, Reasonable And Non-Discriminatory*), que alternan como cuasisinónimos según los contextos y organismos en los que se emplean.

con el anterior requisito (Tiemann, 2006). Con ánimo simplificador y con la intención expresa de despolitizar el concepto, la Digital Standards Organization (DIGISTAN) formula una definición canónica de 'estándar abierto' de la siguiente manera: "A standard is a published specification. It is a free and open standard if it is immune to vendor capture at all stages in its life-cycle". El término aparece asimismo en la legislación vigente y en toda índole de normativas de reciente cuño, tanto de alcance nacional como internacional. En la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos, pongamos por caso, se define 'estándar abierto' como "[a]quel que [...] sea público y su utilización sea disponible de manera gratuita o a un coste que no suponga una dificultad de acceso, [...] y su uso y aplicación no esté condicionado al pago de un derecho de propiedad intelectual o industrial" (BOE 2007: 27166).

Igual que sucede con el software libre y de código abierto —comúnmente aludido por sus siglas en inglés, FOSS (*Free and Open Source Software*)—, el carácter abierto (*open*) de estándares y formatos no necesariamente implica su gratuidad ni la libertad para utilizarlos sin sujeción a ningún tipo de derechos ni restricciones (*free*), por oposición a los estándares y formatos comerciales o 'propietarios' (*proprietary*). Un 'formato libre' es, en definitiva, un tipo de 'estándar libre' "which is any set of specifications that is likewise both published and available for anyone to use at no monetary cost and without restrictions" (LINFO 2007).

Desde la perspectiva del traductor, uno de los factores clave es la interoperabilidad, o interoperatividad, es decir, la posibilidad de que dos sistemas —dos herramientas de traducción asistida, por ejemplo— puedan comunicarse e intercambiar información gracias a que ambos emplean formatos libres. La interoperabilidad no sólo propicia y constituye el fundamento de la compatibilidad entre aplicaciones y plataformas sino que a la postre amplía la libertad de elección del usuario, el traductor. Lo habitual es que una aplicación de software libre utilice, por defecto, un formato libre y, de manera complementaria, sea capaz de procesar algunos de los formatos comerciales de mayor aceptación. Y al contrario, aunque las aplicaciones comerciales suelen tener un formato cerrado exclusivo, a menudo permiten procesar formatos libres.

Existen infinidad de formatos de archivo, tanto abiertos como libres, que se emplean a diario en el mundo de la traducción y la localización y que, según su ámbito de aplicación, cabría agrupar en tres categorías: los de carácter general (como el HTML); los habituales en campos emparentados con el de la traducción como la composición de documentos, la gestión de contenidos, el intercambio de información o la terminología (caso del TBX); y los específicamente diseñados para el mundo de la traducción en sus diferentes ramas (como el TMX). Dentro de este tercer grupo, hay incluso algún formato que ha surgido y se utiliza únicamente en

el sector de la localización, tanto en proyectos comerciales como de software libre y código abierto (como el XLIFF). En aras de la simplificación y conscientes de las objeciones de índole técnica que nuestra propuesta plantearía, aquí hemos optado por agruparlos en tres categorías, que grosso modo intentan englobar los tipos de documento a los que con mayor frecuencia se enfrenta un profesional de la traducción y que seguidamente describimos pormenorizadamente: los **textuales**, los **ofimáticos y multimedia**, y los **de intercambio**. Por lo demás, nuestras apreciaciones intentan atender más a los contratiempos cotidianos que la elección —o la imposición— de determinados formatos le plantean en la práctica al traductor y al localizador que a sus entresijos técnicos.

### 5.1. Formatos textuales

Las denominaciones de ‘archivo de texto’ (*text file*), ‘texto plano’ (*plain text*), ‘sólo texto’ (*text-only*), ‘texto sin formato’ (*unformatted text*) o ‘texto’ a secas suelen emplearse indistintamente para referirse a la manera más sencilla de almacenar información en un documento informático, incluyendo en él caracteres alfanuméricos, algunos signos y símbolos, y códigos de control, pero ningún atributo de format(e)o. Aunque cabría hacer varias puntualizaciones técnicas y clasificar los archivos de texto atendiendo a diversos criterios —que no han lugar aquí por la brevedad de este trabajo—, lo más relevante para el traductor es la facilidad con la que estos documentos pueden procesarse y la consiguiente variedad de herramientas y plataformas con las que es posible hacerlo.

A pesar de su simpleza —o, más bien, gracias a ella—, los archivos de **texto sin formato** se siguen utilizando en proyectos de traducción de todo tipo como contenedor de textos breves sin ningún requisito gráfico o de composición ni código adicional alguno. Así, por ejemplo, es habitual acompañar un producto informático de documentos de texto (con o sin la extensión TXT) que incluyen información de última hora (*Readme*), acuerdos de licencia (*License Agreements*), limitaciones de responsabilidad (*Disclaimers*), notas sobre la última versión (*Release Notes*) o las precedentes (*Version History*), registros de modificaciones (*Change Log*), etc.

En el mercado de la traducción, también se emplea muy a menudo una variante de archivos de texto sin formato cuyo contenido consta de cadenas alfanuméricas, o ‘valores’ —hay quien habla de ‘variables’—, delimitadas por algún separador (*Delimiter-Separated Values/Variables, DSV*), que suele ser el tabulador, la coma, el punto y coma o la pleca. Es común emplear una denominación más específica, que alude al delimitador elegido para separar los valores de cada línea, como

*Comma-Separated Values (CSV)* o *Tab-Separated Values (TSV)* cuando, respectivamente se usan la coma o el tabulador como separador. Aunque no es obligatorio hacerlo, a menudo se le añade al archivo la correspondiente extensión (CSV o TSV, por ejemplo) para indicar cómo está separado internamente su contenido.

Esta manera de estructurar la información en un archivo de texto facilita tanto su procesamiento y conversión a otros formatos como su tratamiento con infinidad de herramientas; desde prácticamente cualquier editor de texto hasta aplicaciones ofimáticas de procesamiento de texto y de gestión de hojas de cálculo o de bases de datos. Así, muchas aplicaciones ofimáticas permiten convertir el contenido de un archivo DSV en una tabla, una hoja de cálculo o incluso una base de datos, en las que los valores se reparten en celdas dispuestas homogéneamente en filas (registros) y columnas (campos), y las lindes de unas y otras se definen según el lugar que ocupen los separadores (incluso si entre éstos no media ningún valor, en cuyo caso la celda aparece vacía).

Existen en nuestro ámbito infinidad de ejemplos de archivos de texto estructurados de este modo<sup>14</sup>: desde un glosario o una memoria de traducción, hasta un registro del análisis de segmentos repetidos y coincidentes de un gestor de memorias de traducción, pasando por la lista sincronizada de subtítulos de una película, como los siguientes, de uno de los primeros largometrajes de animación por ordenador<sup>15</sup>.

```
112511370176: computer...
1190112554an acceleration of the human intellect
131411365176: 8900W 741...
139011500101: center of the most calculating intelligence on Earth.
172511575121: programmed by Master Control...
187011630110: as-view...
195011700110: by all means.
```



En documentos de texto sin formato como los anteriores, vayan delimitados o no, el contenido susceptible de ser traducido ocupa prácticamente la totalidad del

<sup>14</sup> Tal es la profusión con la que se emplean documentos de texto delimitados que han surgido herramientas específicas para facilitar su conversión a otros formatos, como la utilidad CSVConverter (incluida en el paquete MaxPrograms Utilities), que permite convertir un glosario con formato CSV en una memoria de traducción con formato TMX ([www.maxprograms.com/freetools/csvconverter.html](http://www.maxprograms.com/freetools/csvconverter.html)).

<sup>15</sup> *Tron*, Walt Disney Productions, 1982.



calización—, no quedaba más remedio que acceder a las entrañas del código fuente con algún entorno de programación para identificar las cadenas de texto susceptibles de ser traducidas, como las de este célebre juego <sup>16</sup>.

Hoy, sin embargo, la estrategia más común consiste en extraer las secuencias de texto traducibles para facilitar su localización (por ejemplo, mediante archivos PO, como se explica más adelante) o incluso en ubicarlas de antemano en archivos independientes de los que el programa las tomará luego al ejecutarse en tiempo real, como sucede en esta aplicación de software libre para descargar sitios web <sup>17</sup>.



El delimitador más habitual tanto en lenguajes compilables como interpretables son las comillas, sencillas (‘ ’) o dobles (“ ”), aunque también se usan otros signos dobles, como los paréntesis, ( ), los corchetes, [ ], o las llaves { }. Sea cual fuere el separador empleado, no sólo no debe eliminarse nunca sino que tampoco puede incluirse como carácter dentro de una cadena de texto, puesto que no se interpretaría como carácter textual sino como delimitador. Existen diversos mecanismos para evitar el conflicto de delimitadores (*delimiter collision*), como, por ejemplo, emplear dos delimitadores diferentes (“I said, “Hello, world!””), reduplicar el carácter en cuestión (“I said, ““Hello, world!”””), codificarlo de algún modo (“I said, \x22Hello, world!\x22”), o anteponerle un carácter de escape (*escape character*), como la barra invertida (“I said, \“Hello, world!\””), que anule su función. Aunque los programas de traducción asistida y de localización (re)conocen estas pautas y disponen de filtros para separar elementos textuales traducibles y código no tradu-

<sup>16</sup> Fuente: [http://www.ionicwind.com/index.php?option=com\\_content&task=section&id=5&Itemid=33](http://www.ionicwind.com/index.php?option=com_content&task=section&id=5&Itemid=33).

<sup>17</sup> Fuente: <http://www.httrack.com>.

cible, conviene estar familiarizado con las principales convenciones para comprender y resolver los errores interpretativos que pudiera cometer la herramienta elegida para localizar<sup>18</sup>.

Programadores de software y diseñadores de sitios web acostumbran —aunque quizá no tan a menudo como sería deseable— a intercalar en el código informático observaciones (*remarks*) que comentan, explican, ilustran, firman... y, en definitiva, documentan el código. Esta práctica tan recomendable tiene, entre otras, la finalidad de facilitarle a un tercero —otro programador o un localizador, por ejemplo— la comprensión del código para entender así qué cometido cumple cada fragmento en cada momento. Aunque los comentarios no suelen traducirse (salvo por petición expresa del cliente), el localizador se beneficia de manera indirecta de ellos, puesto que le facilitan enormemente la contextualización de las cadenas de texto que debe localizar. Cada lenguaje tiene un carácter (comúnmente, la comilla sencilla, `'`, la almohadilla, `#`, la pleca, `]`, o algún signo duplicado, como el guión, `--`, o la barra inclinada, `//`) o bien un prefijo (por ejemplo, `REM` en el lenguaje BASIC) que se antepone a los comentarios para identificarlos y excluirlos del flujo de código y texto traducible del programa.

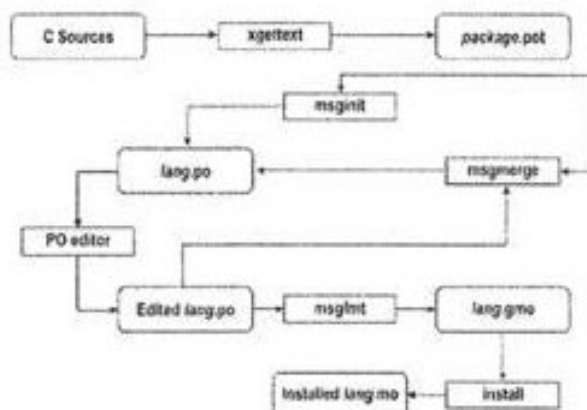
Mención pormenorizada exige el formato libre PO (Portable Object), por ser el que de manera casi sistemática se ha empleado hasta ahora en proyectos de localización de software libre, junto con sus parientes POT (Portable Object Template), plantilla con cadenas localizables, y [G]MO ([GNU] Machine Object), archivo binario compilado<sup>19</sup>. La finalidad de este formato es extraer de los archivos de código fuente de un programa las cadenas de texto que éste contiene para poder traducirlas y reinsertarlas luego en su contenedor original. El procedimiento de preparación y localización de archivos PO se integra plenamente en el flujo de desarrollo e internacionalización del software, como se ilustra en el siguiente flujograma<sup>20</sup>.

<sup>18</sup> Como ilustración de los mecanismos y delimitadores que emplean algunos lenguajes de programación para separar código y texto, pueden consultarse las muestras del célebre programa *Hello, world!* disponibles, por ejemplo, en [http://en.wikibooks.org/wiki/List\\_of\\_hello\\_world\\_programs](http://en.wikibooks.org/wiki/List_of_hello_world_programs) o en [http://en.wikibooks.org/wiki/Computer\\_programming/Hello\\_world](http://en.wikibooks.org/wiki/Computer_programming/Hello_world).

<sup>19</sup> La familia de formatos GNU gettext PO se ha venido empleando de manera generalizada, por ejemplo, en el marco del Translation Project (<http://translationproject.org/html/welcome.html>) y en proyectos de desarrollo y localización de entornos gráficos tan emblemáticos como GNOME (<http://www.gnome.org>) o KDE (<http://www.kde.org>), entre otros. En un trabajo reciente, Fernández García (2006a) describe los pormenores técnicos de esta familia de archivos y comenta algunos de sus virtudes y defectos.

<sup>20</sup> Fuente: <http://www.knowprose.com/node/2555>.





Los archivos PO y POT son también documentos de texto sin formato, que, por tanto, se pueden modificar con cualquier editor de texto, aunque los hay específicos de este formato. A ellos se suma GNU gettext, paquete de herramientas, documentación y otros recursos para crear y procesar este tipo de archivos del que se sirven programadores y traductores para internacionalizar y localizar programas de software libre. Internamente, un archivo PO presenta una codificación sencilla e intuitiva, que incluye las cadenas de texto originales (encabezadas por 'msgid') y traducibles (precedidas de 'msgstr'). Además, pueden intercalarse, de manera optativa, diversos comentarios y acotaciones (a los que se antepone una almohadilla, #)<sup>21</sup>.

#### The build-up of any po- or pot-file

```

#SOME DESCRIPTIVE TITLE.
# Copyright (C) YEAR Free Software Foundation, Inc.
# FIRST AUTHOR <EMAIL@ADDRESS>, YEAR.
#
#, fuzzy
msgid ""
msgstr ""
"Project-Id-Version: PACKAGE VERSION\n"
"POT-Creation-Date: 2002-04-06 21:44-0500\n"
"PO-Revision-Date: YEAR-MO-DA HO:MI+ZONE\n"
"Last-Translator: FULL NAME <EMAIL@ADDRESS>\n"
"Language-Team: LANGUAGE <LL@LL.org>\n"
"MIME-Version: 1.0\n"
"Content-Type: text/plain; charset=CHARSET\n"
"Content-Transfer-Encoding: 8bit\n"
# gettext example.php:21
msgid "Here comes the first string you want to have translated"
msgstr "in here you write the german/french translation"
msgid "This clause is in English"
msgstr "Dieser Satz ist auf deutsch"

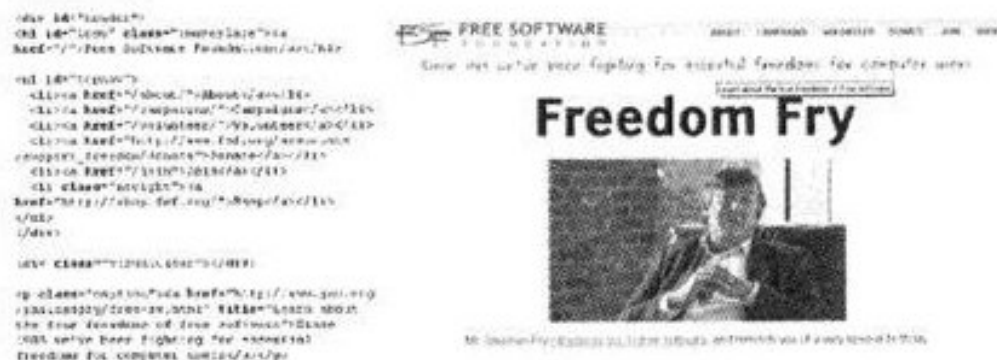
```

Difference between pot-file and po-file: pot-file are po-files which contain empty msgstr (msgstr "")

<sup>21</sup> Fuente: [http://scratch.wik.is/Support/Translation/Translating\\_scratch.mit.edu/Creating\\_POT-Files](http://scratch.wik.is/Support/Translation/Translating_scratch.mit.edu/Creating_POT-Files).

Una variante del formato PO la constituyen los compendios (*compendia* o *pocompendia*), que son colecciones de unidades de traducción frecuentes cuya utilidad es similar a la de las memorias de traducción. El traductor puede crear compendios o alimentarlos y reaprovechar su contenido con su editor de archivos PO o una herramienta de traducción asistida que lo permita.

Otra familia de estándares libres que se sirven de archivos de texto sin formato como contenedor la conforman los **lenguajes de etiquetado o marcado** (*mark-up languages*), que presentan una estructuración interna basada en etiquetas (*tags*). A diferencia de los archivos DSV y los de código fuente de lenguajes de programación, los codificados mediante etiquetado suelen incluir un doble delimitador (el símbolo antilambda, integrado por los signos < para apertura y > para cierre) cuyo cometido no es separar valores homogéneos ni indicar dónde empieza o acaba una cadena de texto, sino diferenciar el contenido traducible (que queda fuera de las etiquetas) de los códigos del lenguaje de marcado incluidos entre ambos signos, que conforman una etiqueta (cuyo contenido no suele ser traducible aunque a veces es preciso adaptarlo). Eso es lo que ocurre en el código HTML de una página web como la siguiente<sup>22</sup>.



Existen infinidad de lenguajes de etiquetado, que en su mayoría se basan en el metalenguaje Standard Generalized Mark-up Language (SGML), refrendado por la norma ISO 8879:1986. Entre los más comunes en el ámbito de la traducción se cuentan el HTML (HyperText Mark-up Language) y el XML (eXtensible Mark-up Language). Ambos son el resultado de especificaciones y recomendaciones abiertas del W3C; el primero se emplea habitualmente para la creación de páginas web, mientras que el segundo es el lenguaje en el que se han basado la mayoría de

<sup>22</sup> Fuente: <http://www.fsf.org>.

formatos de intercambio surgidos en nuestro sector, a los que más adelante se les dedica un apartado por separado. Los dos se articulan en torno al empleo de códigos informáticos delimitados, o etiquetas, que en HTML incluyen indicaciones sobre el formato y la composición de un documento, mientras que en XML contienen información descriptiva de su contenido.

En la actualidad, las probabilidades de que un traductor reciba un documento en alguno de estos formatos o sus numerosos derivados son cada vez mayores, no sólo por la ingente cantidad de contenido etiquetado en HTML que cada día se publica en Internet y es preciso traducir<sup>23</sup> sino porque, como se explica más adelante, el XML y sus 'dialectos' se han convertido en uno de los contenedores más comunes para albergar y procesar información multilingüe que luego se publica en otros formatos complejos de procesamiento de texto, autoedición, imagen, etc.<sup>24</sup>. En los últimos años se han desarrollado herramientas especializadas que reconocen estos formatos y separan, de manera automática, el texto traducible del etiquetado que lo acompaña para preservar la integridad de éste y facilitarle así la tarea al traductor. Amén de algunos editores de texto avanzados y de otros específicos de estos lenguajes, hoy por hoy prácticamente cualquier herramienta de traducción asistida o de localización ofrece la posibilidad de procesar los lenguajes de etiquetado más comunes<sup>25</sup>.

Cuando el traductor se enfrenta a cualquiera de los formatos textuales anteriores o a otros similares, uno de los factores más relevantes para su trabajo —máxime cuando se desarrolla entre lenguas con alfabetos dispares— es el sistema de codificación (*character encoding*) o juego de caracteres (*character set*) empleado (v. también el trabajo de C. Filho en este volumen). Su incorrecta elección o la no modificación del utilizado en los documentos originales (o del predefinido en las aplicaciones con las que éstos se procesen) acarrea a menudo problemas de conversión o visualización en sus correspondientes versiones traducidas. Hoy se siguen utilizando con profusión el ASCII (American Standard Code for Information

<sup>23</sup> Además de la World Wide Web, el HTML se emplea como soporte de otros documentos habituales en los proyectos de localización, como, por ejemplo, los sistemas de ayuda CHM (Compiled HTML) o WebHelp que a menudo se incluyen en la documentación de un producto informático. JavaHelp es otro tipo común de sistema de ayuda que se basa en un formato abierto multiplataforma.

<sup>24</sup> Aunque algunos formatos, como los de gráficos vectoriales o los de intercambio, son técnicamente documentos XML y, por tanto, cabría incluirlos aquí, entre los basados en lenguajes de etiquetado, hemos preferido abordar su tratamiento en los apartados dedicados, respectivamente, a los formatos ofimáticos y multimedia y a los de intercambio, atendiendo más a su finalidad práctica que a su codificación interna.

<sup>25</sup> En un trabajo anterior, analizamos los tipos de herramientas con las que pueden traducirse documentos etiquetados, así como los principales inconvenientes y ventajas de cada uno de ellos (Mata Pastor, 2005: 228-236).

Interchange) y su versión ampliada (*Extended ASCII*), cuyas limitaciones se han superado con estándares de codificación más flexibles y potentes, y se ha generalizado el uso de la norma Unicode combinada con los formatos de transformación (Unicode Transformation Formats) de 8 y 16 bits UTF-8 y UTF-16.

Como se desprende de algunas de las observaciones anteriores y de las que más abajo se apuntan sobre otros formatos de archivo, por básicas que sean las exigencias técnicas de una determinada modalidad de traducción e incluso si —por desconocimiento o conveniencia— se renuncia al empleo de herramientas especializadas de traducción, es aconsejable que el traductor disponga en su caja de herramientas de un editor de texto avanzado y no se conforme con las insuficientes prestaciones que suelen ofrecerle los más populares o los que incluyen los sistemas operativos. A buen seguro, éste complementará las de sus aplicaciones habituales, se convertirá en una eficaz herramienta multiusos para todo tipo de retoques y ajustes de escasa entidad, y le sacará de más de un apuro.

## 5.2. Formatos ofimáticos y multimedia

Seguidamente se mencionan los principales formatos de archivo abiertos y libres que habitualmente emplean las aplicaciones ofimáticas y multimedia más comunes: procesadores de texto, programas de presentación, aplicaciones para el tratamiento de hojas de cálculo, sistemas de gestión de bases de datos, programas de diseño gráfico, tratamiento de imágenes y autoedición, y aplicaciones de audio, vídeo y animación. En tales casos, lo más frecuente —aunque, por fortuna, cada vez menos— sigue siendo que los productos comerciales utilicen formatos cerrados exclusivos o ‘propietarios’ y, por tanto, incompatibles con otras aplicaciones del mismo tipo. La difusión adquirida en los últimos años por el movimiento del software libre, también en las esferas ofimática y multimedia, ha potenciado el uso de estándares y formatos libres en este frente; sin duda, el más cercano al usuario medio.

Aunque, en rigor, no se trate de un formato libre, el RTF (Rich Text Format) ha sido durante muchos años un estándar de facto en el **procesamiento de texto**<sup>26</sup>. No en vano, Microsoft lo ideó originalmente con la intención de que los documentos RTF pudieran intercambiarse sin dificultad y procesarse tanto con procesadores de texto de cualquier plataforma como con las sucesivas versiones de sus propios productos comerciales. Un archivo RTF es, en realidad, un docu-

<sup>26</sup> La primera versión de la especificación RTF, que hoy sigue perteneciendo a Microsoft, data de 1987, y la última, la 1.9.1, de marzo de 2008.

mento de texto en el que el formato se codifica mediante indicaciones que van separadas por la barra invertida (\) y agrupadas mediante llaves ({}). Así, por ejemplo, un documento tan sencillo como éste

### Sample Rich Text Format Document

**T**

his is a sample rich text format (RTF), document. This document was created using Microsoft Word and then printing the document to a RTF file. It illustrates the very basic text formatting effects that can be achieved using RTF.

**RTF contains codes for producing advanced editing effects. Such as this indented, boxed, grayed background, entirely boldfaced paragraph.**

Microsoft Word developed RTF for document transportability and gives a user access to the complete set of the effects that can be achieved using RTF.

quedaría codificado en una de las primeras versiones de RTF así<sup>27</sup>.

```
{\rtf1\mac\deff2 {\fonttbl{\f0\fwiss Chicago;}{\f2\froman New York;}{\f3\fwiss Geneva;}{\f4\feodern Monaco;}{\f11\fnil Cairo;}{\f13\fnil Sapf Dingbat;}{\f16\fnil Palatino;}{\f18\fnil Sapf Chancery;}{\f20\froman Times;}{\f21\fwiss Helvetica;}{\f22\feodern Courier;}{\f23\ftsch Symbol;}{\f24\fnil Mobile;}{\f100\fnil FoxFont;}{\f107\fnil MathBetaecr;}{\f164\fnil Futura;}{\f1024\fnil American Heritage;}{\f2001\fnil Arial;}{\f2005\fnil Courier New;}{\f2010\fnil Times New Roman;}{\f2011\fnil Wingdings;}{\f2315\fnil MT Extra;}{\f3409\fnil FoxPrint;}{\f1132\fnil InsigniaQmcro;}{\f1133\fnil InsigniaQprop;}{\f14974\fnil LB Helvetica Black;}{\f14976\fnil L Helvetica Light;}}{\colortbl\red0\green0\blue0;\red0\green0\blue255;\red0\green255\blue255;\red0\green255\blue0;\red255\green0\blue255;\red255\green0\blue0;\red255\green255\blue0;\red255\green255\blue255;}{\stylesheet{\f4\fc18 \basedon222\sent0 Normal;}}{\info{\title samplepostscript.new}{\author Computer Science Department}}{\widectrl\ftnbj \sectd \sbknone\linesed0\lines0\cols1\endhere \pard\plain \qc \f4\fs18 {\plain \b\rtf1 Sample Rich Text Format Document\par } \pard {\plain \f20 \par } \pard \ri-80\sl-720\keep\keepn\absc370 {\caps\f20\fs92\dn6 T}{\plain \f20 \par } \pard \qj {\plain \f20 his is a sample rich text format (RTF), document. This document was created using Microsoft Word and then printing the document to a RTF file. It illustrates the very basic text formatting effects that can be achieved using RTF. \par \par } \pard \qj\l11440\rl1440\box\brdrs \shading1000 {\plain \f20 RTF }{\plain \b\f20 contains codes for producing advanced editing effects. Such as this indented, boxed, grayed background, entirely boldfaced paragraph.\par } \pard \qj {\plain \f20 \par Microsoft Word developed RTF for document transportability and gives a user access to the complete set of the effects that can be achieved using RTF. \par}}
```

Por engorroso que pueda parecerle a primera vista al profano, este sistema de codificación es fácilmente legible y procesable, incluso con un simple editor de texto. Sin embargo, la densidad de marcas de formato contribuye a menudo a aumentar ostensiblemente el tamaño de un documento RTF respecto al de sus equivalentes en otros formatos de tratamiento de texto.

<sup>27</sup> Fuente: <http://ei.cs.vt.edu/~nctinfo/notes/chap1/samplerf.html>.

Entre los **formatos ofimáticos** netamente libres que mayor aceptación han cosechado en los últimos años destaca el ODF (OpenDocument Format), refrendado por la norma ISO/IEC 26300:2006<sup>28</sup>. Las especificaciones de este estándar fueron inicialmente desarrolladas por Sun Microsystems y continuadas por el comité técnico Open Office XML de OASIS a partir del formato XML originalmente creado para el paquete de aplicaciones de software libre OpenOffice.org. Los documentos ODF son archivos codificados internamente en XML que pueden llevar diversas extensiones: ODT, para texto; ODS, para hojas de cálculo (*spreadsheets*); ODP, para presentaciones; ODG, para gráficos, etc.<sup>29</sup>. Este estándar permite asimismo el empleo de plantillas, *templates* (que llevan las correspondientes extensiones OTT, OTS, OTP, OTG, etc.), y la separación de contenido, formato, metainformación y parámetros de configuración en sendos archivos XML independientes<sup>30</sup>.

La traducción de archivos ODF no plantea ninguna complejidad técnica, tanto si se acomete directamente con las correspondientes aplicaciones ofimáticas como si se recurre al apoyo de herramientas de traducción asistida, las cuales permiten procesarlos directamente o convertirlos al estándar de intercambio XLIFF. Pese a que hoy su uso se circunscribe todavía en gran medida al mundo del software libre, algunas herramientas comerciales de traducción asistida y localización ya comienzan —aunque tímidamente— a ofrecer la posibilidad de procesarlos satisfactoriamente, y es previsible que esta tendencia se afiance en un futuro cercano merced a la pujanza y la flexibilidad de este estándar.

En el ámbito de la **autoedición, o DTP** (*DeskTop Publishing*), también siguen prevaleciendo los formatos de archivo cerrados de un puñado de aplicaciones comerciales que han monopolizado el mercado durante muchos años. Algunas de ellas disponen, sin embargo, de un formato de intercambio que se utiliza como contenedor intermedio para facilitar su procesamiento con otras herramientas, como sucede en los proyectos de localización. Tal es el caso, por ejemplo, de los formatos de intercambio MIF o INX de las aplicaciones comerciales FrameMaker o InDesign de Adobe, cuyo tratamiento hoy ya es posible con diversos filtros y herramientas de traducción asistida y localización. Por su parte, la comunidad del software libre

<sup>28</sup> Este estándar libre no ha de confundirse con la familia de formatos desarrollados por Microsoft en XML (Microsoft Office XML), cuya última edición es el OOXML (Office Open XML), que constituye la base del paquete comercial de aplicaciones ofimáticas Microsoft Office 2007.

<sup>29</sup> En <http://testsuite.opendocumentfellowship.com>, pueden encontrarse diversas muestras de documentos en formato OpenDocument.

<sup>30</sup> En realidad, los documentos ODF son archivos comprimidos JAR (Java Archive), lo cual no sólo facilita su procesamiento sino que reduce de manera sustancial el espacio de almacenamiento que precisan, por contraste con los formatos cerrados de las aplicaciones ofimáticas comerciales.

lanzó en 2003 la primera versión estable de Scribus, una aplicación de autoedición comparable a las comerciales que utiliza el formato libre SLA, basado en XML.

En esta área, DocBook es un estándar libre nacido a comienzos de los años noventa de cuyo mantenimiento y actualización se ocupa OASIS<sup>31</sup>. Resulta particularmente indicado para la composición de documentos técnicos, pero su uso se ha generalizado a otros ámbitos. De hecho, se emplea con profusión en la documentación de proyectos de software libre. Al igual que sucede con otros formatos libres, se basa en SGML y XML, por lo que su tratamiento en proyectos de localización no plantea mayores aprietos que cualquier otro lenguaje de etiquetado<sup>32</sup>.

```
<!DOCTYPE article PUBLIC "-//OASIS//DTD DocBook V4.1//EN">
<article>
  <articleinfo>
    <title>An example article</title>
    <author>
      <firstname>Your first name</firstname>
      <surname>Your surname</surname>
      <affiliation>
        <address><email>foo@example.com</email></address>
      </affiliation>
    </author>
    <copyright>
      <year>2000</year>
      <holder>Copyright string here</holder>
    </copyright>
    <abstract>
      <para>If your article has an abstract then it should go here.</para>
    </abstract>
  </articleinfo>
  <sect1>
    <title>My first section</title>
    <para>This is the first section in my article.</para>
    <sect2>
      <title>My first sub-section</title>
      <para>This is the first sub-section in my article.</para>
    </sect2>
  </sect1>
</article>
```

También en este ámbito cabría encuadrar otros estándares libres, como DVI (DeVice Independent), habitualmente empleado como formato intermedio de salida para documentos elaborados con el completo sistema de compaginación TeX, que se sirve de estándares de etiquetado como LaTeX para la ulterior conversión

<sup>31</sup> Técnicamente DocBook es una DTD (Document Type Definition) con la que hoy pueden operar diversas aplicaciones, tanto libres como comerciales. Para el usuario novel o para la elaboración de documentos de escasa complejidad, existe una versión con menos prestaciones, Simplified DocBook.

<sup>32</sup> Fuente: <http://www.freebsd.org/doc/en/books/fdp-primer/examples-docbook-article.html>.

de los archivos finales a formatos como PDF o PostScript. Como en otros casos, estos estándares surgieron en los ámbitos académicos y científicos y, con el tiempo, han ampliado sus campos de aplicación a prácticamente cualquier área en la que se elabore documentación de cierta envergadura y complejidad.

A caballo entre los formatos documentales para procesamiento de texto y autoedición y los de tratamiento gráfico, se halla el PDF (Portable Document Format). Este formato multiplataforma, creado por Adobe Systems en 1993 y publicado oficialmente como abierto en julio de 2008 (norma ISO 32000-1:2008), se ha convertido en los últimos años en el estándar de facto para el intercambio y la difusión de todo tipo de documentos. Sus ventajas son de todos conocidas<sup>33</sup>. Sin embargo, lo que para el usuario medio constituye uno de los principales atractivos de los documentos PDF —la dificultad para modificarlos— se convierte a menudo en un serio contratiempo para el traductor. Cuando no se dispone del archivo original (documento, presentación, hoja de cálculo, etc.) a partir del cual se generó un PDF, cuando éste no es más que una imagen escaneada o cuando no resulta ni práctica ni rentable su edición incluso si se cuenta con las herramientas adecuadas, lo habitual es recurrir a algún sistema de reconocimiento óptico de caracteres (OCR) o utilidad que permitan convertirlo a un formato de procesamiento de texto (RTF, pongamos por caso) para poder traducir su contenido. Aún así, los resultados no siempre son óptimos y en ocasiones es preciso remaquetar el documento resultante por completo. Como el traductor también produce —o debería producir— documentos PDF (su currículum y demás material promocional, informes, presupuestos, facturas, etc.), está obligado a disponer de una o varias herramientas que le permitan generarlos, posibilidad que ya ofrecen hoy bastantes aplicaciones ofimáticas y de autoedición.

En lo que atañe al tratamiento de **imágenes estáticas** (dibujos, gráficos, fotografías, mapas, diagramas, etc.), los formatos que cuentan con mayor aceptación hoy siguen estando sujetos en su mayoría a algún tipo de restricción que impide su plena liberación, tanto en el caso de los mapas de bits (también conocidos como imágenes 'rasterizadas' o 'pixeladas') como en el de los gráficos vectoriales<sup>34</sup>. No obstante, en los últimos años han ido apareciendo paulatinamente formatos libres cuya implantación es cada vez mayor. Desde instancias normalizadoras, han surgido iniciativas abiertas como el estándar CGM (Computer Graphics Metafile), definido por la norma ISO/IEC 8632, o la especificación WebCGM, desarrollada y

<sup>33</sup> Véase como recordatorio, por ejemplo, este decálogo de Abby Randal publicado en Ezine @rticles: <http://ezinearticles.com/?Why-To-Convert-Word-To-PDF---10-Advantages-Of-PDF-Files&id=485574>.

<sup>34</sup> Ó BROIN (2003) recuerda los formatos más comunes y la problemática que plantea la localización de imágenes.



mantenida por la sección CGM Open de OASIS con el fin de “make Web graphics standards esasy to adopt and practical to use in real world, open systems applications”, y destinada principalmente a aplicaciones web para la ilustración técnica, la documentación electrónica, la visualización de información geofísica y campos afines<sup>35</sup>.

Para imágenes rasterizadas —formadas por píxeles (*picture elements*), la unidad mínima en la que puede descomponerse una imagen digital—, día a día aumenta la aceptación del formato libre PNG (Portable Network Graphics), tanto entre los usuarios como en las posibilidades de visualizarlo y procesarlo que ofrecen las aplicaciones<sup>36</sup>. Para gráficos vectoriales —que no se sirven de píxeles sino de ecuaciones y fórmulas matemáticas para almacenar y procesar una imagen—, existen diversos formatos libres, que a menudo se basan en lenguajes de etiquetado como el XML. Tal es el caso del SVG (Scalable Vector Graphics), cuyo desarrollo comenzó el W3C a finales de los noventa y se basó, en buena parte, en la mejora de estándares como el VML (Vector Markup Language) o el PGML (Precision Graphics Markup Language).

De manera similar a lo que ocurre con los archivos PDF, la problemática que plantea la traducción de imágenes que contengan texto no es tanto de índole técnica como logística —amén de cultural—. Aunque no siempre corresponden al traductor las tareas de tratamiento gráfico, cuando las acomete rara vez se le entregan los archivos originales en su versión vectorial o en un formato con capas (*layers*) a partir de los cuales se generaron luego los gráficos pixelados publicados, que son los que se le facilitan. Esta frecuente situación suele conllevar un laborioso proceso de retoque gráfico o incluso la recreación de las imágenes por completo (Zydro\_ 2005a). Si, por el contrario, se dispone de los archivos con capas —incluso en el estándar comercial de facto PSD de Adobe Photoshop—, su edición es un procedimiento relativamente sencillo, que hoy ya puede realizarse también con aplicaciones de software libre como Paint.NET o GIMP (GNU Image Manipulation Program)<sup>37</sup>.

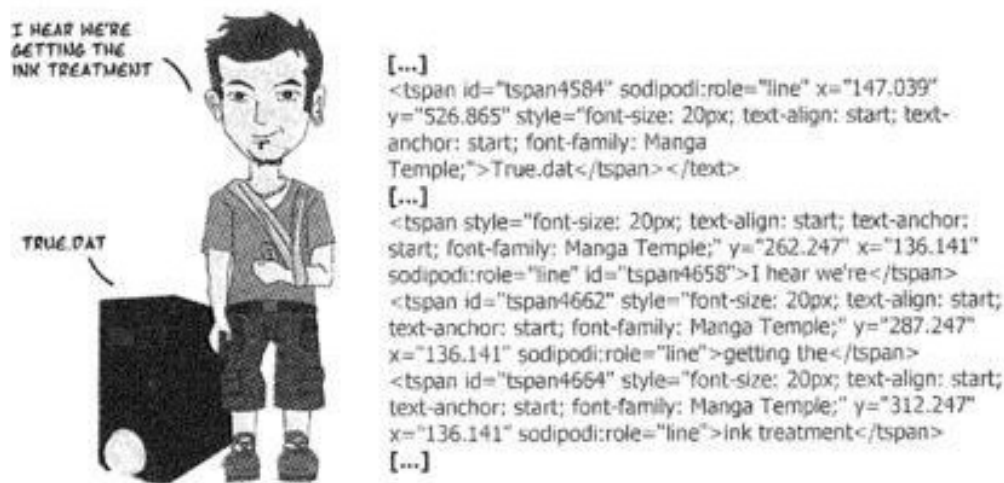
<sup>35</sup> La versión más reciente de estas especificaciones, WebCGM 2.0, data de enero de 2007.

<sup>36</sup> El PNG también resulta apto para la realización de capturas de pantalla, tan frecuentes en la documentación de cualquier producto informático, en sitios web o en documentos como el presente.

<sup>37</sup> Fuente: <http://www.tasi.ac.uk/advice/creating/gimp.html>.



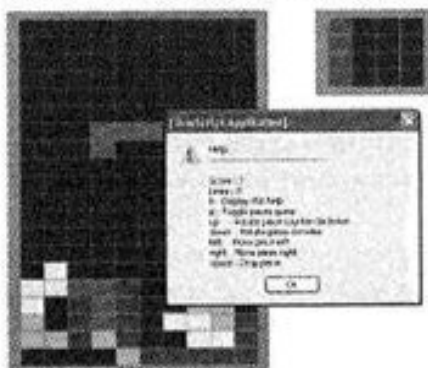
Cuando el texto susceptible de ser traducido forma parte de una imagen vectorial, éste se incluye necesariamente en algún lugar del archivo gráfico, puesto que de etiquetado XML se trata. Por tanto, su procedimiento de localización no plantea más dificultades que las habituales en cualquier documento etiquetado, que se reducen a encontrar y diferenciar las cadenas de texto traducibles, como se ilustra en la siguiente imagen SVG <sup>38</sup>.



<sup>38</sup> Fuente: [http://wiki.hak5.org/wiki/Hak5\\_comic](http://wiki.hak5.org/wiki/Hak5_comic).

Algunos estándares de gráficos vectoriales, como el SVG, también permiten crear **imágenes interactivas** y animaciones. Su procedimiento de localización sería, por tanto, muy similar al de una imagen estática en formato vectorial como la anterior. Bastaría con identificar las cadenas de texto susceptibles de ser traducidas, que van intercaladas en su etiquetado o entre las instrucciones de los *scripts* que éste pudiera llevar anidados, como se ilustra con esta versión en formato SVG de un conocido juego, cuyo código fuente XML y JavaScript alberga los textos traducibles <sup>39</sup>.

Mozilla SVG Tetris - Press 'h' for help.



```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE svg PUBLIC "-//W3C//DTD SVG 1.1//EN"
  "http://www.w3.org/Graphics/SVG/1.1/DTD/svg1.1.dtd">
<!-- SVG Tetris for SVG-enabled Mozilla -->
<!-- (c)2004 Alex Froye <alex@croezilla.com> -->
<!-- svg7 score and time back by: Taku Feh -->
[... ]
  alert("Help:");
  "Score: "+score+"\n";
  "Lines: "+lines+"\n";
  "h: Display this help";
  "p: Toggle pause game";
  "up : Rotate piece counter-clockwise";
  "down : Rotate piece clockwise";
  "left : Move piece left";
  "right : Move piece right";
  "space : Drop piece";
[... ]
<text x="1" y="1" font-size="1px">
Mozilla SVG Tetris - Press 'h' for help.</text>
[... ]
```

En el universo de los **formatos multimedia**, se manejan diversos estándares libres como los de la familia OGG, de cuyo mantenimiento se ocupa la fundación Xiph.Org y que incluye, entre otros, formatos y códecs de audio, como Vorbis, y de vídeo, como Theora. Éstos compiten respectivamente con conocidos estándares comerciales de audio, como MP3 o AAC, y de vídeo, como MPEG-4, RealVideo o WMV (Windows Media Video). Especial interés revisten para el traductor códecs como Ogg Writ o Kate, que posibilitan la inclusión de contenido textual (subtítulos, letras de canciones, metainformación, etc.) en archivos de audio y vídeo, y que pueden utilizarse en formatos multimedia abiertos como Annodex (ANNOtated and inDEXed bitstream format). Algo parecido sucede con los formatos contenedores Matro\_ka para audio (MKA) y vídeo (MKV) <sup>40</sup>. La especificación CMML

<sup>39</sup> Fuente: <http://www.croezilla.com/svg/samples/svgtetris>.

<sup>40</sup> Existen infinidad de formatos de archivo de subtítulos y casi todos ellos, tanto comerciales como libres, son archivos de texto sin formato con o sin etiquetado, lo cual facilita enormemente su procesamiento y modificación. Entre los estándares abiertos se cuentan, por ejemplo, los formatos SRT (SubRip) y USF (Universal Subtitle Format).

(Continuous Media Markup Language), basada en XML, también se utiliza en este ámbito y es compatible con los formatos OGG<sup>41</sup>.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<!DOCTYPE ctml SYSTEM "ctml.dtd">
<ctml lang="en">
<stream basetime="0">
  <import contenttype="video/x-theora" src="fish.ogg" start="0"/>
</stream>
<head>
  <title>Types of fish</title>
  <meta name="Producer" content="Joe Ordinary"/>
  <meta name="DC.Author" content="Joe's friend"/>
</head>
<clip id="intro" start="0" title="Introduction">
  <a href="http://example.com/fish.html">Read more about fish</a>
  <desc>This is the introduction to the film Joe made about fish.</desc>
</clip>
<clip id="dolphin" start="rpt:3.3" end="rpt:0:05:05.9" title="Dolphins">
  
  <desc>Here, Joe caught sight of a dolphin in the ocean.</desc>
  <meta name="Subject" content="dolphin"/>
</clip>
<clip id="goldfish" start="rpt:0:05:05.9" title="Goldfish">
  <a href="http://example.com/morefish.asp?id=goldfish">More video clips on goldfish.</a>
  
  <desc>Joe has a fishtank at home with many colourful fish.The common goldfish is one of them
    and Joe's favourite. Here are some fabulous pictures he has taken of them.</desc>
  <meta name="Location" content="Joe's fishtank"/>
  <meta name="Subject" content="goldfish"/>
</clip>
</ctml>
```

En los últimos años se ha popularizado el formato Flash SWF (ShockWave Flash), inicialmente reservado al mundo de la **animación por ordenador** y que hoy se emplea para todo tipo de presentaciones multimedia con fines divulgativos, educativos, publicitarios, etc. dentro y fuera de Internet. Desde mayo de 2008, el SWF es un estándar parcialmente abierto por su actual propietario, Adobe Systems, que sigue monopolizando en la práctica este segmento del mercado. Además del ya mencionado SVG, una de las alternativas abiertas en este ámbito la lanzó el W3C a finales de los noventa con su recomendación SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language)<sup>42</sup>, un lenguaje de etiquetado basado en XML para presentaciones multimedia.

Desde la comunidad también han surgido alternativas libres para la animación, como los recursos y proyectos canalizados a través de la iniciativa Open Source Flash. A pesar de no ser software libre, para el traductor pueden resultar de particular interés algunas herramientas como el *freeware* Text Catalog Tools, una extensión de la aplicación Adobe Flash que extrae el contenido textual de una animación en formato FLA y lo convierte a formato XLIFF, con el fin de que pueda

<sup>41</sup> Fuente: <http://www.annodex.net/TR/draft-pfeiffer-cmml-03.html>.

<sup>42</sup> La última revisión de la versión 3.0 data de hace tan sólo unos días, el 6 de octubre de 2008.

traducirse y reinsertarse de forma automatizada en su contenedor original. Esta utilidad se complementa con una plantilla para Microsoft Excel y con un editor web de XLIFF en línea, que también pueden usarse de forma gratuita <sup>43</sup>.



En definitiva, la mirada de formatos ofimáticos y multimedia vigentes no plantea más dificultades de localización que las intrínsecas a las aplicaciones con las que se generan, procesan y pueden asimismo traducirse <sup>44</sup>. Si tales programas trabajan con estándares libres o permiten la conversión a formatos de intercambio, siempre podrá recurrirse, además, a la ayuda de herramientas de traducción asistida y localización, aunque no todas ellas ofrecen aún un abanico de posibilidades de conversión tan amplio como sería deseable. En particular, el mercado sigue estando dominado por un puñado de formatos cerrados de autoedición y animación, y ello obliga a menudo a acudir al empleo de filtros y utilidades comerciales. Aunque la comunidad del software libre ya ofrece algunas soluciones plausibles, éstas no son a veces lo suficientemente estables ni fiables por su juventud o aún no cubren los formatos más comunes del amplio espectro ofimático y multimedia.

### 5.3. Formatos de intercambio

Los formatos que se mencionan en este tercer bloque comparten bastantes características con los incluidos en los dos subapartados anteriores. No obstante, hemos preferido abordarlos por separado no sólo por su especificidad —pues se utilizan casi exclusivamente en el mundo de la traducción y la localización— sino porque se trata de contenedores intermedios cuyo cometido es facilitar el inter-

<sup>43</sup> Fuente: <http://www.flashextension.net/product.php?productid=16142>.

<sup>44</sup> Aunque algo obsoleto y muy centrado en los formatos y aplicaciones comerciales, el trabajo de WABMER (2003) compila algunas pautas y herramientas para la localización de material multimedia.

cambio de información entre sistemas y aplicaciones. En su mayoría han sido desarrollados por los organismos normalizadores más representativos o con mayor influencia en nuestro sector, y se basan en XML y, por extensión, en SGML; en el primer caso, su estructura se define mediante esquemas (XML Schema) y en el segundo, mediante definiciones de tipo de documento (DTD)<sup>45</sup>.

Uno de los estándares libres que mayor aceptación ha cosechado en los últimos años en el sector de la traducción es el **TMX (Translation Memory eXchange)**<sup>46</sup>. Fue desarrollado por el grupo de interés OSCAR de LISA y reviste especial trascendencia por su utilidad no sólo en proyectos especializados de localización sino en prácticamente cualquier encargo de traducción convencional. A pesar de su sencillez y flexibilidad, la posibilidad de intercambiar memorias de traducción entre diferentes plataformas y herramientas de traducción asistida y localización, tanto libres como comerciales, queda supeditada en última instancia a las garantías de compatibilidad e interoperabilidad que consigan —o quieran— ofrecer sus respectivos fabricantes.

Un documento TMX contiene unidades de traducción, que se subdividen en, al menos, dos segmentos o variantes en sendos idiomas, además de información pormenorizada sobre éstas y otros datos de carácter administrativo. Por lo demás, como es habitual en los documentos etiquetados, uno TMX se subdivide en dos

```
<?xml version="1.0" ?>
<tmx version="1.4">
  <header creationtool="XYZTool" creationtoolversion="1.01-023"
    datatype="PlainText" segtype="sentence"
    adminlang="en-us" srclang="ES"
    o-tmf="ABCTransMem">
  </header>
  <body>
    <tu>
      <tuv xml:lang="ES">
        <seg>Text in <bpt i="1">&lt;B></bpt>bold<ept i="1">&lt;/B></ept>.</seg>
      </tuv>
      <tuv xml:lang="FR">
        <seg>Texte en <bpt i="1">&lt;B></bpt>gras<ept i="1">&lt;/B></ept>.</seg>
      </tuv>
    </tu>
  </body>
</tmx>
```

<sup>45</sup> Para un tratamiento detallado de estos formatos, también desde una óptica más técnica, volvemos a remitir al lector al exhaustivo trabajo de REINEKE (2005), así como al artículo panorámico de RAYA (2004a) sobre los principales estándares XML del sector de la localización.

<sup>46</sup> RAYA (2007) repasa algunas nociones básicas sobre la gestión de memorias de traducción y repasa las principales aplicaciones del formato TMX, también en la alineación de documentos y en la gestión de glosarios.

partes: por un lado, la cabecera (HEAD), que contiene información sobre el documento (por ejemplo, la herramienta con la que se creó y su versión, o las reglas de segmentación empleadas según el estándar SRX); y, por otro, el cuerpo (BODY), en el cual se integran, sin un orden preestablecido, las unidades de traducción mediante el elemento <TU><sup>47</sup>.

Las sucesivas versiones de este estándar han ido perfeccionándolo para permitir la inclusión de más información administrativa, atributos de formato de los textos originales y traducidos y metadatos sobre éstos, así como para facilitar su integración con otros formatos como XLIFF<sup>48</sup>.

Se cuentan por decenas las herramientas especializadas que hoy dicen ofrecer filtros o mecanismos para importar y exportar memorias de traducción codificadas en alguna de las versiones disponibles de TMX. Existen incluso herramientas especializadas en el mantenimiento y la conversión entre distintos formatos de memoria de traducción, como el editor Olifant, incluido en la plataforma libre Okapi Tools. Sin embargo, no dejan de sorprender ni el tiempo transcurrido hasta que dicha posibilidad se ha hecho efectiva en un número significativo de programas ni la circunstancia de que en la actualidad la compatibilidad total entre diferentes herramientas diste aún de ser una realidad tangible. Cómo se explica, si no, la raquítica lista de las cinco (!) herramientas que en octubre de 2008 cuentan con la certificación oficial —tres de las cuales pertenecen a la misma empresa—: Ambassador (Transware), SDLX 2003 (SDL), SDLX 2004 (SDL), Trados 7 (SDL), WorldServer (Idiom)<sup>49</sup>. Algunas iniciativas libres como la especificación Translation Memory Open Source System (TMOSS) pretenden paliar esta situación, tanto en el ámbito profesional como en el académico<sup>50</sup>.

El consorcio OASIS ha sido precursor, entre otros muchos, del —hasta la fecha— formato de intercambio por excelencia del sector de la localización, el **XLIFF (XML Localisation Interchange File Format)**, vigente desde 2002 y cuya ver-

<sup>47</sup> Fuente: <http://opentag.com/tmx.htm>.

<sup>48</sup> La última versión disponible del estándar TMX, la 1.4b, data de octubre de 2004. El lanzamiento de TMX 2.0, inicialmente previsto para principios de 2008, parece inminente. Tanto el borrador del estándar TMX 2.0 como las versiones que lo precedieron están disponibles en <http://www.lisa.org/tmx>.

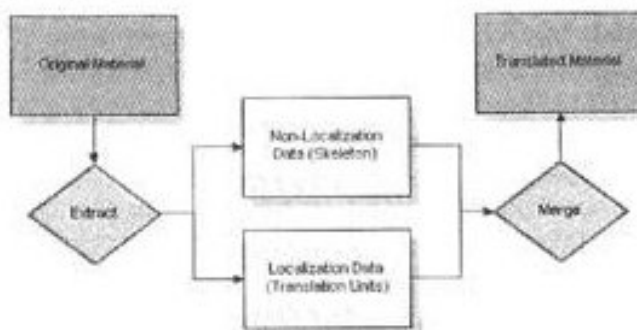
<sup>49</sup> Algunos trabajos recientes se han ocupado de comparar la eficacia con la que diversas herramientas de traducción asistida incorporan el estándar TMX, aunque casi siempre se centran en aplicaciones comerciales, como el de GAMBÍN (2007). Existen algunas herramientas que automatizan la verificación de la validez de un archivo TMX y su congruencia con la especificación oficial de LISA, como la utilidad de *freeware* TMXvalidator (<http://www.maxprograms.com/freetools/tmxvalidator.html>).

<sup>50</sup> [http://www.tmoos.org/tmooswiki/index.php/Main\\_Page](http://www.tmoos.org/tmooswiki/index.php/Main_Page).

sión más reciente es la 1.2<sup>51</sup>. Uno de los antecesores de XLIFF, además de las primeras versiones del TMX, fue el OpenTag Format (OTF), desarrollado con la finalidad de extraer textos localizables de archivos en diversos formatos para poder traducirlos y reinsertarlos en su contenedor original. Las extensiones de los documentos codificados según este estándar son XLIFF, XLZ (de archivo comprimido) y XLF, que OASIS recomienda, y su contenido se estructura de manera parecida al de un archivo TMX<sup>52</sup>.

```
<xliff version='1.2'
  xmlns='urn:oasis:names:tc:xliff:document:1.2'>
<file original='hello.txt' source-language='en' target-language='fr'
  datatype='plaintext'>
<body>
<trans-unit id='h1'>
<source>Hello world</source>
<target>Bonjour le monde</target>
<alt-trans>
<target xml:lang='es'>Hola mundo</target>
</alt-trans>
</trans-unit>
</body>
</file>
</xliff>
```

Como otros formatos de intercambio, el XLIFF parte de un procedimiento utilizado profusamente en el ámbito de la localización desde sus inicios en todo tipo de plataformas y proyectos: el contenido localizable se extrae de los documentos originales, y se separa de otros elementos no traducibles para facilitar su localización y su posterior re inserción en su contenedor original<sup>53</sup>.



<sup>51</sup> RAYA (2004b) repasa, ilustrándolos con ejemplos, los procesos de conversión y traducción de documentos XLIFF. Por su parte, SAVOUREL (2003) se centra en aspectos más técnicos.

<sup>52</sup> Fuente: <http://docs.oasis-open.org/xliff/xliff-core/xliff-core.html>.

<sup>53</sup> Fuente: <http://www.oasis-open.org/committees/xliff/faq.php>.



Las ventajas del estándar XLIFF son más que evidentes para el sector de la localización, como repasan Reynolds y Jewtushenko (2005) y sintetizan Corrigan y Foster (2003?), ingenieros de Sun Microsystems: “removes the complexities of localizing different types of source files; provides a common platform for localization tools vendors to write to, thus increasing the number of tools available; highlights the parts of a file that are important to the localization process; provides support to the localization process, through its commenting features, support for phases, and metrics”. Así pues, el XLIFF simplifica y agiliza considerablemente el flujo de trabajo en un proyecto de localización, como ilustra de manera gráfica OASIS en su sección de preguntas frecuentes sobre el estándar<sup>54</sup>.



Como los archivos XLIFF se basan en XML, podrían modificarse directamente con un editor genérico de este lenguaje de etiquetado. No obstante, amén de que las principales herramientas de traducción asistida y localización estén incorporando paulatinamente la posibilidad de procesar archivos en este formato, ya existen diversos editores libres y comerciales específicos de XLIFF. Lo aconsejable en un proyecto profesional de traducción es recurrir a alguno que incluya, además, prestaciones de gestión de memorias de traducción, no sólo por la posible abundancia de segmentos repetidos y coincidentes sino, sobre todo, por contar con su apoyo a la hora de mantener la coherencia terminológica, fraseológica y estilística

<sup>54</sup> Fuente: <http://www.oasis-open.org/committees/xliff/faq.php>.

de los archivos que se pretende traducir. Así, por ejemplo, dependiendo del volumen y la complejidad de los documentos, podría optarse por un editor de archivos XLIFF que idealmente disponga tales funciones de traducción asistida, como el de software libre Transolution XLIFF Editor<sup>55</sup>,



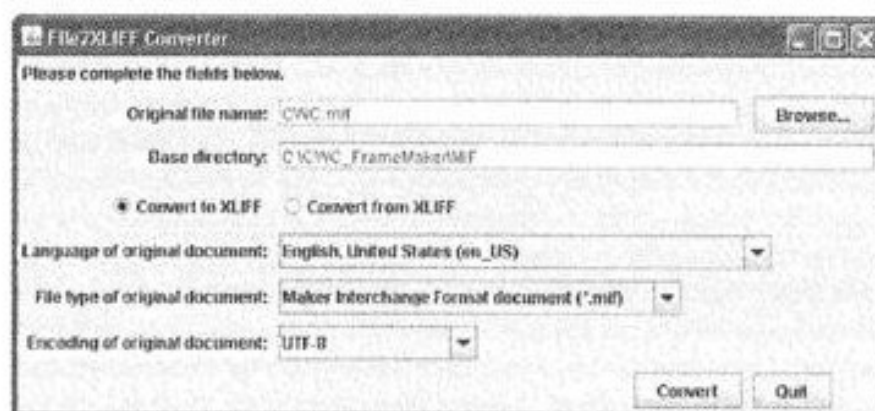
o el Translation Editor de Sun Microsystems<sup>56</sup>.



<sup>55</sup> Transolution XLIFF Editor puede descargarse de <http://transolution.python-hosting.com>.

<sup>56</sup> Este editor conforma, junto con una colección de filtros para XLIFF, el paquete Open Language Tools (<https://open-language-tools.dev.java.net>).

Cabe mencionar asimismo utilidades como el paquete multiplataforma de software libre File2XLIFF4j, que incluye filtros para realizar conversiones entre XLIFF y diversos formatos libres y comerciales: HTML, XML genérico y DTD, OpenOffice (texto, hojas de cálculo y presentaciones), RTF, PDF, Microsoft Office (Word, Excel y PowerPoint) y MIF (FrameMaker Interchange Format), además de archivos de texto sin formato como GNU PO y POT, RC y de propiedades de Java. Este completo catálogo de formatos amplía las posibles estrategias de tratamiento de cualquiera de estos archivos en proyectos tanto de localización (de software y documentación) como de traducción convencional<sup>57</sup>.



Una finalidad análoga tienen los filtros incluidos en la ya mencionada plataforma libre Okapi Framework (para archivos HTML y XML, CS e INX de Adobe Illustrator, JSON, NET ResX y de recursos compilados, PO, de propiedades, RC de Windows, *scripts* con expresiones regulares, CSV y formatos tabulados, así como memorias de traducción en formato de texto de Trados y Wordfast), el proyecto libre xliifRoundTrip (que consta de una aplicación Java y dos archivos XSL<sup>58</sup>, XML Stylesheet Language, para facilitar la conversión entre documentos XML y XLIFF tras haberlos traducido en este último formato), así como las herramientas del proyecto XLIFF Tools o la utilidad de código abierto XliifPreparator (Wunderlich 2005)<sup>59</sup>.

<sup>57</sup> El paquete de utilidades File2XLIFF4j puede descargarse de <https://sourceforge.net/projects/file2xliff4j/>.

<sup>58</sup> Los archivos XSL (Extensible Stylesheet Language) son el equivalente en XML de las hojas de estilo CSS (Cascade Style Sheets) habitualmente empleadas en HTML (SAVOUREL, 2000).

<sup>59</sup> Estos cuatro proyectos están disponibles, respectivamente, en <http://okapi.sourceforge.net>, <http://sourceforge.net/projects/xliifroundtrip>, <http://xliff-tools.freedesktop.org/wiki> y [http://www.martinwunderlich.com/download/XLIFFPreparator\\_compiled.zip](http://www.martinwunderlich.com/download/XLIFFPreparator_compiled.zip).

En el mundo del software libre, el formato XLIFF viene a ocupar “el mismo nicho ecológico que el formato PO[,] ese arcaico formato de la era pre-XML” (Fernández García, 2006b). La convivencia y la complementariedad plena de ambos formatos plantean no pocos retos que la comunidad deberá resolver. A pesar de que muchas de las herramientas libres ya ofrecen funciones básicas de conversión, “[i]n reality, there is not even a single mature open source XLIFF (1.1 or 1.2) translation environment for the GNU/Linux platform” (Frimannsson, 2007: 48).

Tienen asimismo aplicación en prácticamente cualquier especialidad de traducción los formatos para el tratamiento e intercambio de terminología. No en vano, este es uno de los frentes en los que con mayor ahínco y desde hace más tiempo se ha trabajado, tanto para la gestión de bases terminológicas per se como para su utilización en proyectos de traducción y localización. Entre ellos destaca el ya aludido **TBX (TermBase eXchange)**, un marco para el etiquetado de terminología, o **TMF (Terminology Markup Framework)** iniciado por el grupo de interés OSCAR de LISA e impulsado luego como parte del proyecto SALT, y basado en la norma ISO 12200. Su última versión —que bebe de diversas iniciativas normalizadoras y estándares tanto genéricos como especializados, como recuerda Reineke (2005:306-307)— acaba de publicarse y, según LISA, se convertirá de manera inminente en la norma internacional ISO 30042<sup>60</sup>.

Qué duda cabe de que el estándar libre TBX y sus aplicaciones prácticas prometen resolver buena parte de las exigencias de equipos y proyectos terminológicos de una envergadura tal como la de aquellos que se desarrollan en el seno de grandes multinacionales de GILT y organismos internacionales —acaso también en los de mayor calado acometidos por la comunidad del FOSS—. Sin embargo, desde un punto de vista eminentemente pragmático, tanto la especificación en sí como algunas de las aplicaciones disponibles para la gestión de bases de datos terminológicas quizá excedan las necesidades cotidianas del profesional autónomo o de una pequeña o mediana empresa de traducción. Esa parece ser la razón que ha movido a LISA para trabajar en una versión simplificada, TBX-Basic, enfocada a los requisitos de proyectos de traducción y localización más convencionales y destinada a proveedores de servicios de menor entidad<sup>61</sup>.

<sup>60</sup> La última versión de la especificación TBX, de octubre de 2008, puede descargarse en formato PDF de [http://www.lisa.org/fileadmin/standards/TBX\\_2008\\_10\\_08.pdf](http://www.lisa.org/fileadmin/standards/TBX_2008_10_08.pdf).

<sup>61</sup> Fuente: <http://www.lisa.org/fileadmin/standards/TBXBasic.zip>.

```

<!-- The following two examples are taken from the TMX-Basic specification. They demonstrate nonlingual entries
with data categories at various positions of the entry, with a cross reference between them. The first entry
contains a link to a graphic file.-->
<termEntry id="t1">
  <descrip type="subjectField">unscheduled operation</descrip>
  <descrip>
    <descrip type="definition">This is a sample definition at the entry level.</descrip>
    <admin type="source">terminology 320/admin</admin>
  </descrip>
  <transactop>
    <transact type="transactionType">unscheduled operation</transact>
    <transactNote type="responsibility" target="005001">Joe</transactNote>
    <date>20070722</date>
  </transactop>
  <transactop>
    <transact type="transactionType">modification</transact>
    <transactNote type="responsibility" target="005002">Jane</transactNote>
    <date>20070722</date>
  </transactop>
  <note>This is a sample entry with some data categories at the entry level.
  </note>
  <ref type="crossReference" target="t2">unscheduled operation</ref>
  <ref type="externalCrossReference" target="http://www.lisa.org">LISA Web site</ref>
  <ref type="graphic" target="http://www.lisa.org/logo.gif">LISA logo</ref>
  <langSet xli:lang="en-GB">
    <tip>
      <term>unscheduled operation</term>
      <termNote type="partOfSpeech">noun</termNote>
      <termNote type="baseType">Noun</termNote>
      <termNote type="grammaticalGender">neuter</termNote>
      <termNote type="administrativeStatus">approved</termNote>
      <termNote type="geographicalUsage">Canada</termNote>
      <termNote type="termination">obsolete</termNote>
      <descrip type="context">This term is required for some unscheduled operations.</descrip>
      <admin type="customerSubset">IBM/admin</admin>
      <admin type="source">TTC/admin</admin>
      <admin type="projectSubset">Marketing campaign 3</admin>
    </tip>
  </langSet>
</termEntry>

```

Como se ha pretendido ilustrar en las páginas precedentes, el XML subyace a la inmensa mayoría de los formatos de intercambio que hoy se emplean en el mercado de la traducción<sup>62</sup>. En particular, el XLIFF está llamado a convertirse en el formato de intercambio por excelencia en nuestro sector, y ello pasa por perfeccionar su interacción con otros como TMX o TBX. Unas mínimas nociones de estos estándares abiertos y libres —como las aquí compiladas— comienzan a ser de obligado conocimiento para el traductor, y no sólo si ejerce su actividad en una especialidad tan tecnificada como la localización.

Aunque no corresponde a un trabajo de estas características y extensión ocuparse pormenorizadamente de ellos, cabe mentar siquiera algunos estándares y formatos más surgidos en campos vecinos a la traducción, como la lingüística computacional, la traducción automática o la lexicografía, pongamos por caso. Entre ellos se cuentan, por ejemplo, MARTIF (MACHINE-Readable Terminology

<sup>62</sup> Ya hace años que, consciente del porvenir del XML en el sector de GILT, Savourel (2001) compiló en un manual un exhaustivo catálogo de pautas para la internacionalización y localización de este lenguaje. Algunas de las dudas más comunes que plantea la utilización de este lenguaje en el sector de la localización se compilan en el repertorio de preguntas frecuentes de OpenTag (2007).

Interchange Format), OLIF (Open Lexicon Interchange Format), XLT (XML representation of Lexicons and Terminologies). A ellos se suman otros muchos surgidos de iniciativas y proyectos como ISLE (International Standards for Language Engineering) y su antecesor EAGLES (Expert Advisory Group for Language Engineering Standards), OTELO (Open Translation Environment for LOcalization) o el ya mencionado SALT (Standards-based Access service to multilingual Lexicons and Terminologies).

## 6. FORMATOS LIBRES VERSUS FORMATOS COMERCIALES

La filosofía que subyace al software libre y de código abierto impregna los proyectos de localización de la comunidad, cuyo carácter voluntarista, altruista, colectivo, colaborativo, asíncrono y distribuido les imprime unas peculiaridades que los diferencian netamente de los proyectos de localización del mundo comercial. Dicha influencia se plasma —para lo bueno y para lo malo— en los procedimientos, prácticas y herramientas habituales, y condiciona sobremanera el flujo de trabajo de un proyecto, en el que la comunicación y la coordinación son aspectos vitales. También en la libertad de elegir unos u otros formatos. Y es que las prioridades y los subsiguientes condicionantes de estos dos mundos son radicalmente dispares, como, de manera ciertamente simplista y teniendo en mente algunas de las herramientas de traducción asistida y localización disponibles en la actualidad, sintetizamos en el siguiente cuadro.

software comercial	software libre
costes y rentabilidad	congruencia con principios de FOSS
plazos ( <i>simship, time-to-market</i> )	compatibilidad e interoperabilidad
compatibilidad e interoperabilidad (entorno propio y plataformas dominantes)	internacionalización (i18n)
locales rentables (FIGS, CKJ)	disponibilidad / universalidad / multilingüismo / accesibilidad
funcionalidad	funcionalidad
usabilidad e intuitividad de IU	soporte
internacionalización (i18n)	usabilidad e intuitividad de IU
calidad de documentación	calidad de documentación
soporte	plazos

Más allá de la adopción de estándares y formatos libres, uno de los principales escollos que sigue enfrentando la localización es la escasa o nula internacionalización efectiva (técnica, lingüística y cultural) de los productos y contenidos, antes y durante su desarrollo. Hasta cierto punto, este problema se ve paliado en el mundo del software libre por varios motivos. Las herramientas, los formatos y especificaciones y la documentación disponibles suelen preverlo, y los desarrolladores de la comunidad son muy conscientes del problema desde la concepción misma de cualquier proyecto. Pero, además, a diferencia de lo que a veces sucede en el mercado comercial, un programa de software libre nace con vocación multilingüe y, por ello, la internacionalización está muy presente desde etapas tempranas de su desarrollo y durante todo el proceso.

En ésta y otras prácticas, parece que el software libre juega con cierta ventaja. A la intensa y enriquecedora experiencia acumulada —y compartida— suma los no pocos logros conseguidos en el mercado comercial. Éste, por contra, no ha sabido —o no ha querido— sacar partido de su posición de privilegio, al menos, hasta hace bien poco. Por si ello no bastara, de él provienen muchos de los miembros de la comunidad, que toman buena nota de los aciertos y errores del universo mercantil, aunque —mal que nos pese— en ocasiones acaben esgrimiéndolos para abanderar posturas beligerantes o poco conciliadoras.

Sea como fuere, las obvias restricciones empresariales, de carácter comercial, temporal, administrativo, laboral, etc. limitan enormemente la flexibilidad de los proyectos y de los ciclos de desarrollo y localización de un producto comercial y, por ende, merman la agilidad en la adopción de estándares y formatos libres. Y a ellas se añade la presión de una competencia cada vez más feroz, de unos objetivos cada vez más ambiciosos, de unos directivos y accionistas cada vez más exigentes... o, tal vez también, de una socorrida crisis.

Bien es verdad que algunas herramientas comerciales —también de GILT— ya empiezan a tenderle la mano al movimiento tímidamente (por ejemplo, incorporando a sus productos filtros para procesar formatos como el PO o incluso publicando versiones para plataformas libres). Sin embargo, por el momento, se trata de tibias iniciativas de cara a la galería o encaminadas —de manera más o menos subrepticia— a fidelizar su base de clientes o a aumentar su cuota de mercado. Por contraste, muchas de las herramientas de traducción asistida y localización —amén de otras de ámbitos dispares— desarrolladas por la comunidad ya disponen de versiones estables para las plataformas dominantes, lo cual supone un atractivo más para unos traductores profesionales y proveedores de servicios que cada vez muestran mejor predisposición a iniciarse en el mundo del software libre.

En la comunidad, la compatibilidad entre formatos y la interoperabilidad entre herramientas no sólo se dan por sentadas sino que se imbrican entre los princi-

pios fundamentales a la hora de desarrollar y localizar un programa. Otra cosa es que en la práctica no siempre se consiga, por la disparidad de sistemas y plataformas empleados, o por la comprensible falta de coordinación y comunicación entre equipos multidisciplinares tan numerosos y heterogéneos como distribuidos: programadores, traductores, usuarios, promotores, etc. No obstante, la flexibilidad y la agilidad que caracteriza los proyectos de desarrollo de software libre facilitan la resolución efectiva de cualquier incompatibilidad que pueda surgir o que los propios usuarios detecten y propongan solventar. Prueba evidente de ello es la rapidez con la que se están desarrollando versiones para plataformas comerciales de todo tipo de productos originariamente diseñados de manera exclusiva para sistemas operativos libres.

En definitiva, en el movimiento del FOSS, se observan dos circunstancias contradictorias en apariencia. Por un lado, no existen, en principio, los intereses empresariales o particulares intrínsecos a cualquier iniciativa comercial, lo cual debería de allanar el camino hacia la compatibilidad. Por otro, sin embargo, el espíritu eminentemente altruista y voluntarista que mueve a la inmensa mayoría de los millares de colaboradores que integran la comunidad se convierte paradójicamente a veces en uno de los principales retos que ha de enfrentar cualquier iniciativa con ánimo normalizador. Por añadidura, aunque en el mundo del software libre existen numerosos estándares de facto —por ejemplo, en lo que atañe a sistemas operativos, lenguajes de programación o formatos ofimáticos—, la ambición *poliplataformista* que a menudo abandera algunos proyectos acaba convirtiéndose en un obstáculo mucho mayor que los que han de afrontar las aplicaciones comerciales, cuyas pretensiones de compatibilidad e interoperabilidad se restringen, en muchos casos, a un único entorno dominante en el que la inmensa mayoría de ellas cohabita.

## 7. CONCLUSIONES

Con el nuevo milenio, llegaron el estallido de la burbuja de las 'punto COM' y sus aún perceptibles consecuencias, el establecimiento de un nuevo modelo económico impuesto por la globalización política y comercial, la eclosión de los mercados asiáticos y las sucesivas ampliaciones de la UE, con el fatídico punto de inflexión del 11-S como telón de fondo. En el frente tecnológico —a un ritmo vertiginoso y propiciados por la mejora de las infraestructuras y el consiguiente ensanchamiento del hasta entonces angosto ancho de banda—, se registran fenómenos como la consolidación del comercio electrónico y de Internet como canal de comunicación y marketing de primer orden, el subsiguiente crecimiento exponencial



de los volúmenes de contenido susceptible de ser vertido a otras lenguas, la implantación generalizada de tecnologías y servicios web y de sistemas de gestión de contenidos (CMS) y de globalización (GMS y GCMS), o la trivialización de lo multimedia y la popularización de dispositivos y tecnologías móviles e inalámbricas de todo tipo. Con este heterogéneo y cambiante trasfondo y como espectador privilegiado de los nuevos avances tecnológicos, el mercado de GILT ha ido acompañándose a cada nuevo hito replanteando y flexibilizando su estructura y su modelo de negocio, y desarrollando y adoptando procedimientos, estándares y herramientas.

Del caos y la improvisación de los primeros años, se ha pasado en poco tiempo a la consolidación de una serie de prácticas de uso generalizado en casi todas las etapas de un proyecto. No obstante, a día de hoy, sigue sin existir una normalización plena de estándares, procedimientos, tecnologías y formatos. En general, persiste asimismo un escaso consenso, por ejemplo, en cuanto a los parámetros económicos aplicables a la hora de presupuestar los costes de un proyecto de traducción (palabras; segmentos nuevos, repetidos y total o parcialmente coincidentes; horas, etc.), aunque también en esta área comienzan a surgir propuestas normalizadoras. Como en otros sectores, hoy otra de las protagonistas de los esfuerzos normalizadores es la calidad.

Desde el punto de vista tecnológico, parece vislumbrarse por dónde irán los próximos tiros: en general, productos y documentación más flexibles, diversificados en cuanto a formatos y con ciclos de actualización más cortos, coadyuvados por la implantación de sistemas de gestión y globalización de contenidos —rebautizados o no ‘Translation Management Systems’ o TMS (Sargent, 2007a)—, y tecnologías como Single-Source Publishing (SSP) y Application Service Providers (ASP), así como de formatos de intercambio como XLIFF y aplicaciones híbridas de traducción asistida y automática que permitan compartir a través de Internet memorias de traducción, bases de datos terminológicas y otros materiales de referencia para sacarles el máximo partido y, con ello, mayor rentabilidad<sup>63</sup>.

Parece previsible que el sector de la localización seguirá asimilando con parecida diligencia los próximos logros tecnológicos que se produzcan en la Sociedad de la Información —de los que continuará siendo, sin duda, testigo de excepción y beneficiario directo—, tanto en lo que a procedimientos y prácticas se refiere como en lo que atañe a las herramientas y estándares vigentes. Tan abrumadora como

<sup>63</sup> Sobre estas y otras tendencias, véanse, entre los más recientes, trabajos como los de ZETSCHE (2006 y 2007) o SARGENT (2007b). Sobre los principales retos que plantea el uso compartido de memorias de traducción a través de Internet, véase, por ejemplo, el artículo de ZETSCHE (2005).

sigilosa, la aportación del movimiento del software libre es y seguirá siendo inquestionable.

Como hasta ahora, la satisfactoria resolución de los nuevos obstáculos que deparen los avances tecnológicos pasará necesariamente por un considerable esfuerzo de normalización a nivel institucional, empresarial y profesional; también por un mayor acercamiento entre el mercado comercial y la comunidad del software libre, que ya ha comenzado a fraguarse en esa tierra de nadie que paulatinamente van poblando los sistemas y aplicaciones híbridos (Bergmann 2005). Ambos están condenados a entenderse en beneficio mutuo —máxime ahora que la consolidación del FOSS es cada día más palpable, como incontestablemente demuestran los datos (Wheeler 2007; cfr., sin embargo, las conclusiones del trabajo de M. García en este volumen, para el ámbito de la traducción)—, aunque no parece que ni los grandes proveedores de servicios de GILT ni los fabricantes de herramientas hayan hecho gala de una particular diligencia.

Diversos movimientos empresariales registrados recientemente en nuestro sector bosquejan una doble tendencia que no deja de ser inquietante: por un lado, hacia una paulatina concentración del grueso del mercado de GILT en manos de unas pocas grandes multinacionales y, por otro, hacia la adquisición por parte de estos gigantes de empresas productoras o propietarias de herramientas especializadas de traducción asistida y localización. La proliferación de este tipo de operaciones podría acarrear una progresiva monopolización del mercado que deteriorara —más, si cabe— las ya precarias condiciones laborales y comerciales a las que no pocos profesionales y empleados están sometidos en la actualidad.

En lo que atañe a la formación, la presencia de una oferta específica sobre localización de software libre sigue siendo aún muy tímida, pese a que el FOSS ya se emplee en infinidad de centros educativos y universitarios de todo el mundo merced a iniciativas particulares y al creciente apoyo institucional. No obstante, como se insinúa en diversos capítulos de este libro, los proyectos de la comunidad constituyen un excepcional y enriquecedor campo de pruebas para la autoformación y la experimentación, tanto para el neófito como para el profesional del mercado comercial que quieran especializarse en localización; desde luego que también para quienes nos dedicamos a la docencia y a la investigación en ese ámbito.

Ojalá que los efectos tangibles de esta dispar amalgama de tecnologías, estándares y formatos desbrozada en este trabajo vayan acompañados de una necesaria, plena y deseable convergencia de formatos y por una efectiva implantación de estándares libres y mejores prácticas del sector. Y ojalá que todo ello redunde en la simplificación de procesos, en la optimización de tareas y —por qué no— en una reducción de los costes de producción de las que todos seamos legítimos beneficiarios. De otro modo, éstos seguirán recortándose —como hasta aho-

ra— a través de la imposición unilateral de rebajas en unas ya precarias tarifas y de unas condiciones de trabajo leoninas de las que el único *perjudicatario* suele ser el último eslabón de la cadena. El traductor.

## 8. BIBLIOGRAFÍA <sup>64</sup>

- AREVALILLO DOVAL, J. J. 2005. «La normalización en primer plano. La norma europea de calidad EN-15038 para servicios de traducción: ¿qué hay tras ella?». *The Globalization Insider* 4  
<[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/04/la\\_norma\\_europe.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/04/la_norma_europe.html)>.
- BERGMANN, F. 2005. «Open-Source Software and Localization. An introduction to OSS and its impact on the language industry». *Multilingual Computing & Technology* 70(16/2):55-58  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=713>>.
- BOE (Boletín Oficial del Estado). 2007. «LEY 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos». *BOE*, núm. 150, 27150-27166  
<<http://www.boe.es/boe/dias/2007/06/23/pdfs/A27150-27166.pdf>>.
- CORPAS PASTOR, G. 2007. «European quality standards for translation services». *Multilingual Computing* 87(18/3):65-72  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=934>>.
- CORRIGAN, J. & T. FOSTER. 2003(?). «XLIFF: An Aid To Localization». *Sun Developer Network (SDN)*  
<<http://developers.sun.com/dev/gadcl/technicalpublications/articles/xliff.html>>.
- DIGISTAN (Digital Standards Organization). [?]. «Defining “Free and Open Standard”». *Open Source Initiative (OSI)*  
<<http://www.digistan.org/text:rationale#toc4>>.
- FERNÁNDEZ GARCÍA, J.R. 2006a. «La traducción del software libre. Oportunidad de colaborar». *LINUX Magazine* 19:76-80  
<<http://www.linux-magazine.es/issue/19/Educacion.pdf>>  
(también publicado como «La traducción del software libre (IV). Una oportunidad de colaborar» en <[http://people.ofset.org/jrfernandez/edu/n-c/traducc\\_1/index.html](http://people.ofset.org/jrfernandez/edu/n-c/traducc_1/index.html)>).
- FERNÁNDEZ GARCÍA, J.R. 2006b. «La traducción del software libre. Cambio de herramientas». *LINUX Magazine* 22:74-78  
<<http://www.linux-magazine.es/issue/22/Educacion.pdf>>  
(también publicado como «La traducción del software libre (IV/V). ¿El momento de cambiar herramientas?» en <[http://people.ofset.org/jrfernandez/edu/n-c/traducc\\_4/index.html](http://people.ofset.org/jrfernandez/edu/n-c/traducc_4/index.html)>).
- FRIMANSSON, A. 2007. «XLIFF in the Localisation of Open Source Software.

<sup>64</sup> Las señas electrónicas de los sitios webs institucionales mencionados en este trabajo se consiguan a pie de página la primera vez que aparecen. De ellos se han extraído las citas cuyos documentos de procedencia no se incluyen expresamente en esta bibliografía. Todas las referencias electrónicas citadas se consultaron por última vez el 31 de octubre de 2008, fecha en que finalizó la redacción del presente trabajo.

- One step forward, two steps back?». *LRC XII: The Localisation Research Forum*, 26-28 de septiembre  
<[http://www.localisation.ie/resources/conferences/2007/presentations/AsgeirFrimannsson/LRC Presentation - Asgeir Frimannsson.pdf](http://www.localisation.ie/resources/conferences/2007/presentations/AsgeirFrimannsson/LRC%20Presentation%20-%20AsgeirFrimannsson.pdf)>.
- GAMBIN, J. 2007. «Testing the implementation of the TMX standards». *Multilingual Computing* 87(18/3):59-62  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=933>>.
- KRECHMER, K. 2006. «Open Standards Requirements». *The International Journal of IT Standards and Standardization Research* 4(1)  
<<http://www.csrstds.com/openstds.pdf>>.
- LINFO (The Linux Information Project). 2007. «Free File Format Definition»  
<[http://www.linfo.org/free\\_file\\_format.html](http://www.linfo.org/free_file_format.html)>.
- MATA PASTOR, M. 2005. «Localización y traducción de contenido Web». D. Reineke (dir y coord). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones, 187-252.
- NEDOMA, J. 2008. «Practical aspects of EN 15038:2006». *Multilingual Computing* 94(19/2): 57-60  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1405>>.
- Ó BROIN, U. 2003. «Image Localization and New Technology. Tools and standards show promise for working with graphics». *Multilingual Computing* 58(14/6)  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1047>>.
- OPENTAG. 2007. «XML Internationalization and Localization FAQ»  
<<http://www.opentag.com/xmli18nfaq.htm>>.
- RAYA, R.M. 2004a. «XML in localisation: A practical analysis. An overview of the most relevant XML standards used in the localisation industry». *Maxprograms Articles*  
<<http://www.maxprograms.com/EN/analysis.html>>.
- RAYA, R.M. 2004b. «XML in localisation: Use XLIFF to translate documents. XML Localisation Interchange File Format as an intermediate file format». *Maxprograms Articles*  
<<http://www.maxprograms.com/EN/xliff.html>>.
- RAYA, R.M. 2007. «XML in localisation: Reuse translations with TM and TMX. Reduce translation time and effort with the aid of XML standards». *Maxprograms Articles*  
<<http://www.maxprograms.com/EN/tmx.html>>.
- REINEKE, D. 2005. «XML en la traducción». D. Reineke (dir y coord). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria: Anroart Ediciones, 285-315.
- REYNOLDS, P. & T. JEWUSHENKO. 2005. «What Is XLIFF and Why Should I Use It? A brief overview of the XML Localization Interchange File Format (XLIFF)». *XML Journal*  
<<http://xml.sys-con.com/node/121957>>.
- SARGENT, B.B. 2007a. «Translation management systems and subcategories». *Multilingual Computing*, 86(18/2):83-86  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=921>>.
- SARGENT, B.B. 2007b. «What's next for TMS?». *Multilingual Computing*, 90(18/6):36  
<<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=978>>.
- SAVOUREL, Y. 2000. «XML Technologies and the Localization Process. Why a standard

- markup method is needed for working with multilingual documents». *Multilingual Computing & Technology* 35(11/7) <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1177>>.
- SAVOUREL, Y. 2001. *XML Internationalization and Localization*. Indianápolis, SAMS Publishing.
- SAVOUREL, Y. 2003. «An Introduction to Using XLIFF. Technical aspects and implementation of the XML Localisation Interchange File Format». *Multilingual Computing & Technology* 54(14/2):28-34 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1178>>.
- SAVOUREL, Y. 2007a. «Localizing XML documents with ITS». *Multilingual Computing* 85(18/1):54-57 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=892>>.
- SAVOUREL, Y. 2007b. «CAT tools and standards: a brief summary». *Multilingual Computing* 90(18/6):37 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=980>>.
- TIEMANN, M. 2006. «Open Standards Requirement for Software». *Open Source Initiative (OSI)* <<http://opensource.org/osr>>.
- WABMER, T. 2003. «Tools for Localizing Multimedia Applications. Considerations for working with images, Flash movies and digital video in Internet presentations». *Multilingual Computing* 60(14/8):41-45 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=658>>.
- WHEELER, D. 2007. «Why Open Source Software / Free Software (OSS/FS, FLOSS, or FOSS)? Look at the Numbers!» <[http://www.dwheeler.com/oss\\_fs\\_why.html](http://www.dwheeler.com/oss_fs_why.html)>.
- WUNDERLICH, M. 2005. «Options for Editing an XLIFF File». *Multilingual Computing* 76(16/8) <<http://www.multilingual.com/issueDetail.php?issue=76>> (materiales adicionales, publicados en la web del autor: <[http://www.martinwunderlich.com/download\\_en.php4](http://www.martinwunderlich.com/download_en.php4)>).
- ZETZSCHE, J. 2005. «Translation Memories: The Discovery of Assets. Recognizing opportunities and overcoming obstacles to TM sharing». *Multilingual Computing* 72(16/4):43-45 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1024>>.
- ZETZSCHE, J. 2006. «Translation tools come full circle». *Multilingual Computing* 77(17/1):41-44 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1175>>.
- ZETZSCHE, J. 2007. «Translation memory: state of the technology». *Multilingual Computing* 90(18/6):34-38 <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=978>>.
- ZYDROŃ, A. 2004a. «Translating XML Documents with xml:tm». O'Reilly XML.com <<http://www.xml.com/pub/a/2004/01/07/xlmtm.html>>.
- ZYDROŃ, A. 2004b. «GILT Metrics – Slaying the Word Count Dragon». *The Globalization Insider* 2(5) y 4(1) <[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2004/06/gilt\\_metrics\\_\\_s.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2004/06/gilt_metrics__s.html)> y <[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2004/11/gilt\\_metrics\\_\\_s.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2004/11/gilt_metrics__s.html)>.
- ZYDROŃ, A. 2004c. «Coping with Babel: How to Localize XML (Part 1 of 2)». *The Globalization Insider* 4(2) <<http://www.lisa.org/>>

- globalizationinsider/2004/12/coping\_with\_bab.html>.
- ZYDROŃ, A. 2005a. «Coping with Babel: How to Localize XML (Part 2 of 2)». *The Globalization Insider* 1 <[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/01/coping\\_with\\_bab.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/01/coping_with_bab.html)>.
- ZYDROŃ, A. 2005b. «How to Leverage the Maximum Potential of XML for Localization». *The Globalization Insider* 5 <[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/01/coping\\_with\\_bab.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2005/01/coping_with_bab.html)>.
- ZYDROŃ, A. 2008. «OAXAL: What Is It and Why Should I Care?». *The Globalization Insider*, septiembre <[http://www.lisa.org/globalizationinsider/2008/09/oaxal\\_what\\_is\\_i.html](http://www.lisa.org/globalizationinsider/2008/09/oaxal_what_is_i.html)>.



**Publicación n.º 6a:**

**«Algunas pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización I»,**

en ORTEGA ARJONILLA, EMILIO (dir.), 2009: *Entreculturas: Revista de traducción y comunicación intercultural* (ISSN 1989-5097), Málaga: UMA, núm. 1), pp. 513-532.

[disponible en línea: <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo26.pdf>]



ALGUNAS PAUTAS PARA EL TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y  
CONTENIDO GRÁFICO EN PROYECTOS DE LOCALIZACIÓN (I)

*Manuel Mata Pastor*  
C.E.S. Felipe II (UCM)

ABSTRACT

This paper analyses in detail the problems posed by the management of the graphical elements and images that usually come with any localisation project, both of software (computer applications of any kind) and websites and web content. Thus, we review and illustrate with plenty of examples, firstly, the most commonly used strategies and tools and, secondly, each one of the stages of the localisation process of graphical material itself, bearing in mind its nature and particular characteristics. Before this section, as a reminder, some basic notions of digital graphical management are revised. For certain, these will be dispensable to the reader who is already familiarised with the basics of this subject.

**KEYWORDS:** GILT, software localisation, website localisation, internationalisation, image management, subordinate translation, multimedia translation, machine translation, translation technology.

RESUMEN

En este trabajo, se estudia de manera pormenorizada la problemática que plantea el tratamiento de los elementos gráficos e imágenes habituales en cualquier proyecto de localización, tanto de software (aplicaciones informáticas de diverso tipo) como de sitios y contenido web. Para ello, se analizan e ilustran con abundantes ejemplos, primero, las estrategias y herramientas más comúnmente empleadas y, luego, cada una de las etapas del proceso de localización de material gráfico propiamente dicho, atendiendo a la naturaleza y las peculiaridades de éste. Antes, a modo de recordatorio, se repasan algunas nociones básicas sobre tratamiento gráfico digital. A buen seguro, éstas le resultarán prescindibles al lector ya familiarizado con los fundamentos del asunto.

**PALABRAS CLAVE:** GILT, localización de software, localización de sitios web, internacionalización, tratamiento de imágenes, traducción subordinada, traducción multimedia, tradumática, informática aplicada a la traducción.

## INTRODUCCIÓN

Los contenidos y ejemplos de las páginas que siguen giran expresamente en torno a la ‘localización’, en la acepción hoy ya consensuada en nuestro sector, refrendada, entre otros, por la LISA (Localization Industry Standards Association) y glosada en numerosos trabajos alumbrados recientemente en los ámbitos académico y profesional. No obstante, nuestra intención es que las pautas que aquí desgranamos puedan serle de utilidad —siquiera tangencialmente— también al profesional de otras especialidades de la traducción. En casi todas ellas, abundan los elementos gráficos, con o sin contenido textual, susceptibles de ser sometidos a alguna suerte de manipulación —o incluso de ser reemplazados por completo—, con el fin de que los documentos que los alojan se ajusten lo mejor posible a las expectativas de sus receptores en la comunidad o *locale* de destino.

A quienes ya conocen el mundo de la localización o trabajan en él, pero sólo —o de forma predominante— en lo que concierne a la traducción de contenidos textuales, pretendemos mostrarles que la localización integral de imágenes y componentes gráficos reviste una dificultad menor de lo que pueda parecer a primera vista. Por añadidura, hoy por hoy, constituye una prometedora oportunidad para ofrecer un servicio más completo, mejor remunerado y más competitivo, y para colmar así las exigencias de sus clientes, amén de estar mejor preparados para afrontar los incontables retos técnicos que día a día plantean unos productos cada vez más complejos. En ellos se hospeda su materia prima: los textos que han de traducir.

## ALGUNAS NOCIONES BÁSICAS<sup>1</sup>

Antes de abordar la problemática que plantea la presencia de imágenes y contenido gráfico en un proyecto de localización de software y las estrategias

---

<sup>1</sup> Dadas la naturaleza eminentemente aplicada y la extensión del presente trabajo, nos hemos tomado la licencia —consciente y deliberada— de no intercalar en el cuerpo del texto remisión bibliográfica alguna, e incluirlas con sus señas íntegras en el apartado final de referencias. Sabedores de que, con nuestra decisión, contravenimos una de las convenciones fundamentales de cualquier trabajo académico, hemos pretendido primar la fluidez del texto y aligerarlo en lo posible. Idénticos motivos nos han llevado a abusar aposta de la inclusión de ilustraciones y del empleo de la negrita con función diacrítica y ánimo enfatizante, y con la intención de facilitarles una lectura parcial o selectiva de los diferentes apartados a quienes estén más familiarizados con los asuntos aquí tratados. Por análogas razones, tampoco hemos detallado referencia electrónica alguna de las numerosas herramientas mencionadas, aunque sí sus nombres y ‘apellidos’, con objeto de que el lector interesado pueda averiguar su paradero sin dificultad.

y herramientas más comunes para enfrentarla, a continuación se recuerdan resumidamente, a título introductorio, algunas nociones fundamentales para comprender las pautas que se proponen en este trabajo.

Uno de los mayores hitos en la evolución reciente de Internet, en particular, y de las tecnologías de la información y la comunicación, en general, lo ha jalonado la proliferación de **elementos *multimedia*** en toda clase de contenidos, adjetivo que la DRAE define como “que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como **imágenes, sonidos y texto**, en la transmisión de una información”. En los albores de la computación, primero, y en los inicios de la Red, luego, el empleo de tales elementos resultaba problemático o inviable sin más. Respectivamente, la falta de tecnologías adecuadas, en un caso, y la precariedad de las infraestructuras de telecomunicaciones, en el otro, lo impedían. Sin embargo, el espectacular desarrollo de las primeras, unido a la ostensible mejora de las últimas —aunque acaso sólo en el mundo desarrollado—, y a la implantación generalizada del cable o de tecnologías de banda ancha como DSL (*Digital Subscriber Line*)<sup>2</sup> y otras similares inalámbricas han propiciado la universalización de *lo multimedia* y su consiguiente abundancia en todo tipo de productos y documentos profesionales y personales.

**La localización de contenido multimedia**, cada vez más frecuente en cualquier producto de software o sitio web (elementos gráficos estáticos y dinámicos, animaciones, audio y vídeo, o la combinación de cualquiera de ellos), supone, en principio, una complicación más en los flujos de trabajo y la gestión de un proyecto de localización, amén de un coste adicional nada desdeñable. Sin embargo, **en las técnicas y herramientas que requiere, no difiere sustancialmente de los empleados tradicionalmente** en la producción y la localización de productos y documentos convencionales de los medios de comunicación, el sector editorial, la industria audiovisual o el campo de la publicidad. Cabe, no obstante, hacer algunas matizaciones a este respecto. Después de muchos años, el tratamiento del material gráfico y multimedia incluido en un producto de software y su documentación electrónica e impresa, o en un sitio web, sigue siendo **uno de los caballos de batalla de todo proyecto de localización**. Y no lo es tanto por la complejidad técnica que podría entrañar sino por la aún escasa implantación efectiva de buenas prácticas de internacionalización y de estándares consensuados, muchos de ellos ya

---

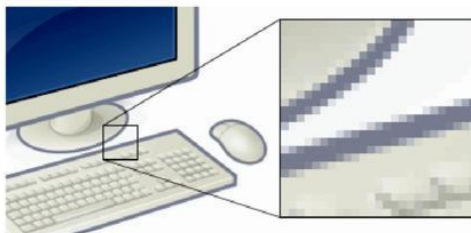
<sup>2</sup> En España, ADSL (*Asynchronous DSL*) es la que goza de mayor popularidad, pero no constituye, ni mucho menos, la única variante de esta familia de tecnologías de transmisión, genéricamente denominada xDSL, cuyo objetivo es el máximo aprovechamiento del medio de transmisión ya implantado en la mayoría de los hogares (el par de cobre) para conseguir mayores velocidades de transmisión. Otras variantes de xDSL utilizadas en diferentes países y entornos tecnológicos son HDSL (*High bit-rate DSL*), SDSL (*Symmetric DSL*) o DSL Lite.

disponibles o vigentes tras haber sido refrendados por los organismos normalizadores del sector.

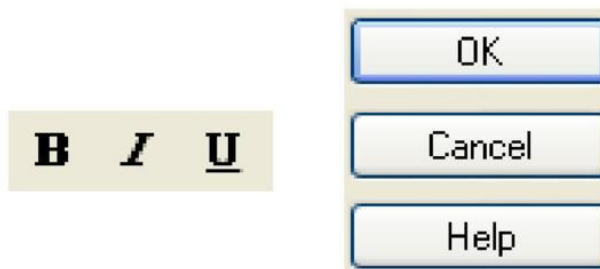
En los productos informáticos y, sobre todo, en el seno de los gigantes del sector que los producen y localizan, el problema se ha visto paliado por la experiencia acumulada, la labor de instituciones normalizadoras y asociaciones sectoriales, el desarrollo y aplicación de tecnologías más eficientes, así como por una mayor toma de conciencia de las implicaciones prácticas de la internacionalización y la localización de contenido multimedia, en general, y gráfico, en particular. Sin embargo, las empresas de menor entidad y las compañías e instituciones de otros sectores que acometen un proyecto de localización rara vez son conscientes de las consecuencias y los costes que inexorablemente acarrea **la no internacionalización de sus contenidos**, tanto desde un punto de vista técnico como desde una perspectiva cultural. Aunque el estudio pormenorizado de la localización de productos y elementos multimedia resultaría, sin duda, merecedor de un exhaustivo trabajo monográfico, en éste ocupa un lugar secundario. Salvo por alguna alusión más a 'lo multimedia', que facilite la comprensión y contextualización del tema central que aquí nos atañe, los apartados que siguen se dedican específicamente al tratamiento de imágenes y contenido gráfico.

Cabe recordar una **primera distinción básica** que no sólo implica hacer una caracterización netamente diferenciada de las imágenes que integran un producto y su documentación. Sobre todo, condiciona drásticamente su proceso de localización y las herramientas que se empleen para llevarlo a cabo. Los gráficos e imágenes que pueden crearse, almacenarse y procesarse en un sistema informático suelen agruparse en **dos grandes categorías**: los mapas de bits (también llamados imágenes 'pixeladas' o 'rasterizadas'), y los gráficos vectoriales.

- Los **mapas de bits** están formados por **píxeles** (*picture elements*), unidad mínima en que puede descomponerse una imagen digital que contiene información sobre color y brillo. Éstos se representan mediante puntos o diminutos recuadros que conforman una retícula de dos dimensiones. Cuanto más pequeños sean los píxeles y menor distancia medie entre ellos, mayor será la **resolución o calidad** con la que se perciba la imagen, pero más tamaño tendrá el archivo que la contenga. A medida que se amplía un *bitmap*, la imagen se ve más borrosa, como ésta extraída de la Wikipedia.



Así pues, **el texto** que, como tal, creemos leer en algunas imágenes no se compone, en realidad, de los caracteres alfanuméricos y símbolos que percibimos a través de la retina y luego procesan las neuronas, sino de **pequeños puntos** que, juntos, tienen la apariencia de letras, números y signos. Eso es lo que ocurre en estos iconos y botones, tan comunes en cualquier aplicación informática. No contienen ni una sola letra, por más que pueda parecerlo a primera vista.



Entre los formatos pixelados más comunes en los componentes de un producto informático (por ejemplo, en su sistema de ayuda CHM o en su pantalla introductoria, o *splash screen*) y, sobre todo, en un sitio web, se cuentan: el **GIF (Graphic Interchange Format)** para gráficos, dibujos, diagramas, organigramas o sencillas animaciones por fotogramas —en su versión animada, **Animated GIF**—, y el **JP[E]G (Joint Photographic Experts Group)** para imágenes fotográficas. Ambos conviven con otros tradicionalmente utilizados con profusión en los recursos de software, como el clásico **BMP (Bit MaP)**<sup>3</sup>, los formatos **ICO (ICOn image)** y **CUR**

<sup>3</sup> En los albores de Internet, era muy frecuente encontrar mapas de bits en formato BMP, y ello ralentizaba enormemente su descarga y visualización. Hoy, sin embargo, se prefiere emplear formatos comprimidos más ligeros (como el GIF, el JP[E]G o el PNG), porque los requisitos de resolución y calidad de las imágenes de un sitio web —que, por lo general, se visualizan a un tamaño (muy) reducido— son relativos, y lo realmente importante es que éste se descargue con

(CURsor image) de iconos y cursores, o el TIFF (*Tagged Image Format File*). Por razones técnicas y legales, recientemente está proliferando el uso del formato abierto PNG (*Portable Network Graphic*), que a menudo alterna con los anteriores o los reemplaza.

- Los **gráficos vectoriales**, por el contrario, se sirven de **ecuaciones y fórmulas matemáticas** para almacenar y procesar los puntos, líneas y colores que componen una imagen. De este modo, amén de requerir un espacio de almacenamiento mucho menor, su tratamiento resulta más sencillo y eficaz. Otra de las ventajas de las imágenes vectoriales es que pueden ampliarse y reducirse indefinidamente sin perder calidad, como ésta de la Wikipedia.



Existen diversos formatos vectoriales, que a menudo se basan en lenguajes de etiquetado como el XML (*Extensible Mark-up Language*). Tal es el caso del SVG (*Scalable Vector Graphics*), cuyo desarrollo se basó, en buena parte, en la mejora de estándares como el VML (*Vector Mark-up Language*) o el PGML (*Precision Graphics Mark-up Language*).

La **conversión de gráficos vectoriales en mapas de bits** (en diversos formatos) es un proceso tan habitual como sencillo. Sin embargo, no cabe decir lo mismo de la transformación inversa; sobre todo, cuando lo que se pretende

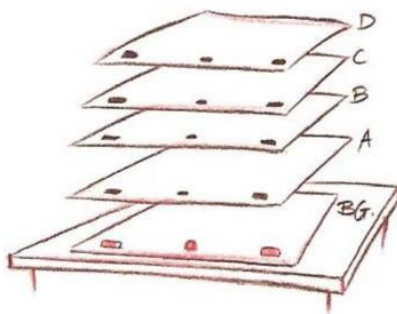
---

la mayor rapidez posible. Esta última exigencia es sustancialmente menor cuando las imágenes pertenecen a un programa informático que se ejecuta en un ordenador de manera local, es decir, sin que medie para ello una conexión a Internet. La velocidad de transferencia y visualización (de un disco al monitor, pasando por el procesador) es entonces infinitamente mayor, y el tamaño del archivo de imagen reviste entonces una importancia relativa.

es modificar la imagen para —pongamos por caso— localizar parte de su contenido, tanto textual como gráfico.

En esta sencilla distinción radica en gran medida **la problemática de la localización de imágenes**: la inmensa mayoría de las incluidas en cualquier producto informático o sitio web son mapas de bits en diversos formatos y, por lo tanto, su modificación suele resultar laboriosa y cara. El problema se ve agravado sencillamente porque en muchos casos no se dispone de las correspondientes imágenes vectoriales a partir de las cuales se han generado los mapas de bits, lo cual agilizaría sobremanera el proceso de edición.

**Otra componente fundamental del problema** tiene su explicación en un concepto capital en el campo del tratamiento digital de imágenes: el de **capa (layer)**. Las capas son diferentes estratos que pueden superponerse a modo de planos —como si de hojas de acetato transparente se tratara— para conformar una imagen que se percibe visualmente como un todo unitario, como se muestra en esta sencilla ilustración extraída del blog JabComics.



Determinados formatos de imagen, como el **PSD (PhotoShop Document)**, permiten crear, modificar y conservar varios planos, o ‘capas’, dentro del mismo archivo. Sin embargo, la inclusión de una imagen en este formato dentro de los componentes de un programa informático o un sitio web no es técnicamente viable por su complejidad y tamaño. De ahí que las imágenes con capas se conviertan o exporten a un formato comprimido, ‘plano’, más ligero, accesible y manejable, pero más complicado de editar tras haber sido ‘pixelado’. En él, todas las capas se funden en una, y los caracteres alfanuméricos y signos que pueda contener la imagen se pixelan o rasterizan, de modo que quedan reducidos a puntos de color, como se acaba de explicar.

## LAS ESTRATEGIAS HABITUALES

El planteamiento elegido para localizar los gráficos e imágenes incluidos en los componentes de un producto informático y su documentación —impresa o electrónica— o en un sitio web depende de diversos factores que atañen a su **naturaleza** (en particular, el formato, tanto interno como externo), a la **relación con el cliente** (que puede o no disponer de una versión de las imágenes en un formato vectorial o con capas, más fácilmente editable), o a los **recursos materiales y humanos** disponibles (y a la capacitación de éstos), entre otras variables.

El **volumen** de elementos gráficos e imágenes en un producto informático o en un sitio web puede ser un factor crucial y tener una notable repercusión en el presupuesto de un proyecto de localización. En particular, en los de localización de sitios y contenido web, es aconsejable realizar una evaluación muy detallada durante la confección de una oferta, puesto que no pocas veces una web contiene muchas más imágenes de las que en apariencia alberga a primera vista, y a menudo éstas son localizables por contener texto o elementos gráficos y fotográficos que es preciso adaptar, reemplazar o incluso suprimir. En tal caso, la partida destinada a la localización de las imágenes de una web puede llegar a suponer una **porción considerable del montante total del presupuesto** de localización, máxime porque el volumen total de texto de muchos sitios se reduce a unos pocos miles de palabras.

Sirva para apostillar lo que decimos este **extracto de un presupuesto real de localización**: la del sitio web promocional de un moderno edificio de oficinas, AvantBCN. En él, se desglosan pormenorizadamente los servicios prestados y los costes de cada concepto. Obsérvese cómo el de la traducción —previa extracción— del exiguo volumen de texto (resaltado en amarillo) alcanza escasamente una tercera parte del importe total; el resto corresponde a las partidas destinadas al tratamiento de los abundantes elementos gráficos, tanto estáticos como animados. Sustancialmente más barato habría resultado el proyecto si los textos no se hubiesen ‘incrustado’ en imágenes y animaciones.



descripción pormenorizada de los servicios	datos del servicio		
	unidades	precio unitario	subtotal
<b>DESGLOSE DE LOS ELEMENTOS QUE REQUIEREN TRADUCCIÓN/LOCALIZACIÓN:</b>			
<b>1) TRADUCCIÓN/LOCALIZACIÓN DE ELEMENTOS TEXTUALES (HTML)</b>			
1.1) Extracción y traducción de texto incluido en archivos HTML conservando etiquetado original (por palabra)	1.000	0,15	150,00
1.2) Revisión exhaustiva y comprobación funcional en línea de formato, imágenes, hipervínculos, scripts, etc. de la versión final publicada y subsiguientes correcciones y retoques (por archivo HTML)	17	6,00	102,00
1.3) Extracción y traducción de texto de leyendas de planos en cinco archivos PDF (por palabra)	100	0,15	15,00
1.4) Tratamiento y reajuste de leyendas de planos para la inserción del texto traducido en archivos PDF (por página)	5	6,00	30,00
<b>2) TRADUCCIÓN/LOCALIZACIÓN DE IMÁGENES (GIF y JPG)</b>			
2.1) Extracción y traducción de texto incrustado en imágenes (por palabra)	250	0,20	50,00
2.2) Tratamiento y reajuste de imágenes para inserción de textos traducidos (si no se facilitan archivos con capas) - botones de menú e imágenes de complejidad escasa y/o con poco texto (por imagen)	22	3,00	66,00
- imágenes de complejidad intermedia y/o con mucho texto (por imagen)	15	6,00	90,00
<b>3) TRADUCCIÓN/LOCALIZACIÓN DE ANIMACIONES (SWF/FLA)</b>			
3.1) Extracción y traducción de texto incrustado en animaciones (por palabra)	250	0,25	62,50
3.2) Tratamiento y reajuste de animaciones para inserción de textos traducidos en archivos SWF/FLA (por hora)	6	30,00	180,00
3.3) Revisión exhaustiva y comprobación funcional en línea de formato, imágenes, hipervínculos, scripts, etc. de la versión final publicada de los archivos SWF y subsiguientes correcciones y retoques (por hora)	1	30,00	30,00
<b>total</b>			<b>775,50 €</b>

Al igual que ocurre con otros componentes o fases de un proyecto de localización —que, por su complejidad y requisitos, **rara vez se le encomiendan al traductor**—, suele ser el cliente o el proveedor de servicios de localización quien se ocupa del tratamiento de las imágenes. Así, **lo habitual es que se extraigan los textos** que éstas contienen —de manera manual o automatizada— **y se vuelquen en un archivo ofimático o de intercambio**, que se acompaña de las imágenes originales para contextualizarlos. De este modo, el traductor se los devuelve traducidos a su cliente para que los reemplace en las imágenes originales y efectúe los retoques gráficos oportunos. Véase, por ejemplo, la siguiente **plantilla, en formato de hoja de cálculo**<sup>4</sup>, en la que, además de los textos extraídos y su correspondiente traducción, se registran otros datos sobre la procedencia de éstos, su longitud, el formato y la ubicación de las imágenes que los contienen, etc.

<sup>4</sup> Este es un formato que muy a menudo se emplea como contenedor de textos extraídos para su traducción, consignación de dudas (*queries*) para su resolución, registro y propuesta de corrección de errores funcionales (*bugs*) detectados durante las fases de *testing* y aseguramiento de la calidad, etc.

status		#	trn.	rev.	dtp	q.a.	ID	mod.	path	filename	source	ext	format	EN_txt	car	ES_txt	car	dif	comments
0	y	y	n.a.	n.a.			sample text	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	sample:	7	ejemplos:	3	-1	to TRN: pls keep EN_txt length where possible; to DTP: pls keep img dimensions and filesize
1	n	n	n	n			exe_ico_001	sw	..\\entide\\esw\\img	WINMAT_ICOON.ICO	WINMAT.EXE	ico	img	old	3	3	0	3	
2	n	n	n	n			exe_ico_002	sw	..\\entide\\esw\\img	WINMAT_ICOON.ICO	WINMAT.EXE	ico	img	new	3	3	0	3	
3	n	n	n	n			exe_bmp_001	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	new	2	2	0	2	
4	n	n	n	n			exe_bmp_002	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	new	2	2	0	2	
5	n	n	n	n			exe_bmp_003	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	new	2	2	0	2	
6	n	n	n	n			exe_bmp_004	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	new	2	2	0	2	
7	n	n	n	n			exe_bmp_005	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	old	2	2	0	2	
8	n	n	n	n			exe_bmp_006	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	old	2	2	0	2	
9	n	n	n	n			exe_bmp_007	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	old	2	2	0	2	
10	n	n	n	n			exe_bmp_008	sw	..\\entide\\esw\\img	OPENWIDNETL.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	old	2	2	0	2	
11	y	y	n	n			exe_bmp_009	sw	..\\entide\\esw\\img	WINMATBMP.BMP	WINMAT.EXE	bmp	img	WinMatch™ Copyright © 1993 SoftWest All Rights Reserved.	57	WinMatch™ Copyright © 1993 SoftWest Reservados todos los derechos.	67	-10	to DTP: pls paste localised WINMAT_ICOON.ICO
12	n	n	n	n			hlp_bmp_001	hlp	..\\entide\\hlp\\img	bm0.bmp	WINMAT.HLP	bmp	img	old	3	3	0	3	
13	n	n	n	n			hlp_bmp_001	hlp	..\\entide\\hlp\\img	bm0.bmp	WINMAT.HLP	bmp	img	new	3	3	0	3	
14	n	n	n	n			hlp_bmp_002	hlp	..\\entide\\hlp\\img	bm1.bmp	WINMAT.HLP	bmp	img	old	3	3	0	3	
15	y	n	n	n			hlp_bmp_003	hlp	..\\entide\\hlp\\img	bm1.2.bmp	WINMAT.HLP	bmp	img	© Association of Shareware Professionals Member	47	© Association of Shareware Professionals Miembro	48	-1	to TRN: pls keep EN_txt word order; to DTP: pls do not alter original img word order
16	n	n	n	n			hlp_bmp_004	hlp	..\\entide\\hlp\\img	bm2.bmp	WINMAT.HLP	bmp	img	new	3	3	0	3	

No obstante, en el caso concreto de **las capturas de pantalla**, su realización se le suele encargar **directamente al traductor**, no sólo por la menor complejidad que entraña su tratamiento sino porque nadie se haya en mejor disposición que él de llevar a cabo la tarea. Idealmente, al traducir los manuales, por ejemplo, el traductor se pone en la piel del usuario final y va conociendo a fondo —paso a paso, al dictado de las instrucciones que traduce— el programa y todos sus entresijos. ¿Qué mejor momento que ése para capturar certeramente las ilustraciones necesarias en su contexto!

Como pauta general, **no es aconsejable traducir los textos de las imágenes sobre la marcha**, al mismo tiempo que éstas editan o retocan en el editor de imágenes o programa de tratamiento gráfico, sino como tarea independiente ex ante, registrando manualmente las traducciones en un documento aparte o, si es posible, sobrescribiendo los textos originales tras haberlos extraído.

De este modo, amén de poder procesarlos con sus propias herramientas de tratamiento de textos o de traducción asistida, el traductor puede concentrarse plenamente en **la tarea de traducción**. Así, también contará con medios más eficaces y ágiles para garantizar la coherencia entre los textos que contienen las imágenes y los que puedan aparecer en otros lugares del producto informático o sitio web. Luego puede ser él mismo, o el profesional de turno, quien secuencial y mecánicamente reinserte los textos en el lugar que les corresponda dentro de las imágenes para reemplazarlos por los originales.

El formato interno y la propia naturaleza de las **imágenes pixeladas**, o mapas de bits, dificulta —y a veces llega a impedir por completo— la **extracción automatizada de los textos traducibles** que éstas puedan contener. Sólo cuando el volumen de imágenes de un proyecto y la calidad de éstas inclinan la balanza en favor de automatizar la extracción, cabe plantearse su digitalización (mecánica o digital) con la ayuda de algún programa de reconocimiento de texto u OCR (Optical Character Recognition). De lo contrario, no queda más remedio que extraerlos manualmente, tecleándolos en un documento aparte con el apoyo de algunas de las herramientas de gestión y presupuestación asistida mencionadas en este trabajo.

Los **gráficos vectoriales** son otro cantar: al residir el texto localizable como **caracteres alfanuméricos editables** en el interior de los archivos de imagen, tanto localizarlo in situ como extraerlo de manera automatizada son tareas relativamente sencillas. Algo parecido ocurre con algunos formatos gráficos con capas, cuyos textos pueden extraerse con la ayuda de algunos **filtros y herramientas** como los citados aquí. Esta segunda estrategia se considera recomendable, por ejemplo, cuando el volumen de imágenes es muy elevado o existen muchas repeticiones y coincidencias en el texto, y resulta aconsejable recurrir a una herramienta de traducción asistida, por sus consabidas ventajas.

Por lo demás, lamentablemente siguen constituyendo la norma *de facto* más que la excepción prácticas tan desaconsejables —por el trabajo adicional y el consiguiente coste que lleva aparejados su localización— como el **empleo de imágenes con texto ‘incrustado’** en los iconos, botones y otros elementos gráficos rasterizados de la interfaz de un software o de un sitio web. Lo recomendable en tales casos sería la separación o la eliminación del contenido textual para facilitar —o incluso evitar por completo— la localización de tales imágenes.

La problemática que encierra el necesario tratamiento al que han de someterse los elementos gráficos para poder localizarlos se agrava porque pocas veces se ponen a disposición del proveedor —porque el cliente ni siquiera los conserva ni sabe de su paradero— los **archivos en los formatos ‘nativos’** de las imágenes en cuestión (por ejemplo, en **PSD**), en los cuales **el texto está físicamente separado en capas** del resto del contenido<sup>5</sup>. El ahorro de costes y la simplificación del proceso de localización que, sin duda, supondría esta sencilla práctica pueden ser argumentos más que convincentes para proponerle al cliente su aplicación sistemática. Éste no tardará en entender su utilidad. Quizá tampoco en agradecerla.

---

<sup>5</sup> Algo similar sucede en el caso de la subtítulos o el doblaje de animaciones o videoclips, cuando no se separa el contenido textual empleando los formatos adecuados o no se le facilitan al proveedor los archivos de subtítulos o las pistas de sonido.

## LAS HERRAMIENTAS ESENCIALES

A diferencia de lo que sucede con otros componentes de un producto informático —para cuya localización es preciso recurrir a una nutrida colección de herramientas especializadas tanto de nuestro ámbito como de otros—, aquí el traductor-localizador deberá contar:

- si no participa en las tareas de tratamiento gráfico, al menos, con algún **programa especializado en capturas de pantalla** que disponga de **funciones básicas para la edición de imágenes**, la modificación de sus propiedades y la conversión entre formatos;
- si, por el contrario, se encarga por entero de la localización de los elementos gráficos de un proyecto, con **una aplicación de retoque de imágenes** de mediana envergadura que, además de realizar y editar capturas de pantalla, permita modificar **imágenes con capas** y venga provisto de funciones semiprofesionales de tratamiento gráfico.

Incluso si un traductor no se dedica profesionalmente al sector de la localización, consideramos muy recomendable que incluya en su ‘caja de herramientas’ los utensilios mencionados, que, sin duda, le resultarán de enorme utilidad también para sus encargos convencionales de traducción. A quienes sí trabajen en este apasionante y rentable mercado, la existencia de infinidad de herramientas para el tratamiento digital de imágenes (incluidas muchas de *freeware* y *shareware*, así como de software libre) les brinda la posibilidad de ofrecer expresamente como servicio diferenciado la **localización integral del contenido gráfico** de un producto **sin necesidad de realizar grandes inversiones**, más allá de la que lleve aparejada la adquisición de una formación suficiente.

A buen seguro, el lector ya está familiarizado con las principales categorías de **aplicaciones diseñadas para procesar informáticamente gráficos e imágenes**, también como usuario ocasional o regular de alguna de ellas. Sin embargo, no está de más recordarlas brevemente para comprender su utilidad en el proceso de localización de elementos gráficos y elegir la más adecuada en cada situación. Éste, como ya se ha dicho, está supeditado, en primera instancia, al **formato interno** (rasterizado o vectorial; sin capas o con ellas) **y externo** (BMP, GIF, JP[E]G, PNG, etc.) **de los archivos** que los albergan y, por ende, al tipo de herramientas que se imponga utilizar para procesarlos. A riesgo de simplificar, cabría agruparlas en las siguientes **categorías**:

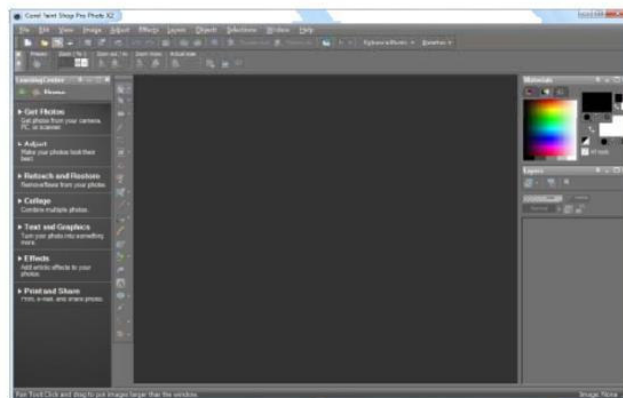
- Los **editores de imágenes** permiten crear y retocar gráficos pixelados de escasa e intermedia complejidad y cuentan con funciones básicas de tratamiento de imágenes para, por ejemplo, modificar sus propiedades o efectuar conversiones entre diferentes formatos. No suelen ofrecer

prestaciones para realizar capturas de pantalla. Los hay de muy diversa entidad: **básicos**, como los que incluyen casi todos los sistemas operativos; o **semiprofesionales**, que ofrecen prestaciones de diversa potencia y complejidad, y cuyas ediciones más recientes se emplazan a caballo entre esta categoría y la siguiente. Tal es el caso, por ejemplo, de **Paint Shop Pro (PSP)**: comenzó siendo un sencillo editor y ha evolucionado con los años hacia el tratamiento fotográfico para convertirse en una sofisticada herramienta<sup>6</sup>.

### Paint Shop Pro 1.0 (Jasc)



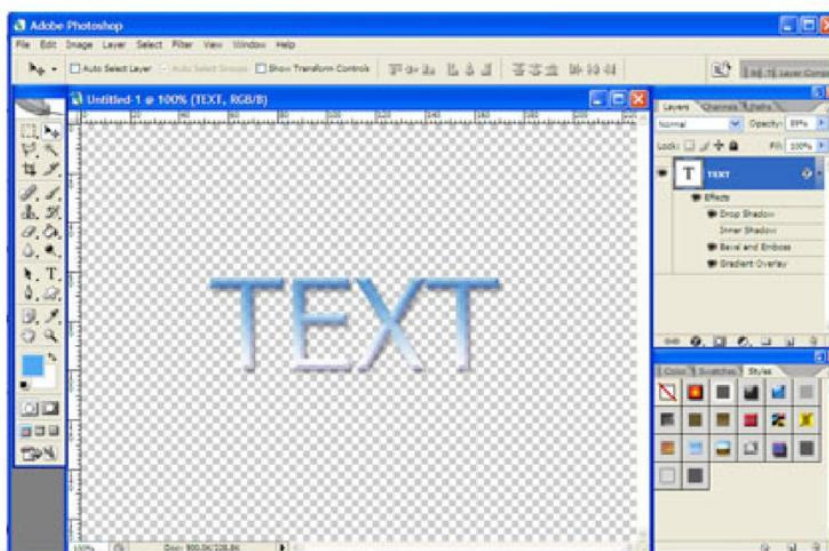
### Paint Shop Pro X2 (Corel)



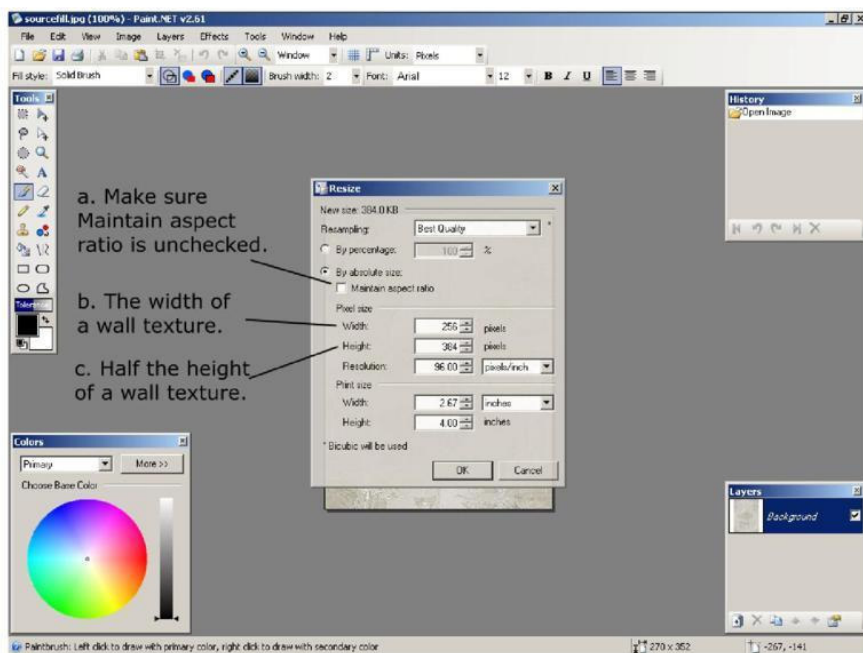
<sup>6</sup> Paint Shop Pro fue creada por Jasc Software, empresa que a finales de 2004 fue adquirida por Corel Corporation, actual propietaria de aplicaciones comerciales tan conocidas como WordPerfect, CorelDRAW, Ventura o, desde 2006, WinZip.

- Las aplicaciones profesionales de tratamiento y retoque gráfico son el resultado de la evolución de los tradicionales editores básicos hacia herramientas más completas que se utilizan en prácticamente cualquier sector para crear y procesar digitalmente diversos tipos de imágenes pixeladas y, a menudo también, gráficos vectoriales.

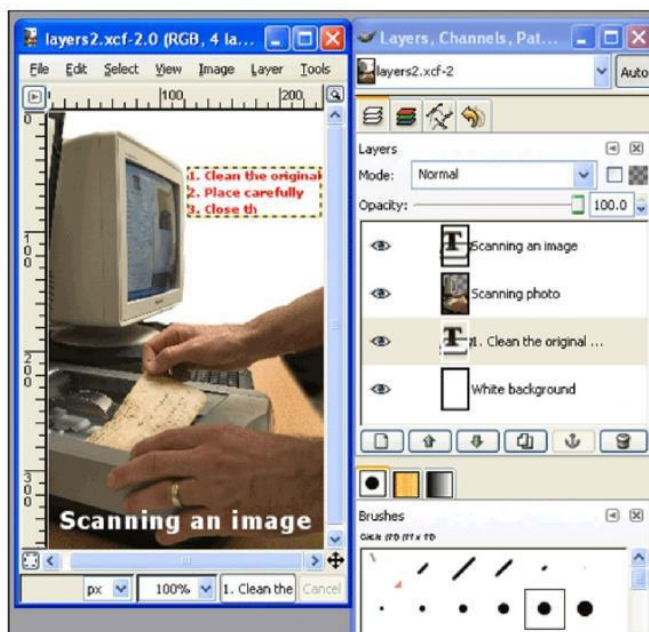
Especial interés para el localizador conlleva la posibilidad de crear y editar imágenes con capas, tradicionalmente asociada a la aplicación profesional Adobe PhotoShop (que la incluye desde 1994),



pero que hoy ya permiten otras herramientas, incluso de software libre, como **Paint.NET**



o GIMP (GNU Image Manipulation Program).

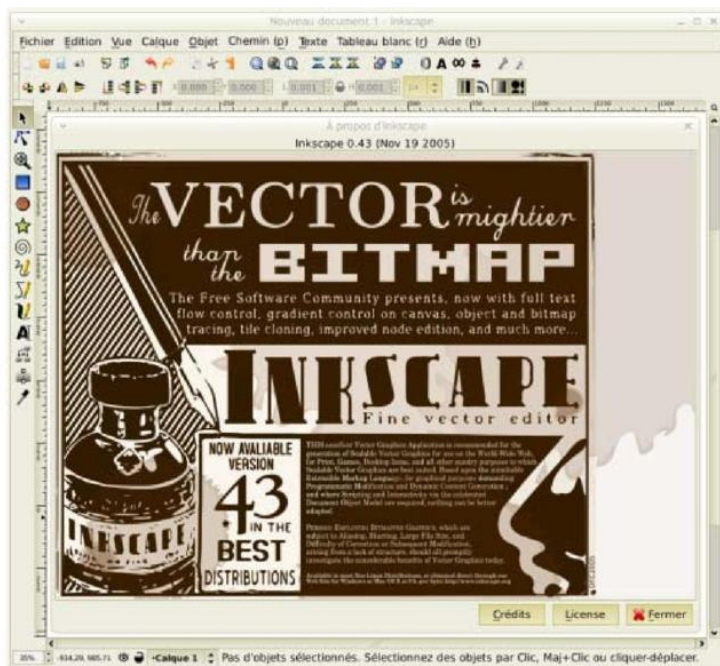


Estas dos últimas se han convertido en poco tiempo en completas aplicaciones, ya disponibles en versiones para las plataformas que cuentan con mayor aceptación, y hoy ofrecen prácticamente todo lo necesario para procesar los elementos gráficos de un proyecto de localización, hasta competir en muchos aspectos con herramientas comerciales históricas como PhotoShop.

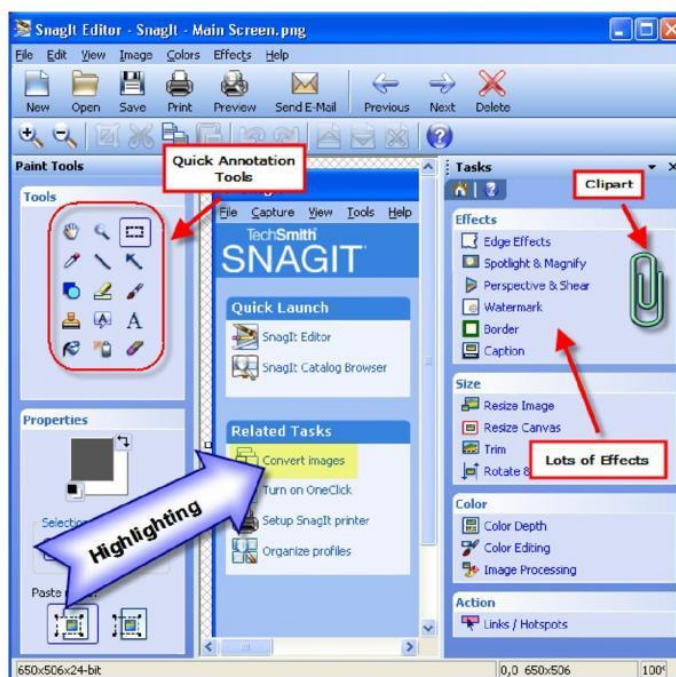
- Pese a que a menudo se las emparenta con las anteriores o con los programas de maquetación o autoedición (DeskTop Publishing), mencionadas aparte reclaman las **aplicaciones de diseño gráfico e ilustración**. Estos programas especializados están enfocados al diseño, creación y manipulación de imágenes, gráficos y dibujos de muy diverso tipo, en particular, vectoriales. Aunque su empleo en proyectos de localización puede abarcar cualquier componente, resulta especialmente frecuente en aquellos elementos de la documentación impresa que requieren una calidad gráfica fuera de lo común, como los englobados en el denominado ‘material colateral’. Éste presenta una densidad de contenido gráfico mucho mayor y un volumen y grado de estructuración sensiblemente menores que los de manuales y guías, para cuyo tratamiento se emplean aplicaciones de DTP. Piénsese, por ejemplo, en las tarjetas sinópticas (*quick reference cards*), en las hojas de especificaciones técnicas (*spec[ification] sheets*) o en los folletos que a menudo se incluyen en el embalaje de los paquetes de software. En muchos casos, estos documentos se reducen a unas pocas páginas —o incluso a una sola— con una elevadísima densidad de formato y contenido gráfico.

Existen **diversos programas profesionales de diseño gráfico e ilustración** de fabricantes como Adobe (FreeHand e Illustrator), Corel (Draw y Painter) o Xara (Xtreme), con versiones para diversos sistemas operativos y plataformas, así como otros desarrollados en el ámbito del software libre, como Inkscape, cuya interfaz en francés se ilustra seguidamente.





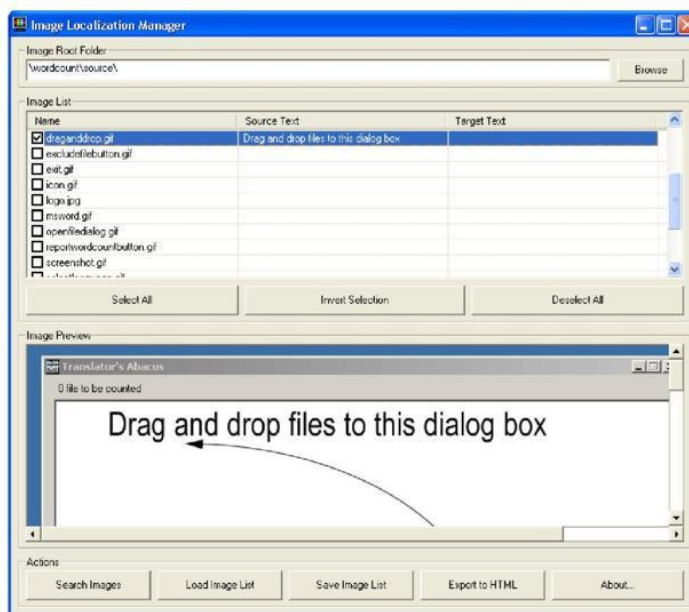
- Por último, cabe mencionar las **herramientas especializadas en la realización y manipulación de capturas de pantalla**, indispensables para el localizador profesional. Tampoco son exclusivas de su sector, aunque éste sí ha contribuido notablemente a su evolución, vertiginosa en los últimos años: los rudimentarios programas con escasas funciones de los 80 y 90 han dado paso a potentes aplicaciones para realizar todo tipo de capturas, modificarlas, incorporarles efectos y elementos multimedia, etc. Una de las más representativas, que ilustra esta evolución, es **SnagIt**.



Así pues, **las herramientas empleadas** para el tratamiento de los elementos gráficos e imágenes típicos en un proyecto de localización **no son ni mucho menos exclusivas de este campo**. Se trata de aplicaciones más o menos especializadas que se emplean igualmente en otros muchos ámbitos y situaciones; también, desde luego, en proyectos de traducción convencional que incluyan tareas de procesamiento gráfico.

No obstante, en los últimos años han surgido en el sector **herramientas específicamente diseñadas** para ser utilizadas en proyectos de localización, tanto de productos informáticos como de contenido web. Resultan de inestimable ayuda, durante las **fases previas de análisis y presupuestación** de (grandes cantidades de) archivos gráficos en diversos formatos, herramientas como: el programa de *freeware* **Image Browser**, luego reemplazado por la aplicación comercial **Globalisation Image Assistant (GIA)**, ambos firmados por Björn Austraat; o el módulo “Quote Images” del que viene provisto **Aquino WebBudget**, que incluye diversas funciones más para la descarga y localización integral de sitios web.

A las anteriores, se ha sumado recientemente la práctica herramienta de *freeware* para la presupuestación y gestión asistida de imágenes, diseñada por Pablo Muñoz Sánchez, **Image Localisation Manager**.



También hay herramientas especializadas que permiten automatizar la extracción y re inserción de contenido textual en diversos formatos gráficos, entre las cuales se cuentan: los filtros del paquete de utilidades de *freeware* **Rainbow de Enlaso**, para automatizar la extracción y re inserción de las *capas* de texto de imágenes en formato PSD creadas con PhotoShop; la gama de productos diseñados por **Transmissions LLC**, que añade a los archivos de este último formato los de Illustrator y Visio; la colección de filtros **SysFilter de ECM Engineering**, que permite hacer lo propio con diversos formatos tanto de tratamiento y diseño gráfico (CorelDRAW, FreeHand, Illustrator, PhotoShop o Visio) como de autoedición (InDesign); o el programa **Tramigo de Avral**, para la extracción, traducción y re inserción de texto de animaciones en el popular formato Flash, que se emplea con inusitada profusión en sitios web de todo tipo y comienza a utilizarse asimismo como soporte de la documentación electrónica en las versiones más recientes de algunos productos informáticos. Análogo cometido cumplen herramientas como **TranslateCAD de TranslationToSpanish** en el ámbito del diseño asistido por ordenador (Computer Aided Design) para la localización de textos incluidos en gráficos de la conocida aplicación comercial AutoCAD.

De la anterior plétora de herramientas, el localizador no tiene por qué contar con todas ellas; ni mucho menos, aprender a manejarlas con soltura. Como pretendemos explicar e ilustrar a continuación, basta con que sepa **recurrir al utensilio más adecuado para cada tipo de formato**, sea capaz de

ENTRECULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

identificar los elementos textuales susceptibles de ser traducidos y los vierta a la lengua de destino, extremando las precauciones para minimizar el perjuicio de su intervención en los componentes gráficos colindantes. En el peor de los casos, tan sólo deberá retocarlos con esmero para reparar los daños ‘colaterales’ resultantes de la operación. Con independencia de la remuneración que pueda —y, desde luego, deba— recibir por ello, la mejor gratificación la obtendrá en la contemplación del resultado de su trabajo.



**Publicación n.º 6b:**

**«Algunas pautas para el tratamiento de imágenes y contenido gráfico en proyectos de localización II»,**

en ORTEGA ARJONILLA, EMILIO (dir.), 2009: *Entreculturas: Revista de traducción y comunicación intercultural* (ISSN 1989-5097), Málaga: UMA, núm. 1), pp. 533-569.

[disponible en línea: <http://www.entreculturas.uma.es/n1pdf/articulo27.pdf>]

ALGUNAS PAUTAS PARA EL TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y  
CONTENIDO GRÁFICO EN PROYECTOS DE LOCALIZACIÓN (II)

*Manuel Mata Pastor*  
C.E.S. Felipe II (UCM)

ABSTRACT

This paper analyses in detail the problems posed by the management of the graphical elements and images that usually come with any localisation project, both of software (computer applications of any kind) and websites and web content. Thus, we review and illustrate with plenty of examples, firstly, the most commonly used strategies and tools and, secondly, each one of the stages of the localisation process of graphical material itself, bearing in mind its nature and particular characteristics. Before this section, as a reminder, some basic notions of digital graphical management are revised. For certain, these will be dispensable to the reader who is already familiarised with the basics of this subject.

KEYWORDS: GILT, software localisation, website localisation, internationalisation, image management, subordinate translation, multimedia translation, machine translation, translation technology.

RESUMEN

En este trabajo, se estudia de manera pormenorizada la problemática que plantea el tratamiento de los elementos gráficos e imágenes habituales en cualquier proyecto de localización, tanto de software (aplicaciones informáticas de diverso tipo) como de sitios y contenido web. Para ello, se analizan e ilustran con abundantes ejemplos, primero, las estrategias y herramientas más comúnmente empleadas y, luego, cada una de las etapas del proceso de localización de material gráfico propiamente dicho, atendiendo a la naturaleza y las peculiaridades de éste. Antes, a modo de recordatorio, se repasan algunas nociones básicas sobre tratamiento gráfico digital. A buen seguro, éstas le resultarán prescindibles al lector ya familiarizado con los fundamentos del asunto.

PALABRAS CLAVE: GILT, localización de software, localización de sitios web, internacionalización, tratamiento de imágenes, traducción subordinada, traducción multimedia, tradumática, informática aplicada a la traducción.

## EL PROCESO Y SUS FASES

Todos los elementos gráficos e imágenes descritos o mencionados en los apartados anteriores suelen incluirse, aislada o combinadamente, en el software y la documentación de un producto informático; también en sitios web de cualquier naturaleza y complejidad. Con ánimo didáctico, y atendiendo principalmente a su cometido y formato, y al consiguiente procedimiento de localización, cabría agruparlos en: **capturas de pantalla, imágenes estáticas, imágenes interactivas e imágenes animadas**. A ellos se les dedican sendos subapartados específicos en las páginas que siguen, tras repasar someramente las fases en las que se articula el proceso y algunas pautas generales para su localización, que se suman a las ya apuntadas en apartados anteriores.

Las **etapas del proceso de localización de imágenes y elementos gráficos** podrían secuenciarse simplícidamente de la siguiente manera<sup>1</sup>:

- **consecución de los materiales**<sup>2</sup>;
- **análisis detallado y presupuestación** de las imágenes del proyecto;
- realización de las **capturas de pantalla**;
- **[extracción**, en su caso, de los textos traducibles, de forma manual o automatizada;]
- **traducción** de los textos que contengan otras imágenes del proyecto;
- **[(re)inserción** de los textos traducidos en las imágenes originales;]
- **retoque gráfico** de las imágenes para acomodar y ajustar los textos si fuera preciso, y para enmendar los posibles desajustes derivados de la traducción;
- **conversión o exportación** al formato final de publicación;
- **sustitución de las capturas e imágenes originales** por las localizadas en cada componente del producto (software, documentación electrónica o impresa, web...);
- **revisión** de las imágenes finales en su contexto y **aseguramiento de la calidad**.

Los elementos gráficos e imágenes de un producto informático pueblan su software y su documentación electrónica e impresa —a menudo, de forma

<sup>1</sup> Las fases que aparecen entre corchetes son optativas según la estrategia de localización que se elija.

<sup>2</sup> Por obvio que parezca, obtener todos los materiales necesarios (archivos ‘fuente’, tipos de letra, etc.) no siempre es tarea fácil. Los clientes más experimentados suelen incluirlos como parte de un *lockit*, que los aglutina junto a los demás elementos —e incluso herramientas— necesarios para ejecutar eficazmente el proyecto. No ha de olvidarse tampoco que por su habitual densidad y peso, la transmisión del material gráfico por medios convencionales como el correo electrónico podría resultar inviable, en cuyo caso habría que recurrir a otros soportes o servicios de mayor capacidad (CD/DVD, FTP, acceso a intranet, etc.).



casi imperceptible a primera vista— y a veces se esconden en los rincones más recónditos. Así que, a la hora de localizarlos, el primer paso consiste en averiguar **cuántos son y de qué tipo, y dónde están alojados**. Puede tratarse de los iconos de las barras de herramientas de la interfaz del software, de las capturas de pantalla (interactivas o no) que ilustran los contenidos de un sistema de ayuda o la documentación impresa de un producto, de los botones que conforman el menú de navegación de un sitio web, etc. Con la excepción de algún componente aislado (como puedan ser los archivos de texto README, que técnicamente ni siquiera lo permiten), prácticamente todos los elementos que integran un producto informático o un sitio web pueden contener —y, de hecho, contienen— imágenes; casi siempre, muchas más de lo que pueda parecer en un primer examen superficial.

Luego hay que decidir, imagen por imagen, **cuáles son localizables y cuáles no**, con objeto de calcular plazos y costes —que pueden estimarse aplicando un **precio unitario o una tarifa por horas**—, tarea para la que resultan muy útiles herramientas de gestión y presupuestación asistidas como las mencionadas en el apartado anterior. Por obvio que parezca, el **criterio fundamental para determinar si una imagen debe localizarse**, no es (sólo) si ésta contiene texto, y éste es visible y razonablemente legible. En caso afirmativo, podría no ser necesario localizarla; por ejemplo, cuando dicho texto no es susceptible de ser traducido, o cuando la versión original coincide plenamente con su posible traducción (como en el caso de algunos nombres propios). También es posible que, a pesar de que no contenga texto, sea preciso localizar una imagen, adaptándola, modificándola, sustituyéndola por otra —o incluso eliminándola por completo— si así lo requiriese el *locale* de destino. Tal situación es frecuente en los proyectos de localización de sitios y contenido web; tanto más, cuanto mayor sea el grado de 'localización-domesticación' que se persiga.

Como pauta general, las imágenes localizadas deben tener, además del **mismo formato de archivo** (BMP, GIF, PNG, etc.) —y, salvo impedimento técnico o indicación expresa, idénticos nombres y extensiones—, unos **atributos o propiedades idénticos** a los de sus correspondientes originales: dimensiones (habitualmente en píxeles, centímetros o pulgadas), resolución, paleta de colores y valores de éstos, brillo, contraste y demás características gráficas. Como consecuencia de ello, también el tamaño de los archivos originales y localizados será prácticamente el mismo. Este aspecto reviste mayor importancia en las imágenes de un sitio web, puesto que el 'peso' de los archivos de imagen determina sustancialmente el tiempo que tardarán en descargarse y visualizarse mediante un navegador a través de Internet.

Siempre que se disponga de una **versión de las imágenes con mayor resolución**, es preferible realizar los pertinentes retoques y modificaciones en ésta y luego convertirla al formato final de menor resolución para obtener

resultados óptimos. Por ejemplo, si se dispone de una fotografía en formato JP[E]G con excelente resolución (lógicamente más ‘pesada’), lo aconsejable es modificarla, antes, en ese formato y, sólo cuando se haya finalizado, exportarla a un formato distinto o con menor calidad, como GIF. El procedimiento contrario no produce ninguna mejora en la calidad de la imagen. En tal caso, es fundamental conservar las imágenes originales con mayor calidad, por si fuera necesario realizar algún retoque gráfico o corrección textual de última hora a posteriori.

No ha de olvidarse tampoco que quizá sean las imágenes el componente en el que mayor **densidad y variedad tipográficas** pueden presentarse. Por este motivo, muy a menudo habrá que contar con los **tipos de letra (fonts)** utilizados en las imágenes originales, de modo que, teniéndolos instalados en el equipo que se utilice, puedan reproducirse fielmente los textos en las versiones localizadas, tanto si los archivos de imagen originales portan un formato con capas como si no.

Igual que sucede con los textos incluidos en los componentes del software y, algo menos, en su documentación, las **restricciones de espacio** pueden llegar a ser acuciantes cuando se localizan los elementos gráficos, con la excepción de las capturas de pantalla, en las que los textos ya deberían aparecer correctamente traducidos, debidamente ubicados y perfectamente ajustados al espacio disponible. En tales ocasiones habrá que combinar **soluciones lingüísticas** (síntesis, abreviación, etc.) y **tipográficas** (cuerpo de letra, espaciado entre caracteres, interlineado, márgenes, etc.), amén de las que permitan las habituales funciones de las herramientas de tratamiento gráfico para conseguirlo.

Por lo demás, y a diferencia de lo que ocurre con el software y la documentación electrónica, el proceso de tratamiento de imágenes y elementos gráficos de un sitio web para su localización reviste, en general, una menor complejidad técnica, pues **no es necesario descompilarlos y volver a compilarlos**. Sólo en el caso de las imágenes interactivas, es preciso someterlos a una **comprobación funcional (testing)**, sencilla si se compara con la de los componentes de la interfaz de un software. Casi siempre, sin embargo, es preciso realizar **diversos tipos de conversiones** entre formatos gráficos, de mayor o menor resolución y peso, con o sin capas, etc., amén de las consabidas operaciones de extracción y re inserción de los textos si se opta por tal estrategia.

Como sucede con la documentación de un producto informático, de la que son un componente esencial los elementos gráficos, uno de los aspectos cruciales de las fases de revisión y aseguramiento de la calidad es la verificación de la **congruencia de las referencias cruzadas**, tanto a los elementos y opciones del software o apartados y secciones del sitio web como entre los contenidos textuales de la documentación que las imágenes ilustran, comentan,

ejemplifican, etc. Más de una vez habrá sido víctima el lector del desconcierto que provocan las incongruencias entre un texto y las imágenes que lo acompañan.

A continuación, se mencionan algunas pautas más para el tratamiento específico de **capturas de pantalla**, y de **imágenes estáticas, interactivas y animadas**.

#### LAS CAPTURAS DE PANTALLA

Sin lugar a dudas, el elemento gráfico más característico —y, a veces, incluso el único— de los presentes en la documentación impresa y electrónica de cualquier producto informático son las **capturas de pantalla** (en inglés, *screen captures*, *dumps* o *shots*). También es quizá el que plantea **menos dificultades** desde el punto de vista de su creación y tratamiento, por lo que el coste de su localización suele ser inferior al de otros elementos gráficos e imágenes. No obstante, el elevado número de capturas que a menudo incluye un proyecto de localización puede engrosar sustancialmente esta partida del presupuesto.

La presencia de las capturas de pantalla no se reduce a los sistemas de ayuda y los manuales, donde se incluyen con profusión, sino que puede ampliarse a prácticamente **cualquier componente de la documentación del producto y otros accesorios** de los que pueda venir provisto el software (tutoriales, archivos de ejemplo, asistentes, etc.). También a **aquellos que lo complementen o documenten a través de Internet** (micrositios o *banners* promocionales, servicios de asistencia técnica, repertorios de preguntas frecuentes, etc.).

En el contexto que nos ocupa, una captura no es más que una ‘instantánea’ de la totalidad o de parte del contenido que se visualiza en la pantalla de un ordenador en un momento dado. Por lo general, las capturas muestran los elementos que integran la interfaz y demás componentes de un producto informático, del entorno operativo en el que éste se ejecuta o de otras aplicaciones con las que interactúa. Su finalidad suele ser la de **complementar el contenido textual de la documentación** de un producto ilustrándolo gráficamente<sup>3</sup>.

---

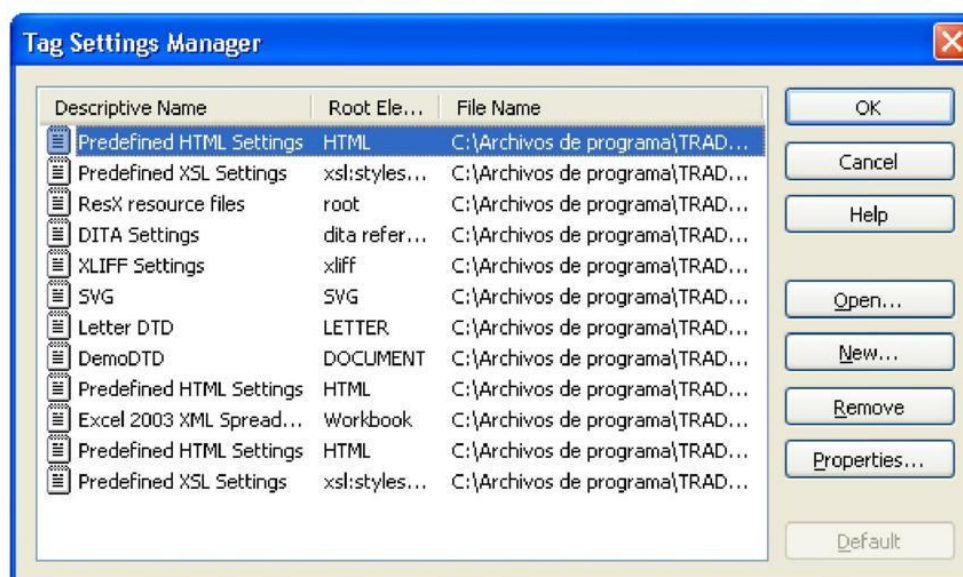
<sup>3</sup> A veces, los productos incluyen (breves) documentos cuyo contenido se reduce a una secuencia de capturas y otras imágenes infográficas que ilustran su manejo o un determinado procedimiento con ausencia total de texto. Así, se posibilita su localización a prácticamente cualquier comunidad de destino, al haber minimizado o suprimido por completo el texto y, con ello, la necesidad de traducirlo. Esta estrategia se emplea con frecuencia en la minidocumentación de algunos dispositivos y accesorios electrónicos de escasa entidad cuyo manejo resulta muy intuitivo y sencillo.

ENTRE CULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

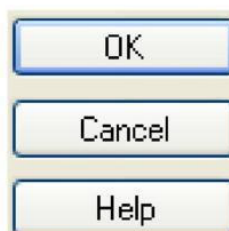
Tradicionalmente el **formato de archivo** empleado para albergar las capturas de pantalla de un programa informático es el **BitMaP (BMP)**, aunque nada impide que se empleen otros —por lo general, rasterizados, como GIF, JP[E]G o PNG—, siempre que se cumplan suficientemente los requisitos de resolución y tamaño que imponga su adecuada visualización.

Una captura puede reducirse a ‘fotografiar’:

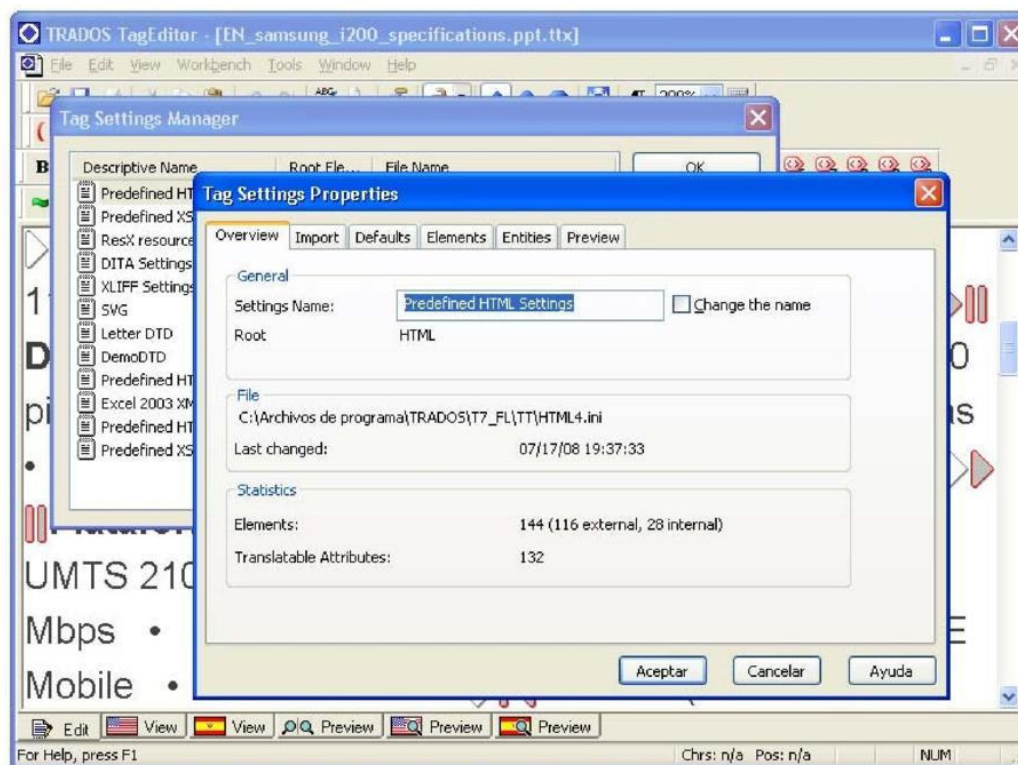
- un determinado elemento o recurso de la interfaz de un programa (por ejemplo, un simple cuadro de diálogo),



- sólo una parte de él, que se recorta,



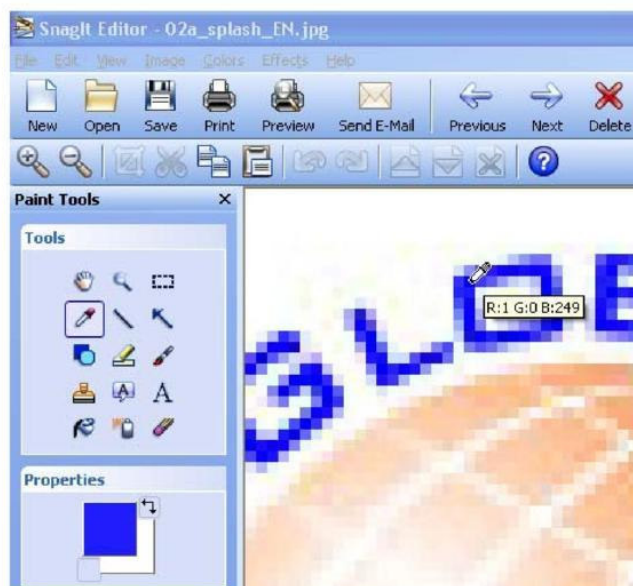
- varios elementos superpuestos.



- A cualquiera de ellos, a veces se le añaden anotaciones o efectos gráficos variopintos.



A menudo, también son visibles en la captura el propio **cursor** o **puntero**, en alguna de las diversas formas que puede adoptar en cada aplicación, y **otros elementos adicionales** (por ejemplo, cuadros o ventanas emergentes), como sucede en la siguiente captura, en la que aparecen el puntero con forma de cuentagotas de la herramienta para tomar una muestra de color y un pequeño recuadro superpuesto con los valores de rojo (*Red*), verde (*Green*) y azul (*Blue*).



El **procedimiento** para localizar capturas de pantalla como las anteriores consiste en:

- **preparar**, si fuera necesario, el contenido que se quiere capturar para disponerlo —cual ‘bodegón’— y mostrarlo en la pantalla;
- **capturar**, ‘fotografiándolo’, el contenido de toda la pantalla o parte de él;
- realizar, si fuera preciso, los **retoques gráficos** necesarios;
- y **reemplazar la captura original** por la localizada en el documento de destino.

En todos los sistemas operativos y plataformas, existe la posibilidad de capturar el contenido de la pantalla utilizando alguna **tecla especial o una combinación de varias**, para copiarlo así momentáneamente en el

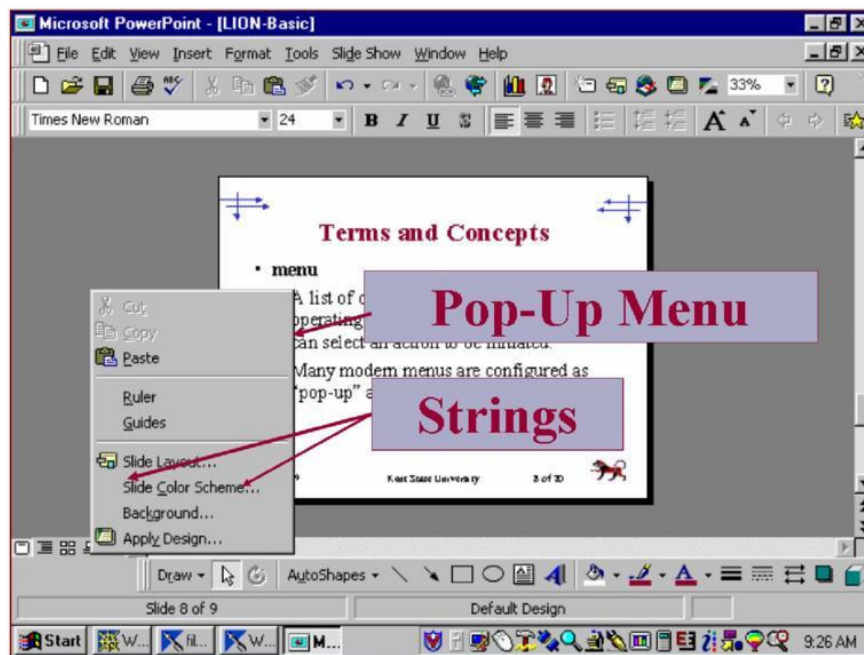
Portapapeles y pegarlo luego donde corresponda<sup>4</sup>. Sin embargo, en un proyecto de localización profesional suelen emplearse diversas **herramientas especializadas**, como las mencionadas en este trabajo, que permiten manipularlas y realizar diversos tipos de capturas; algunos de ellos, de notable complejidad.

En las capturas más sencillas, basta con mostrar en la pantalla el recurso (menú, cuadro de diálogo, barra de herramientas, etc.) que se pretende fotografiar y capturarlo. En otras, sin embargo, es preciso reproducir, además, **los mismos elementos y condiciones que se ven en la imagen original** (opciones seleccionadas o difuminadas por estar inactivas, textos de muestra, elementos adicionales como recuadros o flechas, etc.). Por ejemplo, no es infrecuente que, para ilustrar un determinado procedimiento o función, la captura incluya algún **texto de muestra en el idioma** original que, a veces, también sería preciso traducir.

- Eso es lo que sucede en esta compleja captura, que ocupa toda la superficie de una de las diapositivas que integran una presentación de la Universidad de Kent introductoria a la localización.

---

<sup>4</sup> Así, por ejemplo, el teclado de cualquier PC incluye la tecla Impr Pant (Pmt Scrn), que permite capturar la totalidad del contenido de la pantalla, cuando se pulsa sin más, o bien sólo el elemento activo (ventana de aplicación o documento, cuadro de diálogo, etc.), cuando se combina con la tecla ALT.



En ocasiones, reproducir con absoluta fidelidad cada uno de los elementos que aparecen en la captura original puede ser una tarea muy laboriosa. Sin ir más lejos, obsérvense con detenimiento todos los que integran la anterior: interfaz de (una versión concreta de) Microsoft PowerPoint con una determinada disposición (barras de herramientas, barra de estado, zoom al 33%, tipo TimesNewRoman con cuerpo 24, etc.), en la que se ve la octava diapositiva (con texto en el idioma original) de una presentación que contiene nueve y a la que se superponen un menú contextual y dos recuadros con leyendas de texto, varias flechas... Por si fuera poco, es visible asimismo la barra inferior del sistema operativo (también en inglés), en la que se observan otras aplicaciones abiertas, diversos accesos directos y hasta el reloj del sistema, que marca las “9:26 AM”. ¿Cuánto se tardaría en localizarla íntegramente!

No obstante, como **pauta general**, ha de tenerse en cuenta que algunos elementos o condiciones de los que se muestren pueden carecer de relevancia, según cuál sea el **cometido comunicativo y funcional de la captura** en el contexto en el que aparece, como de hecho sucede en el rebuscado ejemplo anterior. Tras sopesar estos factores, se concluirá cuáles es indispensable localizar y cuáles, por el contrario, son meramente accesorios y carecen de relevancia.



Con el fin de reproducir de manera fidedigna las capturas de la interfaz de un producto, es imprescindible contar con **la misma versión empleada para realizar las originales**. En determinados casos, puede resultar necesario o recomendable disponer, además, de **la misma plataforma y configuración** utilizadas por el autor de las capturas originales<sup>5</sup>. Ello implica, por ejemplo, usar la misma versión, en el mismo idioma, del mismo sistema operativo. Por este y otros motivos, el proveedor de servicios de localización —empresa o profesional autónomo— debe disponer a menudo de **varios equipos informáticos con distintos sistemas operativos y configuraciones**, amén de contar idealmente con las versiones más recientes de las aplicaciones y herramientas más habituales.<sup>6</sup>

Con frecuencia, hay que realizar capturas de pantalla de elementos del software que aún no se han localizado porque el desarrollo de éste no haya culminado completamente. En tal caso, podría ser preciso ‘falsearlas’ (*fake*) gráficamente para incluir la correspondiente versión localizada en la documentación del producto, por ejemplo, en un folleto publicitario del programa que anuncia su lanzamiento con cierta antelación<sup>7</sup>. El **procedimiento para falsear una captura de pantalla** coincide con el convencionalmente empleado para editar una imagen y se reduce a eliminar u ocultar los textos que se ven en la captura original superponiéndoles sus correspondientes versiones traducidas o sustituyéndolos por ellas. Huelga decir que es muy importante cerciorarse de que los textos traducidos que se incluyan de manera manual en la captura ficticia coincidan con los realmente utilizados en la versión real del software.

La necesidad de falsear una captura de pantalla también surge a menudo cuando hay que **reproducir algún estado o circunstancia que resulta complicado o hasta imposible de emular**. Este aprieto lo provocan

---

<sup>5</sup> De otro modo, pueden producirse situaciones en las que, por ejemplo, los controles de un cuadro de diálogo de la interfaz que se esté localizando aparezcan en dos idiomas: el del recurso en cuestión y el del sistema operativo. Esta incidencia es frecuente porque muchas aplicaciones se sirven de recursos comunes que ya vienen incluidos en el propio sistema operativo (a menudo, en forma de archivos DLL, por ejemplo, en la plataforma comercial Microsoft Windows). Este hecho explica que, por ejemplo, los clásicos botones Aceptar/Cancelar aparezcan en el mismo idioma del sistema operativo incluso dentro de los recuadros de una aplicación que esté en otra lengua, como, de hecho, sucede en la anterior captura de SDL Trados TagEditor con varios elementos superpuestos.

<sup>6</sup> No en vano, es frecuente que el proveedor de servicios de localización recicle equipos obsoletos con este fin.

<sup>7</sup> También podría ser necesario falsear, por ejemplo, las imágenes (dialogklein\_en.jpg y dialogklein\_de.jpg) del ejercicio de *testing* para la identificación de errores de localización ilustrado en este trabajo. Al tratarse de dos capturas de un cuadro de diálogo perteneciente a una aplicación que se desconoce (y que quizá ni siquiera esté localizada a nuestra lengua de destino), sería difícil obtener el recurso en cuestión para capturarlo, y no quedaría más remedio que reproducirlo de manera ficticia.

a veces determinados ‘mensajes de error’ de los programas, que sólo aparecen en pantalla (momento en el podrían capturarse) en circunstancias muy excepcionales. Así, para mostrar en la pantalla un recuadro informativo que incluyera mensajes tan comunes en cualquier aplicación como “No disk in drive X:”, “Out of memory” o “Fatal error”, resultaría imprescindible forzar las circunstancias operativas que han provocado el error en cuestión. De manera similar, para reproducir, por ejemplo, un recuadro localizado de un videojuego en el que aparecieran las puntuaciones máximas obtenidas o un mensaje que felicitara al jugador por haber conseguido pasar al siguiente nivel, sería necesario jugar hasta alcanzar la puntuación requerida o superar la fase en cuestión del juego, respectivamente. En situaciones como las mencionadas, puede resultar más práctico falsear la captura original que reproducir su contenido en la versión localizada del producto para capturarlo.

#### LAS IMÁGENES ESTÁTICAS

Hoy por hoy, imágenes estáticas y dinámicas —interactivas o dinámicas, o no— conviven prácticamente en cualquier producto informático o sitio web. Aquí las abordamos separadamente porque, por su naturaleza y formato, su proceso de localización es sustancialmente diferente y requiere herramientas distintas.<sup>8</sup> A grandes rasgos, las imágenes estáticas a las que aquí nos referimos pueden tener un **formato final rasterizado/pixelado (mapas de bits) o vectorial**.

En los **mapas de bits**, el factor que determina la complejidad del proceso de localización, el tiempo que éste requiera y el consiguiente coste es si **se dispone de las respectivas versiones con capas de las imágenes**.

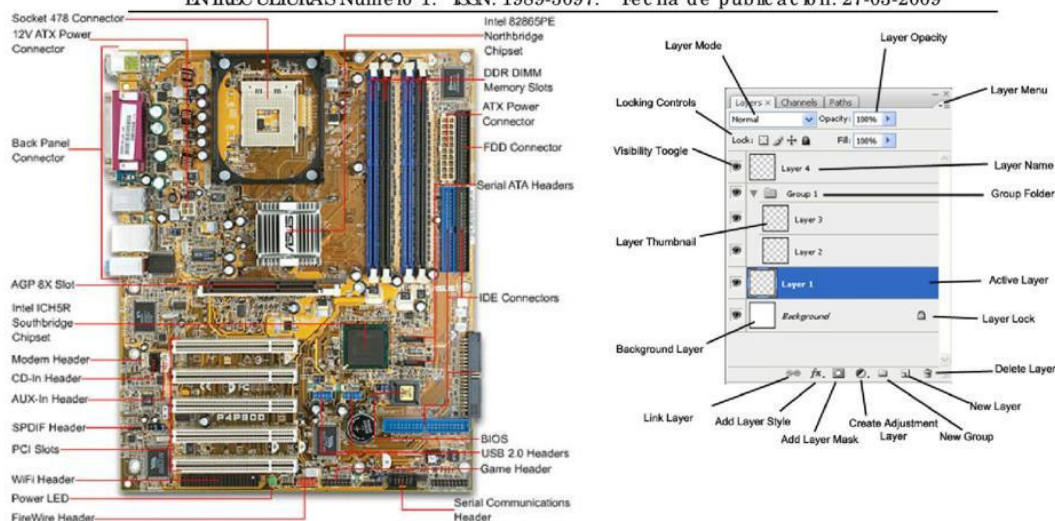
---

<sup>8</sup> Téngase en cuenta, no obstante, que tal distinción tiene aquí un sentido restrictivo, puesto que, prácticamente cualquier imagen estática o captura de pantalla podría hipervincularse total o parcialmente con facilidad, de modo que dejara de serlo para hacerse ‘interactiva’. En este apartado, se abordan de manera genérica, por tanto, todas aquellas imágenes fijas o ‘planas’ —es decir, que no ofrecen ningún tipo de efecto, dinamismo ni interactividad más allá de su mera visualización—, que suelen incluir los componentes de un producto informático o sitio web.

En caso afirmativo, por compleja que en apariencia pueda resultar una imagen, bastaría con abrirla en un programa de tratamiento gráfico que permitiera procesar archivos de este tipo, **identificar y seleccionar las capas que contienen el texto, y traducirlo**. Todo lo más, podría ser necesario hacer algunos ligeros retoques para acomodar el texto traducido al espacio disponible si fuese más largo que el original. Sirva como ilustración esta vistosa captura de un terminal móvil Samsung.



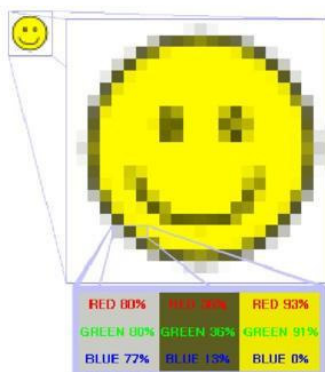
La complejidad de los elementos gráficos localizables puede ser muy variable —sobre todo, en un sitio web o el material ‘colateral’ de un producto informático—, pero lo habitual es que el grueso de la documentación de un producto esté integrado por capturas de pantalla e imágenes relativamente sencillas, como las que solemos encontrar en la documentación de los equipos y aplicaciones que utilizamos cotidianamente; estas dos, por ejemplo:



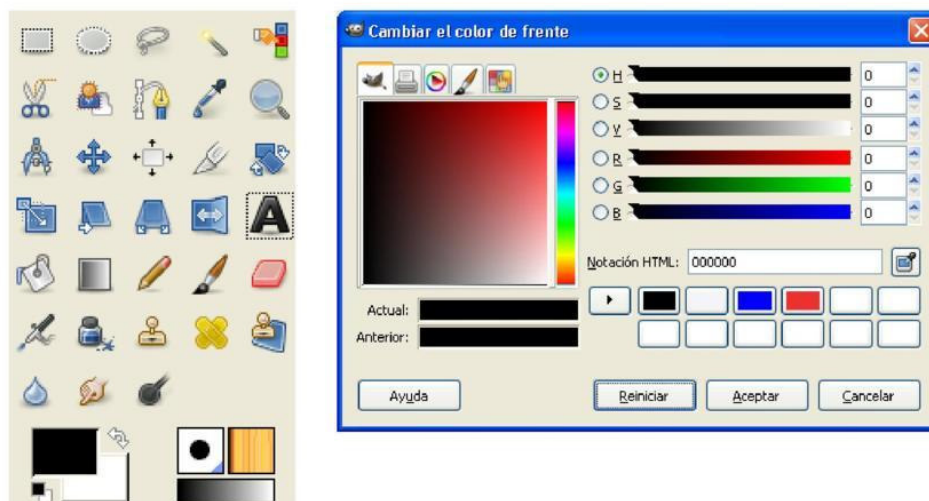
En tales casos, incluso **si no se dispone de las versiones con capas** de las imágenes y, por tanto, no queda más remedio que modificarlas manualmente, su edición no reviste excesiva complejidad; máxime cuando, como en los ejemplos anteriores, el texto aparece nítidamente separado del elemento gráfico, con color negro sobre un fondo blanco uniforme, y con un tipo de letra convencional. También en casos como éste será preciso acortar los textos y/o reducirlos o desplazarlos para darles cabida en el escaso espacio disponible. Por lo demás, el procedimiento consiste en **reemplazar los textos originales por sus respectivas traducciones** superponiéndoselas, para ‘parcharlos’, o borrándolos antes y colocándolas en su lugar.

Cualquier editor de imágenes básico viene dotado de la media docena de utensilios y prestaciones necesarios para realizar estas operaciones y conseguir un resultado pulcro y profesional. Éstos suelen estar dispuestos en una paleta de herramientas identificadas intuitivamente mediante iconos, que metafóricamente representan el material de dibujo de cualquier escolar (lápiz para escribir, brocha para pintar, líneas y formas geométricas para trazarlas, cuentagotas para tomar muestras de color, etc.). De todos ellos, el fundamental para el localizador es la **herramienta de texto**, que convencionalmente se representa mediante un icono con una ‘**T**’ o ‘**A**’ mayúscula. A ellos se suma otro elemento indispensable del que viene provisto el más elemental de los editores gráficos: la **paleta de colores**. En ella es tan fácil seleccionar alguno de los propuestos por defecto como definir un color personalizado tras haberlo

seleccionado o muestreado en la propia imagen con la herramienta adecuada o introduciendo sus valores RGB (*Red/Green/Blue*) de forma manual.<sup>9</sup>



Valgan como muestra las paletas de utensilios y de colores del editor de software libre **GIMP**.



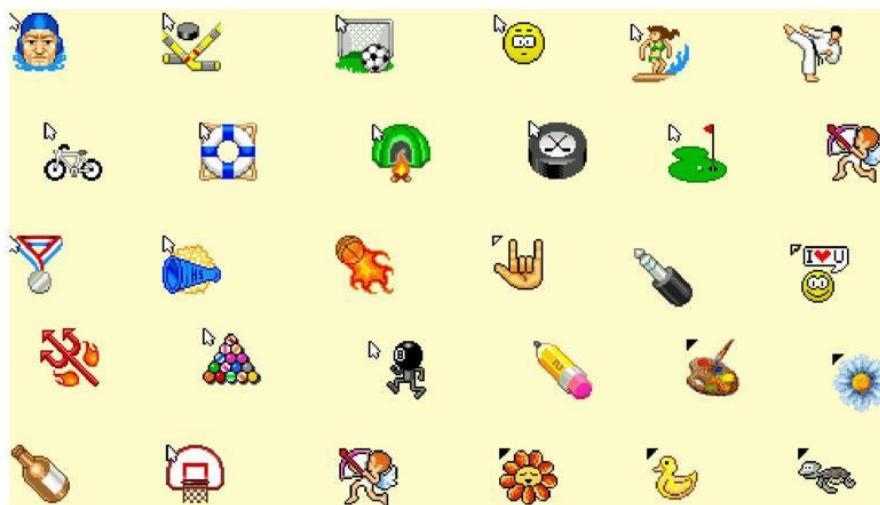
La localización de otras imágenes estáticas de menor envergadura y tamaño, como **cursores o iconos**, rara vez se considera necesaria, puesto que éstos no suelen incluir texto —salvo, quizá, la inicial de alguna palabra o de un nombre propio—. Sin embargo, desde una **perspectiva intercultural**, la

<sup>9</sup> Estas y otras operaciones básicas de tratamiento gráfico resultan sumamente intuitivas y pueden realizarse con prácticamente cualquier programa de tratamiento de imágenes, por rudimentario que sea, como el que se incluye en cualquier sistema operativo.

ENTRE CULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

elección de los colores, formas e imágenes de un icono o cursor es un aspecto al que debe prestársele mucha atención en las fases previas de internacionalización de un producto informático o un sitio web.<sup>10</sup> No ha de olvidarse que las connotaciones de colores o imágenes (partes del cuerpo, gestos, animales, etc.) en una determinada comunidad de destino no tienen por qué coincidir con las que convencionalmente se les atribuyen en la lengua y cultura originales.

Permítasenos ahora hacer un breve inciso a este respecto para plantearle al lector un sencillo ejercicio de reflexión. Si, pongamos por caso, apareciera en un programa informático o un sitio web cualquiera de los siguientes **cursores**,



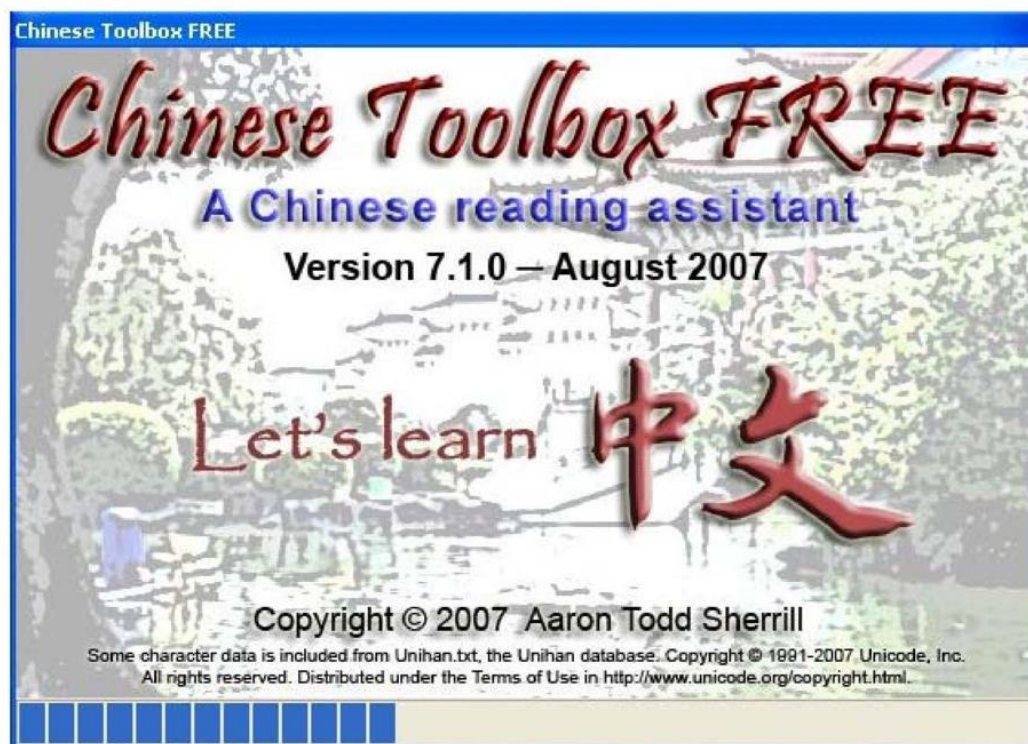
o de estos **iconos**,

<sup>10</sup> En los sitios web, ha proliferado el empleo de pequeños iconos (*favicons*), que identifican gráficamente un sitio web o un acceso directo a él (por ejemplo, en la barra de búsqueda, listas de favoritos y pestañas de un navegador). Los 'faviconos' emplean, además del formato gráfico ICO, otros como el PNG.



ENTRE CULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

coste— si se dispusiera del archivo con capas a partir del cual se generó originalmente la imagen.<sup>11</sup>



Cuando el texto susceptible de ser traducido forma parte de una **imagen vectorial** —cuya implantación se irá generalizando deseablemente, sobre todo en los sitios y contenidos web—, éste se incluye necesariamente en algún lugar del etiquetado que contiene el archivo. Por tanto, el procedimiento de localización resulta sumamente sencillo y no plantea mayores dificultades, puesto que de ‘texto’ —o sea, de caracteres alfanuméricos— se trata.

<sup>11</sup> Idéntica problemática plantea, por ejemplo, la localización de algunas de las imágenes que integran el sistema de ayuda (en formato HLP, CHM o JavaHelp, por lo común) del que suele venir provisto cualquier producto informático.



## imagen en formato SVG



## código fuente del archivo SVG

```
[...]
<tspan id="tspan4584" sodipodi:role="line" x="147.039"
y="526.865" style="font-size: 20px; text-align: start; text-
anchor: start; font-family: Manga
Temple;">True.dat</tspan></text>
[...]
<tspan style="font-size: 20px; text-align: start; text-anchor:
start; font-family: Manga Temple;" y="262.247" x="136.141"
sodipodi:role="line" id="tspan4658">I hear we're</tspan>
<tspan id="tspan4662" style="font-size: 20px; text-align: start;
text-anchor: start; font-family: Manga Temple;" y="287.247"
x="136.141" sodipodi:role="line">getting the</tspan>
<tspan id="tspan4664" style="font-size: 20px; text-align: start;
text-anchor: start; font-family: Manga Temple;" y="312.247"
x="136.141" sodipodi:role="line">ink treatment</tspan>
[...]
```

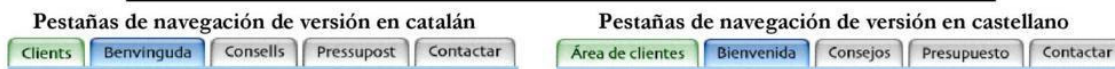
## LAS IMÁGENES INTERACTIVAS

Un producto informático o un sitio web pueden contener imágenes diferentes de las anteriores por ofrecer algún tipo de interactividad. Los formatos y mecanismos informáticos para articularla son muy variados y, cada vez más, el mestizaje o la simbiosis con los empleados en el mundo audiovisual o 'lo multimedia' son patentes. El asunto presenta una complejidad que excede los objetivos de este trabajo, en el cual nos limitamos a recordar y apuntar algunas pautas para la localización de los tipos de imágenes interactivas más comunes en un proyecto convencional de mediana entidad.

Las que aquí denominamos imágenes 'interactivas' tienen **dos componentes diferenciados**, que se funden en **un único archivo gráfico** y, por tanto, en un solo documento: la imagen en sí, que suele ser estática, y el mecanismo que propicia su interactividad<sup>12</sup>.

Tal es el caso, por ejemplo, de las **imágenes hipervinculadas** que se incluyen en casi cualquier sitio web; por ejemplo, en su menú de navegación, como sucede en las siguientes versiones en catalán y castellano de la web de la empresa de traducción LocalVersion.

<sup>12</sup> En el subapartado anterior ya se han cubierto prolijamente los aspectos que atañen al tratamiento del primer componente, una imagen estática; el segundo se aborda en este subapartado.



Su visualización es posible gracias a sendos elementos IMG del lenguaje HTML (conformados por la **etiqueta <IMG>** y los atributos que ésta contiene), que sería preciso localizar traduciendo, además de los textos de las pestañas, el valor del **atributo ALT** (en verde) y ajustando —si fuera necesario— el valor del **atributo SRC**. Las imágenes que conforman las pestañas de navegación están almacenadas en archivos diferentes para cada lengua y éstas, a su vez, remiten —por estar hipervinculadas— a las correspondientes secciones de la web, repartidas en sendos archivos HTML. Todos los elementos IMG salvo el último (que corresponde al filete inferior de color celeste, no localizable y común a todas las lenguas) van anidados en **sendos elementos A** (compuestos por la doble etiqueta <A></A>), que posibilitan que las imágenes queden hipervinculadas a los documentos de destino especificados en cada caso y cuyo **atributo HREF** (en naranja) habría que ajustar en consonancia.

#### Etiquetado de archivo HTML en catalán

```
<a href=clients.htm></a>¶
¶
<a href=consells.htm></a>¶
<a href=pressupost.htm></a>¶
<a href=contacte.htm></a>¶
¶
```

#### Etiquetado de archivo HTML en castellano

```
<a href=clients.htm></a>¶
¶
<a href=consejos.htm></a>¶
<a href=presupuesto.htm></a>¶
<a href=contactar.htm></a>¶
¶
```

Si lo que se pretende es localizar íntegramente un sitio web, resulta imprescindible efectuar los ajustes anteriores, **incluso si la imagen no contiene texto** —aunque esto suele ser lo habitual—, puesto que de ellos depende la correcta visualización tanto de cada imagen como, en su caso, de su texto ‘ALternativo’. La inclusión de descriptores alternativos como valor del atributo ALT —que no es exclusivo de las imágenes— resulta sumamente aconsejable no sólo para facilitar la ‘navegabilidad’ de una web sino también para mejorar su accesibilidad, por ejemplo, para personas invidentes<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> La necesidad de ajustar el valor del atributo SRC de las imágenes (que indica su nombre y ubicación) viene determinada en gran medida por la estructura de carpetas y archivos elegida y por los nombres que se les haya asignado a éstos. Así, dichos ajustes resultarían del todo prescindibles si —a diferencia de lo que ocurre en el ejemplo anterior— los archivos que contienen las imágenes tuvieran el mismo nombre en todas las lenguas a las que esté localizado

La tarea se complica más, si cabe, porque a menudo cada pestaña u opción adquiere **diferentes colores o formas según su ‘estado’** (sección actual, ya visitada, de acceso restringido, etc.), lo cual multiplica el número de versiones de cada imagen tantas veces como estados posibles ofrezca el menú.

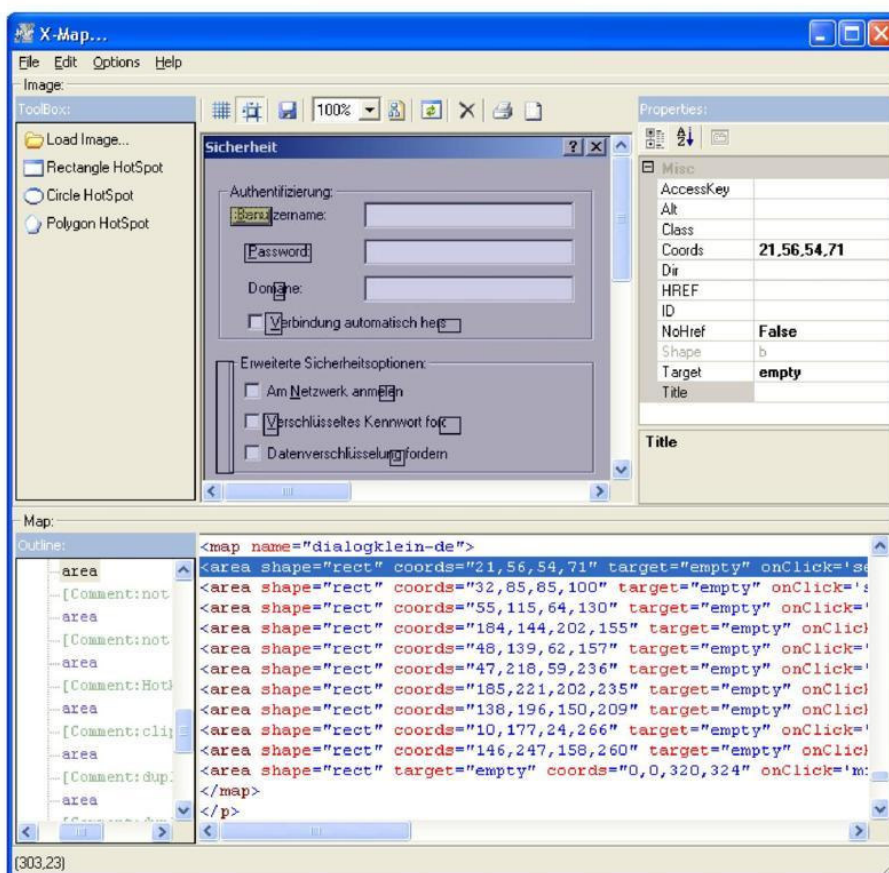
Este laborioso proceso —al que se suma una exhaustiva tarea de comprobación posterior, tanto visual como funcional— y su consiguiente coste pueden reducirse sustancialmente o eliminarse por completo aplicando las más elementales prácticas de internacionalización, o sea, incluyendo los textos como rótulos alfanuméricos en los documentos HTML en lugar de ‘incrustarlos’ en las imágenes pixeladas. De este modo, no sólo pueden editarse —y, por tanto, traducirse— con suma facilidad sino que la utilización de efectos o colores diferentes puede realizarse sin necesidad de multiplicar el número total de imágenes, como sucede en el menú de navegación pentalingüe íntegramente textual de la web de esta otra empresa alemana, Trans-It:

DEUTSCH	ENGLISH	FRANÇAIS	ESPAÑOL	ITALIANO
Was wir Ihnen anbieten	What we offer	Nos prestations	Lo que le ofrecemos	Che cosa offriamo
Warum bei uns	Why TRANS-IT	Pourquoi TRANS-IT	Por qué nosotros	Perché noi
Wer wir sind	Who we are	Notre société	Quiénes somos	Chi siamo
Wie viel es kostet	What we charge	Nos prix	Cuánto cuesta	Quanto costa
Wo Sie uns finden	Contact us	Contact	Cómo encontrarnos	Dove ci trovate

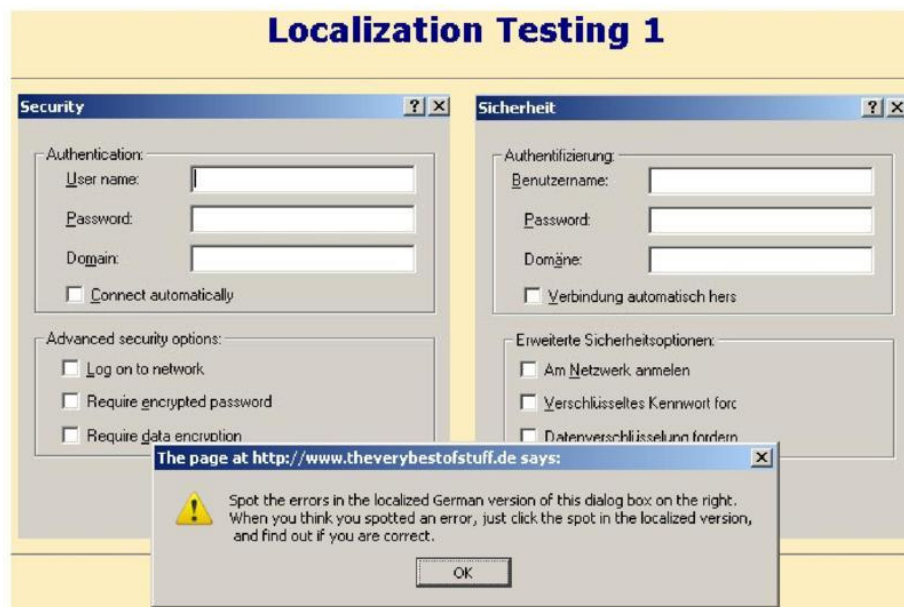
Tampoco son infrecuentes en un sitio web los ‘mapas’, en los cuales una imagen pixelada sirve como fondo fijo sobre el que se definen **zonas interactivas**, con las que el usuario puede interactuar para encaminar sus pasos hacia otro lugar (de la misma web o de otra) o para desencadenar una determinada acción (visualización de un mensaje o ventana, ejecución de un programa, etc.). Valga como ejemplo este **mapa HTML** del ejercicio interactivo “Bugspotting Exercise” propuesto por Rainer Schlötterer en su web, *The Very Best of Stuff*.

---

el sitio web y residieran en subcarpetas diferentes (etiquetadas, por lo común, con el código ISO o una abreviación del nombre de cada idioma o *locale*: \CA, \DE, \EN, \ES, \FR, etc.), en lugar de convivir en la misma carpeta con nombres distintos, como aquí sucede. Por añadidura, la solución adoptada en esta web suele complicar no sólo la inclusión de sucesivas versiones en nuevas lenguas sino el mantenimiento de las versiones que ya existen.

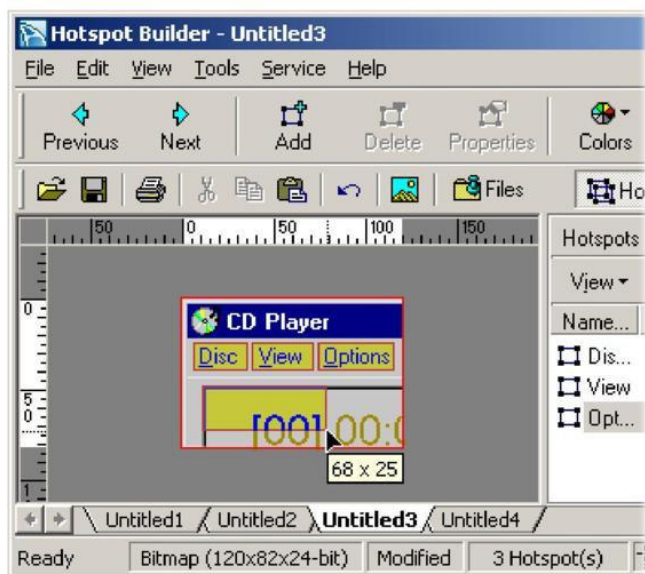


Al pulsar sobre las áreas interactivas superpuestas a la imagen de la mitad derecha, las instrucciones en JavaScript incluidas en el archivo HTML van provocando la aparición de diversos avisos que informan al usuario de si ha acertado en la detección de un error y de cuántos le quedan para finalizar este pedagógico ejercicio de *testing*.

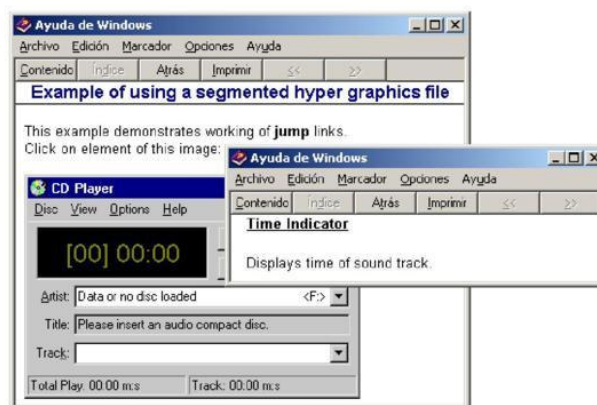


Algo parecido sucede con los gráficos SHG (Segmented HyperGraphics) de un sistema de ayuda HLP (también conocido como **WinHelp**), como las muestras que incluye la aplicación comercial especializada en el tratamiento y creación de este tipo de imágenes interactivas **HotSpot Builder**<sup>14</sup>.

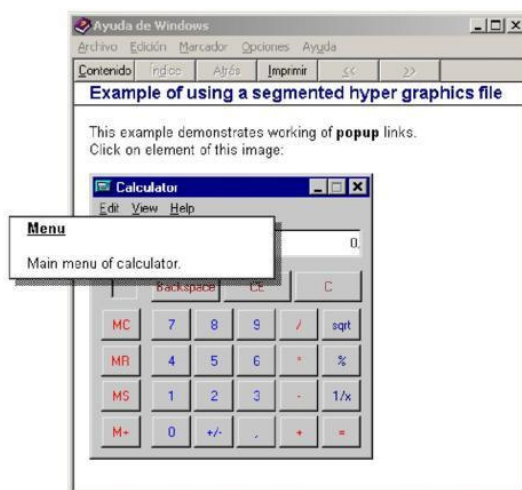
<sup>14</sup> El formato SHG no puede modificarse con un editor de imágenes convencional, por lo que es preciso recurrir a un editor de gráficos SHG especializado o al que incluyen algunos programas de HAT (Help Authoring Tool), de creación y manipulación de sistemas de ayuda.



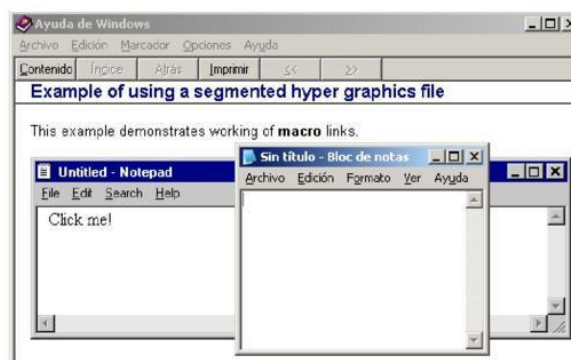
Cuando se pulsa alguna de las zonas interactivas de la imagen, el efecto puede ser la remisión, o **salto**, a otro lugar del sistema de ayuda (jump),



la aparición de una **ventana emergente** (pop-up)



o la **ejecución de un programa** (macro).

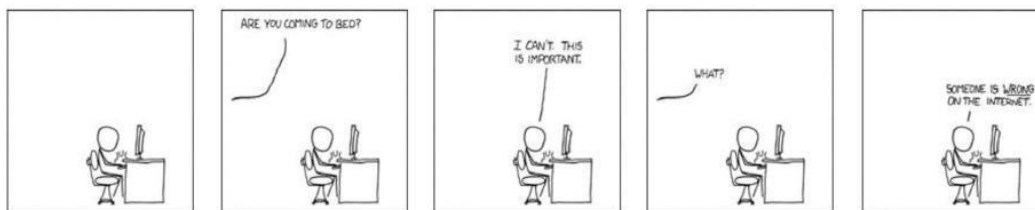


Los sistemas de ayuda HLP continúan empleándose con profusión en todo tipo de productos (también educativos, divulgativos, promocionales, etc.). Sin embargo, han sido reemplazados paulatinamente por otros formatos; en particular, el CHM (*Compiled HTML*), cuyas imágenes presentan una problemática prácticamente idéntica a las que plantean las de un sitio web.

## LAS IMÁGENES ANIMADAS

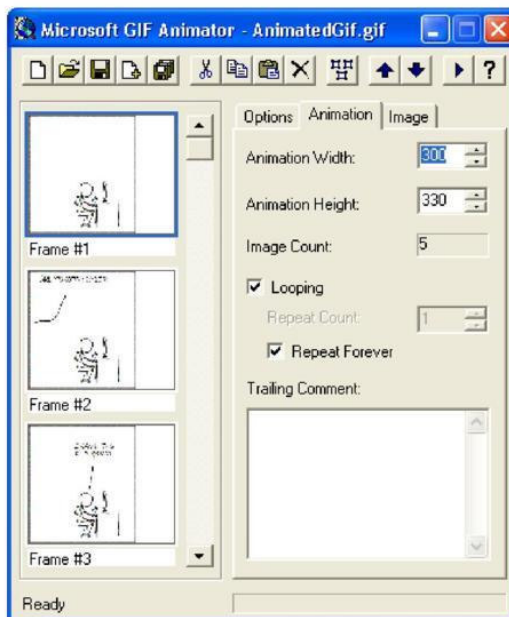
El dinamismo visual de una imagen puede propiciarse mediante diversas técnicas de animación, que tienen por objeto dotarla de movimiento. A continuación recordamos algunas de las utilizadas con mayor profusión, cuyo formato y relativa complejidad técnica permiten que sea el propio traductor quien las localice por entero.

Entre las más empleadas tradicionalmente, se cuenta una variante del formato pixelado GIF, **Animated GIF**, que permite incluir en el mismo archivo varios fotogramas encadenados. Al visualizarse secuencialmente con cortos intervalos de tiempo entre ellos, producen en la retina la sensación de movimiento o dinamismo visual, sirviéndose de las mismas leyes físicas que antaño inspiraron a los hermanos Lumière.



Para localizar una animación de este tipo, bastaría servirse de uno de los numerosos **editores de GIF animados** disponibles para cualquier plataforma, aunque las aplicaciones de diseño gráfico de cierta entidad también prevén hoy esta posibilidad. Por lo demás, el procedimiento consiste en editar por separado cada uno de los fotogramas (según las pautas desgranadas en apartados anteriores), que individualmente son sendas imágenes pixeladas. A veces, podría resultar necesario ajustar los parámetros de la animación si, por ejemplo, fuese preciso espaciar más los fotogramas con el fin de dejar tiempo suficiente para leer los textos traducidos, si éstos fueran más largos que sus correspondencias en la lengua de partida.





Los GIF animados se continúan utilizando con profusión en algunas webs, cada vez menos; en otras, están siendo paulatinamente reemplazados por formatos vectoriales de animación más sofisticados. En los típicos *banners* publicitarios tan frecuentes en Internet, se plasma de forma manifiesta esta transición.

Algunos estándares de **gráficos vectoriales**, como el SVG, también permiten crear animaciones e imágenes interactivas. Su localización no plantearía muchas más dificultades que las de una imagen estática en formato vectorial, ya explicadas. Bastaría con encontrar las cadenas de texto susceptibles de ser localizadas, que van intercaladas en su etiquetado o entre las instrucciones de los *scripts* que éste pudiera llevar anidados, como se ilustra con esta versión en formato SVG de un conocido juego.



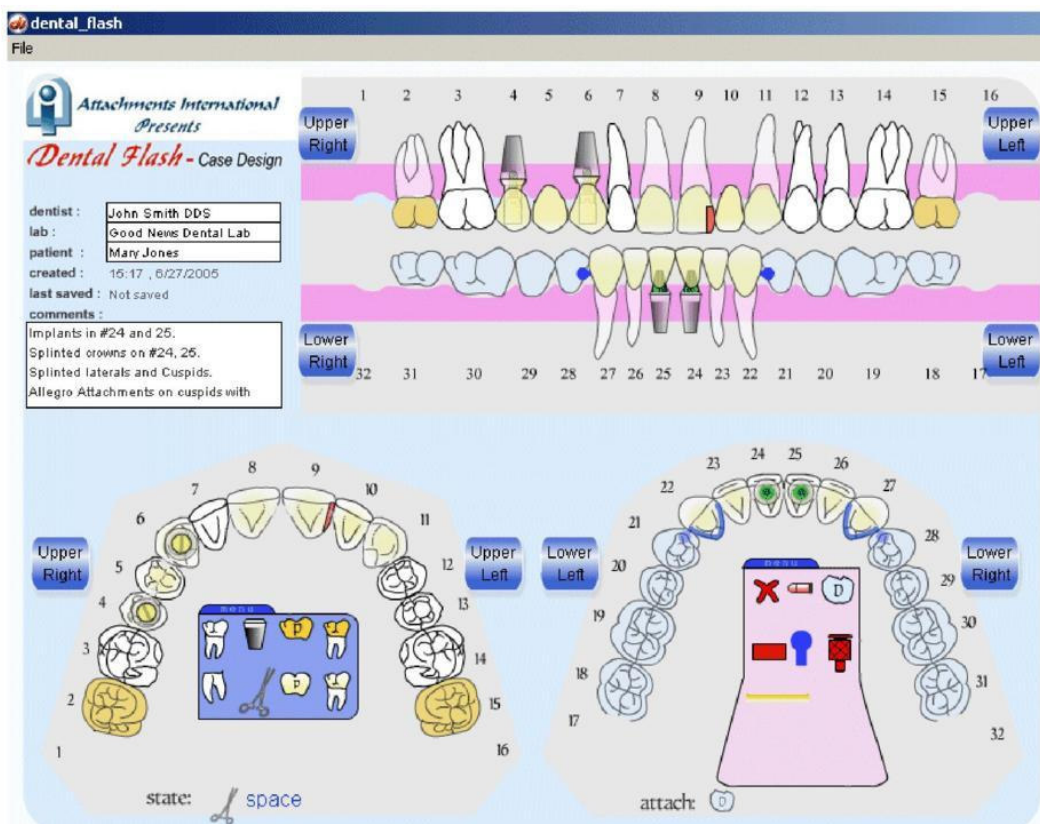
Este archivo SVG alberga todos los textos traducibles, los cuales van inequívocamente delimitados por las propias etiquetas, en los fragmentos del código HTML (<tag>texto</tag>), o por sendos pares de dobles comillas, en los escritos en JavaScript (JScript“texto”JScript).

```
<?xml version="1.0"?>
<!DOCTYPE svg PUBLIC "-//W3C//DTD SVG 1.1//EN"
  "http://www.w3.org/Graphics/SVG/1.1/DTD/svg11.dtd">
<!-- SVG Tetris for SVG-enabled Mozilla -->
<!-- (c)2004 alex fritze <alex@croczilla.com> -->
<!-- ugly score and time hack by Tuna-Fish -->
[...]
  alert("Help:\n"+
    "-----\n\n"+
    "Score : "+score+"\n"+
    "Lines : "+lines+"\n"+
    "h : Display this help\n"+
    "p : Toggle pause game\n"+
    "up : Rotate piece counterclockwise\n"+
    "down : Rotate piece clockwise\n"+
    "left : Move piece left\n"+
    "right : Move piece right\n"+
    "space : Drop piece\n");
[...]
<text x="1" y="1" font-size="1px">
Mozilla SVG Tetris - Press 'h' for help.</text>
[...]
```

No ha lugar aquí abundar en el tratamiento y localización de **animaciones interactivas de mayor complejidad**, cuya proliferación está siendo fulminante en el ámbito de Internet. Con constantes innovaciones que

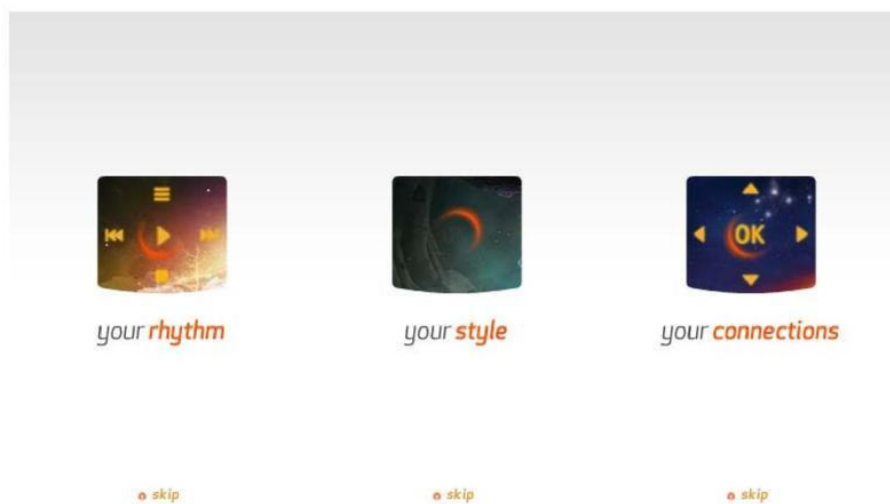
no dejan de sorprender, se han implantado como estándar de facto en el ámbito de la publicidad en línea, y previsiblemente acabarán contagiando también a la documentación y las interfaces de productos informáticos de todo tipo. No en vano, ya es frecuente que en ellos se incluyan componentes animados en forma de sistemas de ayuda, asistentes, tutoriales, etc.

La posibilidad de **programar animaciones** con lenguajes tan potentes como **ActionScript** (incluido en **Adobe Flash**) está propiciando que también las interfaces de las propias aplicaciones —tanto si se ejecutan a través de Internet como localmente— se desarrollen en estos modernos formatos vectoriales, más vistosos y flexibles. Véase como botón de muestra esta aplicación profesional para la planificación de implantes dentales, enteramente diseñada en Flash. Su localización supondría un reto técnico —reservado quizá a un gran proveedor de servicios de localización que contara con los medios y la infraestructura necesarios—, pero también traductológico. ¡No se localizan productos informáticos y contenidos web sólo en los ámbitos más afines a la tecnología!



No obstante, la popularización del formato Flash también en **productos de menor entidad** (como banners publicitarios, microwebs promocionales o pequeñas animaciones divulgativas, pongamos por caso) constituye, sin duda, una excelente oportunidad para que los proveedores de servicios de localización o el localizador tecnófilo se adentren en el manejo de los instrumentos necesarios para ofrecer un servicio integral que, a buen seguro, sus clientes sabrán agradecer y remunerar.

Por ejemplo, no entrañaría tanta complejidad técnica como su engañosa vistosidad sugiere a menudo localizar por entero un producto tan común pero de tan escasa envergadura como la siguiente minianimación promocional del grupo coreano Samsung Mobile.



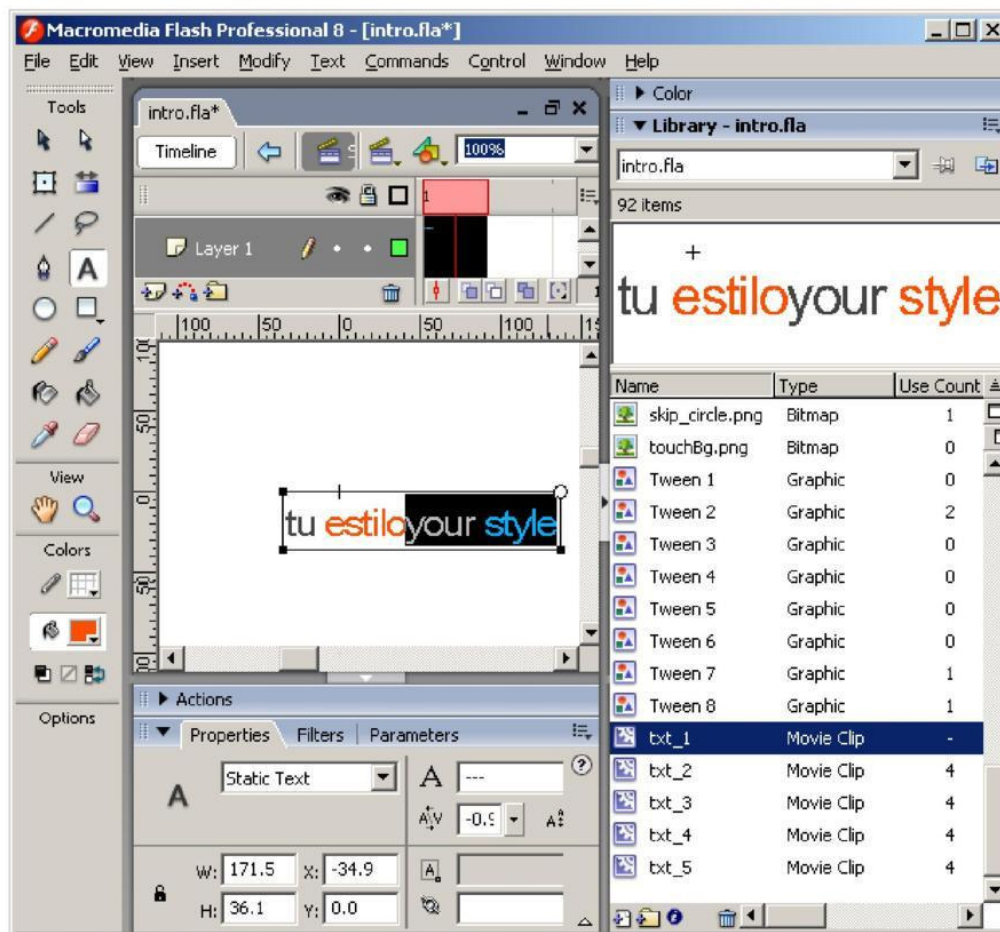
ENTRE CULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009



Tanto si se dispone de los **archivos ‘fuente’ en formato FLA** —circunstancia tan poco frecuente como en el caso de las imágenes con capas en formato PSD—, como si tan sólo se cuenta con sus versiones finales en **documentos ya ‘destilados’ en formato SWF**, siempre que se posean las herramientas adecuadas<sup>15</sup>, el procedimiento se reduce a identificar los elementos (o ‘símbolos’) de la animación que contienen texto y traducirlo, procurando, como de costumbre, que su longitud no exceda en demasía la de las cadenas originales.

---

<sup>15</sup> El propio Adobe Flash en el primer caso, o un editor como Sothink SWF Quicker en el segundo.



También en las animaciones FLA/SWF existe la posibilidad de **'externalizar' de antemano los textos traducibles**, ubicándolos en uno o varios archivos independientes en formatos fácilmente editables, como **TXT**, **XML** o —cada vez con mayor frecuencia— **XLIFF (XML Localization Interchange File Format)**, como sucede en una parte de esta animación promocional de la película *Hard Candy*. En ella, los textos de las conversaciones que van apareciendo en la ventana de un programa de 'chateo' no residen en los archivos SWF sino en sendos documentos XML, que pueden modificarse con notable facilidad mediante cualquier editor de textos o herramienta de traducción asistida.

animación en formato SWF



textos 'externalizados' en archivo XML

```

<copy from="jeff"
delay="5000"><![CDATA[ready]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="5000"><![CDATA[YES!]]></copy>
<copy from="jeff"
delay="4000"><![CDATA[what's your
sign?]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="6000"><![CDATA[Are you kidding
me?!]]></copy>
<copy from="jeff"
delay="4000"><![CDATA[no
serious]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="6000"><![CDATA[what is this the
70's?]]></copy>
<copy from="jeff"
delay="4000"><![CDATA[come
on...]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="4000"><![CDATA[Scorpio]]></copy>
<copy from="jeff"
delay="3000"><![CDATA[Yikes!]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="6000"><![CDATA[why
yikes?]]></copy>
<copy from="jeff"
delay="5000"><![CDATA[I hear they have
a dark side]]></copy>
<copy from="hayley"
delay="6000"><![CDATA[who, little ol'
me?]]></copy>

```

Tampoco no nos proponemos aquí ocuparnos de los complejos **formatos de animación bi- y tridimensional** utilizados en productos multimedia y audiovisuales, como los videojuegos. Igual que en otros ámbitos, en tales casos se ha impuesto la práctica generalizada de 'extracción-traducción-reinserción' de los textos para localizarlos. De este modo, el traductor acaba recibiendo un archivo de texto o una hoja de cálculo

que registra las cadenas textuales traducibles y que se puede procesar con cualquier aplicación ofimática o herramienta de traducción asistida sin más<sup>16</sup>. Los desajustes producidos durante el proceso de traducción (de espacio, sincronización, etc.) se corrigen a posteriori durante la fase final de comprobación visual y funcional, o *testing*, del producto.

## CONCLUSIONES

Como se ha insinuado con reiteración en estas páginas, una de las claves en la evolución futura de las herramientas de tratamiento y diseño gráfico —también en lo que incumbe al sector de la localización— está en el empleo de **formatos abiertos y flexibles** que, sin cercenar las posibilidades de diseñadores y creadores de contenido, faciliten el procesamiento por separado del texto entreverado en contenido multimedia, como los formatos vectoriales u otras aplicaciones del XML<sup>17</sup>. Su éxito pasa, no obstante, por la **adopción e implantación** generalizadas de estos estándares **por parte de los agentes de nuestro sector y, muy en particular, de los fabricantes de herramientas** de traducción asistida y de localización —que tan reacios parecen mostrarse a incorporarlos de forma efectiva, ágil y transparente a sus productos—.

Nos sigue sorprendiendo sobremanera que **cuestiones tan fácilmente solventables desde un punto de vista logístico y técnico** como las apuntadas en este trabajo (falta de disponibilidad de versiones vectoriales o con capas, sistemática ‘incrustación’ de texto en imágenes, etc.) continúen suponiendo una complicación de los procesos, un alargamiento de los plazos y un aumento innecesario —y a menudo desorbitado— de los costes de localización. Parece, pues, que también en la esfera del contenido gráfico, la imprevisión, el desconocimiento de las **prácticas más elementales de internacionalización**, y la supeditación del contenido y la estructura de las imágenes a aspectos estrictamente estéticos o comerciales obstaculizan el proceso de localización y, con demasiada frecuencia, llegan a multiplicar sus costes exponencialmente.

Sin embargo, la culpa no es sólo del cliente, que se empeña en ‘embutir’ el texto en las imágenes, en no atesorar organizada y sistemáticamente las versiones con capas o en no facilitarle los tipos de letra adecuados al

---

<sup>16</sup> El formato tabulado de hoja de cálculo resulta especialmente práctico, porque ofrece la posibilidad de añadir diversas columnas con información contextual, observaciones y sugerencias para la traducción, longitudes y posibles limitaciones de las cadenas de texto, etc.

<sup>17</sup> Aunque aún se antoja remota, parece previsible —y deseable a todas luces— la implantación generalizada, también en nuestro sector, de formatos vectoriales basados en XML como el SVG, tanto por su menor tamaño como por las indiscutibles ventajas que ofrecen su tratamiento, difusión y localización, como se ha pretendido ilustrar en este trabajo.



proveedor de servicios de localización. En manos de éste último está llevar a cabo una **tarea constante de concienciación de sus clientes** sobre estos y otros aspectos, menores en apariencia pero de extraordinaria repercusión a la postre.

Por paradójico que parezca, la espectacular evolución de algunas tecnologías recientes hacia el dinamismo y la interactividad a través de la integración plena y fluida de todo tipo de formatos multimedia parece estar suponiendo, por contra, una **perceptible involución en lo que a los procesos y herramientas de localización se refiere**. Y, así, no son pocas las situaciones en las que el traductor-localizador acaba trabajando con **formatos ofimáticos y de intercambio convencionales**, y afrontando como principal escollo de su tarea la falta de contexto de las cadenas textuales que traduce, a menudo a ciegas.

Probablemente, de este modo, resulte más cómodo. Acaso así salga más barato. Puede que el resultado final del proceso de localización lo acuse. Pero **quizá ahora también se comprenda mejor** la causa de muchos de los flagrantes errores de localización que nos tropezamos a diario —y que no dudamos en criticar escudándonos en nuestra consabida deformación profesional—, cuando navegamos por la Red, cuando abrimos la aplicación de turno, cuando nos entregamos con fruición a una videoconsola... Ojalá que estas páginas hayan servido para conseguirlo.

## REFERENCIAS

Para profundizar en los aspectos tratados en estas páginas, pueden consultarse, entre otros, los siguientes trabajos y recursos sobre los asuntos aquí tratados:

ELLISON, MATTHEW: “Review of Screen Capture Tools” [WinWriters UA, Training and Information for User Assistance Professionals > Articles and Reviews]

[<http://www.winwriters.com/articles/capturetools/index.html>].

ENLASO'S CONSULTING AND TRAINING SOLUTIONS DIVISION (2004): “How to Economize When Localizing Graphics” [Language Technology Center > Articles]

[[http://www.translate.com/Language\\_Tech\\_Center/Articles/Economize\\_When\\_Localizing\\_Graphics.aspx](http://www.translate.com/Language_Tech_Center/Articles/Economize_When_Localizing_Graphics.aspx)].

ENLASO'S CONSULTING AND TRAINING SOLUTIONS DIVISION (2005): “Using Symbols and Icons in Localization” [Language Technology Center > Articles]

[[http://www.translate.com/Language\\_Tech\\_Center/Articles/Using\\_Symbols\\_and\\_Icons\\_in\\_Localization.aspx](http://www.translate.com/Language_Tech_Center/Articles/Using_Symbols_and_Icons_in_Localization.aspx)].

ENTRE CULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

- ENLASO'S CONSULTING AND TRAINING SOLUTIONS DIVISION (2006a): "Multilingual Flash Production" [Language Technology Center > Articles] [[http://www.translate.com/Language\\_Tech\\_Center/Articles/Multilingual\\_Flash\\_Production.aspx](http://www.translate.com/Language_Tech_Center/Articles/Multilingual_Flash_Production.aspx)].
- ENLASO'S CONSULTING AND TRAINING SOLUTIONS DIVISION (2006b): "Best Practices for Successful Documentation Localization" [Language Technology Center > Articles] [[http://www.translate.com/Language\\_Tech\\_Center/Articles/Best\\_Practices\\_Successful\\_Documentation\\_Localization.aspx](http://www.translate.com/Language_Tech_Center/Articles/Best_Practices_Successful_Documentation_Localization.aspx)].
- ENLASO'S CONSULTING AND TRAINING SOLUTIONS DIVISION (2006c): "Text Expansion and Localized Documentation Design" [Language Technology Center > Articles] [[http://www.translate.com/Language\\_Tech\\_Center/Articles/Text\\_Expansion\\_and\\_Localized\\_Documentation\\_Design.aspx](http://www.translate.com/Language_Tech_Center/Articles/Text_Expansion_and_Localized_Documentation_Design.aspx)].
- ESSELINK, BERT: *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Filadelfia, John Benjamins, 2000.
- MATA PASTOR, MANUEL (2005). "Localización y traducción de contenido Web". En: REINEKE, DETLEF (dir. y coord.). *Traducción y localización: mercado, gestión y tecnologías*. Las Palmas de Gran Canaria, Anroart Ediciones, 187-252.
- MATA PASTOR, MANUEL (2008). "Formatos libres en traducción y localización". En: DÍAZ FOUQUES, ÓSCAR y MARTA GARCÍA GONZÁLEZ (eds.). *Traducir (con) software libre*. Granada, Comares, pp. 75-122.
- Ó BROIN, ULTAN (2003): "Image Localization and New Technology". *Multilingual Computing & Technology*, núm. 58, vol. 14-6 [<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1047>].
- PAYNE, NEIL (?): "Culture and Website Localization" [<http://www.kwintessential.co.uk/translation/articles/culture-Website-localization.html>].
- SCHÄLER, REINHARD (2002): "The Cultural Dimension in Software Localization". *Localization Focus*, vol. 1-2 [<http://www.localisation.ie/publications/locfocus/issues/2002Sept.zip>].
- SCHÄLER, REINHARD (2006): "Reverse Localization". *Multilingual Computing & Technology*, núm. 79, vol. 17-3 [<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=785>].
- TERCEDOR SÁNCHEZ, MARIBEL (2005): Aspectos culturales en la localización de productos multimedia. *Quaderns. Revista de traducció*, núm. 12. Barcelona, UAB [[http://www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p15\\_1.pdf](http://www.bib.uab.es/pub/quaderns/11385790n12p15_1.pdf)].
- WABMER, THOMAS (2003): "Tools for Localizing Multimedia Applications". *Multilingual Computing & Technology*, núm. 60, vol. 14-8 [<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=658>].

ENTRECULTURAS Número 1. ISSN: 1989-5097. Fecha de publicación: 27-03-2009

WEBSTER, DEBORAH (1998): "Localizing Multimedia". *Multilingual Computing & Technology*, núm. 22, vol. 10-1  
[<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=518>].