

Beldurra uxatuz: softwareen lokalizazioa euskaraz

ANE LÓPEZ

Sarrera

Ia ezinbesteko dugu itzultzaileok ordenagailua, oso baliagarri ditugu itzulpen memoriak eta bereziki lagungarri Internet. Muturrera, esan daiteke egungo itzulpengintzak teknologia behar duela; baina mendekotasun horri buelta emanez gero, aukerak eta bideak ere badaude. Loturik gaituzten gailu teknologikoak ugariak dira, jardunean ez ezik baita eguneroko bizitzan ere; eta horiek guztiak jatorrizko ingelesetik (sarri hala baita) hizkuntzaz hizkuntza moldatu behar dira. Hortaz, esan daiteke teknologiak ere itzulpengintza behar duela, lokalizazioaren arlo berezitua hain zuzen.

Askori lokalizazio hitza aipatzeak ere hotzikara eragiten die barrenetik. Ez dute sakonean ezagutzen, baina entzutez, behintzat, badakite informatika tartean dela, horrek dakartzan berezitasun guztiekin: programazio kodez beteriko testuak, testu-formatu itzulgaitzak¹, luzera-mugadun lerro eta esaldiak, etab.

Ezjakintasunean oinarritutako beldur hori uxatzeko asmoz, EIZIEk «Lokalizazioa: softwareak, webguneak eta bideo-jokoak euskaraz jartzen» hitzaldia antolatu zuen 2013ko azaroan, eta hara ekarritako materiala biltzen du artikulua honek. Prozesuak, atalak, lan-fluxuak, beharrezko tresnak eta hizkuntzaren berezitasunak izan nituen hizpide, software, webgune eta bideo-jokoak bereizirik. Nolanahi ere, euskarri bakoitzaren xehetasunetan murgiltzeak anitz luzatuko luke azalpena; horregatik, softwareen euskaratzea soilik jorratuko dut oraingo honetan; horretarako arrazoi zehatzik gabe, baina galbahea nonbait jarri behar dela jakinik.

1. *Senex-en* 41. alean (2011), Karlos del Olmo-k testu-formatu ezezagunei aurre egiteko eta beldur ez izateko «Artxibo formatu bereziak itzultzen» artikulua eskaini zigun.

Termino z termino

Teknologiaren esparruan sarri aipatzen dira globalizazioa, internazionalizazioa eta lokalizazioa hitzak, eta sarri ere nahastu. Hori dela eta, ezer baino lehen, alderdi teorikoa ikertu eta terminoon esanahia argitu behar da:

a) Globalizazioa

LISA (Localisation Industry Standards Association) erakunde ohiaren arabera, globalizazioa da «nazioarteko negozioak errazteko beharrezko erabaki tekniko, ekonomiko, kudeaketazko, pertsonal, marketinezko eta bestelakoak hartzeko prozesua». Hots, hurreneko urratsa da, produktua munduko *lokaletara* zabaltzeko determinazioa.

Informatikaren esparruan, 'lokal' deritzo hizkuntza, herrialdea eta bertako ezaugarriak biltzen dituen parametro multzoari, eta hizkuntza-eskualdea formaz adierazten da. Esaterako, euskara eu-es lokala da (eu euskarari dagokio eta es, Espainiari); galiziera gl-es da eta gaztelania es-es. Mexikoko espainiera, ordea, es-mx da (espainiera-mexiko) eta espainiera globala/internazionala, hau da, hizkuntza neutroa, edozein espainiar hitzunek, jatorria gorabehera, normalizatzen eta ulertuko lukeen nahas-mahasa, es-xn.

Orotara, beraz, globalizazioa da gailu bat hainbat merkatutan argitaratzeko enpresari nagusiek ematen duten agindua, eta G19N hizki-zenbakiaz laburtu ohi da, 19 bait G eta N hizkien arteko letra kopurua.

b) Internazionalizazioa

Internazionalizazioa da «aplikazio bat diseinatzea elementuen diseinuak eta kodeak hizkuntza edo lokal bati baino gehiagori lotutako susmo eta erabakietan oinarrituta» (LISA), bestela esanda, softwarea hainbat hizkuntzatan eskaintzeko prestatzea, fitxategi exekutagarria (softwarearen funtzioak dituen) eta testu-fitxategia bereiziz. Garatzaileen zeregina da, zeregin latza benetan: aurreko urratsean zehaztutako lokal guztiei heldu, aztertu eta, guzti-guztien ezaugarriak kontuan harturik produktua prestatu behar dute jatorrizko hizkuntzan.

Argigarria da, batez ere, gureaz bestelako idazketa-sistema erabiltzen duten hizkuntzen kasua. Adibidez, arabieraz aplikazio osoa ezkerretik eskuinera idatzi ahal izateko antolatu behar dute garatzaileek. Halaber, ingelesetik euskararako bidean zenbait berezitasun kudeatu behar dituzte. Kodea idaztean bereziki inportantea da, besteak beste, kontuan har dezaten euskarazko testua % 20 inguru haziko zaiola ingelesari eta, beraz, 'kateei' —teknikoki hala deritzo softwarearen lerro bakoitzari— jatorrizkoaz harago luzatzeko aukera eman behar diotela, itzulpenari mugarik ez ezartzeko.

Aurrekoaren ereduari jarraiki, I18N siglaz laburtu ohi da internazionalizazioa terminoa, eta ezinbestekoa da hurrengo urratsa, lokalizazioa, alegia, behar bezala burutu ahal izateko.

c) Lokalizazioa

LISAk zioenez, lokalizazioa (L10N) da «produktuak edo zerbitzuak merkatu desberdinetan egokiak izan daitezen moldatzea», hau da, informatika-produktuak moldatzea, hizkuntzari zein alderdi kulturalari dagokionez. Lokalizatzaileak arduratzen dira prozesu horretaz, eta barne hartzen ditu hasierako glosarioa eta estiloa zehazteko zereginetik, amaierako probetara eta osteko produktu eguneratzeetara, itzulpena, zuzenketa, kalitate-kontrola eta abar bitarte.

Zer da, ordea, alderdi kulturalaren egokitzapena? Adibide gisa software askok dituzten kontaktu-inprimakiak: normalean, ingelesezko bertsioan *First name*, *Middle name* eta *Last name* izango dira; euskaraz, berriz, geroz eta ohitura gutxiago dago «bigarren izen» delakoa ipintzeko eta euskaldunari arruntago zaio «izen-abizenak» batera eskatzen badizkiote. Beraz, lokalizatzaileak desberdintasun hori antzeman eta moldatu behar du (gainera, internazionalizazio-prozesuak horrelakorik aurreikusi ez duenean, eremuak —*Middle name* eta *Last name*— soberan direla adierazi behar dio bezeroari).

Hartara, prozesua modu sinplean labur daiteke: lehenik eta behin, produktuak internazionalizatzen dira; ostean, globalizatu; eta azkenik, lokalizatu, itzulpena azken maila honen parte delarik.

Atalez atal

Testuingurua ulertu ostean, lokalizatzaileak aurrez aurre aurkituko dituen materialak ezagutzea komeni da. Oro har, softwareerik konplexu eta handienek lau atal izaten dituzte: erabiltzaile-interfazea, laguntza, dokumentazioa eta albo-materiala. Horietako bakoitza, aldi berean, beste zenbait atalez osatuta dago eta denek ala denek lokalizazio-prozesuan kontuan hartu beharreko berezitasunak dituzte.

a) Erabiltzaile interfazea

Erabiltzaile-interfazea (ingelesez, *user interface*, *UI*) da erabiltzaileak ikusten eta ukitzen duen atala. Kontrol elementuak eta testua ditu eta irudizko, audiozko eta bideozko elementuak eduki ditzake.

Bi atal nagusiz osatuta dago: kodeturiko exekuzio-fitxategiak, .exe luzapena dutenak, eta testu-fitxategiak, .dll formatudunak. Software bakoitzak exekuzio-fitxategi bakarra du, programaren motorra, hura funtzionarazten duena, alegia. Testu-fitxategien kopurua, aldiz, ugaria da eta lokal bakoitzak bereak ditu. Horiexek dira, hain zuzen, deskonprimatu ostean, itzultzaileek maneiitzen dituztenak.

b) Laguntza

Erabiltzaileentzako laguntza (ingelesez, *user assistance*, *UA*) erabiltzaileari interfazea maneiitzen laguntzeko jarraibideak eskaintzen dizkion azalpen-testua da. Hitz kopuruari dagokionez,

interfazea baino askoz handiagoa da. Hizkuntzari dagokionez, aldiz, interfazeak baino termino tekniko gutxiago ditu, baina uneoro egiten dio erreferentzia interfazeari.

Lehen paperean eskaintzen zen sarri, gaur egun, ordea, .hlp formatuan (WinHelp fitxategiak) eta .html gisa (webguneetan) eman ohi dira. WinHelp fitxategiak hainbat elementuz osatutako fitxategi konprimatuak dira. Horien artean, lokalizataileak Word arrunt batean jasotzen duen testua dago. Bestalde, HTML fitxategiak webguneen antzera kudeatzen dira.

c) Dokumentazioa

Dokumentazioa interfazeari laguntzen dioten eskuliburuak, erabiltzaile-gidak, tutorialak, etab. dira. Laguntza-testuak bezala, nahiko luzeak izaten dira eta hizkuntza xehea erabiltzen dute, interfazea sarri seinalatzen duten arren.

Interneten zein paperean egon daitezke; beraz, itzulpen-materiala askotariko formatuetan jaso ditzake itzultzaileak. Webguneetan argitaratzeko testuak direnean oinarrian .html zein .xml fitxategiak izango dira. Hala ere, baina osagarri gisa, bideoak, argazkiak, multimedia-aurkezpenak etab. egon daitezke (eta bakoitzari formatu bat dagokio). Eskuliburuen kasuan, ordea, PDF edo WORD fitxategi batean jasoko du itzultzaileak testua.

d) Albo-materiala

Albo materialaren barruan askotariko elementuak daude: adibide-fitxategiak eta txantiloiak, lizentzia-hitzarmenak, IrakHau fitxategiak, marketin- eta salmenta-materiala, kutzak eta abar.

Lokalizazio-paketearen zati bat diren arren, informatikaz gaindiko ezagutza eskatzen diote itzultzaileari. Izan ere, testuek kontratu, finantza, ekonomia edota marketin hizkera izaten dute, espezializazio zeharo desberdinak, alegia. Formatuari dagokionez ere, ez dute aurrekoen antza handirik; arruntagoak dira, gehienak Word fitxategiak.

Urratsez urrats

Aurreko puntuak erakusten duenez, software-paketearen elementuak barne erreferentziaz beterik daude eta, oro har, eskailera bat osatzen dute. Horrenbestez, lokalizazioa mailaz maila egin behar da, ordena logikoari jarraiturik: lehenik eta behin erabiltzaile-interfazea lokalizatu behar da, bigarren, laguntza, eta azkenik, dokumentazioa eta albo materiala. Atalek, gainera, badute lan-fluxu berezitua, eta oso garrantzitsua da urratsez urrats, saltorik egin barik, hori jarraitu eta errespetatzea.

a) Erabiltzaile-interfazea

Azaldu berri denez, prozesua interfazean hasten da. Hauxe da, beharbada, lanaren parterik garrantzitsu eta zailena, bai formatu eta tresna aldetik bai hizkuntza aldetik. Jarraian, eman beharreko pausuak:

1. **Glosarioa osatzea eta estiloa zehaztea.** Edozein itzultzaileentzat urrats ezaguna. Ezinbestekoa da edozein testu tekniko luze egitean, batez ere itzulpen-lanean hainbat itzultzailek parte hartuko badute. Eskuz zein tresna informatikoen laguntzaz kateetako terminologia erauzi behar da eta glosario bat eratu .xls(s) (Excel), .txt (Ohar-bloka) edo .accdb (Access) formatuan, besteak beste, gero dagokion OLI (ordenagailuz lagundutako itzulpena) tresnan inportatu eta kontsultatu ahal izateko. Batzuetan, gerta daiteke bezeroak berak aukeratutako termino sorta bat ematea, itzultzen hasi baino lehen, glosario elebiduna sortzeko.

2. **Itzulpena eta zuzenketa.** Testuak itzultzeko eta zuzendu eta orrazteko lokalizatzaileek jarraitzen duten bidea, funtsean, beste edozein itzultzailearena bezalakoa da: dokumentazio-lana, ulermena, ikerketa eta hausnarketa eskatzen ditu. Hala ere, egia da software-testuek badituztela berezitasun batzuk, oso gogoan izan beharrekoak:

Batetik, esan bezala, softwareen fitxategi itzulgarriak kateetan banaturik daude. Kate bakoitzak identifikatzaile (ID) bat dauka eta horrek interfazean non agertuko den zehazten du. Batzuetan (ez askotan tamalez), garatzaileek beste eremu bat eransten diote kateei, katearen informazio osagarria, alegia. Eremu hori ez da ikusten interfazea muntatuta dagoenean, baina kate bakoitzaren testuingurua argitzeko datuak biltzen ditu, hots, zer den (botoia, mezua, izena, aditza...), zer egiten duen, etab.

Bestetik, softwareek aldagaiak eta elkarrizketak lotutako kateak izaten dituzte. Aldagaiak datuak (zenbakiak, karaktereak, testu-kateak...) ordeztzen dituzten balioak dira eta kateetan agertu ohi dira. Aurrezarritako etiketen bidez (%s [hitz-multzoak], %d [zenbakiak] esaterako) edo programatzaileak sortutako bidez ({1}, {2}, {3}, {num}, etab.) adierazten dira. Orobat, kateen IDei lotuta daude eta, izenak berak dioenez, softwarea exekutatzen ari den bitartean alda daitezke. Horregatik, berezko garrantzia du aldagaiak zer ordeztuko duen ezagutzea, esaldia guztiz desberdina izan daitekeelako plurala edo singularra izan, izen propioa edo arrunta izan, bai eta hitzaren azken hizkia kontsonantea edo bolaka izan. Aldagaiaren adibide bat da, besteak beste, testuan «%d dokumentu gorde dituzu» gisa ikusten duguna, erabiltzaile-interfazean «2 dokumentu gorde dituzu», «3 dokumentu gorde dituzu» edota «42 dokumentu gorde dituzu» mezua bilaka daiteke.

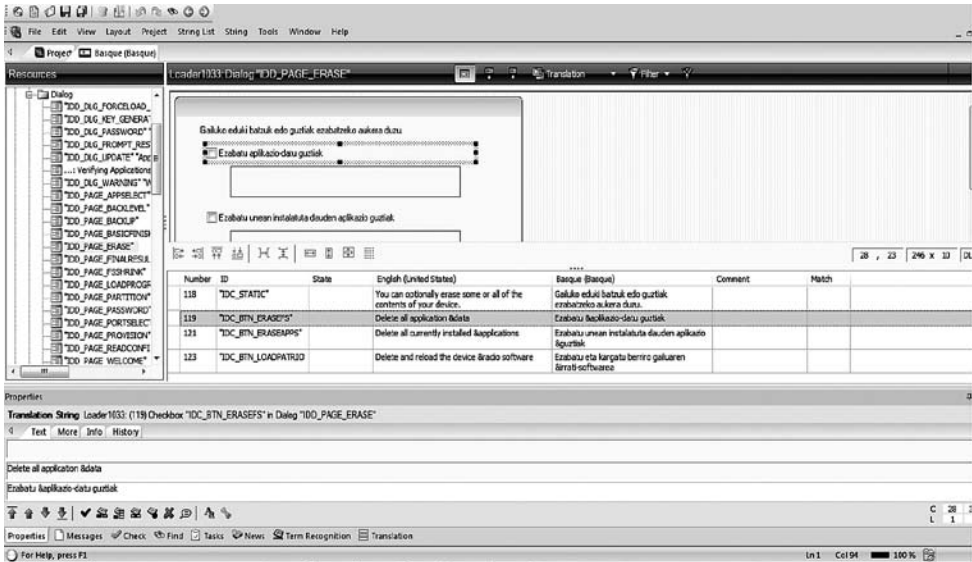
Horiez gain, ordenagailuen eta mugikorren pantailek esaldien luzera mugatzen dute (ikusi lehen aipatutako %20ko hazkundea) eta itzultzean lasterbideak osatzen dituzten letrak kontuan hartu behar dira. Hots, gero lasterbide gisa ALT + I sakatuko badugu, aukeraren izena &Ireki beharko du, anpersanak lasterbide letra adierazten baitu, eta hori ere jatorrizkotik itzulpena moldatu behar da.

Ikusi denez, erronkak ugariak dira, baina, gutxienez, lokalizatzaileak ez du formatu informatiko konplexuekin borrokatu behar, testudun fitxategiak formatu itzulgarri batean jaso ohi baititu. Egoerarik sinpleenean, Excel orri batean edo Word-en, bi zutabeetan (jatorrizkoa - itzulpena), jasoko du testua itzultzaileak. Zorrikerik badu, testu-lerroen ondoan beste bi zutabe izango ditu: IDarena (logika erabiliz gero, informazio argigarria eman dezake) eta informazio osagarriarena. Beste kasu batzuetan, testuak OLI tresna arruntekin (OmegaT, Trados, Me-

moQ...) itzultzeko prestatuak jasoko ditu eta, horretan, jatorrizkoaren eremua bakarrik egon daiteke, edo identifikatzailearena eta datu gehigarriena ere.

Source term	Translation	Instructions	Resource ID
Apps	Aplikazioak	Dev= Pivot title of apps	«.resx», 0; «AppsPivotTable»
open Open Table	ireki Open Table	Dev= Open Open Table action label. (Placeholder= Open Table)	«.resx», 0; «openOpenTable»
Reserve	Erreserba	Dev= Restaurant reservation on local about quick card	«.resx», 0; «Reserve»

Halere, bada hirugarren aukera bat: lana software-lokalizaziorako espresuki sortutako itzulpen-tresnetan egitea. Horietan, lokalizatzaileak jatorrizkoaz, IDaz eta informazio osagarriaz gain, programaren aurrebista dauka eskura eta, itzuli heinean, lanaren emaitza ikus dezake zuzenean. Testuinguruari dagokionez, oso lagungarria da eta, gainera, itzulpenaren luzera neurtzen laguntzen du, testu-mozketarik gerta ez dadin. Are gehiago, erreminta batzuek aukera ematen diote lokalizatzaileari softwareak kate bakoitzari eskaintzen dioten luzera eta lekua zuzenean handitu eta moldatzeko. Mota honetakoak dira, besteak beste, Passolo, Catalyst eta QT linguist.



3. **Kalitate-kontrola.** OLI tresnek eta parekoek puntuazioa eta esaldien arteko konsistentzia bermatzeko eginbideak dituzten arren, zenbaitetan, itzulpena tresna osagarri batean prozesatzeko eska dezake bezeroak, kalitate gorena lortu aldera. Apsic xbench edo PQAC bezalako tresnak dira eta askotariko elementuak neurtzeko aukera ematen dute: terminoak zuzen erabili diren, jatorrizkoaren puntuazioa gorde den, errepikatzen diren esaldiak berdin itzuli diren, marken eta produktuen izenak ondo lokalizatu diren, hitz iraingarriak erabili den...

Softwarea oso-osoa handia bada, gerta daiteke testu itzulgarria sortatan (ingelesez, *batch*) banatzea. Hala, sorta bakoitzarekin itzulpenetik kalitate kontrolerako prozesua errepikatu behar da.

4. **Interfazearen probak edo *testing*-a.** Lokalizatzaileak testua ontzat eman eta igorri ostean, garatzaileen txanda da. Aipatutako .exe eta .dll fitxategiak barne harturik, paketea konprimatu eta bertsio muntatua eraikitzen du. Behin behineko bertsioa da hori, lokalizatzaileek testing-a egiteko, hau da, denak behar bezala funtzionatzen duela probatzeko erabiltzen dutena.

Testing-ak itzulitako softwareak izan ditzakeen akatsak (teknikoki zomorro deritze —ingelesez, *bug*—) antzematea eta konpontzea du helburu. Askok pentsa dezakete zuzenketak duela karga hori, baina, esan bezala, testuingururik gabeko testuetan susmoak, susmo. Hala, itzul-tzaile zein zuzentzaileei baliokide logiko edo egitura paregabe iruditzen zitzaien hori, lekuz kanpo gera daiteke zeharo softwarea muntatzean.

Demagan kate batean 'rule' hitza agertzen dela bere horretan, bakar-bakarrik eta inolako pistarik gabe. Itzul-tzaileak erabiltzeko moduari edo hitzarmenari dagokion katea dela uste du eta 'araua' itzuli du. Ostean, zuzentzaileak, proposamenak zentzua duela ikusirik, ontzat eman du. Softwarea muntatuta dagoenean, aldiz, probagileak (*tester*, ingelesez) ikusi du arauak kokaleku zentzugabea duela guztiz: neurtzeko zera baten irudiari dagokio. Eta horra akatsa: rulek erregela behar zuen; errore ia detektaezina itzulpen eta zuzenketa faseetan.

Horrelako testuinguru akatsak eta bestelako hizkuntz akatsak, trunkamendu akatsak (testua luzeegia delako moztu egiten denean) eta funtzionaltasun akatsak (esaterako, estekek helmuga zuzenera ez eramatea) aurkitzeaz arduratzen da probagilea.

Lan hori oso egoera ezberdinetan egin dezake *tester*-ak. Batetik, gerta daiteke softwarea bere horretan jasotzea, eta hark nabigatuz eta probak eginez akatsak aurkitu behar izatea. Bestetik, baliteke garatzaileak jarraibideak ematea probatzaileari, urratsez urrats, softwarearen bazter guztiak mia ditzan. Kasu horietan, zomorroen berri emateko argazki-pantailak edota Excel zein Word-en zerrendak eta azalpenak erabili ohi dira. Azkenik, probagileak argazki-pantailak jaso ditzake zuzenean, eta han *bug*-ak markatu.

5. **Zomorroak eta behin betiko bertsioa.** Erabiltzaile-interfazearen lokalizazio-prozesua bukatzeko, zomorro horiek itzulitako testuan bilatu eta konpondu behar dira, ostean, garatzaileari bidali, hark konprimatu eta softwarearen behin betiko bertsioa era dezan.

b) Laguntza dokumentuak eta material osagarria

Aipatu bezala, laguntzak eta material osagarriek erreferentzia egiten dioten behin eta berriro interfazeari. Horregatik da hain inportantea UIa guztiz bukatzea, urrats honi ekin aurretik. Adibidez, laguntzan honako esaldi hau aurkituz gero:

To open the application, click «open Open Table».

Softwareari begiratu behar diogu derrigorrean, aukeraren izena ezagutzeko. Hala, jakingo dugu aukeraren izena «ireki Open Table» dela.

Aplikazioa irekitzeko, sakatu «ireki Open Table».

Bestalde, adierazi denez, testu mota hauek ez dute arazo handirik ezartzen, hizkuntzari dagokionez. Gainera, edozein OLIrekin kudea daitezkeen formatuak dituzte, hau da, .doc, .html, .xml... Hala ere, Interneten argitaratzeko formatuetan asko zaindu behar dira etiketa ohikoak (
, </br>, , ...).

Laguntza-testuak eta testu osagarriak itzuli eta zuzentzearekin amaitzen da softwarearen lokalizazio-prozesua.

c) Eguneratzeak

Software bat argitaratu ondoren, askotan haren bertsio berriak edo eguneratzeak heltzen dira. Horiek egiteko, OLI tresnaren bidez memorietan gordetako informazio ahal bezain beste berreskuratzen da. Ondorioz, testu-kate piloa berrerabil daitekeenez, itzuli, zuzendu eta probatu beharreko hitz kopurua txikiagoa izaten da. Edonola ere, eguneratze berrietan jarraitu beharreko prozesua, software nagusiaren bera da.

Lan-fluxua aztertzeko adibide gisa, ahalik eta egoerarik konplexuenerakoak hartu dira. Nolanahi ere, diruak agintzen du eta, aurrekontuaren arabera, lokalizazio-agindua pakete osoa euskaratzekoa izan daiteke edo, besterik gabe, soilik laguntza eta material osagarriak itzultzekoa. Horrez gain, finantzazioak eman beharreko urratsak baldintzatzen ditu eta hamaika konbinazio planteatu: glosarioa, itzulpena eta argitalpena; itzulpena, zuzenketa eta argitalpena; itzulpena eta testing-a...

Esaldiz esaldi

Formatuen eta prozesuaren korapiloa laxatu ondoren, azken atal honetan, softwareen euskarazko lokalizazioak jartzen dituen hizkuntza-erronkak azalduko dira. Orain arte deskribatutakoarekin asko eta asko ondoriozta daitezke, baina hona zerrenda labur bat.

Hizkuntza teknikoa. Zalantzarik gabe, softwareek informatika arloko terminologia berezitua daukate eta oso estilo eta egitura zehatzak. Esaterako, euskarazko lokalizazioan, botoien eta aginduen izenak aditzaz hasten dira beti eta galderek, ordea, aditza bukaeran dute; hau da,

botoi bat ‘Open the document’ bada, ‘Ireki dokumentua’ izango da euskaraz eta galdera ‘Do you want to open the document?’ bada, itzulpena ‘Dokumentua ireki nahi duzu?’ izango da.

Itzulpengintzaren arlo espezializatu honi dagokion terminologia (ingelese-euskara) helbide hauetan kontsulta daiteke, besteak beste (ikus erreferentziak amaieran):

- Microsoft-en terminologia
- GNOME (Librezale) terminologia
- Samsung Mobile-ren glosario elebiduna
- Lokalizazioak.com guneko glosario elebiduna

Estilo-aginduei eta euskararen erabilera-aholkuei dagokienez, hauek daude erabilgarri:

- Microsoft-en estilo-liburua
- Software-lokalizazioetan erabiltzeko hainbat irizpide (Eusko Jaurlaritza)
- Librezale-ren estilo-liburua

Karaktere-muga. Zaila izaten da askotan itzulpena bera egitea, baina horri luzera-muga gehituz gero, egoera asko ilundu daiteke. Softwareen lokalizazioa egitean, baliokidetasunaren eta ulergarritasunaren erronkez gain, luzera ere kontuan hartu behar da.

Aldagaiak eta etiketak. Azaldu bezala, erabiltzaile-interfazezko aldagaiek elementu bat baino gehiago ordeztuz ditzakete, eta horrek arazoak eragiten ditu deklinabideari dagokionez. Ez da gomendagarria -(e)kin edo -(e)an bezalako forma ezagunak erabiltzea, horregatik, esaldiei are buelta gehiago eman behar zaizkie, deklinabide marka deseroso horiek saihestu eta, aldi berean, naturaltasuna mantentzeko.

Bestalde, laguntza-dokumentuetan eta material osagarrietan kontu handiz kudeatu behar dira etiketak. Izan ere, kodea ezabatzen bada, arazo handiak egon daitezke formatuan.

Azken hausnarketa

Orokorrean, artikularen helburu nagusia itzultzaileak lokalizazioaren esparrura hurbiltzea bazen ere, badakit, batzuetan, lokalizazioaren nondik norakoak azaldu eta gero, efektua guztiz alderantzizkoa dela. Hotzikara izu bihurtzen da eta informatika lagun min ez zutenak areago urruntzen dira. Alabaina, honezkero, beldurra ez da oinarrituko ezjakintasunean, eta, agian, inoiz gehiago sakontzeko grina bihurtuko da. Izan ere, teknologiak gurean izango ditugu luzerako eta itzultzaileok jakin-min aseztina dugu.

Erreferentziak:

Terminologia:

Microsoft-en terminologia

<http://www.microsoft.com/Language/en-US/Terminology.aspx>

GNOME (Librezale) terminologia

<http://librezale.org/wiki/Terminologia>

Samsung Mobile-ren glosario elebiduna

<http://dc385.4shared.com/doc/ZUvAslNQ/preview.html>

Lokalizazioak.com guneko glosario elebiduna

http://lokalizazioak.com/?page_id=1860

Estilo-aginduak eta euskararen erabilera-aholkuak:

Microsoft-en estilo-liburua

<http://www.microsoft.com/Language/es-es/StyleGuides.aspx>

Software-lokalizazioetan erabiltzeko hainbat irizpide (Eusko Jaurlaritza)

http://www.euskara.euskadi.net/contenidos/informacion/software_lokalizazioak/eu_irizpide/adjuntos/hizkuntza_irizpideak.pdf

Librezale-ren estilo liburua

<http://librezale.org/wiki/Estilo-liburua>

Resumen

Del mismo modo que la traducción bebe de las nuevas tecnologías, la informática se alimenta del ámbito especializado de la localización para llegar al máximo número posible de idiomas y culturas. Se trata de un campo que aún asusta a muchos traductores y, con el fin de ahuyentar esos miedos, EIZIE organizó en noviembre de 2013 una charla sobre la localización de software, páginas web y videojuegos a euskera. Este artículo reúne el material utilizado en aquella ocasión, pero, por falta de espacio, su contenido se limita a la localización de software. El texto propone un repaso por los elementos, los procesos, los flujos de trabajo, las herramientas y las especificaciones del lenguaje propios del sector.

Résumé

Tout comme la traduction se nourrit des nouvelles technologies, l'informatique s'alimente du milieu spécialisé dans la localisation pour toucher le plus grand nombre possible de langues et de cultures. Il s'agit d'un domaine qui effraie encore nombre de traducteurs, aussi, afin de chasser ces craintes, l'association EIZIE a-t-elle organisé en novembre 2013 un exposé sur la localisation de logiciels, les pages web et les jeux vidéo en euskara. Le présent article réunit le matériel utilisé à cette occasion, mais, faute de place, son contenu se limite à la localisation de logiciels. Ce texte donne un aperçu des éléments, des processus, des flux de travail, des outils et des caractéristiques du langage propre au secteur.

Abstract

Just as translation sips from new technologies, computer science is fed by the specialized environment of its localization to reach the maximum possible number of languages and cultures. This is a field that continues to worry many translators and, in November of 2013, to calm those fears, EIZIE organized a talk about the localization of software, webpages and videogames in Basque. Although this article brings together the materials used on that occasion, due to lack of space, its content was limited to the localization of software. The text reviews the elements, processes, work flow, tools and language specifications that pertain to the sector.