

## 4. Traducción de un paquete con SDL Trados Studio 2011

### 1. Descripción de la práctica

En esta práctica asumiremos el papel de "traductor" y traduciremos un paquete creado por un "gestor de proyectos". El paquete contiene diversos archivos para traducir, algunos archivos de referencia, una memoria de traducción, un glosario y un diccionario AutoSuggest. El proyecto está creado con las combinaciones de idiomas inglés-español y tiene activada la traducción automática. Así pues, para poder beneficiarnos de la traducción automática y de AutoSuggest, en esta práctica únicamente utilizaremos esta combinación de idiomas, aunque si no es vuestra combinación habitual podéis realizar la práctica directamente con los resultados obtenidos de la traducción automática. En cualquier caso el objetivo de la práctica no es tanto practicar las funciones de traducción sino la de recepción y devolución de paquetes.

### 2. Objetivos

- Abrir un paquete que contiene archivos para traducir, archivos de referencia y memoria de traducción
- Repasar el proceso de traducción de archivos y observar cómo se aprovechan segmentos de la memoria de traducción y cómo se autopropagan
- Utilizar una base terminológica MultiTerm
- Utilizar un diccionario AutoSuggest
- Utilizar un proveedor de traducción automática
- Crear un paquete de retorno para el gestor de proyectos una vez finalizada la traducción

### 3. Método operativo

#### 3.1. Abrir el paquete para traducir y traducir el proyecto

Como se expone en el módulo 4 de teoría, el traductor debe abrir el proyecto recibido del gestor de proyectos desde la vista **Inicio**, haciendo clic en **Abrir paquete** (también es posible hacer doble clic en el paquete recibido o bien hacer clic en el botón Abrir paquete de la barra de herramientas de la vista Proyecto).

A partir de aquí se abre un asistente muy intuitivo. El traductor debe guardar el paquete en su disco duro, dentro de una carpeta vacía. Las tareas posteriores son las mismas que se realizarían si el traductor hubiera creado él mismo el proyecto. Por consiguiente, deberéis traducir los archivos de la forma habitual.

#### 3.2. Crear el paquete de retorno

Una vez terminada la traducción, el traductor debe crear un paquete de retorno para el gestor de proyectos. En este caso, el traductor no "finaliza" el proyecto (según la tarea por lotes "finalizar" que hemos visto en capítulos anteriores) puesto que corresponde al gestor finalizar el proyecto para actualizar su memoria y convertir los archivos nuevamente al formato original. Así pues, una vez terminada la tarea de traducción (y comprobación) propiamente dicha, el traductor crea directamente el paquete de retorno y lo entrega.

Para ello, desde la vista Proyectos, deberéis hacer clic en el icono de la barra de herramientas **Crear paquete de retorno**.

Se abrirá un asistente muy intuitivo y el paquete estará listo para su envío, por correo electrónico o cualquier otro medio, al gestor. El paquete de retorno, como se indica en el módulo de teoría, únicamente contiene los archivos traducidos bilingües (en formato .sdlxliff), sin memorias, diccionarios AutoSuggest, etc. De esta forma el gestor de proyectos puede actualizar la memoria a partir del contenido de los archivos .sdlxliff y obtener los archivos traducidos en el formato original. Si procede, el gestor también puede crear un nuevo paquete para el revisor.

Para la evaluación de esta práctica deberéis entregar el paquete de retorno.

#### **4. Otras cuestiones: información adicional**

No olvidéis tener a mano el capítulo 6 del manual *SDL Trados Studio 2011 Getting Started.pdf*, donde se explica detalladamente cómo trabajar con paquetes desde el punto de vista del traductor.