

4. Trabajar con paquetes con SDL Trados Studio 2011

Introducción

En este módulo presentaremos qué son los paquetes y cuál es el flujo de trabajo habitual cuando se trabaja con paquetes con SDL Trados Studio 2011.

Objetivos

Los objetivos de este capítulo son:

- Aprender a crear paquetes de proyectos y a abrir paquetes de retorno.
- Aprender a abrir paquetes de proyectos y a crear paquetes de retorno.

Contenido

1. Definición de los paquetes
2. Creación de un paquete de proyecto para un traductor
3. Visión general de los pasos posteriores
4. Apertura del paquete de retorno

1. Definición de los paquetes

Como hemos visto en el módulo anterior, la preparación del proyecto se lleva a cabo de forma prácticamente automatizada. Si quien prepara el proyecto es el propio traductor, una vez creado procederá a traducir los documentos tal y como expusimos en el módulo correspondiente. Sin embargo, si quien prepara el proyecto es un gestor de proyectos, lo más probable es que su intención sea asignar el proyecto a un traductor y posteriormente a un revisor. Este es el motivo por el cual se crean paquetes de proyectos.

Los paquetes de proyectos son similares a archivos comprimidos (zip) ya que contienen todos los archivos necesarios para llevar a cabo las tareas de traducción/revisión, como los archivos pretraducidos, el material de referencia, las memorias de traducción del proyecto, las bases terminológicas, etc.

2. Creación de un paquete de proyecto para un traductor

En la vista **Proyectos**, hacemos clic con el botón secundario del ratón en nuestro proyecto y seleccionamos **Crear paquete de proyecto** en el menú contextual.

A continuación nos aparece un asistente. En la primera pantalla del asistente **Crear paquete de proyecto** se muestran los archivos que se incluirán en el paquete y también podemos ver qué porcentaje de los mismos se ha completado. Para pasar a la pantalla siguiente hacemos clic en **Siguiente**. En la pantalla **Opciones del paquete de proyecto**, debemos seleccionar una ubicación para el archivo del paquete y también podemos decidir si queremos crear un solo paquete o bien crear un paquete para cada idioma del proyecto. Haciendo clic en **Siguiente** llegamos a la pantalla **Revisar paquetes de proyecto**. Aquí deberemos asignar el paquete a un traductor, especificar la tarea e indicar la fecha de entrega, además de añadir un comentario. De manera predeterminada, los archivos de referencia no se incluyen en el paquete (solo los archivos traducibles y localizables). Si queremos añadir un archivo de referencia que hayamos incluido al crear el proyecto, deberemos hacer clic en el botón **Agregar archivos** y seleccionarlo. A continuación hacemos clic en **Siguiente**. En la pantalla **Opciones adicionales**, podemos decidir qué recursos incluimos en el paquete. Por defecto, el paquete incluye la memoria de traducción del proyecto, que como ya comentamos es un subconjunto de la memoria principal. También se

pueden incluir otros recursos, como el diccionario AutoSuggest y la base de datos terminológica. Para terminar la creación del paquete, hacemos clic en **Finalizar**. Aparece la pantalla **Creando paquetes** y la barra de estado muestra el progreso del proceso. Una vez finalizada la creación del paquete, tenemos la opción de **Abrir la carpeta de destino** y la opción de **Enviar el paquete por correo electrónico**. Si hacemos clic en esta segunda opción, se abre nuestra aplicación de correo electrónico, por ejemplo Microsoft Outlook, y el paquete del proyecto se adjunta automáticamente a un nuevo mensaje. Si hacemos clic en **Abrir la carpeta de destino**, podemos ver el paquete con el explorador. Este paquete puede adjuntarse a un correo electrónico, cargarse en un servidor de FTP, etc. Podemos hacer clic en **Cerrar** para cerrar el asistente.

3. Visión general de los pasos posteriores

Se supone que a partir de aquí, el gestor de proyectos enviaría el paquete al traductor. El traductor abriría el paquete recibido (con extensión *.sdlppx) haciendo clic en **Abrir paquete...** de la barra de herramientas y lo traduciría. Una vez traducido, el traductor debería crear un paquete de retorno para devolverlo al gestor. El paquete de retorno 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. Para crear el paquete de retorno, el traductor debe ir a la vista **Proyectos** y hacer clic con el botón secundario del ratón en el proyecto para el cual desea crear el paquete y seleccionar **Crear paquete de retorno** en el menú contextual. El paquete de retorno tiene la extensión *.sdlrpx. Los pasos siguientes son muy parecidos a los que hemos expuesto anteriormente para la figura del gestor de proyectos.

4. Apertura del paquete de retorno

Para abrir el paquete de retorno, el gestor hará clic en el botón **Abrir paquete...** de la barra de herramientas y seleccionará la ubicación en la que está guardado el paquete. En el cuadro de diálogo **Abrir paquete**, bastará con hacer clic en **Finalizar** para extraer e importar el contenido del paquete. Una vez finalizada la importación, haremos clic en **Cerrar**.

En la ventana de estadísticas de confirmación, todo el contenido del paquete debería aparecer como traducido.

En caso de que el gestor desee enviar el paquete a un revisor, seguirá los mismos pasos que hemos expuesto anteriormente para crear otro paquete. El revisor revisará el proyecto y de nuevo retornará un paquete al gestor. El gestor lo importará de nuevo y realizará otras tareas como el sign-off del proyecto, ejecutar un control de calidad, etc.

En cualquier caso, al final habrá dos pasos que deberá realizar obligatoriamente y que ya vimos en el módulo de creación de proyectos: actualizar la memoria principal y generar los documentos de destino. Para ello, utilizará, como recordaréis, la tarea por lotes **Finalizar**, que ya explicamos en su momento. Finalmente, si procede, marcará el proyecto como finalizado.

Conclusiones

En este capítulo hemos presentado el flujo de trabajo habitual cuando se utilizan paquetes con SDL Trados Studio 2011. Hemos repasado también algunas de las funciones presentadas en módulos anteriores.

Para ampliar conocimientos

Es muy recomendable consultar la ayuda en línea del programa, disponible en todas las pantallas, siempre que os surja una duda o cuando deseéis conocer funciones más avanzadas del programa y ampliar conocimientos.

En los capítulos 6 y 7 del manual *SDL Trados Studio 2011 for Project Managers.pdf* podéis consultar información adicional sobre la creación de paquetes y la importación de paquetes de

retorno (desde el punto de vista del gestor de proyectos). En el capítulo 6 del manual *SDL Trados Studio 2011 Getting Started.pdf* se explica detalladamente cómo trabajar con paquetes (desde el punto de vista del traductor). Conviene que tengáis a mano estos dos documentos y que los consultéis con frecuencia.