

El proceso de localización del inglés al español de un proyecto educativo con la plataforma Crowdin:

El caso de la herramienta web *Serlo*

**Proyecto Final de Posgrado (PFP)
Posgrado en Traducción y Tecnologías
Universidad Oberta de Catalunya (UOC)
Alumna: María Palop García
Tutor: Dr Bartolomé Mesa-Lao**

RESUMEN

Un alto porcentaje de los productos que consumimos diariamente están localizados y, por tanto, traducidos a nuestro idioma. Algo que empezó probablemente como una dudosa estrategia de marketing se ha convertido en una parte fundamental de cualquier mercancía o servicio. Desde los botones y mensajes de los electrodomésticos de nuestra cocina hasta el último artefacto digital que podemos adquirir mediante nuestra página web online favorita. Todos esos contenidos se encuentran debidamente localizados para que no se alejen de nuestra realidad y cumplan con nuestras expectativas como usuarios: ofrecernos una experiencia plenamente satisfactoria. Las grandes empresas lo saben y destinan millones en desarrollar sus productos adaptándolos a los mercados. Pero, ¿cómo funciona el proceso en realidad? ¿No debería generar un trabajo tan solicitado una amplia demanda de localizadores? En este Proyecto de Final de Posgrado (PFP) proponemos el estudio de la plataforma de gestión de localización Crowdin y la localización de una herramienta web educativa (*Serlo*) para adentrarnos en el universo conectado de gestión de proyectos de localización de software en la nube.

Palabras Clave: localización, traducción, software, herramienta web, página web, Crowdin, *Serlo*, plataforma de gestión, TA, TAO.

ABSTRACT

A high percentage of the products that we consume on a daily basis are localized, and, therefore, translated into our language. Something that probably started as a dubious marketing strategy has become a fundamental part of any merchandise and service. From the buttons and messages of our kitchen's appliances to the latest digital artifact that we can acquire on our favorite online website. All these items are properly localized so that they do can fit in our reality meeting our expectations as users and offering a fully satisfactory experience. Large companies know it and spend large amounts of money developing their products to potential markets. But how does it really work? Should not such a requested job generate a wide demand for localization professionals? In order to enter into the global universe of online localization projects, in this final dissertation we are exploring the localization process of an educational web tool named Serlo using Crowdin, a localization management platform.

Keywords: localization, translation, software, web tool, web site, Crowdin, *Serlo*, management platform, MT, CAT.

Índice

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
Índice.....	3
Índice de Tablas y Figuras	4
1. INTRODUCCIÓN	5
2. CRONOGRAMA.....	6
3. OBJETIVOS	8
3.1. Objetivo general del proyecto	8
3.2. Objetivos específicos	8
4. METODOLOGÍA.....	8
4.1. Primera toma de contacto con la plataforma Crowdin: descripción y explicación de su funcionamiento.....	9
4.1.1. Crowdin desde el punto de vista de los desarrolladores de software.....	10
4.1.2. Crowdin desde el punto de vista de las empresas	11
4.1.3. Crowdin desde el punto de vista de los localizadores	12
4.2. Localización de <i>Serlo</i> dentro de la plataforma Crowdin	13
4.2.1. La herramienta web <i>Serlo</i>	13
4.2.2. Traducción de <i>Serlo</i> dentro de la plataforma Crowdin	14
5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS.....	16
5.1. Dificultades encontradas en la Fase 1 y resolución de problemas.....	16
5.1.1. Falta de organización	16
5.1.2. Falta de calidad y consistencia del texto de origen	16
5.2. Problemas de calidad encontrados en la Fase 2 y su resolución: uso de TA sin posesión.....	19
6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE TRADUCCIÓN EN LA PLATAFORMA CROWDIN.....	20
7. CONCLUSIONES FINALES.....	22
8. BIBLIOGRAFÍA.....	23

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1. Diagrama de Gantt.....	6
Figura 2. Página de inicio de la plataforma Crowdin.....	9
Figura 3. Clientes principales de la plataforma Crowdin.	9
Figura 4. Servicios integrados de la plataforma Crowdin.	10
Figura 5. Tabla de precios de Crowdin para desarrolladores de software.	11
Figura 6. Tabla de precios de Crowdin para empresas.....	11
Figura 7. Informes de gestión que ofrece Crowdin.	11
Figura 8. Archivos del proyecto de localización Crowdin.	12
Figura 9. Archivos del proyecto de localización Serlo.	12
Figura 10. Página de inicio de la herramienta web Serlo.	13
Figura 11. Estado actual del proceso de localización de la herramienta web Serlo a otros idiomas.....	14
Figura 12. Editor de traducción de la plataforma Crowdin.	14
Tabla 1. Ejemplos de las dificultades de traducción encontradas en la Fase 1..	18
Figura 13. Contexto gráfico de las cadenas de los ejemplos #3, #4 y #5.....	18
Figura 14. Ilustración gráfica del contexto de la cadena {input-expression-equal-match-challenge}.....	18
Figura 15. Ilustración gráfica del contexto de la cadena {input-number-exact-match-challenge}.....	18
Figura 16. Ilustración gráfica contexto cadena {input-string-normalized-match-challenge}.....	18
Tabla 2. Ejemplos de las dificultades de traducción encontradas en la Fase 2..	20
Figura 17. Ejemplo de mensaje de alerta por código	21

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto final de posgrado se enmarca dentro del ámbito de la traducción y, en concreto, dentro del área de la localización de proyectos en la plataforma Crowdin¹.

Entendemos por localización el proceso de adaptación de un producto digital (un programa informático, una aplicación o “app” de software, o una página web) para satisfacer las necesidades idiomáticas y culturales de un mercado específico (en inglés *locale*). Generalmente, este proceso conlleva el uso de herramientas informáticas específicas, programas especiales diseñados para obtener un resultado de gran calidad con el máximo de eficiencia dentro de la complejidad que supone la traducción de un idioma rodeado de cadenas o *strings* de código fuente, etiquetas de lenguaje HTML, o comandos JavaScript.

En este proyecto nos vamos a centrar en la traducción del inglés al español (EN>ES) de la página web *Serlo*, una herramienta web de aprendizaje gratuita que ofrece una gran variedad de artículos, videos, cursos y ejercicios. Al igual que en la *Wikipedia*, en *Serlo*, cada usuario puede editar, mejorar y crear contenido, asegurando y manteniendo un nivel de calidad óptimo. Los creadores y diseñadores de la web *Serlo* pretenden cumplir con los requisitos de un sistema educativo más equitativo.

El proyecto de localización de *Serlo* consta de 1.893 palabras, de las cuales 1.854 son traducibles; y de 480 cadenas o *strings*, de las cuales 477 son traducibles. El idioma de origen de los archivos es el inglés (americano) y los idiomas meta, entre los que se encuentra el español, suman 51. Actualmente en el proyecto colaboran 28 localizadores de manera voluntaria.

Serlo se encuentra alojada en la plataforma de administración de localización online Crowdin. La plataforma Crowdin está avalada por más de 60.000 proyectos de localización, por eso no es de extrañar que algunas marcas internacionales de gran prestigio confíen en esta nueva forma de trabajar para localizar sus productos y lanzarlos posteriormente al mercado.

La plataforma ofrece diversos servicios y productos que detallamos más adelante de acuerdo con el perfil del usuario: desarrollador, empresa o localizador (todos ellos relacionados con el área de los productos digitales).

Cabe destacar que internet y el acceso masivo de la población a la misma han hecho posible que plataformas como Crowdin ofrezcan una nueva forma de trabajar y colaborar dentro de un ámbito tan heterogéneo como es la traducción, y, en especial, la traducción y localización de software, por el desarrollo exponencial que ha experimentado en las últimas décadas.

¹ Crowdin – Localization Management Platform: <https://crowdin.com/>

2. CRONOGRAMA

El cronograma de trabajo de nuestro proyecto final de posgrado ha constado de un total de ocho fases distribuidas a lo largo de los meses de octubre, noviembre y diciembre de 2017, y enero y febrero de 2018:

1. Selección del tema del proyecto y propuesta de los objetivos.
2. Elaboración del cronograma, delimitación de los objetivos y búsqueda de referencias bibliográficas.
3. Traducción y revisión de la herramienta web.
4. Descripción del proceso de traducción y revisión.
5. Análisis y valoración de la experiencia de traducción.
6. Redacción final y entrega del proyecto.
7. Preparación de diapositivas para la defensa.
8. Defensa oral del proyecto.

CRONOGRAMA DEL PROYECTO	2017			2018	
	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero
1. Selección del tema del proyecto y propuesta de los objetivos					
2. Elaboración del cronograma, delimitación de los objetivos y búsqueda de referencias bibliográficas					
3. Traducción y revisión de la herramienta web					
4. Descripción del proceso de traducción y revisión					
5. Análisis y valoración de la experiencia de traducción					
6. Redacción final y entrega del proyecto					
7. Preparación de diapositivas para la defensa					
8. Defensa oral del proyecto					

Figura 1. Diagrama de Gantt. (Fuente: María Palop – práctica de evaluación continua 2)

1. Selección del tema del proyecto y propuesta de los objetivos

Durante los primeros meses (octubre y noviembre) se procedió a seleccionar el tema de este proyecto final de posgrado (PFP) y se delimitó dentro del ámbito de la traducción y localización de contenido digital en plataformas de colaboración. Una vez estudiadas las posibilidades, se optó por concretar el tema como: **“El proceso de localización del inglés al español de un proyecto educativo con la plataforma Crowdin: El caso de la herramienta web *Serlo*”**

2. Elaboración del cronograma, delimitación de los objetivos y búsqueda de referencias bibliográficas

En el mes de noviembre se elaboró el cronograma de trabajo del proyecto (ver Figura 1). Se especificaron las ocho fases de las que consta el proyecto teniendo en cuenta las fechas de entrega y la propuesta de objetivos de la fase 1. Asimismo, se delimitaron estos mismos objetivos, distinguiendo entre

generales y específicos, y se realizó la búsqueda de las referencias bibliográficas relevantes para esta investigación.

3. Traducción y revisión de la herramienta web

Durante los meses de noviembre y diciembre se procedió a realizar las tareas propias del proceso de localización: traducción y revisión de la herramienta *Serlo* del inglés al español dentro de la plataforma Crowdin. Una vez terminado este proceso, se procedió a su revisión y validación final.

4. Descripción del proceso de traducción y revisión

En el mes de diciembre, y en solapamiento con la fase anterior, procedimos a la descripción de los procesos realizados en la fase 3 (traducción y revisión de la herramienta web dentro de la plataforma Crowdin), centrándonos más en la plataforma de localización y las ventajas que ofrece (memorias de traducción, glosarios, traducción automática, etc.).

5. Análisis y valoración de la experiencia de traducción

Entre los meses de diciembre y enero, y de acuerdo con los objetivos propuestos para nuestro proyecto, realizamos un análisis de la experiencia de la traducción/localización en su conjunto. Emitimos una valoración acerca de las posibles ventajas o inconvenientes que ofrece la plataforma Crowdin y su potencial como herramienta de trabajo para el localizador en un mundo globalizado.

6. Redacción final y entrega del proyecto

Durante el mes de enero llevamos a cabo la redacción final del proyecto para su entrega final.

7. Preparación de diapositivas para la defensa

Durante las últimas semanas de enero, y en solapamiento con la fase 6 (redacción final), preparamos las diapositivas para la defensa oral del proyecto final de posgrado.

8. Defensa oral del proyecto

La defensa se llevó a cabo entre la última semana de enero y la primera del mes de febrero.

3. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general del proyecto

El objetivo general de este proyecto final de posgrado es la descripción detallada del proceso de localización del inglés al español de la página web *Serlo*, una herramienta web de educación gratuita, dentro de la plataforma Crowdin.

3.2. Objetivos específicos

Además de este objetivo general, nos centramos en los siguientes objetivos específicos derivados del trabajo de campo (traducción/localización y revisión) de la página web en la plataforma Crowdin:

1. Describir la estructura de la plataforma Crowdin y sus características, así como las posibles ventajas y desventajas que ofrece al usuario.
2. Analizar la experiencia de traducción propuesta por la plataforma Crowdin durante la localización de la herramienta web *Serlo*.
3. Explorar las posibilidades laborales que ofrece la plataforma Crowdin a los localizadores dentro de un mercado globalizado.

4. METODOLOGÍA

Para cumplir con los objetivos que nos fijamos en este proyecto final de posgrado seguimos una metodología cualitativa (da Cunha 2015, p.42):

Los métodos cualitativos se centran en la cualidad (naturaleza, esencia, interpretación), su objetivo es la comprensión, la descripción y el descubrimiento (siendo generadores de hipótesis) y el investigador efectúa análisis inductivos.

No nos interesa pues probar ninguna teoría o hipótesis, sino más bien generarla de manera inductiva, es decir, a través de la observación y explicación de nuestro propio trabajo de campo. Los resultados de este trabajo (la localización de la herramienta web *Serlo* en la plataforma Crowdin) han sido posteriormente interpretados por el localizador que, a su vez, ha formado parte de la investigación como sujeto e instrumento de medida. Es por ello que la metodología de este proyecto se diseñó a medida y se adaptó específicamente para acometer nuestros propósitos. Finalmente, tras la interpretación de nuestro trabajo de campo, emitimos las conclusiones finales.

A continuación, detallamos las etapas o fases que hemos seguido de acuerdo con lo expuesto anteriormente:

- Primera toma de contacto con la plataforma Crowdin: descripción y explicación de su funcionamiento.
- Localización de la página web *Serlo* dentro de la plataforma Crowdin.

- Análisis de los resultados obtenidos.
- Valoración de la experiencia de traducción en la plataforma Crowdin.
- Conclusiones finales.

4.1. Primera toma de contacto con la plataforma Crowdin: descripción y explicación de su funcionamiento

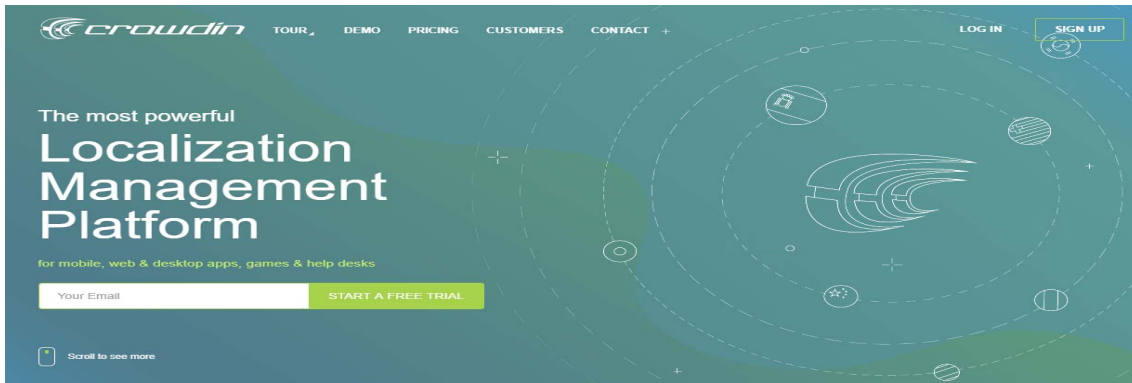


Figura 2. Página de inicio de la plataforma Crowdin. (Fuente: www.crowdin.com)

Crowdin es una plataforma de administración de localización con sede en Ucrania. Actualmente su interfaz (Figura 2) sólo está disponible en inglés. Existen dentro de la plataforma multitud de proyectos de localización, incluido el propio proyecto de localización de Crowdin a 47 idiomas en el que colaboran 833 localizadores voluntarios.

La empresa se fundó en 2009, y no ha dejado de crecer desde entonces, pues dan solución a una necesidad global que nacía en las postrimerías del siglo XX y sigue creciendo a un ritmo exponencial gracias a la necesidad de localizar software.

La imagen corporativa del sitio web es joven y fresca, así como las fotos de los jóvenes profesionales que integran el equipo de Crowdin. Sin embargo, eso no ha resultado ser un impedimento para que empresas consolidadas confíen en esta nueva forma de trabajar (la traducción colaborativa) y utilicen esta plataforma para llevar a cabo la gestión y localización de sus proyectos de software (Figura 3).

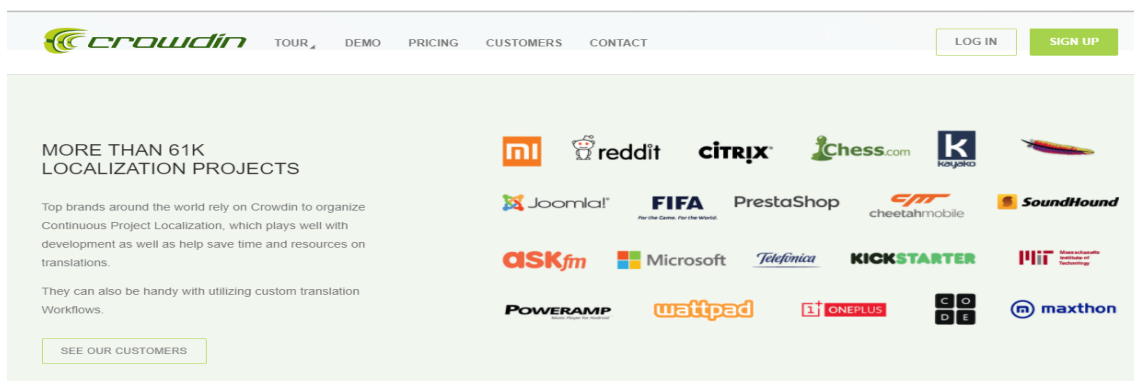


Figura 3. Clientes principales de la plataforma Crowdin. (Fuente: www.crowdin.com)

Crowdin ofrece la posibilidad de localizar en su plataforma cualquier tipo de contenido digital: sitios webs, aplicaciones informáticas, aplicaciones para móviles, video juegos, contenido audiovisual y/o subtítulos, y documentos de cualquier tipo. Asimismo, permite trabajar con servicios integrados como Wordpress², Bitbucket³, Github⁴, Desk.com⁵ o Zendesk⁶ entre otros (Figura 4).

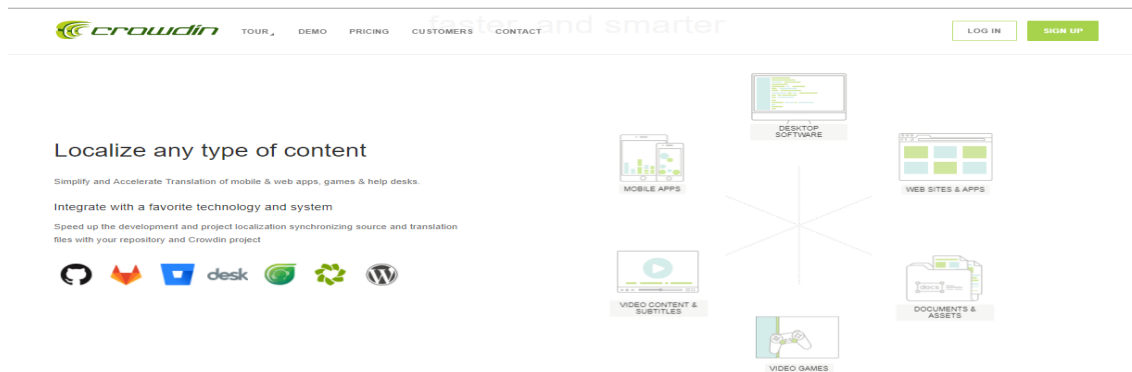


Figura 4. Servicios integrados de la plataforma Crowdin. (Fuente: www.crowdin.com)

Dicho de otro modo: es un punto de encuentro global entre las empresas e ingenieros de software —sus productos— y los localizadores.

La plataforma está avalada por más de 60.000 proyectos de localización. En su página también podemos encontrar testimonios de clientes y estudios de caso de buenas prácticas.

4.1.1. Crowdin desde el punto de vista de los desarrolladores de software

Desde el punto de vista de los desarrolladores de software, Crowdin ofrece la novedosa posibilidad de integrar la localización dentro de la fase de desarrollo del producto. Algo impensable hasta hace poco tiempo, pues habitualmente quedaba relegada a fases posteriores de comercialización, lo que ocasionaba traducciones costosas, en muchos casos sin el contexto adecuado, y con la complejidad que supone el manejo de archivos con código informático (HTML, JavaScript, XML, etc.). De esta manera, cuanto más *internacionalizado* se diseña un producto, menos problemas plantea su posterior localización, que en el caso de Crowdin puede ser simultánea.

Sin embargo, toda buena herramienta tiene su coste. Aunque el precio de Crowdin para los desarrolladores no es excesivo, viene limitado por proyecto y número de cadenas (*strings*), (Figura 5). Además del gasto fijo de la plataforma, será el propio ingeniero de software quien decida y opte por los traductores que mejor se ajusten a su presupuesto de localización, como veremos más adelante.

² WordPress es un sistema de gestión de contenidos o CMS enfocado a la creación de cualquier tipo de página web.

³ Bitbucket es un servicio de alojamiento para los proyectos que utilizan el sistema de control de revisiones Mercurial y Git.

⁴ GitHub es un repositorio para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

⁵ Desk.com es una compañía que desarrolla software a medida para empresas.

⁶ Zendesk es una compañía que desarrolla software a medida para empresas.

El proceso de localización del inglés al español de un proyecto educativo en la plataforma Crowdin: el caso de la herramienta web Serlo

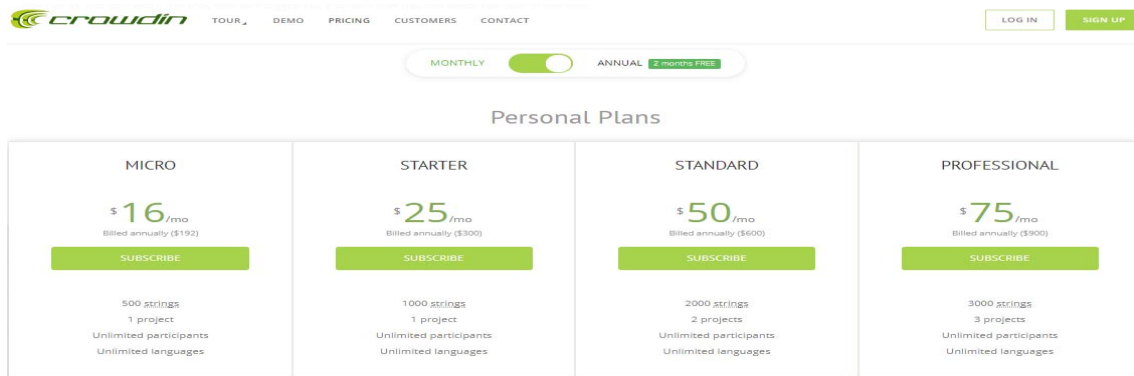


Figura 5. Tabla de precios de Crowdin para desarrolladores de software. (Fuente: www.crowdin.com)

4.1.2. Crowdin desde el punto de vista de las empresas

Para las empresas los precios son más elevados (Figura 6); sin embargo, ofrece a sus clientes una experiencia de gestión en la nube única:

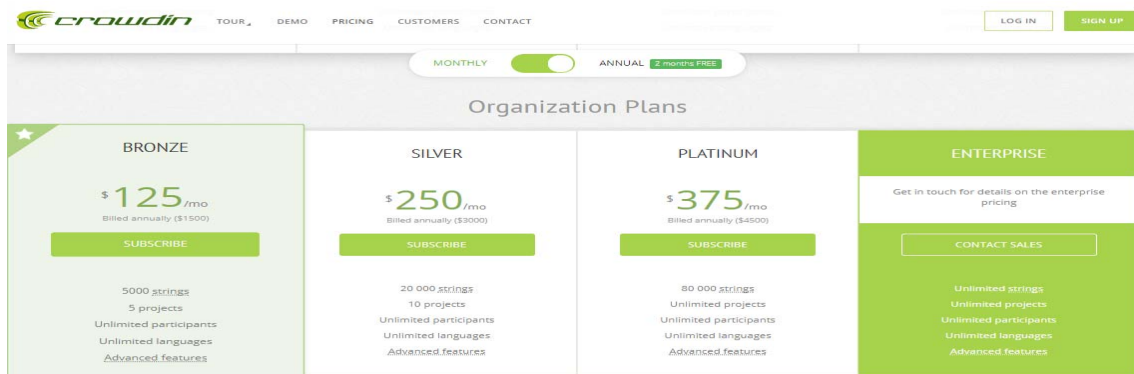


Figura 6. Tabla de precios de Crowdin para empresas. (Fuente: www.crowdin.com)

- Control total del contenido (gestión y control de los archivos, gestión de los permisos de lectura, escritura, etc.)
- Informes detallados del progreso de la localización del proyecto (estado del proyecto, estimación y control de los costes, grado de edición de los participantes, etc.). (Figura 7).

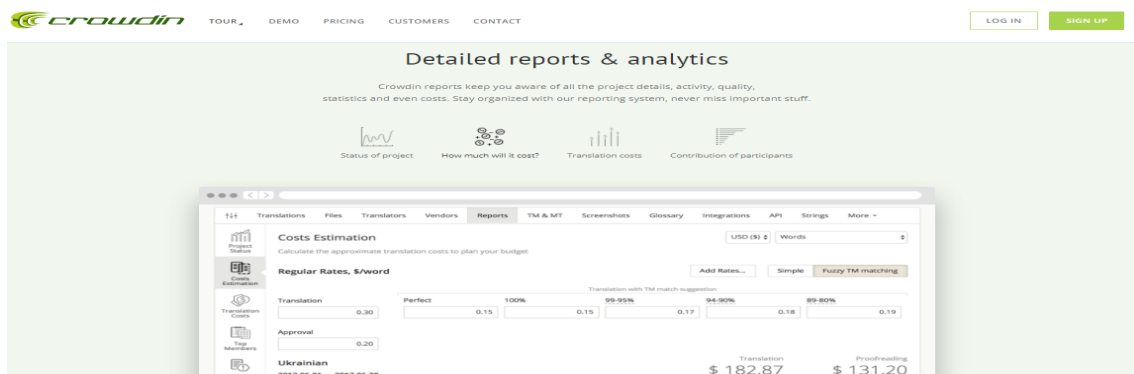


Figura 7. Informes de gestión que ofrece Crowdin. (Fuente: www.crowdin.com)

4.1.3. Crowdin desde el punto de vista de los localizadores

No cabe ninguna duda de que Crowdin facilita notablemente la labor del localizador. Una vez creado el usuario, el traductor podrá buscar proyectos de su interés para participar en los mismos, de manera desinteresada u obteniendo por ello beneficio económico. Si dentro de un proyecto el localizador no tiene la opción de introducir sus tarifas, el proyecto solo aceptará colaboraciones voluntarias.

Una vez elegido el proyecto, el localizador solo tendrá que clicar en el idioma que desea traducir para ver los archivos o carpetas que conforman el software del producto. En cada caso, la configuración de los archivos dependerá del proyecto en sí y de su administrador, normalmente la persona que ha desarrollado el software (en proyectos pequeños) o del/los coordinador/es (en proyectos de más volumen). En proyectos como el de la propia localización de la plataforma Crowdin, los archivos están separados en carpetas y el traductor se los puede bajar —para localizarlos— y subirlos posteriormente a su misma ubicación (Figura 8):

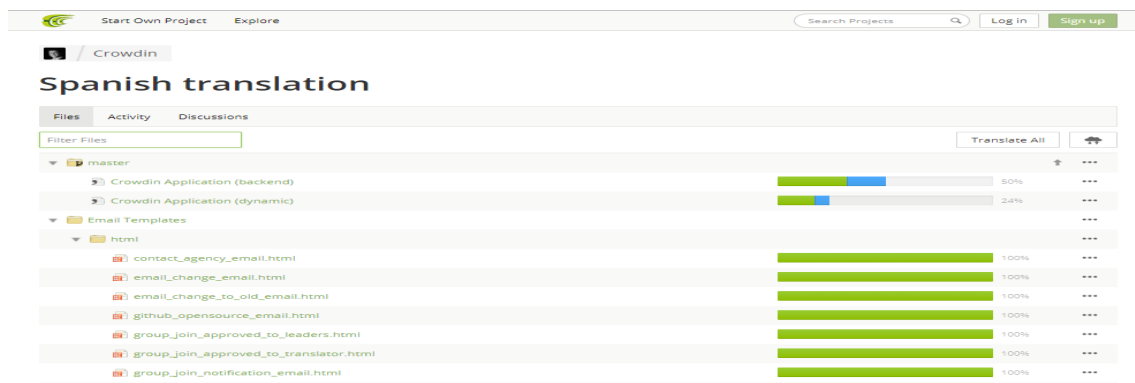


Figura 8. Archivos del proyecto de localización Crowdin. (Fuente: www.crowdin.com)

Sin embargo, en proyectos como el de nuestro trabajo final de posgrado, los archivos únicamente están alojados en el servidor, sin posibilidad de bajarlos, y solo se pueden traducir con el editor de la plataforma (Figura 9).

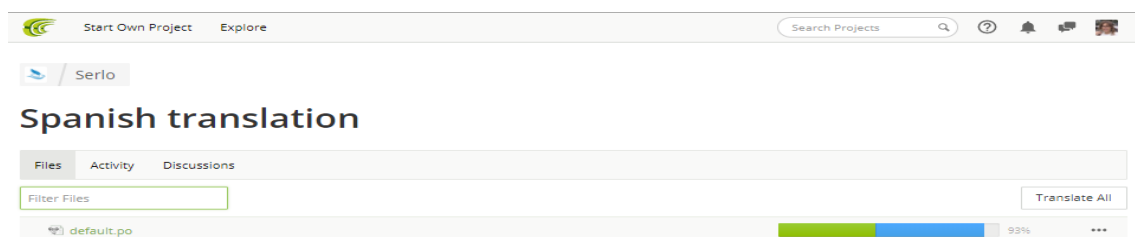


Figura 9. Archivos del proyecto de localización Serlo. (Fuente: www.crowdin.com)

En ambos casos, Crowdin ofrece una interfaz de editor de manejo muy intuitivo, muy parecida a la interfaz de otros programas de traducción asistida, que facilita la labor del localizador como veremos en el siguiente punto.

4.2. Localización de *Serlo* dentro de la plataforma Crowdin

4.2.1. La herramienta web *Serlo*

Serlo nace en Alemania con la intención de cubrir una carencia: ofrecer a jóvenes económicamente desfavorecidos la oportunidad de aprender de manera sencilla y gratuita a través de internet. La idea surge en 2009 como fruto de un viaje del fundador Simon Köhl al Himalaya, donde visita una escuela de monjes budistas en la que había una sala llena de ordenadores con acceso a internet, pero ningún libro ni materiales. En 2012 se desarrolló el primer prototipo con cientos de artículos. En 2013, Thomas Aidan Curran, exdirector de tecnología de German Telekom, se suma al proyecto impulsando diversas áreas claves y, en ese mismo año, la herramienta obtiene el premio especial en la Vision Summit 2013⁷.

Serlo es una herramienta de aprendizaje que ofrece una gran variedad de artículos, explicaciones, videos educativos, tutoriales, cursos, ejercicios y sus soluciones para facilitar que los estudiantes aprendan a su propio ritmo, completamente gratuita y sin anuncios. Al igual que en la *Wikipedia*, cada usuario puede editar, mejorar y crear contenido, asegurando y manteniendo un alto nivel de calidad. Los creadores y diseñadores de la herramienta web *Serlo* pretenden cumplir con los requisitos de un sistema educativo más equitativo.

Detrás de *Serlo.org* se encuentran autores, desarrolladores de software y gestores de proyectos con la visión de hacer que la educación de calidad esté al alcance de todos, de forma gratuita, y pudiendo brindar a los estudiantes la oportunidad de aprender por sí mismos.

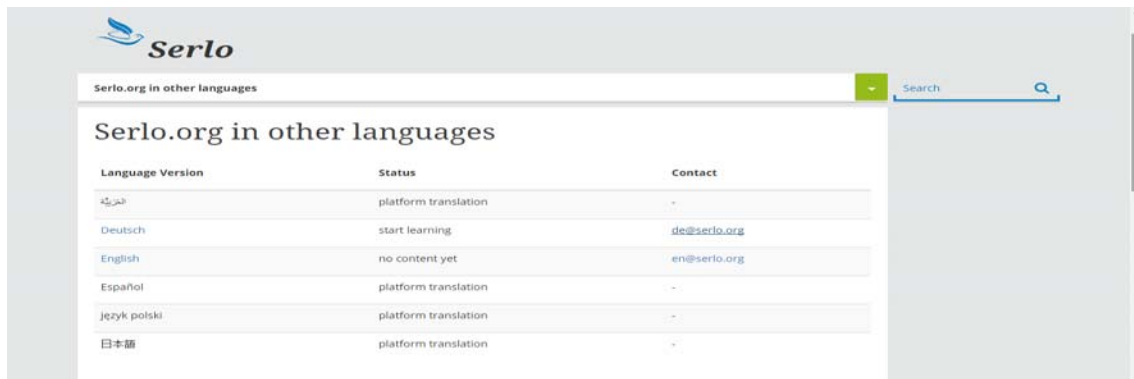
Por el momento, *Serlo.org* se ocupa principalmente de las matemáticas. Actualmente se están construyendo las áreas de biología, física, química, sostenibilidad, informática e idiomas extranjeros; así como la localización de la herramienta a los idiomas inglés, español, turco, polaco y japonés. La página web completa solo está disponible en el idioma materno de los desarrolladores, el alemán en: <https://de.serlo.org/> (Figura 10).



Figura 10. Página de inicio de la herramienta web *Serlo*. (Fuente: <https://de.serlo.org/>)

⁷ La "Vision Summit" es un evento para artistas, ingenieros, programadores, diseñadores, músicos, directores, productores, fabricantes de hardware e investigadores. El contenido y las redes se centran en fomentar la base de conocimientos de cualquier persona que desarrolle contenido de realidad virtual y/o aumentada en Unity. Más información en: <https://visionsummit2017.com/>

La versión traducida al inglés (disponible en: <https://en.serlo.org/serlo/>) es la versión más avanzada. Hemos combinado la búsqueda en ambas para localizar el contexto de nuestra traducción. (Figura 11).



Language Version	Status	Contact
العربية	platform translation	--
Deutsch	start learning	de@serlo.org
English	no content yet	en@serlo.org
Español	platform translation	--
język polski	platform translation	--
日本語	platform translation	--

Figura 11. Estado actual del proceso de localización de la herramienta web Serlo a otros idiomas. (Fuente: <https://en.serlo.org/global>)

4.2.2. Traducción de Serlo dentro de la plataforma Crowdin

Como ya mencionamos previamente, el proyecto de localización de la herramienta web Serlo consta de 1.854 palabras y 477 cadenas traducibles (en-US>es-ES).

Como hemos mencionado en el punto 4.1.3., los archivos traducibles de la herramienta no se pueden descargar para su traducción, todo debe traducirse en la nube, en un solo archivo en formato PO denominado “default.po”. Al hacer clic en este archivo se abre la ventana del editor de la plataforma Crowdin que detallamos en el siguiente punto.

4.2.2.1. Descripción del editor de Crowdin como herramienta de traducción asistida y sus recursos

El editor de traducción de Crowdin está compuesto por un interfaz multipantalla al estilo del resto de las herramientas de traducción asistida más usuales: OmegaT, SDL Trados, etc., con un panel central, y dos columnas a ambos lados. (Figura 11).

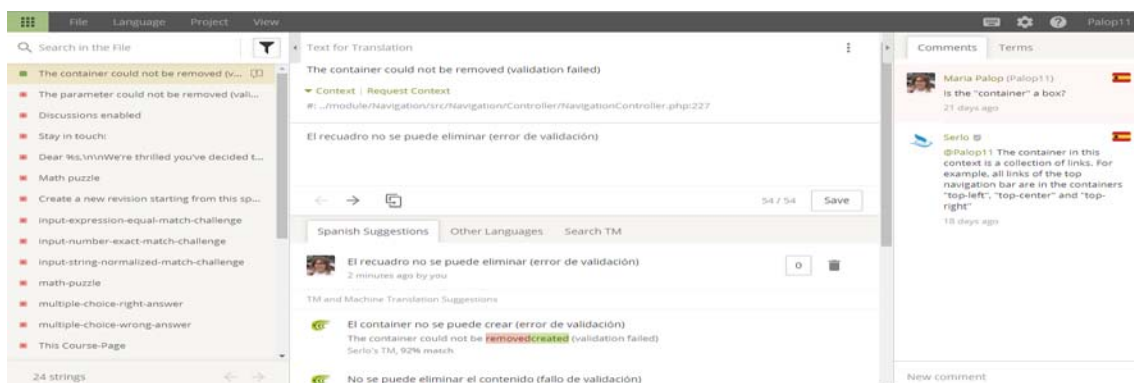


Figura 12. Editor de traducción de la plataforma Crowdin. (Fuente: <https://crowdin.com/translate/serlo2/en-es>)

En el panel central del editor tenemos el texto a traducir, normalmente una cadena (segmento) o una palabra. Para facilitar este proceso la propia

herramienta suele mostrar de forma predefinida el texto sin las etiquetas ni el código, también, obviamente, por seguridad, evitando así su modificación por error, algo que provocaría problemas al compilar el software. En esta zona es donde se muestra el contexto de la cadena traducible, normalmente con una imagen. En el caso de que no se nos facilite ningún contexto y tengamos dudas, es aquí donde lo podremos solicitar al desarrollador de la herramienta, clicando en “solicitar contexto”.

En la parte central de abajo tenemos tres pestañas: “sugerencias para el idioma meta” (español en nuestro caso), “sugerencias para otros idiomas” y “búsqueda en la memoria de traducción del proyecto”, que se va llenando a medida que se traducen otras cadenas de texto del proyecto. En este último apartado también se muestra por defecto la traducción automática que nos ofrece la aplicación gratuita “Microsoft Translator”.

En la columna de la izquierda tenemos una visión global de las cadenas a traducir. Se puede filtrar por “todas las cadenas”, “cadenas traducidas”, “cadenas no traducidas” y, por último, “cadenas traducidas sin validar”. A todas ellas se une un cuadradito, de color rojo para lo no traducido, y de color verde para lo traducido. Como podemos observar en la Figura 11, las cadenas que aparecen en esta columna están sin traducir.

Por último, en la columna de la parte derecha tenemos dos pestañas: “comentarios” y “términos”. En la pestaña de “comentarios” podemos hacer preguntas o solicitar información sobre las cadenas que hay que traducir. En la pestaña “términos” se puede buscar la terminología en los glosarios predefinidos del proyecto. Asimismo, un símbolo “+” nos indica la posibilidad de añadir cualquier término al proyecto a medida que avanzamos en la traducción. En esta misma ventana, al realizar cualquier búsqueda obtendremos resultados cuyo origen es la *Wikipedia*.

4.2.2.2. Fases y estrategias del proceso

Nos encontramos que la traducción del inglés al español de la página web de *Serlo* en la plataforma Crowdin se encuentra muy avanzada: un 75% a mediados de noviembre de 2017, cuando se produce nuestra primera toma de contacto con el administrador del proyecto, como también es el caso de la localización de la misma a los idiomas italiano (81%), japonés (79%), polaco (82%) y turco (83%).

Sin embargo, un alto porcentaje de la traducción de los términos de la localización al español no es exacta o podría mejorarse. Hemos encontrado, sobre todo, faltas de ortografía y cadenas en las que no se ha tenido en cuenta la cultura del país y el uso idiomático del lenguaje (lo que denominan los anglófonos como “*collocation*”). Todo ello debido probablemente a que los localizadores que han colaborado en el programa poseen algún conocimiento del idioma español, pero quizá no sean nativos o bien debido al uso de traducciones automáticas sin ningún tipo de revisión humana (sin posesión).

A la vista de ello, la estrategia que hemos adoptado para la localización de la herramienta *Serlo* constará de dos fases:

Fase 1. Localización (EN>ES) del porcentaje restante de las cadenas que quedan por traducir, aproximadamente un 25% de la herramienta, 462 palabras.

Fase 2. Revisión y validación del total de las cadenas que integran el proyecto, es decir, revisión de la calidad de la traducción (EN>ES), el 100% del proyecto incluyendo nuestra propia traducción. Es decir, las 1.854 palabras de las que consta el proyecto.

5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS

5.1. Dificultades encontradas en la Fase 1 y resolución de problemas

5.1.1. Falta de organización

El principal obstáculo al que nos hemos enfrentado al empezar a localizar el 25% restante de las cadenas traducibles de la herramienta *Serlo* en Crowdin ha sido la heterogeneidad. Es decir, el responsable o coordinador del proyecto y de alojar los archivos en la plataforma no ha organizado, ni separado por carpetas, la diversidad del contenido traducible de la página web —mensajes de la herramienta, menús, instrucciones, etc.— lo que ha incrementado el tiempo invertido en conocer por nuestros propios medios el contexto de cada cadena de la herramienta y su funcionamiento en la página web, tanto en la versión original —en alemán— como en inglés.

Como con cada proyecto de localización, el localizador aquí tendrá que investigar, familiarizarse y empaparse del producto o herramienta a localizar para poder ofrecer una experiencia satisfactoria al cliente o usuario final. A pesar de que el flujo de comunicación con el desarrollador de la herramienta se puede considerar óptimo gracias a la opción “request context” del editor de Crowdin, el contexto aportado por el coordinador no dirimía las dudas a la hora de traducir algunos términos, con lo que se hizo necesario realizar búsquedas de contextos específicos de expresiones en la página de *Serlo* en alemán.

5.1.2. Falta de calidad y consistencia del texto de origen

Este es uno de los problemas más comunes con el que se encuentra un traductor: la falta de calidad y consistencia idiomática del texto de origen.

En este caso específico nos encontramos con una redacción que dificulta la traducción ya que el texto de la lengua materna de la herramienta —el alemán—, su coherencia, redacción y mensajes al usuario nos han parecido más claros y mejor redactados que su traducción al inglés. A medida que íbamos traduciendo nos íbamos dando cuenta de que no estábamos traduciendo a partir de un texto escrito en lengua materna sino desde un texto originado a partir de una traducción alemán>inglés.

A continuación ofrecemos una tabla que muestra varios ejemplos significativos de las dificultades encontradas en esta primera fase y cómo se solucionaron.

<i>Ejemplos</i>	<i>EN</i>	<i>ES</i>	<i>COMENTARIOS</i>
#1	{Create a new revision starting from this specific revision}	Crea una nueva revisión a partir de esta	Eliminación de la redundancia de vocablos que descolocan al usuario.
#2	{Container}	Contenido	Este término está en la cadena “no se puede eliminar el contenedor”. Albergábamos la duda de si este término estaba relacionado con el ámbito de las matemáticas didácticas que es una de las áreas más desarrolladas por la herramienta <i>Serlo</i> . Por ello solicitamos contexto (Figura 12). La respuesta de <i>Serlo</i> fue la siguiente: “ <i>The container in this context is a collection of links</i> ”. Por ese motivo nuestra propuesta es “Contenido”.
#3	{input-expression-equal-match-challenge}{*}	desafío-introduce-valor-expresión-matemática	Esta expresión es una cadena utilizada para la descripción de un acertijo de matemáticas donde el estudiante tiene que introducir el valor de una ‘expresión matemática’. (Figura 13). Nos ayudamos del contexto y del original en alemán: “ <i>Eingabeaufgabe: mathematischer Ausdruck ->Tarea de introducir: expresión matemática.</i> ” Ya que era muy confuso que estuviera relacionado con las matemáticas y utilizara la palabra “match” en vez de “maths”
#4	{input-number-exact-match-challenge}{*}	desafío-introduce-cifra-exacta	En este ejemplo el acertijo matemático es similar, introducir un número/valor en la expresión matemática. (Figura 14).
#5	{input-string-normalized-match-challenge}{*}	desafío-introduce-palabra-exacta	La cadena —sinceramente— a priori nos parecía intraducible. Una vez buscamos el contexto y el original en alemán “ <i>Eingabeaufgabe: Wort -> Tarea de introducir: palabra</i> ”. Supimos de qué se trataba: de nuevo un acertijo matemático, esta vez el estudiante sólo tenía que escribir “sí” o “no” dependiendo si la fórmula matemática es o no correcta. (Figura 15).

(* Ver Figura 13)

Tabla 1. Ejemplos de las dificultades de traducción encontradas en la Fase 1

En la primera columna copiamos las cadenas en la lengua origen (EN) y en la segunda nuestra propuesta de traducción al español (ES), y en la tercera columna comentarios explicativos.

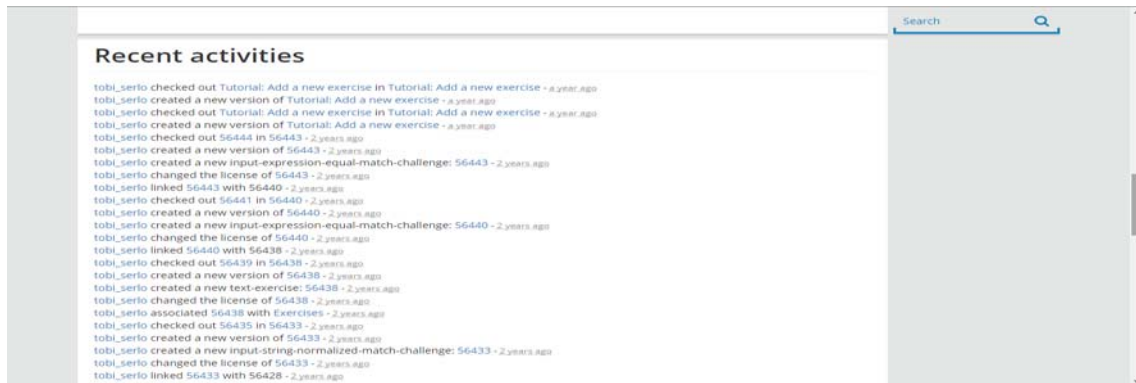


Figura 13. Contexto gráfico de las cadenas de los ejemplos #3, #4 y #5 (Fuente: <https://en.serlo.org/user/profile/52731>)

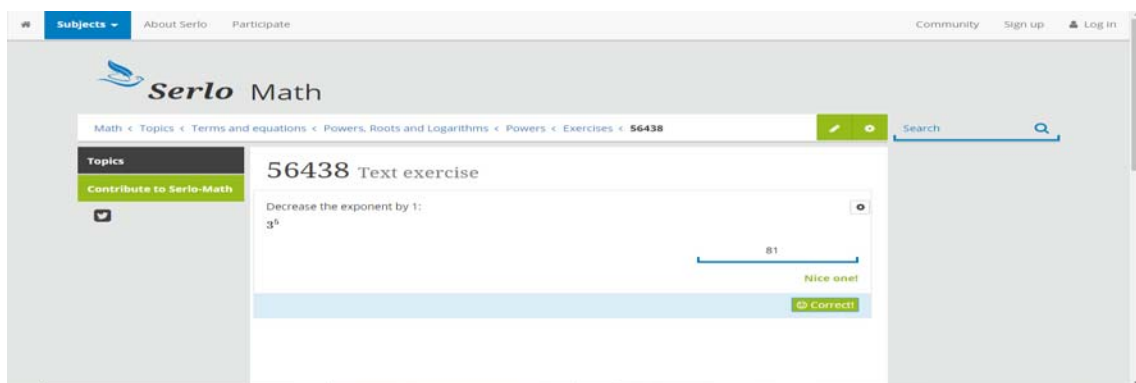


Figura 14. Ilustración gráfica del contexto de la cadena {input-expression-equal-match-challenge}

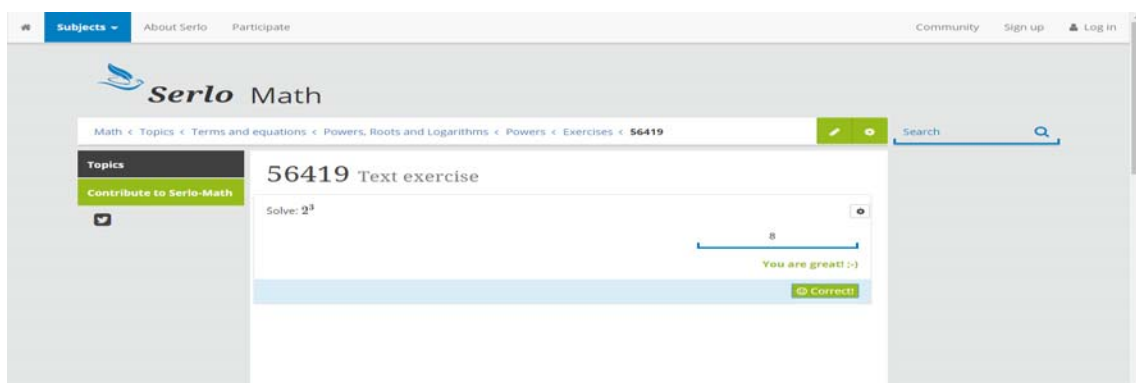


Figura 15. Ilustración gráfica del contexto de la cadena {input-number-exact-match-challenge}

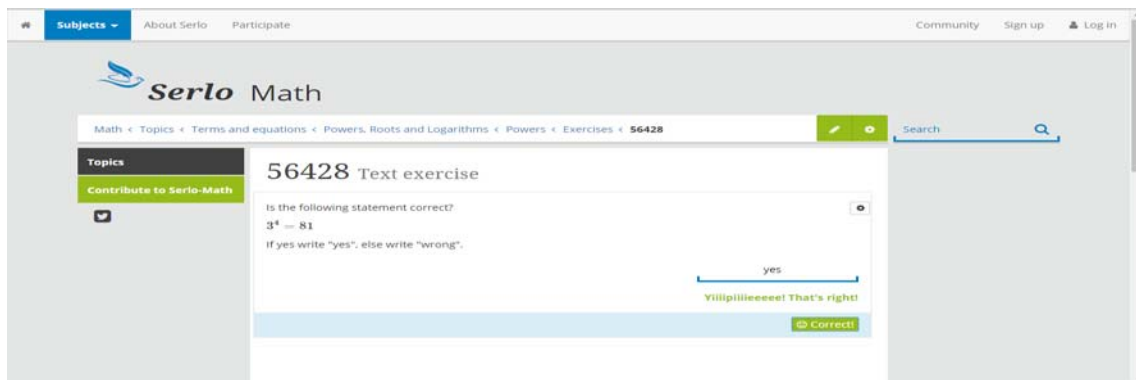


Figura 16. Ilustración gráfica contexto cadena {input-string-normalized-match-challenge}

5.2. Problemas de calidad encontrados en la Fase 2 y su resolución: uso de TA sin posesición

Este es, sin duda, el mayor problema encontrado en esta segunda fase. Observamos que entre los usuarios que han colaborado en la localización del proyecto en el par de lenguas de nuestro interés (EN>ES) que no hay ningún español nativo, por lo que imaginamos que no se ha llevado a cabo una revisión ni posesición tras usar la traducción automática.

En esta línea, detallamos a continuación una muestra con los 20 ejemplos más representativos de los problemas de calidad hallados en esta fase de localización:

<i>Ejemplos</i>	<i>EN</i>	<i>ES</i>	<i>TRADUCCIÓN FINAL</i>
#1	{Add user}	Agregar usuario	Añadir usuario
#2	{Your discussion has been started}	Su discusión ha sido iniciada	El debate ha empezado
#3	{You have downvoted this comment.}	Has devaluado este comentario	Este comentario no te gusta.
#4	{You have upvoted this comment.}	Te gusta este comentario.	Este comentario te gusta.
#5	{You can't downvoted this comment.}	No se puede devaluar este comentario.	Ya has votado este comentario.
#6	{You can't upvoted this comment.}	Te gusta este comentario.	Ya has votado este comentario.
#7	{Your action was succesfull.} (**)	Su acción ha salido con éxito.	La operación se ha realizado con éxito.
#8	{The container was successfully removed.}	El container fue quitado con éxito.	El contenido se ha eliminado con éxito.
#9	{The page was successfully removed.}	La página fue quitada con éxito.	La página se ha eliminado con éxito.
#10	{The object you are trying to subscribe to does not exist.}	No existe el objeto que quiere suscribir.	El artículo al que se quiere suscribir ya no existe.
#11	{You can't update your subscription because you did not subscribe to this object.}	No puede actualizar su suscripción porque no has suscrito este objeto.	Su suscripción no se puede actualizar, porque aún no se ha suscrito a este artículo.
#12	{You are no longer receiving notifications for this content.}	Ya no recibirás más notificaciones de este contenido.(**)	Ya no recibirás más notificaciones sobre este contenido.
#13	{This username is already taken. Please use a different one.}	Este usuario ya está ocupado. Por favor, elige otro usuario.	Elige otro usuario, este ya existe.
#14	{The password entered does not match the confirmation password. Ensure the passwords entered are identical.}	La contraseña no coincide con la contraseña de confirmación. Asegúrate que las	Las contraseñas no coinciden. Asegúrate de que sean la misma.

Ejemplos	EN	ES	TRADUCCIÓN FINAL
		contraseñas introducidas son idénticas.	
#15	{About me:}	Acerca de mi:	Sobre mí:
#16	{User %s not found}	Usuario %s no encontrado	El usuario %s no se ha encontrado
#17	{Unarchive discussion}	retirar discusión del archivo	Restaurar debate/comentario
#18	{Unrevised learning resources}	Recursos de aprendizaje sin revisión	Recursos de aprendizaje no revisados
#19	{Order content}	Pedir contenido	Ordenar contenido
#20	{The requested controller was not dispatchable.}	El controlador requerido no era gestionable.	El controlador solicitado no se ha podido enviar.
	(**) Error tipográfico de la página web		

Tabla 2. Ejemplos de las dificultades de traducción encontradas en la Fase 2

En la primera columna reproducimos las cadenas en la lengua origen (EN); en la segunda columna las cadenas traducidas a la lengua meta encontradas en la plataforma Serlo como parte de ese porcentaje del 75% ya traducido (ES: **español primera versión por parte de los voluntarios que participaron en este proyecto de Crowdin**); y en la tercera columna proponemos nuestra traducción de acuerdo con el uso idiomático del español (TRADUCCIÓN FINAL: **español revisado por la autora de este proyecto**).

6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE TRADUCCIÓN EN LA PLATAFORMA CROWDIN

No cabe duda de que la plataforma Crowdin ofrece diversas ventajas al usuario a la hora de traducir y localizar proyectos.

En primer lugar, podríamos destacar **la comodidad de su centralización**. No sólo la centralización de los archivos de un solo proyecto, sino que ofrece la posibilidad de colaborar y localizar en varios proyectos de manera que en una sola herramienta el localizador tiene la posibilidad de ampliar y gestionar un mayor volumen de trabajo de manera global.

Como localizadores, no podemos obviar la **facilidad de uso de su editor**, y las posibilidades que nos ofrece desde el inicio, sin que nosotros tengamos que preocuparnos por aportar ninguna memoria ni glosario al proyecto:

- Sugerencias de traducciones de acuerdo con la memoria de traducción del proyecto, que se va ampliando a medida que se van agregando cadenas traducidas.
- Sugerencias de traducciones de acuerdo con las traducciones de las cadenas del proyecto a otros idiomas.
- Traducción automática de Microsoft Translator.

- Glosario de términos del proyecto (aunque sólo si se han guardado como tal en el glosario del proyecto por los propios localizadores o por la persona que gestiona el proyecto en Crowdin).
- Enlace directo a la búsqueda de términos en la Wikipedia

Sin embargo, echamos de menos poder incorporar glosarios terminológicos específicos o memorias de traducción especializadas que nos ofrezcan una visión más amplia y más fiable de las traducciones. Si bien es verdad que en otros proyectos de traducción el localizador puede descargar los archivos en formato .XLIFF, y llevar a cabo la traducción en cualquier otra herramienta de su elección con la consiguiente posibilidad de usar las memorias y glosarios que desee.

Asimismo, el editor también nos avisa si detecta alguna traducción que no respete los caracteres propios de los códigos y etiquetas de los lenguajes HTML o XML (Figura 15). Aunque en un altísimo porcentaje vienen filtrados por defecto para que el traductor no modifique el código por error.

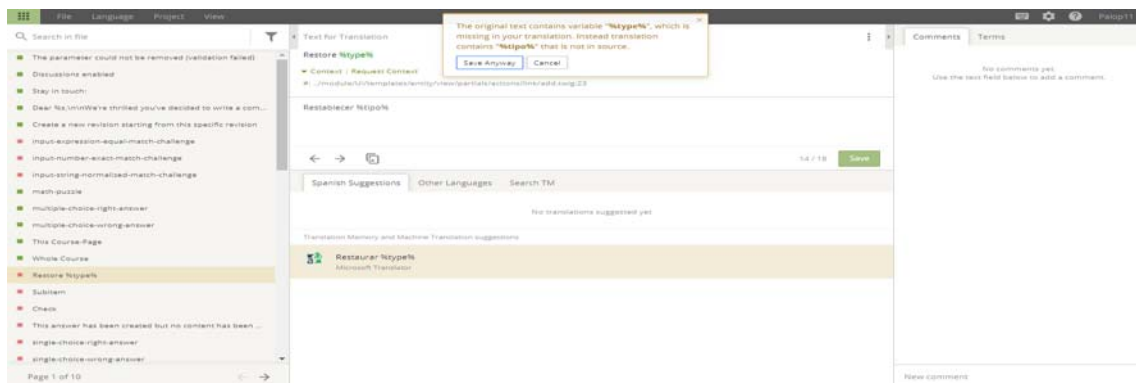


Figura 17. Ejemplo de mensaje de alerta por código. (Fuente: www.crowdin.com)

7. CONCLUSIONES FINALES

Tras el análisis de los resultados obtenidos en el proceso de localización de la página web *Serlo* dentro de la plataforma Crowdin, —y sobre todo de las dificultades encontradas en ambas fases—, nos damos cuenta de lo importante de contar con un texto de calidad, bien redactado, en la lengua origen.

Por este motivo, destacamos la falta de calidad y coherencia del texto de partida —ya traducido de otro idioma (DE>EN)—, y su localización sin el contexto adecuado, como nuestro mayor reto en este proyecto. Si bien el uso del editor de Crowdin es cómodo y de fácil manejo (también ofrece atajos de teclado), hemos tenido que invertir ese tiempo extra en buscar el contexto fuera de Crowdin.

En relación con el objetivo principal de nuestro proyecto, pensamos que lo hemos cumplido al proporcionar una descripción del proceso de localización del inglés al español de la herramienta web *Serlo* dentro de la plataforma Crowdin, junto con las dificultades encontradas en el mismo.

En cuanto a los objetivos específicos que nos habíamos fijado, hemos descrito el uso de la plataforma Crowdin desde el punto de vista de sus tres roles/usuarios principales: desarrolladores de software, empresas de software y localizadores de software. Si bien no han quedado suficientemente claras las ventajas y desventajas que ofrece a los mismos, lo que podría suponer una línea de investigación futura, pues entendemos —y de ahí nuestro interés— que el uso de este tipo de plataformas de gestión de localización van a seguir proliferando dando paso a una nueva manera de trabajar en futuro cercano.

Sin duda, explorar las posibilidades laborales reales que ofrece Crowdin y el auge de plataformas similares —actuales y futuras— es algo que como localizadores estamos obligados a investigar dentro de un área profesional que por su diversidad y especialización parece haberse desarrollado integralmente en el mundo web, al margen de los canales tradicionales.

8. BIBLIOGRAFÍA

- **Aguado de Cea, Guadalupe y Lorente Enseñat, Ana** (1997). "Software Localization': problemas lingüísticos y socioculturales" en *Actas de las IV Jornadas Internacionales de Terminología*, Unión Latina. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Departamento de Lingüística Aplicada a la Ciencia y a la Tecnología (Facultad de Informática). Disponible en: http://oa.upm.es/6543/1/Software_Localization.pdf
- **da Cunha, Iria** (2015). *El trabajo de fin de grado y de máster: Redacción, defensa y publicación*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- **Drucker, Peter F.** (1998). "The Coming of the New Organization" en *Harvard Business Review on Knowledge Management*, pp. (1-19). Harvard: Harvard Business School Press. Disponible en: <https://hbr.org/1988/01/the-coming-of-the-new-organization>
- **Esselink, Bert** (2003). "The evolution of localization", *The Guide to Localization*. Suplemento de *Multilingual Computing and Technology* 14(5): 4-7. Disponible en: <http://www.multilingual.com/downloads/screenSupp57.pdf>.
- **García-Saavedra Valle, María Teresa** (2002). "¿Traduces o localizas? La localización, futuro y presente de la traducción". En *Actas del I Congreso internacional de la asociación El Español, Lengua de Traducción (ESLETRA)*. Almagro: Centro Virtual Cervantes. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/lengua/esletra/pdf/01/029_garcia.pdf