

Titulo: Os procesos de g11n, i18n, l10n e a tradución

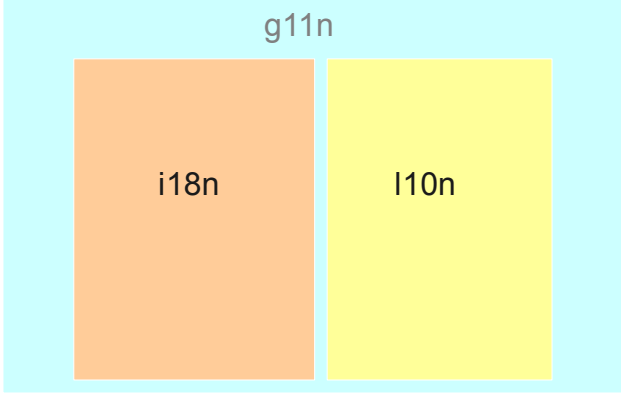
Autor: **Miguel Anxo Bouzada** para **Proxecto Trasno**

Licenza: **Creative Commons By SA** (recoñecemento, compartir igual) **v3**

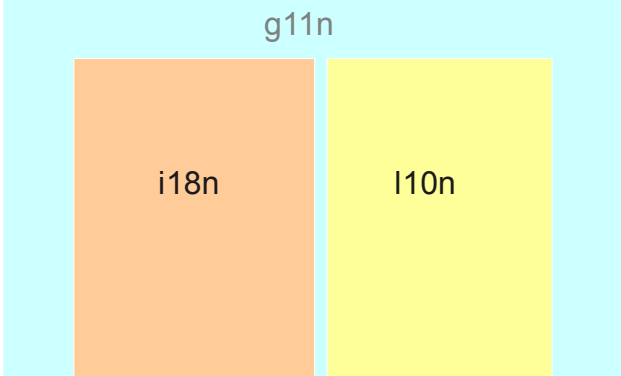
Data de revisión: 24/10/2010

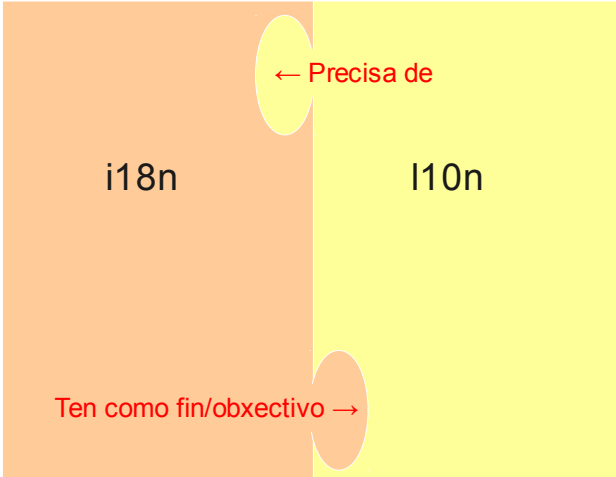
Pantalla	Comentarios
1 g11n i18n l10n	
2 globalization g 11 n	
3 internacionalization i 18 n	
4 localization l 10 n	
5 Como vemos, non son siglas senón abreviaturas ou acrónimos numerais como o inglés K9, K-nine (canine) ou o francés K7 K-sept (cassette)	
6 Globalización, internacionalización, localización... ah si, tradución!	Aínda que poida creerse que Globalización, Internacionalización e Localización son o mesmo, en realidade refírense a procesos ben diferenciados, pero que adoitan darse en sucesión ou aposición e que están relacionados entre si. Para empezar deberíamos facer referencia á Localisation Industry Standards Association (LISA) e buscar unha definición xenérica de cada un destes procesos
7 NOTA Son 8 diapositivas que se sobrepoñen 	Produto global, ciclo de desenvolvemento: • Analise de requisitos de produto • Internacionalización • Deseño do produto internacionalizado • Desenvolvemento do produto internacionalizado • Proba e control de calidade do produto internacionalizado • Localización • Localización do produto • Proba e control de calidade do produto localización • Asistencia e comercialización de produtos locais O software que se crea sen a previsión de ser

	adaptable a varios idiomas, enfronta, chegado devandito momento, altos custes de reprogramación, probas, e maior cantidade de fallos e vulnerabilidades. O proceso de deseñar software tendo en conta a súa futura adaptación a diferentes rexións e cultura coñécese como internacionalización (tamén coñecido como “i18n”). Este implica un gran traballo de enxeñería, principalmente durante a etapa de desenvolvemento. A localización (ou “l10n”) consiste en adaptar o software deseñado nun “idioma e rexión de orixe” a un novo “idioma ou rexión meta”. Isto require de varios procesos realizados principalmente por profesionais como tradutores, editores e enxeñeiros en sistemas. Cando o software a localizar foi internacionalizado durante a etapa de desenvolvemento, o traballo para QA é máis doado, o risco de fallas de seguranza é menor, o código do software non necesita ser modificado e a enxeñería só é necesaria nas probas. O proceso global non só inclúe a tradución de textos, senon tamén a adaptación de formatos de datas, divisas, medidas, números, fusos horarios e outros parámetros á cultura meta.
8 globalización g l10n	Título → pasar
9 A globalización consiste no estudo dos aspectos de mercado que afectan á comercialización en mercados internacionais dun determinado produto.	
10 A globalización tamén inclúe procesos de mercadotecnia (marketing), vendas e asistencia no mercado meta	
11 Resumindo: Combinación de servizos de internacionalización e localización que poden (deben) realizarse nos produtos coa fin de que sexan aptos para os mercados de diferentes países (versións locais).	
12 Falando de software: Globalización g11n ou NLS: Native Language Support é un termo empregado pola industria (especialmente por IBM, Sun Microsistem -agora Oracle- e Microsoft) que se refire conxuntamente a internacionalización e localización. Poderíamos resumilo coa fórmula: g11n = i18n + l10n	

13 Na industria en xeral empréganse outros termos como: a11y → accessibility m17n → multilingualization p11n → personalization e minoritariamente r3h → reach	
14 No caso da globalización de produtos tecnolóxicos, requírese a integración do proceso de localización tralas fases de deseño e internacionalización.	
15 	No sucesivo imos referirnos a estes termos no eido da informática, ou máis exactamente no eido dos aplicativos informáticos Polo que só empregaremos os termos internacionalización e localización
16 internacionalización i 18 n	Título → pasar
17 A internacionalización é o proceso de deseñar un produto de forma xenérica para que permita usar diversos idiomas e adecuarse ás características culturais sen necesidade de modificar o compoñente central (código fonte).	Tal e como o dí a W3C: A internacionalización é o deseño e o desenvolvemento dun produto, un aplicativo ou o contido dun documento de modo tal que permita unha doada localización con destino a audiencias de diferentes culturas, rexións ou idiomas.
18 Este proceso lévase a cabo durante a fase de deseño de programación e de desenvolvemento da documentación	
19 A internacionalización comprende todas as actividades que se realizan durante a fase de desenvolvemento de software para que un produto poida adaptarse doadamente aos distintos parámetros específicos dunha rexión (locale en inglés).	A internacionalización é a serie de tarefas que se deben levar a cabo para que un determinado elemento poida rexionalizarse. No caso dos programas informáticos debese retocar o código para que permita mostrar mensaxes en varios idiomas, por exemplo. Tamén implica toda a serie de tarefas sobre definición de estándares comúns, procedemento de traballo, etc.
20 A internacionalización xeralmente implica: 1. Un xeito de deseño e desenvolvemento que elimine obstáculos, usar Unicode; controlar a concatenación de cadeas; ou evitar que a programación dependa de valores de cadeas pertencentes á interface de usuario.	Un xeito de deseño e desenvolvemento que elimine obstáculos á localización ou a distribución internacional. Isto inclúe cuestións como (entre outras) usar Unicode ou asegurar, alí onde corresponda, un correcto tratamento das codificacións de caracteres anticuadas; controlar a concatenación de cadeas; ou evitar que a programación dependa de valores de cadeas pertencentes á interface de usuario.

21 A internacionalización xeralmente implica: 2. Prover características que pode que non sexan usadas ata o momento da localización. Engadir as etiquetas na DTD. Facer a CSS compatible con texto vertical ou outras características tipográficas alleas ao alfabeto latino.	Prover características que pode que non sexan usadas ata o momento da localización. Por exemplo, engadir na DTD etiquetas para activar o texto bidireccional ou a identificación de idiomas. Ou facer a CSS compatible con texto vertical ou outras características tipográficas alleas ao alfabeto latino
22 A internacionalización xeralmente implica: 3. Preparar o código para as preferencias locais, rexionais, lingüísticas ou culturais. Incorporando as características e datos de localización predefinidos a partir de bibliotecas existentes ou das preferencias do usuario.	Preparar o código para facer fronte ás preferencias locais, rexionais, lingüísticas ou culturais. Polo xeral, isto supón incorporar características e datos de localización predefinidos a partir de bibliotecas existentes ou das preferencias do usuario. Algúns exemplos son: formatos de data e hora, calendarios locais, formatos e sistemas de números, ordenamento e presentación de listas, uso de nomes persoais e formas de tratamento, etc.
23 A internacionalización xeralmente implica: 4. Separar do código o contido fonte dos elementos localizábeis, de modo que poidan cargarse ou seleccionarse alternativas localizadas segundo determinen as preferencias internacionais do usuario.	Separar do código o contido fonte dos elementos localizábeis, de modo que poidan cargarse ou seleccionarse alternativas localizadas segundo determinen as preferencias internacionais do usuario. Obsérvese que esta lista non inclúe necesariamente a localización do contido, o aplicativo ou o produto cara outro idioma; tratase máis ben de prácticas de deseño e desenvolvemento que facilitan esa migración no futuro, pero que tamén poden ter una utilidade considerable aínda que a localización non se produza nunca
24 O valor da internacionalización Pénsese no Y2K e todo o que esixiu tentar de "desfacer" a opción por campos de data de dous caracteres, baseada no suposto de que se interpretarían sempre como "19xx".	La internacionalización inflúe considerablemente na facilidade de localización do produto. Obviamente, resulta moito máis difícil e esixe moito máis tempo adaptar retrospectivamente un produto centrado nun idioma e cultura particulares que deseñalo desde un primeiro momento coa intención de presentalo mundialmente. De modo que, en condicións ideais, a internacionalización dáse como un paso fundamental no proceso de deseño e desenvolvemento, máis que como un engadido posterior que, a miúdo, pode implicar un difícil e custoso proceso de reenxeñería.
25 Resumindo: A internacionalización é o proceso de deseñar software de xeito tal que poida adaptarse a diferentes idiomas e rexións sen a necesidade de realizar cambios de enxeñería nin no código.	
26 localización I 10 n	Título → pasar

27 O proceso de localización consiste en adaptar un produto para adecualo ás necesidades lingüísticas e culturais do país, rexión ou idioma onde se pretende comercializar e usar.	
28 Para facer posible a distribución dun produto noutros mercados, o proceso de localización require outras tarefas ademais da tradución.	
29 Aínda que é considerada a miúdo sinónimo de tradución da interface de usuario e da documentación, a localización adoita ser un asunto considerabelmente máis complexo, que pode implicar a adaptación do contido en relación con:	OLLO Dduas diapos, a segunda engade o texto marcado
30 NOTA Son 8 diapositivas (unha por punto) que se sobrepoñen 1. formatos numéricos, de data e de hora; 2. uso de símbolos de moeda; 3. uso do teclado; 4. algoritmos de comparación e ordenamento; 5. símbolos, iconas e cores; 6. texto e gráficos que conteñan referencias a obxectos, accións ou ideas que, nunha cultura dada, poidan ser obxecto de mala interpretación ou considerados ofensivos; 7. diferentes esixencias legais; 8. e moitas outras cuestións.	A internacionalización debe cubrir os seguintes puntos: • Varios idiomas dispoñíbeis. • Diferentes convencións culturais. • Fusos horarios. • Formatos de horarios. • Formatos de datas. • Moedas internacionais. • Sistema de pesos e medidas (polgadas/centímetros, libras/gramos, etc.). • Códigos de caracteres (Unicode resolve facilmente este problema). • Formato de números (puntos decimais, separadores de milleiros, etc.).
31 A localización pode requirir incluso unha reelaboración exhaustiva da lóxica, o deseño visual ou a presentación, se a forma de facer negocios (por exemplo, as normas contábeis) ou o paradigma aceptado de aprendizaxe (por exemplo, énfase no individuo ou no grupo) na localidade de destino difiren moito en relación coa cultura orixinaria.	Pensem no distinto simbolismo das cores, un exemplo, o azul: Os anglofalantes do planeta chamáronlle (blue) a tristura e rendéronlle unha melodía. Pero en cuestións políticas no se puxeron de acordo: en Estados Unidos esta cor identifica aos demócratas e na Gran Bretaña, aos conservadores. O equivalente do termo azul tamén apunta en varias direccións, segundo as latitudes: significa xove, en xaponés; homosexual, en ruso, e borracho, en alemán.
32 	Tal e como amosabamos antes este gráfico, no que indicabamos como a g11n non era senón a suma da i18n e a l10n quedabamonos curtos, xa que realmente (cambio →)

33 NOTA Son 3 diapositivas (unha por punto) que se sobrepoñen 	Debemos velo como un todo, no que ambos procesos non son absolutamente independentes, senón que un ten como fin o outro e este a súa vez, depende do outro
34 E a tradución?	
35 Moitas veces falamos de localización como sinónimo de tradución, pero nada máis lonxe da realidade	
36 A tradución é tan só unha parte da localización que abrangue o que se refire a como se presenta a interface do usuario	
37 	
38 A documentación e, de habelas, as axudas contextuais e/ou anexas.	
39 Licenza: CC By SA	