

UNIVERSIDAD NACIONAL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO
ESCUELA DE LITERATURA Y CIENCIAS DEL LENGUAJE
MAESTRÍA PROFESIONAL EN TRADUCCIÓN (INGLÉS - ESPAÑOL)

**LA LOCALIZACIÓN DE *SOFTWARE* Y LAS EMPRESAS INFORMÁTICAS EN
COSTA RICA.
*ESTADO Y ORIENTACIÓN PARA EL TRADUCTOR NACIONAL***

INVESTIGACIÓN MONOGRÁFICA

Trabajo de graduación para aspirar al título de
Magíster en Traducción
(Inglés-Español)

Allan Martín Pineda Rodríguez
Carné 960078-8
2004

Agradecimientos

A Dios por darme la oportunidad de vivir esta experiencia y aprender cada día más.

A la profesora Margarita Novo por su orientación para llevar a cabo esta ardua tarea.

A mis profesores de maestría por todo lo que aprendí con ellos, en particular a Sherry Gapper por toda su ayuda incondicional, por sus consejos y por ser un verdadero ejemplo a seguir. Al profesor Carlos Francisco Monge, por sus tan detalladas y acertadas sugerencias para esta monografía; a la profesora Marcela Herrera por su valiosa colaboración.

A mi familia por siempre estar ahí, a mis padres por todo su amor y por el sacrificio que han hecho para que yo llegue hasta donde he llegado. A mis hermanas Brenda y Yahara, por ser modelos de superación y de perseverancia. A Nazareth por su paciencia y comprensión.

A mis compañeros de maestría que me han brindado su apoyo y sus consejos, y de quienes siempre guardaré el más grato recuerdo.

Al señor Erick Kauffman quien me orientó para dar los primeros pasos en esta investigación; sin su ayuda inicial este trabajo hubiese sido muy difícil de realizar. Al señor Oscar Rodríguez y a todos los gerentes y representantes de las empresas que me brindaron su amable cooperación.

¡Gracias infinitas!

RESUMEN

Esta monografía presenta el estado actual de la localización de *software* en las empresas informáticas de Costa Rica. Como una primera parte se hace énfasis a la historia de la Informática en el país y a los antecedentes generales de la localización de *software*. El trabajo continúa describiendo el proceso de la localización de *software* y haciendo referencia a los elementos que componen tan delicado procedimiento. Como segunda parte de la investigación se estudia el ambiente de la localización de *software* en Costa Rica. Se tocan aspectos tales como el mercado de las empresas informáticas, las necesidades en cuanto a la localización de sus productos, los requerimientos de estas compañías para trabajos de localización, etc. Para realizar esta segunda parte se empleó el uso de cuestionarios para tener una fuente directa de información. El propósito es brindar al traductor nacional una visión general de lo que es la localización de *software* y presentarla como una futura fuente de trabajo para la traducción costarricense.

Descriptores: Localización de *software*, Empresas informáticas, Proceso de localización, Niveles de localización, Traductores, Ingenieros informáticos, *Software* en español, *Software* en inglés.

Índice

ÍNDICE	¡ERROR!MARCADOR NO DEFINIDO.
INTRODUCCIÓN	3
1. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
3. HIPÓTESIS.....	5
4. PROCEDIMIENTOS DEL TRABAJO.....	6
5. ESTRUCTURA DE LA MONOGRAFÍA.....	7
CAPÍTULO I - MARCO TEÓRICO-METODOLÓGICO	9
1. <i>SOFTWARE</i> COSTARRICENSE.....	9
1.1 <i>Introducción</i>	9
1.2 <i>Reseña histórica</i>	10
1.3 <i>Empresas informáticas costarricenses</i>	11
2. LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i>	13
2.1 <i>Reseña histórica de la localización de software</i>	13
2.2 <i>Alcances y futuro de la localización de software</i>	15
3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	17
4. METODOLOGÍA.....	18
4.1 <i>Definición del problema</i>	18
4.2 <i>Propósito del estudio</i>	19
4.3 <i>Plan de trabajo</i>	19
4.4 <i>Cuestionario</i>	20
4.5 <i>Selección de la muestra</i>	21
4.6 <i>Puesta en marcha del trabajo de campo</i>	22
4.7 <i>Procesamiento de la información</i>	22
4.8 <i>Análisis e interpretación de los resultados</i>	23
CAPÍTULO II - LA LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i> Y EL TRADUCTOR	24
1. INTRODUCCIÓN.....	24
2. COMPONENTES EN UN PROYECTO DE LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i>	26
2.1 <i>Archivos del programa</i>	27
2.2 <i>Ayuda en línea</i>	28
2.3 <i>Documentación</i>	28
2.4 <i>Sitios en la Internet</i>	29
2.5 <i>Personas involucradas en el proyecto</i>	29
3. EL TRADUCTOR Y EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i>	31
3.1 <i>Condiciones de quien traduce</i>	31
3.2 <i>Capacidad, ritmo y costo del trabajo</i>	33
3.3 <i>Herramientas de traducción</i>	34
4. CÓMO SE ORGANIZA UN PROYECTO DE LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i>	36
4.1 <i>Niveles de localización</i>	36

4.2 <i>El proceso de localización</i>	37
5. LA TRADUCCIÓN DE DOCUMENTACIÓN (UN CASO PARTICULAR)	40
6. CONCLUSIÓN	44
<u>CAPÍTULO III - ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA</u>	46
1. INTRODUCCIÓN	46
1.1 <i>Variables</i>	47
2. PROCESO DE ENCUESTA	47
3. PROCESO DE ANÁLISIS	48
3.1 <i>Empresas bilingües (español - inglés)</i>	49
3.1.1 Producción de software	49
3.1.2 Proceso de localización de software	49
3.1.3 ¿Quién localiza?	50
3.2 <i>Empresas monolingües (español)</i>	52
3.2.1 Interés en países de habla inglesa	52
3.3 <i>Empresas bilingües y monolingües (preguntas en común)</i>	53
3.3.1 Elementos necesarios para adaptar sus productos al inglés	53
3.3.2 Capacidad de los traductores nacionales	54
3.3.3 Requisitos y necesidad del traductor	55
3.3.4 Alternativas para facilitar el proceso	58
3.3.5 Futuro de la localización	59
3.3.6 Necesidad de empresas en localización.....	60
3.3.7 TLC y exportaciones de productos de software	61
3.3.8 El término “Software Localization”	62
4. CONCLUSIONES.....	63
<u>CONCLUSIONES</u>	65
<u>CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LA LOCALIZACIÓN DE SOFTWARE</u>	66
<u>CONCLUSIONES RELACIONADAS CON LAS EMPRESAS INFORMÁTICAS NACIONALES</u>	68
<u>APORTACIONES</u>	71
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	73
<u>ANEXOS</u>	75

INTRODUCCIÓN

1. Antecedentes y justificación

La localización de *software* es un ámbito nuevo en la traducción costarricense. Si bien es cierto en este país se han creado muchas empresas de traducción, e incluso muchas empresas informáticas, existe un vacío y una necesidad en cuanto a la oferta de este tipo de trabajo de traducción técnica.

En primer lugar, es necesario definir “localización”, y para eso se utiliza lo expuesto por la Asociación de Estándares de la Industria de la Localización o como se le conoce por sus siglas en inglés “LISA”. En su página en la Internet www.lisa.org, esta organización define el término *localization* de la siguiente manera:

“Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold”.

El término se especifica más al agregar el término *software*. Como se encuentra en el libro *The Map* (Williams, 2002 : 15):

“Software localization is the process which adapts a software product for a target language and culture. This includes adapting the interface, online help files as well as the accompanying documentation”.

Uno de los principales objetivos para realizar este estudio es presentar de manera descriptiva los elementos que están en juego en el trabajo de localización, tanto desde el punto de vista de las empresas informáticas como de la traducción, y a la vez motivar a los traductores nacionales a incursionar en esta labor al ofrecerles

los conocimientos necesarios para hacerle frente a trabajos de gran envergadura, como sería el laborar en proyectos de este calibre.

En cuanto a los proyectos de investigación de la Maestría en Traducción de la Universidad Nacional de Costa Rica, no hay proyectos o investigaciones previas en el campo de la localización de *software*. Incluso en lo que concierne a la bibliografía específica, ésta es en inglés (Dohler, 1997; Esselink, 2000; Savourel, 2001). Existen artículos en la Internet y páginas de empresas dedicadas a la localización, pero de igual manera, la información es mayoritariamente en inglés. Ese también es otro motivo para la realización de este trabajo, para tener la oportunidad de aportar conocimientos primordiales en este campo y motivar la investigación y el estudio profundo de la localización en el plan de Maestría en Traducción de la Universidad Nacional.

Para Costa Rica, es de vital importancia actualizar conocimientos y tratar de competir a nivel global. Uno de esos aspectos que hace falta por desarrollar en el ámbito de la traducción es el de la localización de *software*, el cual podría decirse que está en pañales. Esa falta de conocimiento contrasta con el desarrollo de la Informática en el país, ya que las empresas nacionales expresan una necesidad por realizar este tipo de trabajo de traducción.

2. Objetivos

Los objetivos de esta investigación son los siguientes:

- Describir los diversos componentes lingüísticos, técnicos y administrativos así como la organización de un proyecto de localización de *software*.

- ✓ Identificar los procedimientos por seguir en un proceso de traducción en localización de *software*.
- ✓ Analizar el papel de los diferentes recursos necesarios para la labor de localización de *software*, enfatizando la labor del traductor en este tipo de proyectos.
- Analizar el estado actual de la traducción en localización de *software* en el mercado nacional.
 - ✓ Identificar la situación y necesidades básicas de traducción que requieren las empresas nacionales de informática.
 - ✓ Determinar la posibilidad de la localización de *software* como una fuente de trabajo para los traductores nacionales.

3. Hipótesis

La industria de la localización de *software* es algo compleja, pues están en juego muchos factores tales como la disponibilidad de personal humano (coordinadores de proyectos, ingenieros en sistemas, traductores, etc.), las herramientas de traducción y programación, y las técnicas y métodos estandarizados empleados en esta labor. Todos estos componentes trabajan en un proceso para adaptar un producto, acá es indispensable conocer cada paso de este procedimiento y entender su planificación y puesta en práctica.

Este es un novedoso campo que podría ser una puerta a grandes oportunidades de trabajo para los traductores nacionales. Esta investigación presenta una guía de conocimiento para las industrias de traducción en el mercado

costarricense, con esto los traductores podrán ofrecer un grado alto de confiabilidad una solución a las empresas informáticas de este país al ofrecer el personal y los recursos necesarios para llevar a cabo importantes proyectos en el medio tecnológico.

La hipótesis de esta investigación es que un conocimiento y una planificación adecuada del trabajo en localización de *software* representan una oportunidad laboral importante para el traductor en las empresas informáticas nacionales.

4. Procedimientos del trabajo

Las estrategias o modelos de trabajo para realizar esta investigación parten de una labor de indagación bibliográfica, con lo cual se pretende establecer las bases teóricas de la traducción en localización de *software*, y conjuntamente realizar un trabajo de campo para determinar las necesidades básicamente de demanda en el mercado informático costarricense.

Para realizar la primera parte de este modelo de trabajo ha prevalecido el uso de bibliografía en inglés. Al ser la localización un tema relativamente nuevo en el país, fue necesario recurrir a la Internet para conseguir algunos libros que ofrecieran datos reales, actuales y con buen fundamento, necesarios para el desarrollo de esta investigación. Además se contó con algunos sitios especializados en el tema de localización de *software* que proporcionaron algunos artículos que ayudaron a complementar la información de los libros.

El segundo aspecto es la exploración de campo con el uso de cuestionarios a empresas informáticas, así como a profesionales en Informática, que con su

experiencia y conocimientos ofrecieron sus puntos de vista y establecieron las necesidades de la traducción en su área de trabajo.

5. Estructura de la monografía

Esta investigación monográfica consta de cuatro secciones.

El capítulo I que presenta el marco teórico-metodológico del proyecto se divide en dos secciones, primero inicia con dos aspectos muy importantes de este trabajo como son: las empresas informáticas en Costa Rica y la localización de *software*. Se toman en cuenta detalles tales como los orígenes del *software* en el país y algunos datos generales de las empresas informáticas. Seguidamente se estudia el tema de la localización de *software* introducido por una reseña histórica y más adelante se exponen los alcances más importantes de esta labor, así como su futuro en el mundo de la Informática y la Traducción.

A continuación se establece la relación de la localización y las empresas de *software* así como la definición del problema a tratar; más adelante se hace referencia al plan de trabajo y a los instrumentos utilizados en la recolección de la información. Posteriormente se define más a fondo el tipo de empresas que se utilizaron para realizar la investigación y finalmente se habla del análisis de los resultados.

En el capítulo II se presenta la relación de la localización de *software* con el traductor. Se da especial énfasis al proceso de localización y a los componentes que participan en dicho trabajo. Se habla del papel del traductor y de otras generalidades, así como de la organización dentro de este tipo de proyectos. Como aspecto

adicional se toma en cuenta un caso particular que ejemplifica de manera más detallada lo que conlleva el trabajo de localización. Toda esta información sirve de preámbulo para el siguiente capítulo, ya que el análisis de los datos sería algo difícil de comprender sin antes tener los conocimientos básicos de la localización de *software*.

Para el capítulo III se presenta el análisis de la información recolectada en el trabajo de campo. Dentro de este análisis se da énfasis al enfoque cuantitativo de la investigación, ya que esos números ofrecen una visión más profunda que ayuda a describir la relación de la localización con las empresas de *software*.

Para finalizar se presentan los alcances del estudio así como algunas recomendaciones que ofrecen una guía tanto para los traductores como para las empresas informáticas.

Capítulo I.

Marco teórico-metodológico

1. Software costarricense

1.1 Introducción

Siendo Costa Rica un país en vías de desarrollo, ha logrado sobresalir tanto en aspectos sociales como económicos con respecto al resto de Latinoamérica. Para muestra se menciona la estabilidad política y la democracia del país, además del nivel intelectual de la población que es bastante aceptable para los nuevos retos en el progreso nacional.

Hasta hace unas décadas se hablaba de la producción del café y el banano como principales fuentes de producción. Sin embargo esto ha cambiado debido a la etapa de desarrollo que atraviesa el país, a la necesidad de buscar nuevas opciones de trabajo, de nuevos destinos para la exportación y además gracias a la disposición del gobierno de apoyar la educación como arma fundamental para lograr altos objetivos en la sociedad.

Todo esto ha propiciado que ya no sólo se vea a Costa Rica como el exportador de frutas y turismo, sino que se vea al país como una nación que aprovecha adecuadamente los recursos humanos y técnicos de los que se dispone. Es por esto que la Informática es un campo de la industria que ha tomado un lugar importante en el desarrollo del país. Instituciones educativas estatales como el Instituto Tecnológico de Costa Rica, la Universidad de Costa Rica, la Universidad

Nacional y el Instituto Nacional de Aprendizaje, así como instituciones especializadas como CENFOTEC (Centro de Formación en Tecnologías de Información) han motivado a que las empresas productoras de *software* y los productos derivados de esas empresas se coticen muy bien tanto en el país como fuera de él.

1.2 Reseña histórica

Durante la década de 1970 se abren las primeras carreras en Informática en universidades estatales y se crean las primeras empresas de teleproceso. Para la siguiente década se unen las universidades privadas a las públicas en lo que respecta a la capacitación en Informática. Surgen otras empresas en este mismo campo y se eliminan impuestos a los equipos de cómputo, creando un ambiente de optimismo entre los informáticos del país (Vargas, 2001).

De acuerdo con Roy Vargas, durante la década de 1990 se desarrolla una gran cantidad de compañías informáticas y en el plano mundial el país gana prestigio al ingresar oficinas regionales de Oracle y Microsoft, además del inicio de operaciones de Intel en 1997. Es precisamente en ese año que se funda CAPROSOFT (Cámara de Productores de *Software*) para darle un mayor apoyo a las empresas y a los productos informáticos del país, que en junio del 2004 cambió su nombre a CAMTIC (Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación).

Esta historia aún está en crecimiento y avanza a grandes pasos, pero hay que tener cautela y dar esos pasos de forma segura. Muy bien se menciona en el artículo de *Software, Informe Especial* de la revista *Estrategia y Negocios* (2004 : 160) que ya

se habla de consolidar y promover a una “Costa Rica verde e inteligente” para llegar a nuevos mercados, así que el futuro es promisorio y no hay que desaprovecharlo.

1.3 Empresas informáticas costarricenses

CAPROSOFT ahora CAMTIC en el 2004, ha sido la organización que en mayor parte ha controlado y apoyado al sector informático costarricense. Esta cámara se fundó en 1997, y su propósito fundamental es acoplar a las empresas nacionales de producción de *software* en un solo grupo que logre fortalecer dicha industria y de esta manera desarrollar productos innovadores de gran calidad en el área tecnológica (www.caprosoft.org).

Según esta organización, en la actualidad existen alrededor de 150 empresas dedicadas al desarrollo de *software*, que ofrecen una gran variedad de aplicaciones y que se caracterizan por su excelente calidad. Esto hace que se considere a Costa Rica como el país con mayor número de desarrolladores de *software* per cápita en el mundo. Entre las áreas de desarrollo de *software* se encuentran: banca y finanzas, recursos humanos, salud, educación, inteligencia artificial, migración de datos, comunicaciones, turismo, producción, aplicaciones para Internet, administración, y otras.

Para entender el mercado del *software* y tener una mejor idea del estado actual en el sector informático en Costa Rica, a continuación se presentan algunos datos extraídos de un artículo publicado en la sección de *e-strategia* de la revista *Estrategia y Negocios* del mes de marzo del 2004:

- Empresas desarrolladoras:
 - 105 empresas en total
 - 30 son exportadoras
- Ventas:
 - US\$ 170 millones
- Producción:
 - 58,8% consumo interno
 - 41,2% para exportación
- Exportaciones:
 - US\$ 70 millones
- Destino de las exportaciones
 - 38% América Central
 - 62% restante:
 - 35% Estados Unidos
 - 25% México
 - 17% Canadá
 - 14% Caribe
 - 5% Sudamérica
 - 4% Resto del mundo
- La industria está compuesta por:
 - 9% grandes
 - 31% medianas
 - 43% pequeñas
 - 17% microempresas

Cuadro 1. Datos del *software* costarricense (Szafirsztein, 2004 : 156)

De las compañías que producen *software* en Costa Rica, más del 50% están afiliadas a CAPROSOFT. Por esta razón se toman los datos que la Cámara ofrece acerca de las empresas y sus representantes, para entrar en contacto con ellos y consultarles acerca de su situación actual y productos. Parte de este contacto tiene el propósito de investigar la posición de estas compañías con referencia al proceso de localización de *software*; tema que se desarrolla en la siguiente sección y que se profundiza en los próximos capítulos.

2. Localización de *software*

2.1 *Reseña histórica de la localización de software.*

La localización de *software* consiste en la adaptación de programas informáticos, haciendo que dichas aplicaciones logren su objetivo funcional en diferentes idiomas y países, adecuando todos los aspectos, sean técnicos o de funcionamiento, de forma y de fondo; y además incluyendo rasgos lingüísticos y culturales del país o región en donde se distribuirán.

Esta transformación no sólo se limita a la traducción de simples manuales de un producto informático, sino que se trabaja en un proceso muy complejo que incluye diferentes etapas y elementos. Todo esta labor se realiza con el fin de que el producto logre una adaptación real al lugar de destino. Como lo explica Bert Esselink en *A Practical Guide to Localization*, la diferencia entre traducción y localización se define de la siguiente manera: “Translation is only one of the activities in localization; in addition to translation, a localization project includes many other tasks such as project management, *software* engineering, testing, and desktop publishing” (2000 : 4).

La industria de la localización es nueva si la comparamos con otras funcionalidades de la traducción que tienen muchos años de existencia, como la traducción de textos literarios o el mismo estudio de la traductología. Esta industria empieza como una simple labor de traducción a principios de la década de 1980, como una necesidad de las industrias informáticas que tenían sus productos en el idioma inglés y requerían traducirlos a otros idiomas.

Esselink (2000 : 4) detalla que aproximadamente un 80% de los productos informáticos son creados en inglés o desarrollados en Estados Unidos y hasta incluso en otros países se hace el programa primero en inglés y luego se adapta a su lengua materna. La necesidad de la internacionalización llevó a las empresas informáticas a contratar traductores tanto de planta como externos para lograr adaptar localmente sus productos. Sin embargo toparon con que no tenían ni el tiempo, ni los conocimientos o recursos para hacer frente a tan ardua labor. Es entonces cuando surgen empresas dedicadas exclusivamente a este trabajo de traducción de documentación técnica y de programas informáticos.

A principios de la década de 1990 estas nuevas empresas que traducían un producto a varios idiomas o a un solo idioma empezaron a ofrecer otras funciones relacionadas con la Informática como la ingeniería, evaluación, publicación, impresión y soporte, para efectuarlas de manera conjunta en el proceso de localización (Esselink, 2000 : 6).

En 1990 se funda en Suiza la Asociación de Estándares de la Industria de la Localización o *LISA* por sus siglas en inglés, con la intención de agrupar la industria de la Tecnología de la Información (informática) con las empresas que proveen los servicios de localización. Como lo cita Esselink, la misión de esta organización es “promoting the localization and internationalization industry and providing a mechanism and services to enable companies to exchange and share information on the development of processes, tools, technologies and business models connected with localization, internationalization and related topics” (2000 : 8).

De esta manera inicia la historia de la localización de *software* tomando como punto de partida a Europa, y países como Irlanda, cuyo gobierno ha sido fundamental para el crecimiento de esta industria, ya que promueve y estimula la inversión en este tipo de labor, cosa que en un principio podría haber parecido riesgosa por ser un campo novedoso, pero que con el tiempo ha demostrado ser todo un éxito.

2.2 Alcances y futuro de la localización de software

La industria informática se ha desarrollado en su mayoría en inglés y para efectos de la localización de productos los grandes mercados han sido Francia, Alemania y Japón. En un segundo lugar están Brasil, Italia, España, Suiza, Noruega y Holanda. Pero los idiomas más localizados han sido francés, italiano, alemán, español y japonés (Esselink, 2000 : 8).

El proceso de localización es muy complejo y abarca diferentes etapas, para lograr su objetivo. Además existen diferentes niveles de localización para cada tipo de producto y cada propósito dentro de las necesidades del productor de *software* y del mercado meta al cual va dirigida la aplicación informática. Todo esto se trata en detalle en el siguiente capítulo sobre el proceso de localización de *software*.

Suele afirmarse que el inglés es el idioma universal, pero no cabe duda que los demás idiomas no dejarán de existir, por lo tanto no se puede pretender que todos los programas informáticos de acá hacia el futuro se realicen en inglés y así se resolverá el problema de la diferencia de lenguas, y ya no sea necesaria la localización. Es más, la localización o adaptación incluso se presenta dentro del

mismo idioma y no solo en el ámbito de la Informática ya que si hablamos de cosas tan simples como una receta, hay que convertir medidas de libras a kilos, adaptar temperaturas, adaptar el nombre de muchos ingredientes que tienen diversas designaciones en países del mismo idioma, etc. La localización siempre será necesaria, y en el caso de la informática, con mucho más razón; pues también se pretende que el usuario se sienta cómodo al trabajar con determinado programa, y qué mejor comodidad que hacerlo en su idioma materno y respetando todo su acervo lingüístico y cultural.

La localización a nivel mundial, tiene un futuro promisorio. Ahora surge la pregunta de si Costa Rica necesita adaptar a otros idiomas sus productos de *software* y siendo así, si en el país existen los recursos necesarios para desarrollar esa industria tomando en cuenta la posibilidad de exportar productos informáticos a países de habla inglesa y hacia otros países e idiomas. Dichas respuestas se expondrán en el capítulo de análisis, luego de obtener los datos proporcionados por las mismas empresas informáticas nacionales.

Esselink afirma que el mercado de la localización de *software* aumenta día con día. Se estima que a un ritmo de 30% anualmente, por lo tanto la necesidad de empresas de este tipo es creciente. Sin embargo no todo es tan fácil como tener un grupo de traductores y de ingenieros en informática, ya que lo idóneo es tener a traductores con gran conocimiento de tecnología informática y a ingenieros en Informática con mejores destrezas en el idioma (2000 : 8).

3. Tipo de investigación

A partir de los objetivos mencionados al inicio de este trabajo, se destacan dos aspectos esenciales en este proyecto. El primero tiene que ver con el proceso de localización de *software*, ya que de momento se conoce muy poco de esta metodología de trabajo por parte de los traductores nacionales. Esta investigación inicial es teórica, ya que lo que se hace es describir la metodología general empleada en este proceso para que el traductor conozca los requerimientos básicos y el funcionamiento de la localización de *software*. La meta es que el traductor nacional tenga alguna preparación, aunque sea básica, al momento de enfrentar un tipo de trabajo del calibre de traducir *software* para otro país, idioma y cultura o para traducir *software* de otras latitudes hacia Costa Rica.

El segundo aspecto, tiene que ver con la relación existente entre el proceso de localización de *software* y las empresas costarricenses de *software*. Con respecto a esto, los datos existentes son insuficientes, por lo tanto se puede decir que la única manera de encontrar respuesta al estado entre la localización y las empresas informáticas es por medio de un instrumento de recolección de datos. Dicho en otras palabras preguntar directamente a los involucrados acerca de lo que piensan, cómo se sienten, qué necesitan, qué esperan, etc., y determinar las conclusiones del caso para entender dicha situación.

Seguidamente se explica con mayor detalle la metodología que se lleva a cabo para conocer a fondo el estado de los actores principales: localización y empresas. Con respecto a la primera parte de la investigación, ésta ha sido básicamente bibliográfica. Para la segunda parte es necesario realizar una

investigación estadística que nos demuestre con números la situación actual de este proceso y su relación con el mercado. De tal modo que el sondeo a realizar en esta otra etapa será cuantitativo.

4. Metodología

La segunda parte de la investigación es la que requiere un mayor estudio y cuidado. A continuación se establecen las pautas a seguir en esta investigación estadística cuantitativa. Siguiendo el modelo de Miguel Gómez Barrantes (2000 : 36), se pueden plantear tres etapas:

- a) planeamiento y preparación;
- b) ejecución del trabajo de campo;
- c) procesamiento y análisis de los resultados.

Sin embargo para tener una idea más clara del trabajo que se realizó, a continuación se presenta en mayor detalle las etapas que explican la metodología utilizada en la investigación.

4.1 Definición del problema

Como lo define Gómez Barrantes, “en todo estudio, lo primero que se debe hacer es determinar qué es lo que se quiere investigar” (2000 : 36). En esta etapa del trabajo lo que se desea conocer es el estado del proceso de localización de *software* dentro de las empresas informáticas nacionales, saber si se utiliza en la actualidad, si es o no factible su uso, qué es lo que hacen las empresas de *software* si desean exportar sus productos a otros países donde no se habla español, cuál es el papel

del traductor en este proceso, cuál es el futuro de la localización de *software*; básicamente esas son las interrogantes más importantes para descubrir en la investigación. Esto es lo que se conoce como variables de la investigación.

4.2 Propósito del estudio

El propósito específico del estudio se expone en esta hipótesis: el proceso de localización de *software* en empresas informáticas costarricenses representa una oportunidad de trabajo para los traductores nacionales (ver Introducción, sección 3). Para someter a prueba esta posibilidad es necesario realizar este estudio exploratorio que al final de cuentas dirá si es cierto o no que el proceso de adaptación de *software* es una buena opción para el traductor costarricense.

4.3 Plan de trabajo

Lo primero es encontrar la fuente primaria de información, que en este caso fue la Cámara de Productores de *Software* de Costa Rica, ya que es la organización que agrupa a la mayoría de empresas de *software* en el país; es decir toda la información con respecto a número de empresas informáticas, tipos de productos, exportaciones y demás detalles que se manejan a través de ella. En CAPROSOFT existen datos importantes pero insuficientes referentes al proceso de localización de *software*, es por esto que se tomó en cuenta no tanto a esta organización, sino a sus afiliados. Gracias a la información que CAPROSOFT tiene en su página *web* se obtuvo los datos de contacto con las empresas nacionales de *software*. Una vez

establecido este punto, lo que siguió fue establecer el instrumento para recopilar los datos.

4.4 Cuestionario

El cuestionario es parte fundamental de esta investigación por tratarse del instrumento utilizado para recopilar los datos. Existen diversos tipos de cuestionarios y de preguntas. Gómez Barrantes indica que las preguntas de un cuestionario deben tener dos cualidades fundamentales: confiabilidad y validez; además agrega que,

“una pregunta es confiable si al ser aplicada en condiciones esencialmente iguales a los mismos individuos, en diversas oportunidades, da lugar a las mismas respuestas; y reúne la cualidad de ser válida si las respuestas a que da lugar reflejan exactamente la realidad que se desea medir” (2000 : 54).

Asimismo el cuestionario puede componerse de preguntas abiertas o cerradas o una combinación de ambas. Cada una de ellas tiene sus ventajas y desventajas; las preguntas cerradas son fáciles de procesar y analizar pero limitan al interrogado, por otro lado las preguntas abiertas le dan libertad de respuesta al entrevistado, pero son más complejas para procesar y analizar. En este caso se utilizó una combinación de ambas.

El cuestionario se distribuyó en dos sondeos distintos, dependiendo del tipo de trabajo que realiza la empresa que representa el individuo encargado de responderlo; así pues si cumplía con determinadas características contestaría el cuestionario número uno y en caso contrario contestaría el cuestionario número dos. Para aclarar más este punto hay que tomar en cuenta si la empresa para la cual trabaja el entrevistado produce y exporta *software* a países de habla inglesa y de habla

hispana, o si solamente produce y exporta *software* a países de habla hispana; ahí radica la diferencia. En general algunas preguntas están en ambos cuestionarios, pero el primero de ellos (habla inglesa e hispana) consta de trece preguntas cerradas y cinco abiertas, para un total de dieciocho preguntas. Por otra parte el segundo cuestionario (únicamente habla hispana) tiene ocho preguntas cerradas y cuatro abiertas para un total de doce preguntas (Véase anexos N°1 y N°2).

4.5 Selección de la muestra

Gómez Barrantes sostiene que “todo estudio o investigación tiene como referencia un conjunto de unidades de estudio o elementos que pueden ser personas, animales, empresas, organizaciones, objetos, etc” (2000 : 7). En el caso en particular este trabajo de investigación tiene 83 unidades de estudio, que son las empresas afiliadas a CAPROSOFT. Esta población de 83 elementos es algo grande para efectos de la investigación, así que se tomó la decisión de realizar el estudio con base en una muestra de esa población.

El uso del muestreo se utiliza para extraer información general de un grupo grande (población) a través de una parte representativa de dicho grupo (muestra). Existen tres formas de selección de muestras: al azar, intencional y por conveniencia (Gómez Barrantes, 2000 : 10). Para esta investigación se hizo una selección aleatoria con ayuda de una tabla de números al azar y se consideró que 30 unidades de estudio es una muestra bastante representativa de la población de empresas costarricenses de *software*.

4.6 Puesta en marcha del trabajo de campo

Para este efecto se contó con la información sustraída de CAPROSOFT, en donde se encontraron datos de contacto (dirección, teléfono, correo electrónico, nombre del representante) de cada una de las empresas. Eso facilitó el trabajo pues lo único que hubo que hacer fue enviar el cuestionario por medio de la dirección de correo electrónico a dichas empresas y esperar una respuesta pronta y precisa. Cada mensaje de correo electrónico tenía un encabezado que explicaba muy bien el propósito del mensaje y de la investigación y además se aclaraba que respondería el cuestionario correspondiente al tipo de *software* que produce la empresa que representa. Como se explicó anteriormente en la sección del cuestionario.

4.7 Procesamiento de la información

Para procesar y analizar la información hubo que tomar en cuenta todos los cuestionarios, dividir primeramente cuales individuos contestaron el cuestionario número uno y cuales el cuestionario número dos. Una vez establecida esa separación se analizaron las preguntas en común para tener un dato general, y luego las preguntas individuales de cada cuestionario. Como resultado se obtuvo datos tanto específicos como generales de la muestra en estudio.

Cada uno de esos datos recolectados proporcionó detalles importantes que serán presentados en el capítulo tres y además estos datos sirvieron para dar apoyo a las conclusiones del trabajo y definir a ciencia cierta si la hipótesis presentada al inicio del trabajo tenía su fundamento.

4.8 Análisis e interpretación de los resultados

Estos resultados se obtuvieron gracias a los análisis estadísticos de los datos recolectados. Se requiere extremo cuidado para no contaminar dicha información. La estadística es la herramienta que ayuda a representar esos datos de manera que el lector general logre obtener una idea clara de la información obtenida. El uso de gráficos y tablas es primordial para hacer esa representación de los resultados. Es importante recalcar que gracias a los datos extraídos de esa muestra se crean conceptos generales acerca de la población en estudio y que de acuerdo con la correcta interpretación de esos datos se debe lograr una idea acertada del problema en cuestión: el estado del proceso de localización de *software* en las empresas informáticas costarricenses.

Capítulo II.

La localización de *software* y el traductor

1. Introducción

Aunque ya se estableció el término de localización de *software*, no se ha mencionado acerca del proceso de localización, no se ha definido claramente cómo se lleva a cabo. Habría que empezar por responder a la pregunta ¿por qué se lleva a cabo un proceso de localización de *software*? La respuesta se puede definir con la siguiente palabra: “necesidad”.

La tecnología de la información ha cambiado radicalmente la forma de ver las cosas, millones de computadoras son usadas a diario en todo el mundo y estas máquinas contienen programas que igualmente son utilizados por esos millones de usuarios, los cuales a la vez son los que al final demandan que los programas que utilizan estén en su mismo idioma y adaptados a su ambiente cultural. Estas personas necesitan entender, conocer y aprovechar al máximo los programas informáticos para obtener una mayor productividad.

Los usuarios necesitan interactuar con un producto adaptado a su idioma y a su ambiente. Ellos requieren que el programa se comunique en su mismo idioma, que todos los mensajes que vean en la pantalla de su computador sean comprensibles para ellos, que puedan ingresar datos: nombres, fechas, direcciones, dinero, etc., de la misma manera que si estuvieran llenando un formulario en el banco local.

Una vez identificada la necesidad, es conveniente establecer los componentes que llevan a cabo este proceso de adaptación. En realidad existen muchos elementos que hay que tener en cuenta para realizar un buen trabajo de localización. Estos componentes son de muchos tipos, existen los intangibles como son los códigos de los programas, el *software* utilizado para hacer cambios al programa y el ambiente cultural y social al cual se adapta; además de esto, existe otro tipo de componente: el ser humano. Dentro de este grupo de personas a cargo del proceso de localización se encuentran directores de proyecto, ingenieros informáticos o desarrolladores, traductores, lingüistas, editores, publicistas, comerciantes, y hasta el usuario final, entre otros muchos involucrados en esta labor.

¿Cuál es el papel del traductor en todo esto? El traductor es uno de esos componentes vitales, pues como ya se conoce desde la antigüedad, el traductor es aquella persona encargada de llevar un mensaje de un idioma a otro, o que es lo mismo en este caso, llevar el contenido de un programa de *software* a otro idioma y cultura. ¿Quién más si no un traductor para realizar esa labor?

Al ser el campo de la localización de *software* algo reciente, la traductología se ha mantenido al margen y sólo lo menciona como un campo de trabajo del traductor. Es por esta razón que se considera conveniente ahondar un poco para que la investigación aquí realizada establezca al menos los conocimientos básicos del proceso de localización de *software* y el papel del traductor en este campo de trabajo. Incluso, en el área de la Informática no se le ha dado al traductor el lugar que se merece cuando se habla de la localización. Como lo dice Per N. Dohler en su

artículo publicado en la Internet, *Facets of Software Localization – A Translator’s view* (<http://www accurapid.com/journal/softloc.htm>):

“Plenty of books on localization and internationalization have been written that are addressed to software engineers, web site designers, and others. Unfortunately, the role of the translator in the localization process has, to my knowledge, not been given any specific attention” (1997).

Así pues, ha llegado el momento de unir esos dos elementos, la localización y el traductor y darle a este último el mérito y la importancia que realmente tiene en el novedoso y difícil campo de la localización.

2. Componentes en un proyecto de localización de *software*

Lo importante es que hay que saber qué es lo que hay que adaptar a otro idioma y cultura. En el siguiente gráfico se muestran los componentes con los que se trabajaría en un proyecto de localización de *software*.

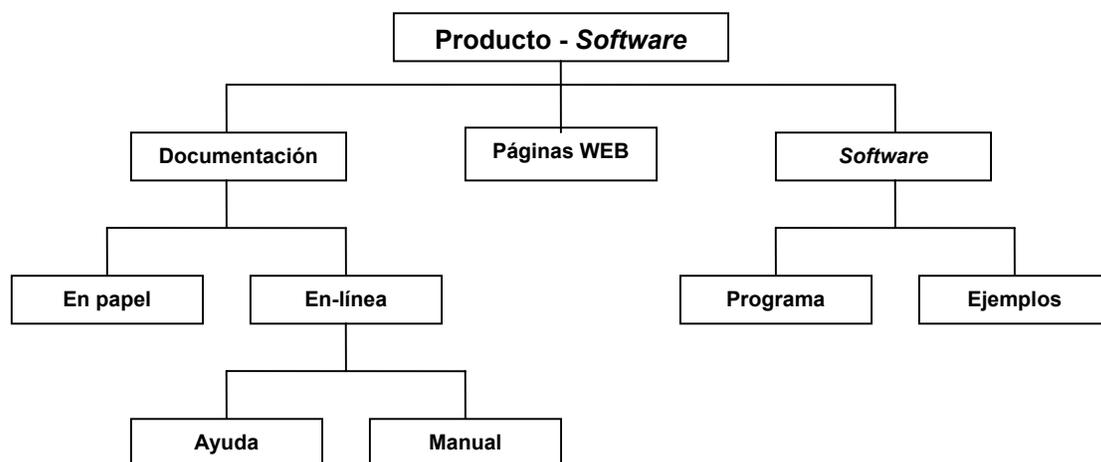


Gráfico 1. Objetivos de la internacionalización y la localización (Dunne, 2004)

El trabajo de localización de *software* es el proceso de preparar versiones locales de un producto informático. Este proceso involucra dos aspectos importantes: la traducción de material textual al idioma y convenciones de la localidad meta; y la adaptación de material no-textual y mecanismos de entrega tomados en cuenta por los requerimientos de esa localidad (Dunne : 2004).

En el libro *A Practical Guide to Localization*, Esselink menciona algunos de esos elementos que conforman el proceso de localización. A continuación se mencionan en forma general algunos de ellos.

2.1 Archivos del programa

Conviene reconocer el tipo de archivos con los que trabajan tanto el ingeniero en Informática como el traductor, ya que debe existir una comunicación muy bien establecida y trabajar en conjunto. Como se observa en la figura 1, la mayoría de aplicaciones de *software* incluyen: archivos del programa, archivos de documentación en línea o de ayuda en línea y archivos de lectura.

Esselink menciona que la mayoría de los archivos de un programa tienen extensiones como `.exe`, `.dll`, `.ocx`; otros archivos de ayuda son del tipo `.chm` o `.hlp`; y los archivos de lectura tienen la terminación `.txt`, `.wri` o `.doc`. (2000 : 11). Cada uno de ellos es diferente y la manera de traducirlos o adaptarlos varía de uno a otro, para lo cual se usan diversos programas de localización para hacer los cambios respectivos. De estos programas conocidos como herramientas CAT (Computer Assisted Translation) se hablará más adelante.

2.2 Ayuda en línea

Este tipo de archivos se desarrolla en lenguaje en HTML (HyperText Markup Language) y tienen la característica de estar enlazados entre sí, y con otros archivos, con el propósito de hacer su acceso más cómodo y rápido para el usuario. La persona a cargo de la traducción de estos archivos debe ser muy cuidadosa a la hora de modificar los enlaces en estos archivos, pues una letra o espacio de más o de menos, la no traducción o la traducción inadecuada o incluso una traducción correcta pero mal enlazada puede resultar en un archivo corrupto.

2.3 Documentación

En los archivos de documentación se encuentran los manuales para el usuario, las guías de instalación y de funcionamiento del programa. Usualmente se podría adaptar manuales concisos, con la desventaja de presentar un producto incompleto o mezclado (dos idiomas), lo cual no sería una buena presentación para el usuario final. Por lo tanto se recomienda traducir desde el empaque y etiquetas del producto y los folletos impresos que acompañan al programa hasta la totalidad de los archivos de ayuda, sean en línea o impresos (Esselink, 2000 :12).

Casi toda la documentación en línea se presenta en un tipo de archivo tipo PDF (Portable Document Format), lo cual es un reto adicional para el traductor cuando realiza el trabajo de localización, ya que estos archivos son bastante complejos de manejar, de forma similar a los archivos de HTML. Como se verá más adelante, en la mayoría de los casos este es el grueso del trabajo del traductor, la adaptación a otro

idioma de cientos y cientos de páginas de documentación en línea, de archivos de ayuda y de información precisa del *software*.

2.4 Sitios en la Internet

En la actualidad es muy común encontrar que cada producto tiene su sitio en la Internet. La casa matriz es responsable de ofrecer este material adicional a sus clientes y este es otro factor a tomar en cuenta cuando se realiza un proyecto de localización.

Según Esselink (2000 : 13), el tipo de información encontrada acá es del tipo de catálogos del producto, comercio electrónico, ayuda en línea, etc. Nuevamente los archivos de HTML y ahora de XML (eXtensible Markup Language) son la base que respalda este tipo de información en la Internet.

2.5 Personas involucradas en el proyecto

El proceso de localización de *software* no puede ser realizado por una sola persona; dependiendo del tamaño del proyecto es necesario que muchas personas se vean involucradas entre sí para obtener un buen resultado en la adaptación del programa. Tanto el creador del *software* como la compañía encargada de la localización son responsables del trabajo que se realice, y es muy importante que exista una buena comunicación entre las partes.

Esselink (2000 : 14) indica los dos equipos que trabajan en la localización del *software*. Primero está la compañía que produce el *software* quien encarga a alguien para que sirva de contacto inicial con la empresa que hará la adaptación del

programa. De igual manera tendrá en su equipo a un gerente de localización, un departamento de control de calidad y otro grupo de revisores, por lo general del país o región a donde se está adaptando el producto. Todo ese grupo estará en constante comunicación, y muchas veces tendrán que reunirse con el otro equipo de la empresa responsable de la localización.

Este segundo grupo encargado de la localización del *software* está conformado de la siguiente manera:

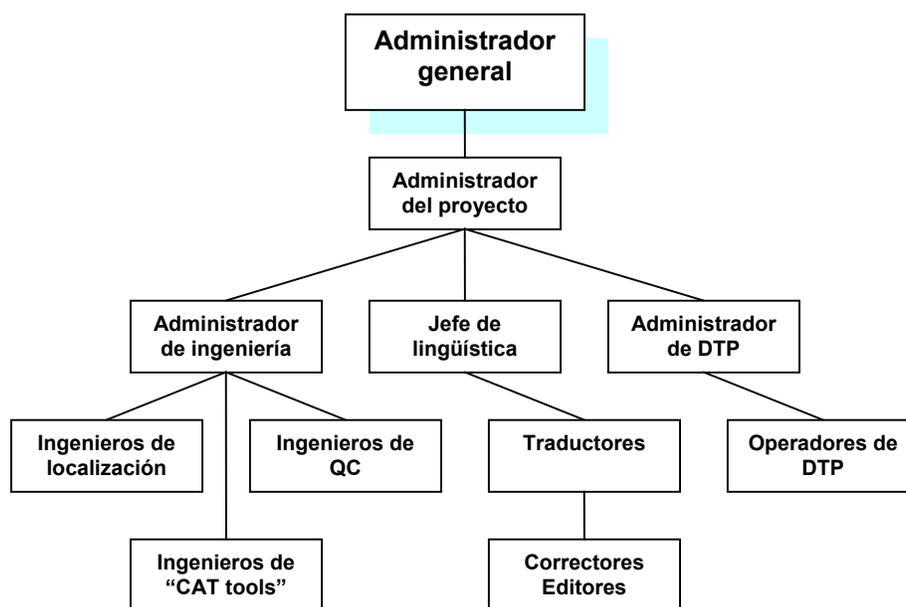


Gráfico 2. Empresa de localización (Esselink, 2000 : 14)

Este esquema jerárquico muestra el lugar de cada uno de los miembros en el trabajo de localización. Cabe destacarse que esto es sólo para dar una idea de los componentes humanos durante el procedimiento de la localización de *software*. Para la traductología es importante conocer el papel del traductor dentro de este proceso. Por lo general los traductores desempeñan varios de estos puestos de trabajo en el

orden jerárquico de la empresa, desde ser gerente general hasta ser corrector. La labor del traductor es traducir, y que lo haga bien o no, dependerá de sus conocimientos y habilidades en los idiomas y las culturas, tanto el de origen como el meta; sin embargo su trabajo también dependerá del grado de conocimiento informático y de las herramientas con las que se cuente. Por esta labor tan importante y diversa es que a continuación se presenta una sección del capítulo dedicada a esclarecer un poco más la labor del traductor en este tipo de procesos.

3. El traductor y el proceso de localización de *software*

Muchas veces el traductor trabaja en conjunto con el ingeniero informático en la etapa de traducción de *software*, ya que se necesita la ayuda de un experto; otras veces no se tiene al ingeniero al lado y por esta razón es importante que el traductor tenga un vasto conocimiento en los lenguajes de programación para poder realizar su labor de forma más independiente. Una vez que el *software* ha sido localizado hay que traducir la documentación, y es ahí donde el traductor desarrolla su mayor potencial, siempre en conjunto y con ayuda de los ingenieros y demás expertos, pero al final la parte básica del trabajo de localización la realizará el traductor.

3.1 Condiciones de quien traduce

Antes de efectuar un trabajo de localización, el traductor debe conocerse a sí mismo y evaluar su nivel de capacidad para enfrentar el reto, conocer sus habilidades y sus limitaciones. Ya sea que el traductor trabaje como empleado de planta o traductor ocasional, tendrá que cumplir con requisitos básicos para las

grandes empresas de traducción o localización. Para tener un ejemplo, solo en el caso de traducción, la compañía American Translators International (ATI) establece los siguientes requisitos (Hoft, 1995 : 185):

- Cinco años de experiencia como traductor a tiempo completo;
- Título universitario que lo acredite, preferiblemente con capacitación en un campo profesional;
- Capacidad de leer el idioma fuente con fluidez y escribir en su idioma materno a nivel de publicaciones;
- Contacto frecuente con su lengua materna, para asegurarse un uso adecuado y actual de la terminología;
- Equipo de cómputo;
- Diccionarios técnicos apropiados y material de referencia actualizado;
- Especialización en un campo técnico (informática, semiconductores, telecomunicación, medicina, etc.);
- Capacidad para trabajar de forma rápida, bajo presión, fines de semana y por las noches, y todo a un salario razonable.

En cuanto al campo de la localización de *software* Dohler dice que: “*in actual reality, translators are expected to have complete command of the tools required for software localization, know the market and a lot of products, know their own position in the process and workflow, and understand the constraints involved in ever shorter production cycles — all on their own*” (1997).

Si se habla del traductor como un localizador, Keiran Dunne (2004), menciona que esa persona debe dominar a profundidad elementos propiamente informáticos.

Algunos de esos conocimientos serían: programación en Visual Basic, C++, conocimiento en HTML y XML, editores de imágenes y fotos, amplio dominio de herramientas CAT, y Microsoft Office, solo para mencionar lo más conocido y común.

3.2 Capacidad, ritmo y costo del trabajo

La localización de *software* demanda mucho trabajo y mucha dedicación, hay que estar muy concentrado en lo que se hace y es conveniente tener un amplio dominio del tema y de las herramientas con que se trabaja, pero no todos los traductores tienen las mismas habilidades. Todo ser humano tiene un límite, y el traductor no es la excepción, según el tipo de trabajo que haga, dependiendo del idioma al que traduzca, del tipo de texto que traduce y de los instrumentos de trabajo que utilice, así variará su capacidad, velocidad y volumen de trabajo.

A continuación se plantean algunos parámetros que son convenientes de tomar en cuenta para conocer el ritmo de trabajo del traductor promedio. Es habitual que el trabajo del traductor se mida en páginas o palabras por día laborado. En el año 1995, el libro *International Technical Communication*, establecía las siguientes métricas de traducción (Hoft, 1995 : 49):

- La cuota para los traductores de las Naciones Unidas es de tres páginas por día;
- Robert Bononno, traductor independiente y profesor de traducción técnica de la Universidad de Nueva York dice que un estimado serían cinco páginas en una jornada de ocho horas, a este tiempo hay que agregar lo que sería el formato de la página, si incluye gráficos, cuadros, y todo el material adicional.

Desde el punto de vista económico, ¿cuánto le cuesta al cliente los servicios del traductor? En 1995, el costo promedio de traducir un manual técnico del inglés a un idioma europeo en los Estados Unidos era de \$50 US dólares por página, eso sin tener en cuenta las modificaciones a gráficos, edición de oficina o DTP (Desk-Top Publishing), impresión, o todo servicio adicional proporcionado por la compañía de traducción (Hoft, 1995 : 179). Estos números pueden aumentar dependiendo de los requerimientos del cliente, en este caso del productor del *software*.

Viendo estos datos es fácil reconocer que la traducción, como parte importante de la localización, es una labor muy costosa, pero necesaria. Es por eso que últimamente se le ha dado un gran énfasis al uso de la herramientas de traducción asistida por computador o CAT por sus siglas en inglés. Esta tecnología dentro del trabajo de localización y su desempeño junto con el traductor son el siguiente punto a desarrollar.

3.3 Herramientas de traducción

Todo traductor que se desempeñe en la labor de localización debe conocer que además de los glosarios generalmente diseñados por las empresas que desarrollan los productos de *software*, existe otro tipo de herramientas que facilitan la labor de traducción en localización. Esto es de gran ayuda ya que se puede trabajar con mayor rapidez y con la ventaja de estandarizar la terminología empleada. Este tipo de instrumentos se pueden dividir en tres tipos (Esselink, 2000 : 360):

- Memorias de traducción;
- Herramientas de terminología (glosarios);

➤ Herramientas para la localización de *software*.

Las memorias de traducción permiten almacenar oraciones o frases previamente traducidas en una base de datos para su posterior uso a la hora de traducir. Esto elimina el trabajo repetitivo del traductor, estandariza el uso de los términos y si se es constante en su uso puede ser muy útil en los futuros trabajos de traducción y localización. En promedio los niveles de productividad pueden mejorar en aproximadamente 30%, o incluso 50% y el total de costo de la traducción puede reducirse entre un 15% y un 30% (Esselink, 2000 : 366). Frank Austermühl dice en su libro *Electronic Tools for Translators: "Translation memories thus recycle existing translations so as to reduce time and costs as well as improve quality and consistency"* (2001 : 135).

Los dos primeros instrumentos suelen emplearse de forma combinada para traducir documentación, archivos de ayuda en línea o archivos del tipo HTML. Dentro de los tipos de memorias de traducción están las siguientes: *Translator's Workbench* de Trados, *Transit* de STAR, *Déjà Vu* de Atril y *Translation Manager* de IBM entre los más usados.

Por su parte las herramientas para localización de *software* se usan para traducir y probar las interfaces de usuario, o lo que es lo mismo, los cuadros de diálogo, los menús, los mensajes y las cadenas de caracteres o *strings*, como se conocen en inglés. Típicamente tienen funciones en la edición archivos de recurso y archivos de programa binario del tipo `.exe`, y `.dll` (archivos del *software*). Una de las principales características es que ayudan a los traductores a que

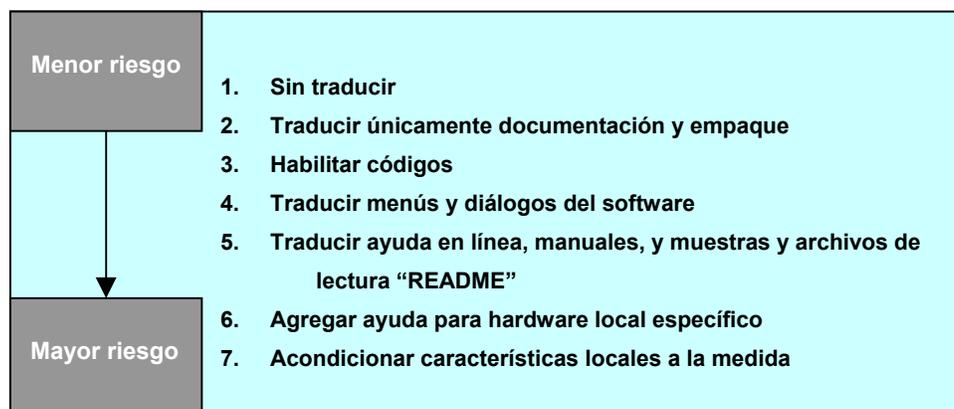
inadvertidamente cambien o borren elementos de la interfaz o de codificación (Esselink, 2000 : 383). Las herramientas más conocidas de este tipo son: *Catalyst* de Corel, *Applocalize* de Software Builders, *Passolo* de PASS Engineering y *Visual Translate* de AlShare.

Una vez visualizados los elementos del proceso de localización de *software*, el papel del traductor y las herramientas que se utilizan, es conveniente reconocer la organización del proyecto en sí.

4. Cómo se organiza un proyecto de localización de *software*

4.1 Niveles de localización

La localización no sólo es la adaptación del programa (interfaz, ventanas, menús y mensajes), también se incluye toda la documentación ya sea impresa o en línea. Sin embargo existen diversos niveles de localización, según los requerimientos del programa, de la empresa que produce el *software* y del usuario final. Nadine Kano (1995 : 11) establece en el siguiente cuadro los niveles de localización.



Cuadro 2. Niveles de localización (Kano, 1995 : 11)

Se pueden encontrar diversos niveles de localización, desde el primer nivel donde no se traduce y el usuario final utiliza el programa tal y como es originalmente, hasta el último escalón donde se adapta a como el cliente lo requiera. Como se puede observar, de los 7 niveles presentados por Kano, 3 de ellos involucran claramente la traducción al proceso de localización, y con excepción del primer nivel todos llevan implícito de una u otra manera la labor del traductor directa o indirectamente.

4.2 El proceso de localización

Como se mencionó anteriormente existen muchos componentes que hay que tener en cuenta a la hora de realizar un proceso de este tipo, también se estableció que existen varios niveles de localización, así pues el trabajo de ajuste será diferente en todos los proyectos. Sin embargo, para la traductología es conveniente hacer de conocimiento del traductor, aunque sea a manera de resumen, todo lo que involucra un proyecto de localización de *software*. Esto con el afán de darle al traductor las nociones básicas para que, si es del caso, sepa a qué se enfrentará si decide incursionar en la localización de *software*, e incluso investigar más a fondo si desea prepararse de lleno en este campo. Ya bien se dijo en el capítulo primero, que para trabajar en localización de *software* lo ideal sería tener a un traductor con conocimientos de Informática o a un informático con conocimiento de idiomas.

La preparación es muy importante al realizar un proyecto de localización de *software*. A manera de guía a continuación se presenta un esquema presentado por Esselink (2000, 18) que establece los pasos en el flujo de trabajo de un proyecto de

localización. Tales elementos del esquema tienen su correspondiente explicación para que su comprensión sea más fácil para el lector.

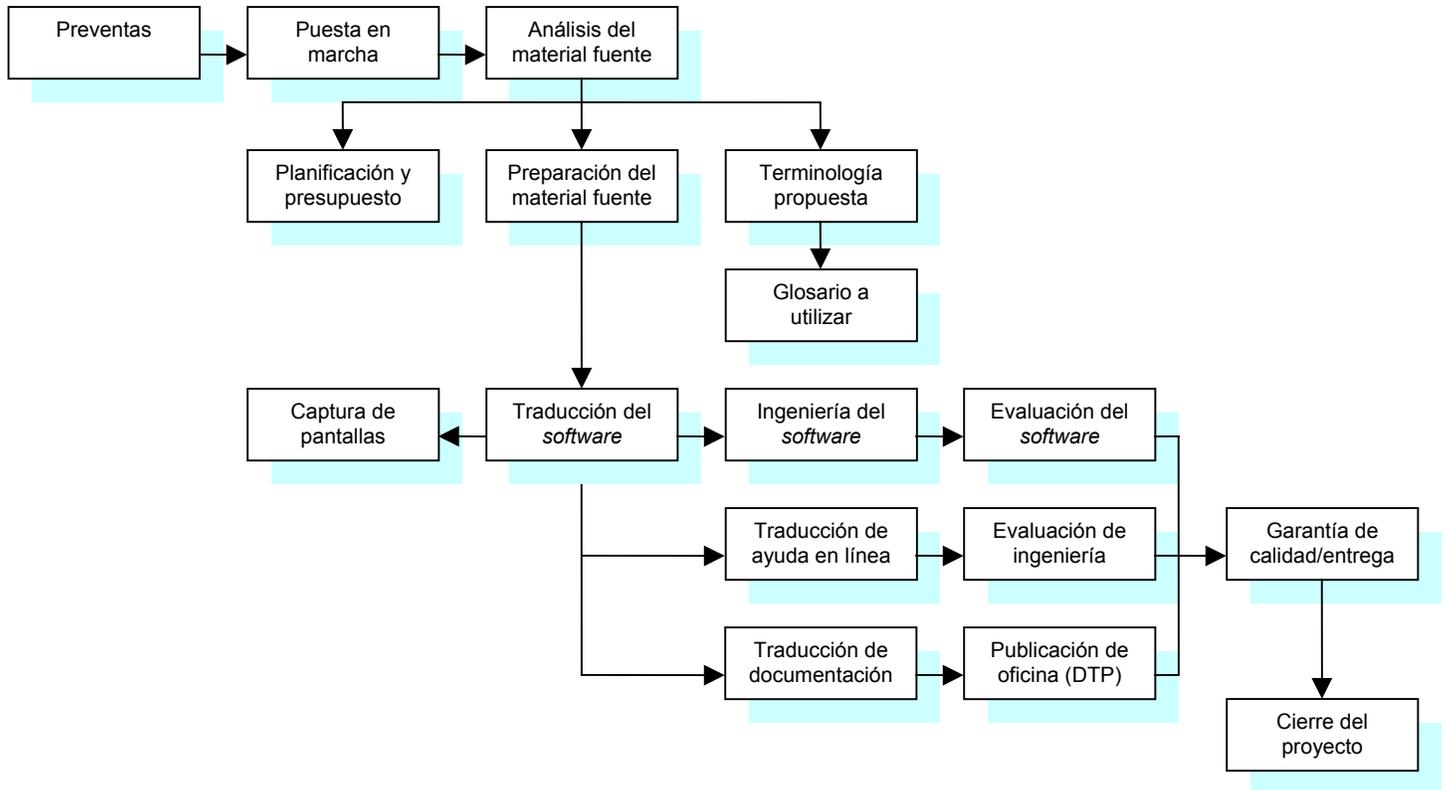


Gráfico 3. Proceso de Localización de Software (Esselink, 2000 : 18)

- *Etapa de preventas:* Cotización en las empresas de localización para obtener la mejor oferta.
- *Reunión para la puesta en marcha:* Reunión de todos los involucrados para explicar los métodos y procedimientos de localización
- *Análisis del material fuente:* Evaluación de los componentes del programa por especialistas de producción (ingenieros de *software* y operadores de DTP).
- *Planificación y presupuesto:* Planificación de la cantidad de trabajo a realizar, establecimiento de las fechas y de los recursos adicionales que sean necesarios.

- *Terminología propuesta y glosario*: Creación de un glosario para utilizar en la traducción de los términos, ya sea uno dado a la empresa de localización o uno creado en conjunto con la casa matriz del *software*.
- *Preparación del material fuente*: Preparación del material que se le dará a los traductores. Es importante investigar si existe material previamente traducido para reducir la carga de trabajo del traductor.
- *Traducción del software*: Traducción de cuadros de diálogos, menús y cadenas de mensaje o *strings* (mensajes de error, mensajes de estado y texto de ayuda).
- Traducción de ayuda en línea y documentación: Traducción de los archivos de documentación en línea y componentes de ayuda al usuario una vez terminada la etapa de traducción del *software*.
- *Evaluación de ingeniería y software*: Reacomodo de la interfaz, asignación de atajos, y compilación para correr el programa son parte de una primera etapa de evaluación. La evaluación lingüística es la segunda parte, esta la lleva a cabo un traductor o lingüista en conjunto con un ingeniero en localización o con guías de evaluación previamente establecidas.
- *Captura de pantallas*: Reproducción de pantallas que serán utilizadas en los archivos de ayuda en línea y documentación.
- *Evaluación de ayuda y publicación de documentación (DTP)*: Trabajo de ingeniería de *software* para evaluar los archivos de ayuda y sus enlaces y revisar la estructura de los archivos de DTP.

- *Actualizaciones*: Cambios de última hora en caso de que el producto original tenga modificaciones antes de terminar el proceso de localización.
- *Garantía de calidad y entrega del producto*: Revisión y edición de las traducciones, prueba del *software* antes de la entrega, solución de errores o problemas presentados y comparación de los requerimientos dados por la compañía a la hora de iniciar el proceso de localización para asegurarse que se hayan cubierto todos los pasos.
- *Cierre del proyecto*: Evaluación del proceso de localización, de la calidad técnica y lingüística utilizada, identificación de las áreas por mejorar y sugerencia de modificaciones para proyectos futuros.

Dentro de todos estos pasos existe uno que presenta especial cuidado en el trabajo del traductor: la documentación. Seguidamente se presenta el ejemplo de un proyecto de localización de *software* enfatizado en esta etapa para que el lector tenga una idea más clara del tipo de trabajo que puede enfrentar en el futuro si decide trabajar en localización.

5. La traducción de documentación (un caso particular)

Para el traductor es muy importante conocer este tipo de trabajo, ya que si la labor de traducción del *software* es bastante compleja, la traducción de documentación igualmente requiere mucho cuidado pero en algunos casos demanda mayor cantidad de trabajo, usualmente los textos de ayuda en línea y de documentación de *software* son inmensos y por lo general se entrelazan entre sí.

Entre los programas más utilizados están FrameMaker y QuarkXPress. En el caso de FrameMaker, se combina el uso de un procesador de textos, la presentación de DTP y de gráficos en un mismo paquete (Esselink, 2000 : 293).

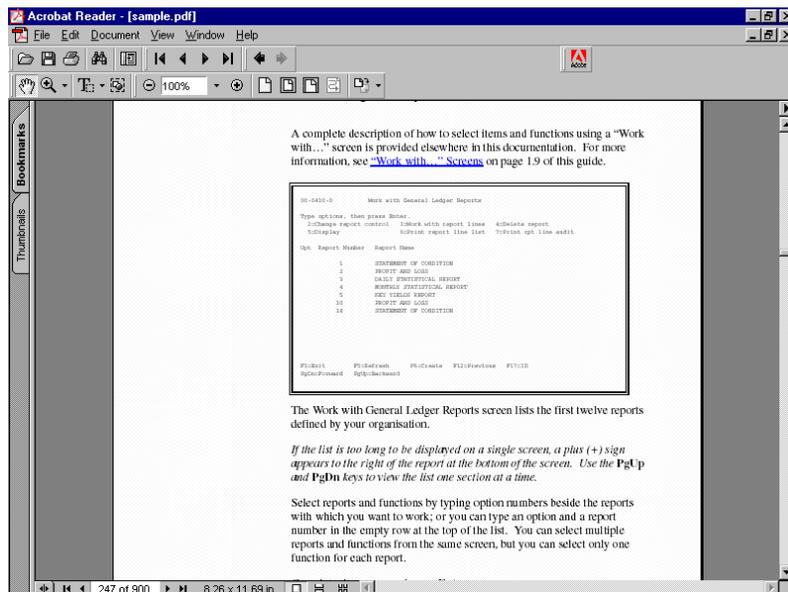


Imagen 1. Página de un documento de FrameMaker visto con Acrobat Reader

El traductor está acostumbrado a realizar su trabajo en un simple procesador de textos y realmente no se requeriría de mayor conocimiento, sin embargo si el traductor puede ofrecer como valor adicional la traducción en este tipo de programas, eso puede darle una mayor ventaja sobre otros traductores. Conviene conocer bien el programa y lograr trabajar con él a un buen ritmo, ya que al principio son algo complejos de manejar y puede hacer la labor de traducción un poco más lenta.

Para el traductor es importante conocer que así como existen niveles de localización también existen formas de llevar a cabo esta tarea; todo dependerá del creador del *software* y del propósito que tenga con el producto. Uno de los principales problemas de la localización es que es muy costosa, en ocasiones las

empresas productoras del *software* no tienen el presupuesto suficiente para realizar toda la labor de adaptación y optan por realizar este trabajo por partes o conforme lo vayan necesitando.

El presupuesto para un proyecto de localización puede entenderse en números conforme al costo de la traducción, así pues, en 1995 en los Estados Unidos una página de 250 palabras costaba aproximadamente \$50 US dólares, si a eso se le agrega la traducción de gráficos, y DTP la misma página podría haber costado alrededor de \$75 US dólares o más, y si se requiere hacer cambios de último momento eso aumentaría aun más el costo (Hoft, 1995 : 51, 52).

Al tomar en cuenta toda la información previamente presentada, a continuación se muestra el caso de una empresa que solicitó la traducción de los manuales operativos de un *software* financiero. Para esto se puso en contacto con varias empresas de traducción para obtener una cotización y empezar el tedioso pero necesario proceso de localización.

El proyecto realizado en Adobe FrameMaker constaba de 39 guías, de entre 2.200 y 188.000 palabras cada una, y dividido en varios capítulos según el tamaño y contenido de las mismas, el total de palabras por traducir era de 2.500.000. Cada una de esas guías tenía una fecha de entrega, con una primera entrega cuatro meses luego de haber iniciado el proyecto y con la última entrega tres meses más tarde.

Guide	Section	Total Word Count	Spanish Translation Required	Date Required for Final Delivery
Guide #1	Appendix A	662	662	28-Jun-03
	Appendix B	750	750	28-Jun-03
	Appendix C	613	613	28-Jun-03
	Appendix D	2,474	2,474	28-Jun-03
	Chapter - 01	2,587	2,587	28-Jun-03
	Chapter - 02	8,364	8,364	28-Jun-03
	Chapter - 03	78,212	78,212	28-Jun-03
Guide #1 Total	Chapter - 04	14,689	14,689	28-Jun-03
	Chapter - 05	14,981	14,981	28-Jun-03
	Chapter - 06	33,645	33,645	28-Jun-03
	Chapter - 07	31,023	31,023	28-Jun-03
Guide #1 Total		188,000	188,000	
Guide #2	Chapter - 01	1,384	1,384	05-Jul-03
	Chapter - 02	1,480	1,480	05-Jul-03
	Chapter - 03	15,733	15,733	05-Jul-03
	Chapter - 04	3,239	3,239	05-Jul-03
	Chapter - 05	9,852	9,852	05-Jul-03
Guide #2 Total		31,688	31,688	
Guide #3	Chapter - 01	2,137	2,137	05-Jul-03
	Chapter - 02	1,495	1,495	05-Jul-03
	Chapter - 03	28,609	28,609	05-Jul-03
	Chapter - 04	4,494	4,494	05-Jul-03
	Chapter - 05	34,355	34,355	05-Jul-03
	Chapter - 06	33,042	33,042	05-Jul-03
	Chapter - 07	1,562	1,562	05-Jul-03
	Chapter - 08	11	11	05-Jul-03
	Chapter - 09	8,149	8,149	05-Jul-03
	Chapter - 10	12	12	05-Jul-03
	Chapter - 11	7,192	7,192	05-Jul-03
	Chapter - 12	51,142	51,142	05-Jul-03
	Chapter - 13	770	770	05-Jul-03

Imagen 2. Desglose del proyecto de localización (documentación)

En un principio la traducción se realizaría en un procesador de textos, sin embargo debido a lo difícil de trasladar la información a un archivo .rtf para hacer la traducción y luego devolver los archivos a su estado original, el cliente solicitó traducir directamente en Adobe FrameMaker, lo que aumentaría el costo del trabajo de localización.

Al conocer todos estos datos, aunque sea de forma general, el traductor debe darse cuenta que esta es una labor muy compleja y debe haber una excelente comunicación entre el grupo de personas que realicen la traducción. Hay que recordar que es necesario que exista una calidad aceptable y que además se debe trabajar a un ritmo muy veloz para cumplir con las fechas establecidas previamente, ya que el cliente necesita tener las traducciones con suficiente tiempo para su

revisión y también por si necesita hacer cambios de último momento. Por eso el traductor debe tener presente que la localización de *software* no es algo fácil de realizar y se debe de tener mucha constancia y dedicación.

6. Conclusión

La localización de *software* supone un minucioso trabajo, desde el uso de herramientas especializadas para traducir el *software* y la documentación adjunta hasta conocer muy bien el idioma y los aspectos culturales hacia donde va dirigido el producto que se está adaptando. Para el futuro de la traducción en Costa Rica es conveniente que se desarrolle un mayor conocimiento de todos estos factores en el traductor nacional, ya que este campo no es muy conocido. Incluso este tipo de proyectos de adaptación no sólo se centran en el *software*, ya que cualquier producto puede ser candidato a localizarse.

Para un traductor común muchas de las cosas que se hablan acá podrían ser muy complejas, pero no cabe duda que en este país existe suficiente material humano para hacerle frente a este tipo de trabajos, aunque sea en una escala menor con relación al tipo de localización que se realiza en los países desarrollados.

Sería muy difícil concentrar todos los detalles e información referente al proceso de localización de *software* en un solo capítulo de esta investigación, es más, habría material suficiente para escribir varios libros al respecto, puesto que incluso existen otras modalidades de trabajo además de la expuesta en este trabajo. Acá solo se ha dado una explicación general para que el traductor tenga una mejor

idea de lo que es este tipo de trabajo y cómo encaja él en este laberinto de la Informática y la Traducción.

Algunas recomendaciones relacionadas a todo lo desarrollado en este capítulo son las siguientes:

- El traductor traduce y se espera que lo que hizo esté correcto, los ingenieros se encargan de reacomodar el trabajo del traductor y hacer los cambios necesarios en el formato del *software*.
- El traductor debe trabajar con mucha cautela en documentos y programas de DTP, ya que no son hechos para reescribir sino para presentar información.
- Si el traductor no está preparado para hacerle frente a una labor de localización es mejor que diga que no puede y no pagar luego las consecuencias con un cliente insatisfecho.
- La traducción en un proceso de localización puede ser muy bien pagada, pero igualmente se demanda mucho del traductor, así que es conveniente estar muy bien preparado con conocimiento de que se pedirá mucho más que traducir.
- En el proceso de localización y en todo trabajo la comunicación es parte importante del éxito.

Para finalizar es importante recordar lo que dice Per N. Dohler: "*We should never forget our responsibility to the users of the software we are localizing*" (1997).

Capítulo III.

Análisis de los resultados de la encuesta

1. Introducción

En este capítulo se presentan los resultados del trabajo de campo realizado para esta investigación. Dicho trabajo consistía en pasar una encuesta a una muestra representativa de las empresas que producen *software* en el país. El propósito del cuestionario era conocer qué tanto estas empresas saben del proceso de localización de *software* y cómo lo emplean, quiénes están involucrados en dicho proceso y además en el caso de ser empresas que no hayan incursionado en otros mercados de habla inglesa, conocer si en un futuro piensan hacerlo.

Además de este tipo de interrogantes se les consultó sobre aspectos como el Tratado de Libre Comercio con EE.UU. y sus posibles repercusiones en la exportación de productos hacia los EE.UU. y Canadá.

El instrumento de investigación se divide en dos tipos de cuestionarios. El primero dirigido a empresas que producen *software* tanto para países de habla inglesa (EE UU y Canadá) como de habla hispana (Latinoamérica), dicho instrumento consta de 21 preguntas, de las cuales las primeras diez están enfocadas a ese tipo de empresas, el resto del cuestionario son preguntas en común con el cuestionario número dos. El segundo instrumento, dirigido a empresas que producen *software* únicamente para países de habla hispana (Latinoamérica), presenta 14 preguntas, de las cuales las tres iniciales son específicas para estas empresas y el

resto son las preguntas en común con el cuestionario número uno (Véase anexos N°1 y N°2).

1.1 Variables

Esta investigación de campo tiene el propósito de conocer algunos detalles con respecto al estado actual del proceso de localización de *software* en las empresas informáticas nacionales, saber si se está utilizando en la actualidad, si es o no factible su uso, qué es lo que piensan hacer las empresas de *software*: si desean exportar sus productos a otros países donde no se habla español, cuál es el papel del traductor en este proceso, y cuál es el futuro de la localización de *software* en el país.

2. Proceso de encuesta

Para realizar este trabajo se recurrió al uso del correo electrónico. Este método es muy útil, ya que no requiere que el encuestador visite al encuestado, sin embargo presenta sus limitaciones en caso que éste último tuviera alguna consulta adicional al momento de dar sus respuestas. Precisamente para evitar esa situación se elaboró un cuestionario sencillo con una mayoría de preguntas de selección, lo cual le facilitaría la respuesta a los encuestados.

Como primer paso se tomó las direcciones de correo electrónico de las empresas afiliadas a CAPROSOFT (Cámara de Productores de *Software* de Costa Rica). En un inicio se envió los cuestionarios a 30 direcciones electrónicas, sin embargo la respuesta fue mínima, aparentemente algunas de las direcciones

estaban incorrectas o algunas empresas no estaban interesadas en responder el cuestionario. Como la respuesta fue tan pequeña, se decidió hacer un segundo envío a otro grupo de empresas con resultados más positivos, y con mejores resultados, pero aún insuficientes para la muestra requerida. Finalmente se hizo ingreso a los sitios de Internet de algunas de las empresas para conseguir nuevas direcciones de contacto o corroborar las que ya se tenía. Como último esfuerzo se envió los cuestionarios a un tercer grupo de direcciones para un gran total de 110 envíos, algunas direcciones se dirigían a la misma empresa pero a diversos contactos, con el objetivo de conseguir al menos una respuesta de las empresa que desde un principio no habían contestado. Por fortuna, al final se logró la meta de conseguir una muestra de 30 cuestionarios resueltos entre ambos tipos de consultas.

3. Proceso de análisis

Para efectos del análisis de los resultados, se dará énfasis primero a las empresas “bilingües” y seguidamente a las “monolingües”, clasificando los resultados de las preguntas exclusivas de cada uno de los dos grupos. Una vez analizados los datos por grupo, se hará un análisis en conjunto, con base en las interrogantes que tienen en común ambos mercados, la presentación de estos datos será comparativa entre ambos tipos de empresa y en forma agregada para darle un enfoque más general al tema de la localización de *software* en las empresas informáticas de Costa Rica.

De los 30 cuestionarios en que se obtuvo respuesta, 8 corresponden a empresas que producen *software* bilingüe y 22 pertenecen a empresas productoras de *software* en español.

Los resultados del estudio se presentarán en forma textual con ayuda de tablas y los datos se exhibirán de manera porcentual. La información se mostrará agrupando preguntas que tengan información relacionada, esto con el objetivo de no hacer una presentación detallada pregunta por pregunta, sino para darle un enfoque más global a las respuestas.

3.1 Empresas bilingües (español - inglés)

3.1.1 Producción de software

Con respecto a la producción de *software* en estas empresas, se puede descubrir que la mitad de las empresas utilizan ambos idiomas como base de sus productos, es decir emplean tanto el inglés como el español a la hora de producir su *software*, mientras que una cuarta parte emplea el español y la otra cuarta parte el inglés como idioma base para su producción. En cuanto al mercado al cual va dirigido su producción, el total de las empresas enfocan sus productos a países de habla inglesa y de habla hispana.

3.1.2 Proceso de localización de software

En cuanto a la utilización del proceso de localización de *software* para adaptar sus productos a países de habla inglesa, se presentó que la mitad sí lo usa y la otra mitad no lo usa. En este caso se puede definir que un 50% de las empresas crean

sus programas directamente en inglés, o sea que el proceso de adaptación lo realizan desde el inicio de la creación del producto, y no luego de tener el producto en español; o si fuera el caso, lo producen en español y no recurren a un producto base en inglés. El otro 50% sí lo utiliza, ya que tienen un programa originalmente en un idioma y lo trasladan al otro empleando el proceso de localización de *software*.

De ese 50% que emplea el proceso de localización de *software*, las empresas se muestran divididas en cuanto a su importancia, una mitad establece que es algo sin importancia y dos cuartas partes dicen que es muy importante o simplemente importante.

De las empresas que utilizan la localización para adaptar sus productos a otro idioma, la mitad indica que sí ha tenido problemas y la otra mitad que no. Con respecto a los inconvenientes, se puede señalar la falta de preparación del personal que realiza el trabajo de localización y el no contar con herramientas que ayuden a realizar una traducción rápida y eficaz son las dos principales dificultades. Sin embargo a pesar de los obstáculos, el 100% de estas empresas indican que continuarán llevando el proceso de localización de *software*.

3.1.3 ¿Quién localiza?

A la pregunta de ¿quién realiza la labor de adaptación del *software*? Se encontraron cuatro respuestas:

- ✓ Ingenieros informáticos (con conocimientos del inglés) con un 37.5%
- ✓ Ingenieros informáticos con ayuda traductores de planta con un 25%
- ✓ Contratación de traductores ocasionales (*freelance*) con otro 25%

✓ Ingenieros informáticos con ayuda de *software* de traducción con un 12.5%

Con estos resultados se entiende que al ser un proceso muy complejo, las empresas confían mucho en que los ingenieros informáticos sean quienes realicen el trabajo de adaptación del *software*, sin embargo también toman en cuenta el apoyo de los traductores.

¿Cuál es el papel del traductor en todo esto? Para los entrevistados, el trabajo del traductor es que logre una traducción más exacta y por lo tanto que el producto se más amigable al usuario. El traductor es quien conoce la cultura y el idioma y tendrá un valioso aporte a la hora de tomar decisiones en cuanto a la terminología empleada. Una de las respuestas más convincentes en cuanto a eso es la siguiente: “Siempre deberá haber un lingüista-traductor que revise toda la interfaz en ambos idiomas para que apruebe que las leyendas cumplen con brindar la idea que tratan de expresar. Este lingüista-traductor también será consultado a la hora de definir las leyendas, no solo para revisarlas”. A pesar de que el traductor no es el individuo básico en el proceso de localización, sí tiene un papel preponderante en la adaptación de productos de *software* a otro idioma y cultura, por lo tanto no solo debería ser un simple traductor, sino también tener conocimientos en lingüística, lo que le facilitará su trabajo.

El resto del análisis del cuestionario número uno se hará en conjunto con el otro cuestionario en el punto 3.3 de este capítulo. Los resultados se presentarán tanto por tipo de empresas como en forma global.

3.2 Empresas monolingües (español)

3.2.1 Interés en países de habla inglesa

Dentro de las razones variadas por las cuales las empresas que producen *software* en español, no han incursionado en la producción de *software* para países de habla inglesa están:

- ✓ Ser una empresa nueva y en proceso de consolidación;
- ✓ No hay recursos económicos para incursionar en esos mercados;
- ✓ Mercados muy competitivos;
- ✓ Prioridad al mercado nacional y latinoamericano;
- ✓ Existe no solo una barrera cultural, sino que también existe una barrera “racial”;
- ✓ Perfeccionar los productos y luego analizar la factibilidad de poder colocar el o los productos en esos mercados;
- ✓ No es mercado para lo que se produce;
- ✓ No se ha presentado la oportunidad de negocios que nos lleve hacia ese mercado, pero la posibilidad existe.

Estas empresas no han incursionado en otros mercados (inglés), por ser empresas nuevas, sin suficientes recursos, orientadas a mercados específicos (o sea que no tienen mucho interés en el mercado anglosajón). Por otra parte algunas piensan hacerlo a futuro, es decir que existe la posibilidad de adaptar sus productos al idioma inglés para exportar, pero eso dependerá más que todo de los recursos económicos con que cuenten y de las opciones de mercado que puedan surgir en el futuro. En cuanto a esa posibilidad de exportar, una leve mayoría del 54.5% sí tiene interés, y el restante 45.5% dijo que no. Por otro lado cuando se interrogó acerca de

si utilizarían el proceso de localización de *software* para adaptar sus productos en caso de decidirse a exportar, la respuesta positiva llegó a un 81.8 % mientras que no mostró interés un 18.2 %. Se supone que ese porcentaje negativo es porque definitivamente no tiene interés o porque en caso de producir *software* en inglés lo harían directamente en ese idioma y no harían uso del proceso de adaptación del español al inglés.

3.3 Empresas bilingües y monolingües (preguntas en común)

A continuación se presentarán las preguntas que ambos cuestionarios tienen en común, primero con referencia a empresas que producen en inglés y español, y luego a empresas que producen *software* sólo en español. Esto es con el objetivo de presentar los datos y a la vez hacer una comparación entre las respuestas de ambos tipos de compañías.

3.3.1 Elementos necesarios para adaptar sus productos al inglés

Para las empresas de *software* bilingüe algunos de los elementos necesarios de tomar en cuenta para adaptar sus productos al idioma inglés son:

- ✓ La cultura del país al cual se traduce;
- ✓ Los requisitos legales que se deben cumplir;
- ✓ Las legislaciones de cada país;
- ✓ Diseñar la aplicación pensando de una vez en ambos idiomas;
- ✓ Evitar traducciones literales;
- ✓ Que la interfaz pueda cambiar de idioma con una opción en el menú.

Con respecto a las empresas de *software* monolingüe (español), algunos elementos a destacar son:

- ✓ El diseño del *software* debería contemplar la posibilidad de adaptarse a un nuevo idioma;
- ✓ Contar con una excelente traducción: clara, concisa y pertinente;
- ✓ Terminología técnica adecuada a la especialidad del *software*;
- ✓ Garantía de calidad como CMM (Capacity Maturity Model) o algún tipo de ISO (International Standards Organization);
- ✓ Traductores preparados con perfecto conocimiento de los idiomas;
- ✓ Analistas de sistemas que también desarrollen los productos en inglés;
- ✓ No sólo traducir al inglés, sino “tropicalizar” el producto al país, a la idiosincrasia de la gente (cultura y costumbres), y a todas las normativas legales de cada país;
- ✓ Herramientas automatizadas de traducción;
- ✓ Establecimiento de un grupo interno para realizar el proceso, establecer un grupo de revisión cuyo idioma nativo sea el inglés;
- ✓ Analizar el mercado en el cual se utilizará el *software*.

3.3.2 Capacidad de los traductores nacionales

La opinión de que sí existen en Costa Rica profesionales en traducción capacitados para efectuar el proceso de adaptación de *software* a otro idioma y cultura es positiva. Para el primer grupo de empresas de *software* bilingüe todos establecen que sí, que en el país hay traductores preparados para esta labor. Por

otro lado el grupo de empresas de *software* en español una gran mayoría dice que sí, un 81.8%, y un 18.2 % dice que no. A continuación se muestra una tabla comparativa global para observar con mayor detenimiento los porcentajes.

Cuadro N° 3
Opinión de empresas de si en Costa Rica existen traductores capacitados para llevar a cabo el proceso de adaptación de software a otro idioma y cultura.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Sí	100%	15.4%	81.8%	69.2%	84.6%
No	0%	0%	18.2%	15.4%	15.4%

3.3.3 Requisitos y necesidad del traductor

Básicamente ambos grupos de empresas coinciden en los requisitos de un traductor de idiomas para formar parte en el proceso de adaptación de *software*. A continuación se mencionan algunas de esas exigencias:

- ✓ Lograr una traducción muy exacta y por lo tanto que el producto sea más amigable al usuario;
- ✓ Dominio y conocimiento profundo de ambos idiomas, y del léxico técnico;
- ✓ Aportar el conocimiento en cuanto a términos o regionalismos así como de expresiones idiomáticas, conocer la cultura del país al que se traduce;
- ✓ Preferiblemente haber compartido la cultura en EEUU (eso incluye al nativo angloparlante) para tener un mejor acercamiento a querer decir las cosas como mejor se entiendan en esa cultura;

- ✓ Tener capacidad de interactuar con “gente tecnológica”;
- ✓ Conocimientos informáticos básicos sobre el desarrollo y herramientas de *software*;
- ✓ Entender el contexto de los textos (etiquetas de campos, nombres de botones, mensajes, etc.) que se van a traducir;
- ✓ Capacidad de investigación, capacidad para innovar;
- ✓ Facilidad para trabajar en equipo;
- ✓ Conocimientos de administración de proyectos.

Entonces si se siguen esos requisitos, ¿es necesario el uso del traductor para realizar el proceso de localización de *software*? La respuesta a esa interrogante se puede apreciar en el siguiente cuadro.

Cuadro N° 4
Opinión de empresas de si en Costa Rica se necesita que los traductores lleven a cabo el proceso de localización de software.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Sí	100%	16.0%	76.1%	64.0%	80.0%
No	0%	0%	23.8%	20.0%	20.0%

En cuanto a la justificación de dicha necesidad de traductores para el trabajo de localización las empresas expresaron lo siguiente:

- ✓ Porque aunque los desarrolladores manejan conceptos de inglés técnico, el proceso de traducción debe ser más estructurado;

- ✓ Porque de la presentación que se dé depende enormemente la calidad y posterior aceptación del producto;
- ✓ Es indispensable, porque el personal desarrollador no es experto en el manejo del idioma inglés, y por tratarse de un producto de exportación debe tener un 100% de exactitud en la traducción de cada una de las pantallas, mensajes y componentes del *software*;
- ✓ Porque los programadores no pueden partir de que su dominio del inglés es completo. Y además es un esfuerzo considerable;
- ✓ Se generarían productos de mayor calidad;
- ✓ Porque permiten expresar correctamente el significado de la interfaz ayudando a que ésta no sea una traducción literal.

Con respecto a la negación de necesitar traductores para la localización de *software* los entrevistados dicen:

- ✓ Con tener desarrolladores bilingües es suficiente;
- ✓ Hay herramientas e información en Internet que ayudan a traducir;
- ✓ No es una simple traducción sino una adaptación al medio;
- ✓ Porque muchas veces lo que se traduce del *software* solo son palabras cortas para comandos.

Llama la atención una de las respuestas que fue ambigua: “Digo que NO por lo siguiente: a) Muchos de los desarrolladores de *software* conocen o hablan inglés y como entienden el tema del que trata el *software*, fácilmente pueden hacer una traducción, b) en algunos sistemas la cantidad de texto a traducir es poca. Sin embargo, sí hacen falta porque aunque muchos desarrolladores de *software* leen en

inglés y conocen el idioma, es muy probable que no conozcan los mejores términos para hacer la traducción, es decir para hacer la comunicación más efectiva”.

3.3.4 Alternativas para facilitar el proceso

Referente a si existen alternativas que faciliten el proceso de localización de *software* para adaptar productos a otros idiomas y culturas, los datos se pueden apreciar en el siguiente cuadro.

Cuadro N° 5
Opinión de empresas acerca de si tienen conocimiento de la existencia de alternativas que faciliten el proceso de localización de software.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Sí	50%	13.3%	9.0%	6.7%	20.0%
No	50%	13.3%	91.0%	66.7%	80.0%

Hay una mayoría que desconoce el uso de alternativas que ayuden en el proceso de localización de *software*. Sin embargo, los mismos encuestados mencionaron anteriormente herramientas e información en Internet como parte del instrumental que se podría utilizar en el proceso. Otra opción sería la de ir pensando desde la creación del *software* en un posible cambio a otro idioma para facilitar y agilizar la localización una vez que se decida a hacerlo.

Por otro lado en las empresas de *software* bilingüe se da en igual porcentaje la opinión con respecto a la existencia o no de opciones que facilitan el proceso. Acá

lo que sucede es que no todas las empresas de este grupo hacen localización, sino que producen directamente en el idioma meta y por lo tanto no utilizan herramientas (*software* especializado en localización: traductores automáticos y memorias de traducción) para facilitar su proceso de adaptación. En particular uno de los entrevistados del grupo de empresas que producen *software* bilingüe estableció la siguiente afirmación: “Existen herramientas de *software* que analizan los archivos RC (archivos de recursos donde se almacenan leyendas que son desplegadas en la interfaz y donde se guardan íconos y gráficos); esto permite ya sea hacer una traducción automática de las leyendas o una clasificación más ordenada de qué está y qué no está *localizado*. El visual *studio.net* que es una herramienta de desarrollo para ambiente Microsoft, tiene mejores facilidades para definir los recursos y clasificarlos para diferentes culturas o idiomas.”

3.3.5 Futuro de la localización

Según la información obtenida de la entrevista, una gran mayoría se muestra optimista acerca del futuro de la localización de *software* como fuente de trabajo en las empresas nacionales para adaptar *software* a otros países e idiomas. El grupo de empresas que producen *software* bilingüe considera en un 100 por ciento que este proceso tiene futuro, mientras que en el segundo grupo solo una minoría piensa lo contrario

Cuadro N° 6
Opinión de empresas de si en Costa Rica la localización de software es un trabajo con futuro.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Sí	100%	26.6%	81.8%	60.0%	86.6%
No	0%	0%	18.2%	13.4%	13.4%

3.3.6 Necesidad de empresas en localización

Una vez vista la opinión sobre el trabajo de localización de *software* que se lleva a cabo en Costa Rica, existe una interrogante muy importante con respecto a si valdría la pena incursionar como empresa dedicada a la localización y ofrecer este servicio a las empresas nacionales. Para averiguar esto se puede observar el siguiente cuadro en donde se nota que aunque no se presenta una necesidad marcada, sí se plantea una inclinación a que exista ese tipo de empresas.

Cuadro N° 7
Opinión de empresas con respecto a la necesidad de empresas dedicadas a la localización de software; en Costa Rica.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Muy necesaria	25%	6.6%	18.2%	13.4%	20.0%
Necesaria	50%	13.4%	63.6%	46.6%	60.0%
Innecesaria	25%	6.6%	18.2%	13.4%	20.0%

Existe una opinión muy favorable de un 80% a que sí es necesario que exista una empresa nacional dedicada por completo al proceso de localización de *software* y sólo un 20 % del total de empresas lo considera innecesario.

3.3.7 TLC y exportaciones de productos de *software*

Para ir un poco más allá del tema de la localización de *software* y ahondar más en lo que las empresas informáticas de Costa Rica planean en su futuro con respecto a si desean o tienen la intención de exportar productos a los Estados Unidos, se les consultó si consideran que en caso de aprobarse el Tratado de Libre Comercio (TLC) con los Estados Unidos, eso traería nuevas y mayores oportunidades para exportar sus productos a ese país. La mayoría de las empresas se mostraron muy optimista al respecto ya que solo un 13.4% piensa que dicho tratado internacional no afectará en sus planes de expansión.

Cuadro N° 8
Opinión de empresas con respecto a si el TLC de C.R. con EE.UU. traerá nuevas y mayores oportunidades para exportar sus productos a ese país.

Opinión	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Sí	100%	26.6%	81.8%	60.0%	86.6%
No	0%	0%	18.2%	13.4%	13.4%

Es interesante cómo los cuadros N°4 y N°6 (de la localización como trabajo con futuro y el TLC y las exportaciones de *software*) brindan los mismos resultados.

Esto permite reafirmar que en general existe un ambiente positivo para realizar el proceso de localización en el país y buscar nuevos mercados que brinden mejores oportunidades tanto a las empresas informáticas del país como a los traductores nacionales.

3.3.8 El término “Software Localization”

Como último detalle se les consultó a los entrevistados (que son los expertos en la materia) cuál piensan que debería ser la traducción más adecuada para traducir el término “*software localization*”, el cual en esta investigación se ha empleado como localización de *software*. El cuestionario les presentaba 4 opciones y una opción adicional en caso que ellos consideraran acuñar un nuevo término. Los resultados a esta interrogante se presentan a continuación.

Cuadro N° 9
Opinión de empresas con respecto a la traducción más adecuada para el término “*software localization*”; en Costa Rica.

Término	Empresa bilingüe	Porcentaje global	Empresa español	Porcentaje global	TOTAL
Localización de <i>software</i>	25%	6.65%	18.1%	13.4%	20.05%
Adaptación local de <i>software</i>	25%	6.65%	27.3%	20.0%	26.65%
Adaptación de <i>software</i>	25%	6.65%	0%	0%	6.65%
No tiene traducción	25%	6.65%	27.3%	20.0%	26.65%
Otro	0%	0%	27.3%	20.0%	20%

Llama la atención la opinión de uno de los encuestados, quien aclaró muy oportunamente algunos aspectos en cuanto al término correcto de localización de *software*. Esta persona establece que el término no puede ser “localización de *software*” ya que eso da la impresión de “búsqueda” de *software* y que “adaptación de *software*” no es conveniente porque la palabra “adaptación” también se usa para adaptar *software* para personas con discapacidad; la solución que propone es “adaptación cultural de *software*”. Entre otras opciones adicionales para el término en cuestión aparecen los términos “aplatanamiento” que se utiliza en la República Dominicana o “aculturación”, “regionalización” y “tropicalización” de *software*.

4. Conclusiones

En esta investigación de campo se logró definir claramente que la localización de *software* es un proceso que aunque no es muy común, los pocos que lo utilizan como medio para adaptar sus productos a otro idioma, saben lo que hacen y muchos otros piensan que es indispensable para el propósito de adaptar sus productos de *software* a otro idioma y cultura.

Dentro de lo que se puede rescatar está la conciencia que deben tener las empresas informáticas a la hora de crear un nuevo producto, ya que desde que inician la programación de su *software* es necesario que piensen en la posibilidad de preparar sus bases para que una vez que se decidan a adaptarlo a otro idioma el proceso sea lo más cómodo posible.

Otro aspecto que interesa es que los ingenieros informáticos parecen ser los individuos idóneos para cargar con la mayor responsabilidad al momento de localizar

un producto, sin embargo los traductores aportan su conocimiento, no solo en cuanto al idioma sino también en cuando a la cultura a la que se está adaptando un producto, para darle ese acabado necesario para que la localización sea lo más natural posible.

A pesar de que son pocas las empresas que en la actualidad desarrollan el proceso de localización, existe la tendencia a desarrollarse con más intensidad en los próximos años, gracias a los tratados internacionales, que de alguna forma deberían ayudar en este proceso.

Con respecto al término “localización de *software*”, se concluye que a pesar de no ser el óptimo para algunos, es el que más se adecua al área de trabajo, esto por dos razones: a) es un término espejo de su contraparte original, o sea que se identifica fácilmente con “*Software localization*”, y b) al ser éste un trabajo basado en la rama de la Informática y en el cual participaron ingenieros de *software* quienes aportaron amablemente sus ideas, es de considerar que quienes tengan interés en leerlo también se identifiquen con el término, sin tener problema en entenderlo correctamente. Ahora bien si fuera el caso de aplicar el término “localización de *software*” en otro medio o ambiente, sí sería recomendable hacer una *adaptación* o *aclaración* para no confundirlo con algo así como *ubicación* o *búsqueda* de *software*.

Conclusiones

Hoy en día el mundo es uno solo. Las distancias se han acortado por la comunicación, existen negocios entre todos los países del planeta y los bienes y productos viajan a todas las latitudes. De forma adicional, los avances tecnológicos se desarrollan velozmente y el ser humano, como ha sido su costumbre, tiene que adaptarse a grandes cambios.

Costa Rica es un país que necesita amoldarse a estas situaciones; de lo contrario quedaría rezagado con respecto a otros países que también compiten por el tan anhelado desarrollo. La tecnología es uno de esos elementos que hay que tomar en cuenta para surgir, para lograr avanzar y triunfar en esta carrera hacia el progreso. La industria costarricense del *software* ha demostrado que quiere y que puede progresar. Por lo general estas compañías venden sus productos en el territorio nacional y en Latinoamérica, y unos pocos en Estados Unidos. Por otro lado es de importancia recalcar que en toda esta competencia por crecer empresarialmente se encuentra un término muy usado: la globalización, que básicamente es tener presencia global o mundial de lo que se produce, con el propósito de alcanzar otros países y mercados.

De esta globalización se derivan los términos, internacionalización y localización, cuyo propósito es distribuir productos mundialmente, y para hacer eso es necesario localizar o adaptar dichos bienes a cada una de las regiones, países y culturas donde finalmente se distribuirán. Precisamente dichos procesos no son solo

del campo de la informática, sino que se emplean en cualquier bien o servicio que se necesita adaptar. Sin embargo, este trabajo de investigación se orientó al proceso de localización de los productos de *software*.

Dentro de toda esta carrera al desarrollo, aun quedan muchas cosas por mejorar, y específicamente en el campo de la Informática sería conveniente tomar en cuenta que existen otros países que nos llevan la delantera al vender productos en todo el planeta. Prevalece la opción de exportar a otros mercados y precisamente eso es lo que toda empresa en desarrollo busca, no hay que limitarse a los mercados tradicionales, hay que abrir nuevos horizontes a los productos nacionales.

En ese aspecto de la localización, la empresa informática nacional aún está en pañales, y es precisamente esta situación y otros aspectos relacionados al proceso de adaptación de los productos de *software* lo que se señala en las siguientes conclusiones.

Conclusiones relacionadas con la localización de *software*

- Es esencial tener un conocimiento profundo del proceso de localización de *software*, ya que involucra a muchas personas y es conveniente saber cómo se maneja la información entre tantos individuos que trabajan en este tipo de proyectos. Con respecto a este punto, es importante señalar que tanto las empresas informáticas con sus ingenieros, al igual que los traductores, deben conocer muy bien dicho proceso, ya que es de vital importancia tener una comunicación constante a lo largo del trabajo de localización.

- Los costos de localizar una aplicación de *software* son muy elevados por la abundancia de material, tanto tangible como intangible, que hay que traducir y adaptar a un nuevo idioma y cultura. Otro aspecto relacionado con el costo tiene que ver con la gran cantidad de gente involucrada en dicho proceso. Este considerable número de personas trabajando, así como los costos en sí, dependerán del tamaño y complejidad de la aplicación de *software*. Igualmente el empleo de herramientas en el proceso de localización puede afectar tanto positiva como negativamente en cuanto al costo; de manera positiva porque lo puede agilizar, y en su contraparte porque puede ser necesario invertir en otras herramientas y en capacitación del personal, lo cual además de incrementar los costos podría extender el plazo en el proceso de localización.
- Con respecto a este mismo punto del costo, es importante señalar que las herramientas de asistencia en traducción (CAT), son programas costosos y que demandan una amplia preparación para lograr dominarlos de la mejor manera. Básicamente no es sólo comprar dichos programas, sino también saber utilizarlos para sacarles el mayor provecho. De igual forma otros programas, no necesariamente CAT, sino programas de *DeskTop Publishing* (DTP) son además de caros, difíciles de manipular, por lo que es esencial una adecuada capacitación del personal que estará a cargo de su uso.
- Es requisito indispensable del traductor conocer muy bien el idioma, cultura, legislación y ubicación geográfica hacia donde se localiza o adapta un

producto. Esto hará que se trabaje con mayor rapidez al no perder tiempo realizando investigaciones y consultas que de otra manera con un conocimiento adecuado se hubieran evitado.

- Otro punto esencial para el traductor es que debe ser una persona muy bien preparada en el campo de la informática, ya que no sólo se encargará de traducir, sino que es conveniente que pueda involucrarse en tareas de programación para agilizar el trabajo. Además recordemos que el traductor trabajará en contacto con los ingenieros informáticos, y existirá un amplio canal de comunicación, por lo que es vital que ambos puedan entenderse de la mejor manera.

Conclusiones relacionadas con las empresas informáticas nacionales

En Costa Rica una gran parte de empresas informáticas aún no emplean el proceso de localización es sus productos por diversas razones:

- Existe un desconocimiento del proceso de localización y de las ventajas que puede traer a sus empresas y productos.
- Se observa una falta de interés por parte de las empresas por exportar a mercados bilingües. Piensan que están mejor y más seguras al vender en el mercado nacional y latinoamericano, en otras palabras no les interesa o tienen temor de incursionar a esos otros mercados.
- Las compañías informáticas nacionales necesitan recursos económicos, es decir, saben que localizar una aplicación de *software* tiene su

costo y no están capacitados económicamente para enfrentar ese tipo de gastos. Sin embargo, muestran un interés para hacerlo en el futuro, una vez que puedan aumentar sus ventas.

- Es posible que el interés de las empresas informáticas para exportar sus productos a países de habla inglesa no sea al corto plazo. Todo dependerá de los recursos económicos, de las opciones que se presenten luego de estudiar muy bien los mercados y de las oportunidades que pueda traer el posible tratado de libre comercio con los Estados Unidos de América.
- Algunas empresas que sí se arriesgan a desarrollar sus productos en otros idiomas cuentan con personal bilingüe, en otras palabras, utilizan ingenieros informáticos bilingües y hacen el proceso de localización desde el inicio de la producción del *software*. Esto es una ventaja porque se pueden reducir costos, sin embargo corren el riesgo de que a pesar de tener el personal bilingüe, no necesariamente signifique que están debidamente preparados con respecto a los conocimientos lingüísticos y culturales necesarios para realizar una localización adecuada.
- Existen otras empresas que realizan su proceso de localización con ayuda de los ingenieros informáticos, pero a la vez contratan a traductores que colaboran en el proyecto, de esta forma se confirma el trabajo en conjunto entre ingenieros y traductores que expone la teoría de la localización de *software*.

- Las empresas interesadas en la localización de sus productos saben que tienen que preparar sus aplicaciones desde un inicio para facilitar el proceso de adaptación a otro idioma y cultura.
- A pesar de que esta investigación se orientó a la posibilidad de las empresas nacionales de *software* a que exporten a países de habla inglesa, no hay que encerrarse en ese único objetivo, ya que existe la opción de empresas extranjeras que requieran de servicios de localización para aplicaciones que se utilizarían en el país y en el resto de Latinoamérica. Así como se les puede ofrecer servicios a las empresas costarricenses, también se puede pensar en ofrecer este servicio en el exterior.
- Se tiene la idea de que las traducciones deberían realizarse hacia la lengua materna del traductor, en este caso sería contradictorio ofrecer servicios de traducción hacia países de habla inglesa con traductores de lengua materna española, sin embargo aunque se haya dicho que no es lo recomendable, tampoco se ha dicho que no se puede hacer. A manera de ejemplo, algunos de los compañeros de la maestría realizan sus proyectos de traducción hacia el idioma inglés. La posibilidad de este cambio existe y mientras tengamos traductores con una mente abierta y con ganas de enfrentar nuevos retos, nada será imposible.

Aportaciones

Como parte de los objetivos se logró determinar los diversos componentes, así como la organización, de un proyecto de localización de *software*. Para esto se describió todo el proceso de localización con sus respectivos elementos, teniendo en cuenta obviamente el papel del traductor dentro de todo este novedoso proceso.

Con el segundo objetivo se pretendía analizar el estado actual de la localización de *software* en el mercado nacional, lo cual se logró gracias a la colaboración de las mismas empresas informáticas costarricenses. Acá era de vital importancia conocer qué hacen y qué pretenden hacer estas compañías con respecto a la localización de sus productos. Este último aspecto sirve para demostrar la hipótesis la cual establecía que la localización de *software* abre una puerta de nuevas oportunidades a los traductores costarricenses, siempre y cuando exista un profundo conocimiento, preparación y planificación del proceso de localización de *software*.

En particular esta investigación tiene el propósito de iniciar un camino hacia el campo de la localización en Costa Rica, lo primero que había que hacer era plantar la semilla, dar los primeros pasos, ofrecer las ideas básicas, y alimentar las ansias de conocimiento para todos los nuevos traductores que deseen aumentar sus estudios en localización.

Como parte de esta iniciativa, el Plan de Maestría en Traducción de la Universidad Nacional hace su esfuerzo con el Seminario de actualización de conocimientos, sin embargo es necesario que exista además de la voluntad de los docentes, un deseo por desarrollarse profesionalmente en ese ámbito de trabajo por

parte de los traductores. Queda la opción abierta para que nuevos estudiantes profundicen más en este campo de trabajo y desarrollen una mayor preparación. Algunas de las alternativas en las que se podrían preparar los traductores sería en el estudio de herramientas tanto de traducción como de localización; en muestras de localización de algunos programas de *software* para que el resto de estudiantes observen en detalle y con ejemplos el proceso de localización; otra opción podría ser el empleo de aplicaciones para *Desktop Publishing* (Adobe FrameMaker, Adobe PageMaker, QuarkXPress, etc.) utilizadas en la localización de manuales; otra posibilidad sería realizar algún estudio sobre control de calidad tanto en traducción como en localización; y una última opción podría ser el estudio de aspectos y cambios culturales (íconos, símbolos y colores) en la localización de *software*. Es esencial que ante la inexperiencia y el desconocimiento, el traductor nacional y en especial el Plan de Maestría lleve la batuta en ese sentido, promoviendo el desarrollo de profesionales capacitados para este novedoso campo de trabajo como lo es la localización de *software*.

Bibliografía

- “ALS International”. 1998 – 2004. Consultada el 10 de febrero del 2004.
<<http://www.alsintl.com/>>
- Austermühl, Frank. *Electronic Tools for Translators*. Manchester, Reino Unido: St. Jerome Publishing, 2001.
- Barrantes Echeverría, Rodrigo. *Investigación: un camino al conocimiento, un enfoque cualitativo y cuantitativo*. San José: EUNED, 2003.
- Bowker, Lynne. *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. Ottawa, Canada: University of Ottawa Press, 2002.
- “CAPROSOFT”. 2000. Consultada el 7 de febrero del 2004
<<http://www.caprosoft.org/sobre1.htm>>
- Dohler, Per N. “Facets of Software Localization: A Translator's View”. *Translation Journal*. Julio de 1997. Consultada el 7 de febrero del 2004:
<<http://www accurapid.com/journal/softloc.htm>>
- Dunne, Keiran. "Software Localization, Lecture 1". Institute for Applied Linguistics, Kent State University, 2003.
- Esselink, Bert. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000.
- Hackos, JoAnn T. *Managing Your Documentation Projects*. Nueva York: John Wiley & Sons, 1994.
- Hoft, Nancy L. *International technical communication: how to export information about high technology*. Nueva York: John Wiley & Sons, 1995.
- Kano, Nadine. *Developing International Software for Windows 95 and Windows NT: a handbook for software design*. Redmond, Washington: Microsoft Press, 1995.
- “Localization Industry Standards Association”. 1990 – 2004. Consultada el 7 de febrero del 2004. <<http://www.lisa.org>>
- Microsoft Corporation. *MCSD Self-Paced Training Kit: Analyzing Requirements and Defining Microsoft .NET Solution Architectures*. Redmond, Washington: Microsoft Press. 2003.

- “QDS Solutions”. Consultada el 10 de febrero del 2004.
<http://www.qds.co.uk/Trans/translation_and_localisation.htm>
- Savourel, Yves. *XML Internationalization and Localization*. Indianapolis, Indiana: Sams Publishing. 2001.
- Vargas, Roy. "La industria del software en Costa Rica". Caprosoft. Lima, Perú. Setiembre, 2003.
- “Visual Localize”. 2001 – 2004. Consultada el 10 de febrero del 2004
<<http://www.visloc.com>>
- Webb, Jeff con Microsoft Corporation. *MCAD/MCSD Training Kit—Developing Web Applications with Microsoft Visual Basic .NET and Microsoft Visual C# .NET*. Redmond, Washington: Microsoft Press. 2003.
- “Welocalize”. 2002 – 2004. Consultada el 7 de febrero del 2004.
<<http://www.welocalize.com/english/index.html>>
- Williams, Jenny y Chesterman, Andrew. *The Map*. Manchester, Reino Unido: St. Jerome Publishing, 2002.
- “XLsoft”. 1998 – 2004. XLsoft Corporation. Consultada el 10 de febrero del 2004.
<http://www.xlsoft.com/en/services/xlsoft_services.html>

Anexos

Anexo 1. Cuestionario N°1 – *Software* inglés y español

Cuestionario N°1 – Software inglés y español

Este cuestionario forma parte de un trabajo de investigación de la Maestría en Traducción Inglés-Español de la Universidad Nacional de Costa Rica. Dicho cuestionario tiene como propósito conocer la posición de su empresa con respecto al proceso de *SOFTWARE LOCALIZATION*, su estado actual y su futuro en las empresas informáticas costarricenses. Le solicito, por favor, lo conteste con toda honestidad y me lo haga llegar tan pronto lo responda. Muchas gracias por su colaboración.

Para efectos de aclaración, seguidamente se define el término *Software Localization*:

***Software Localization (término en inglés):* Es el proceso que adapta un producto de software a un determinado idioma y cultura.**

NOTA: Este cuestionario es para empresas que producen *software* **tanto para países de habla inglesa (EE UU y Canadá) como de habla hispana (Latinoamérica).**

Haga clic y escriba su respuesta o coloque una X en el espacio según corresponda.

Preguntas.

1. ¿En qué idioma base produce *software* su empresa?

Inglés Español Ambos

2. ¿Para cuál mercado produce *software* su empresa?

Únicamente países de habla inglesa
 Países de habla inglesa y de habla hispana

3. ¿Su empresa utiliza el proceso de *software localization* para adaptar sus productos a países de habla inglesa?

Sí (continúe con el cuestionario) No (pase a la pregunta # 16)

4. ¿Cómo considera el proceso de *software localization* para adaptar un producto a otro mercado?

Muy importante Importante Sin importancia

5. Mencione los cuatro o cinco elementos más importantes que son necesarios para adaptar sus productos al idioma inglés. Enúncielos de mayor a menor importancia.

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

6. ¿Ha tenido problemas para llevar a cabo este proceso de adaptación de sus productos?

Sí (continúe con el cuestionario) No (pase a la pregunta # 8)

7. Enumere qué tipo de problemas

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

8. Al momento de adaptar su *software* al inglés ¿quién realiza esa labor?

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

9. Para el proceso de traducción del *software* a otro idioma usted cuenta con:
(Puede marcar más de una opción)

- Ingenieros informáticos
 Traductores de planta
 Traductores *freelance u ocasionales*
 Agencias nacionales de traducción
 Agencias internacionales de traducción
 Otro / "[especifique aquí]"

10. ¿Cuál es el papel del traductor profesional de idiomas en el proceso de *software localization*?

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

11. ¿Considera que en Costa Rica existen traductores capacitados para llevar a cabo el proceso de adaptación de *software* a otro idioma y cultura?

Sí No

12. ¿Cuáles considera usted que son los requisitos de un traductor de idiomas para formar parte en este proceso de adaptación de *software*?

13. En la actualidad, ¿es necesario el uso de profesionales en traducción para realizar el proceso de *software localization*?

Sí No

14. Justifique la respuesta anterior, ¿Por qué Sí o por qué No?

15. ¿Continuará usted llevando a cabo el proceso de *software localization* para adaptar sus productos a otros países?

Sí No

16. ¿Es de su conocimiento la existencia de alternativas que faciliten el proceso de *software localization* para adaptar productos a otros idiomas y culturas?

Sí (continúe con el cuestionario) No (pase a la pregunta # 18)

17. ¿Cuáles son esas otras alternativas?

18. ¿Considera usted que el proceso de *software localization* es un trabajo que tiene futuro en el mercado nacional para adaptar *software* a otros países e idiomas?

Sí No

19. ¿Cómo considera la necesidad de que exista una empresa nacional dedicada por completo al proceso de *software localization*?

Muy necesaria Necesaria Innecesaria

20. ¿Considera que en caso de aprobarse el TLC con EE UU, traerá nuevas y mayores oportunidades para exportar sus productos a EE UU?

Sí No

21. ¿Cuál piensa que debería ser la traducción más adecuada para la traducción del término *software localization* al español?

Localización de *software*

Adaptación local de *software*

Adaptación de *software*

No tiene traducción (el término se maneja en inglés: *software localization*)

Otro / "[especifique aquí]"

¡Muchas gracias por su opinión y tiempo!

Anexo 2. Cuestionario N°2 – *Software* español

Cuestionario N°2 – Software español

Este cuestionario forma parte de un trabajo de investigación de la Maestría en Traducción Inglés-Español de la Universidad Nacional de Costa Rica. Dicho cuestionario tiene como propósito conocer la posición de su empresa con respecto al proceso de *SOFTWARE LOCALIZATION*, su estado actual y su futuro en las empresas informáticas costarricenses.

Le solicito, por favor, lo conteste con toda honestidad y me lo haga llegar tan pronto lo responda. Muchas gracias por su colaboración.

Para efectos de aclaración, seguidamente se define el término *Software Localization*:

***Software Localization (término en inglés):* Es el proceso que adapta un producto de software a un determinado idioma y cultura.**

NOTA: Este cuestionario es para empresas que producen *software* únicamente para países de habla hispana (Latinoamérica).

Haga clic y escriba su respuesta o coloque una X en el espacio según corresponda.

Preguntas.

1. ¿Por qué su empresa no ha incursionado en la producción de *software* para países de habla inglesa?

2. ¿Ha pensado usted en exportar su *software* a países de habla inglesa (EEUU y Canadá)?

Sí

No

3. ¿Considera que en caso de aprobarse el TLC con EE UU, traerá nuevas y mayores oportunidades para exportar sus productos a EE UU?

Sí

No

4. En caso de decidirse a exportar a países de habla inglesa, ¿su empresa utilizaría el proceso de *software localization* para adaptar sus productos a ese nuevo mercado?

Sí

No

5. ¿Cuáles considera usted que son los elementos necesarios para adaptar sus productos al idioma inglés? Enúncielos de mayor a menor importancia.

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

6. ¿Considera que en Costa Rica existen traductores capacitados para llevar a cabo el proceso de adaptación de *software* a otro idioma y cultura?

Sí No

7. ¿Cuáles considera usted que son los requisitos de un traductor de idiomas para formar parte en este proceso de adaptación de *software*?

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

8. En la actualidad, ¿es necesario el uso de profesionales en traducción para realizar el proceso de *software localization*?

Sí No

9. Justifique la respuesta anterior ¿Por qué Sí o por qué No?

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

10. ¿Es de su conocimiento la existencia de alternativas que faciliten el proceso de *software localization* para adaptar productos a otros idiomas y culturas?

Sí (continúe con el cuestionario) No (pase a la pregunta # 12)

11. ¿Cuáles son esas otras alternativas?

"[Por favor escriba su respuesta aquí]"

12. ¿Considera usted que el proceso de *software localization* es un trabajo que tiene futuro en el mercado nacional para adaptar *software* a otros países e idiomas?

Sí No

13. ¿Cómo considera la necesidad de que exista una empresa nacional dedicada por completo al proceso de *software localization*?

Muy necesaria Necesaria Innecesaria

14. ¿Cuál piensa que debería ser la traducción más adecuada para la traducción del término *software localization* al español?

Localización de *software*

Adaptación local de *software*

Adaptación de *software*

No tiene traducción (el término se maneja en inglés: *software localization*)

Otro / "[especifique aquí]"

¡Muchas gracias por su opinión y tiempo!