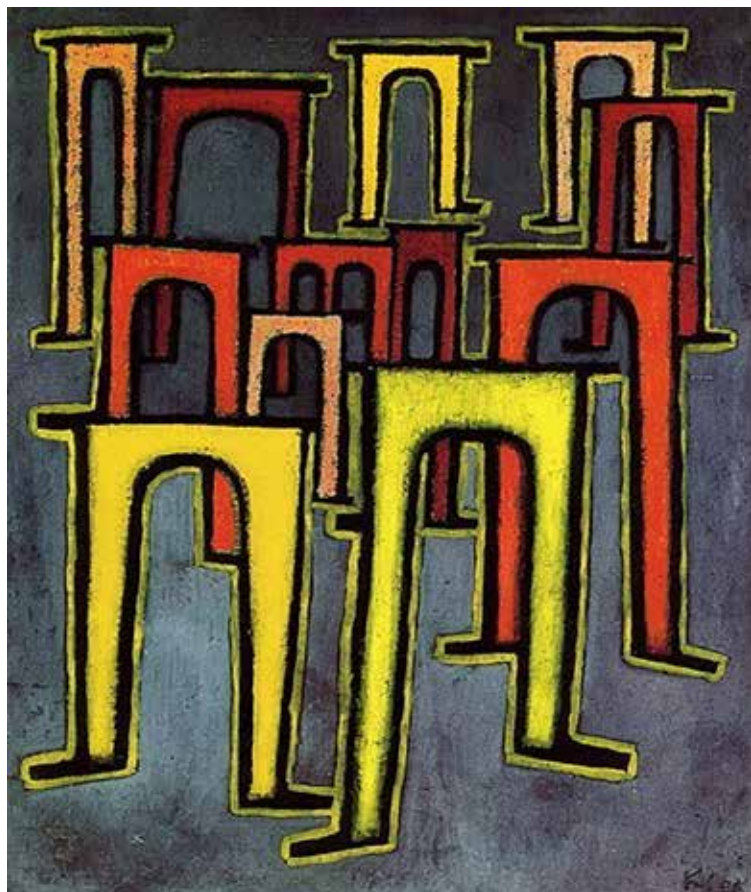


# Localización para lingüistas y traductores



Clara Inés López-Rodríguez

EDITORIAL COMARES



---

# Localización para lingüistas y traductores

---

Clara Inés López-Rodríguez

# Localización para lingüistas y traductores

*Granada, 2023*

---

---

Colección indexada en la MLA International Bibliography desde 2005

---

EDITORIAL COMARES

---

---

INTERLINGUA  
331

---

---

*Colección fundada por:*

EMILIO ORTEGA ARJONILLA  
PEDRO SAN GINÉS AGUILAR

*Comité Científico (Asesor):*

ESPERANZA ALARCÓN NAVÍO Universidad de Granada	CATALINA JIMÉNEZ HURTADO Universidad de Granada
JESÚS BAIGORRI JALÓN Universidad de Salamanca	ÓSCAR JIMÉNEZ SERRANO Universidad de Granada
CHRISTIAN BALLIU ISTI Bruxelles	HELENA LOZANO Università di Trieste
LORENZO BLINI LUSPIO Roma	MARIA JOAO MARÇALO Universidade de Évora
ANABEL BORJA ALBI Universitat Jaume I de Castellón	FRANCISCO MATTE BON LUSPIO Roma
NICOLÁS A. CAMPOS PLAZA Universidad de Murcia	JOSÉ MANUEL MUÑOZ MUÑOZ Universidad de Córdoba
MIGUEL Á. CANDEL-MORA Universidad Politécnica de Valencia	CHELO VARGAS-SIERRA Universidad de Alicante
ÁNGELA COLLADOS AÍS Universidad de Granada	MERCEDES VELLA RAMÍREZ Universidad de Córdoba
MIGUEL DURO MORENO Woolf University	ÁFRICA VIDAL CLARAMONTE Universidad de Salamanca
FRANCISCO J. GARCÍA MARCOS Universidad de Almería	GERD WOTJAK Universidad de Leipzig
GLORIA GUERRERO RAMOS Universidad de Málaga	

*ENVÍO DE PROPUESTAS DE PUBLICACIÓN:*

Las propuestas de publicación han de ser remitidas (en archivo adjunto, con formato PDF) a alguna de las siguientes direcciones electrónicas: [anabelen.martinez@uco.es](mailto:anabelen.martinez@uco.es), [psgines@ugr.es](mailto:psgines@ugr.es)

Antes de aceptar una obra para su publicación en la colección INTERLINGUA, ésta habrá de ser sometida a una revisión anónima por pares. Para llevarla a cabo se contará, inicialmente, con los miembros del comité científico asesor. En casos justificados, se acudiría a otros especialistas de reconocido prestigio en la materia objeto de consideración.

Los autores conocerán el resultado de la evaluación previa en un plazo no superior a 60 días. Una vez aceptada la obra para su publicación en INTERLINGUA (o integradas las modificaciones que se hiciesen constar en el resultado de la evaluación), habrán de dirigirse a la Editorial Comares para iniciar el proceso de edición.

Este libro es una contribución al proyecto I+D+i PID2020-118775RB-C21, «Traducción y lenguaje simplificado del patrimonio para todos. Herramienta de análisis y consulta. TALENTO», financiado por MCIN/ AEI/10.13039/501100011033, y se enmarca en el grupo de investigación HUM-1071 «Traducción y acceso multimodal a la ciencia y la cultura» (TRADAMACC).

Imagen de portada:

Paul Klee, *Revolution des Viadukts* (1937)

Maquetación:

María García Asensio

© Clara Inés López-Rodríguez

© Editorial Comares, 2023

Polígono Juncaril • C/ Baza, parcela 208 • 18220 Albolote (Granada) • Tlf.: 958 465 382

[www.comares.com](http://www.comares.com) • E-mail: [libreriacomares@comares.com](mailto:libreriacomares@comares.com)

[facebook.com/Comares](https://facebook.com/Comares) • [twitter.com/comareseditor](https://twitter.com/comareseditor) • [instagram.com/editorialcomares](https://instagram.com/editorialcomares)

ISBN: 978-84-1369-479-5 • Depósito legal: Gr. 346/2023

Impresión y encuadernación: COMARES

*A Ismael,  
faro, singladura  
y mar*

---

# Sumario

## Capítulo 1

### LA LOCALIZACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA TRADUCCIÓN Y VICEVERSA: ACTIVIDAD COMERCIAL, DISCURSIVA Y COGNITIVA PARA UN ESCOPO

I.	HACIA LA VISIBILIDAD DE LA LABOR TRADUCTORA EN LA SOCIEDAD Y LA EMPRESA . . . . .	1
II.	LA LOCALIZACIÓN COMO ACTIVIDAD DISCURSIVA, EMPRESARIAL, SOCIAL Y COGNITIVA DE COMUNICACIÓN INTERNACIONAL . . . . .	5
III.	EL ESCOPO Y EL ENCARGO DE TRADUCCIÓN EN LOS PROYECTOS DE LOCALIZACIÓN . . . . .	7

## Capítulo 2

### LOCALIZACIÓN Y *LOCALE*: CONVENCIONES Y REQUISITOS

I.	INTRODUCCIÓN . . . . .	13
II.	DEFINICIÓN DE LOCALIZACIÓN Y <i>LOCALE</i> . PRODUCTOS QUE SE LOCALIZAN . . . . .	13
III.	CONVENCIONES LINGÜÍSTICAS, DE FORMATO, VISUALES Y TÉCNICAS CONDICIONADAS POR LA <i>LOCALE</i> Y LA LOCALIZACIÓN . . . . .	17
IV.	REQUISITOS COMERCIALES Y LEGALES AL LOCALIZAR . . . . .	21

## Capítulo 3

### LA LOCALIZACIÓN COMO PARTE DE UN PROCESO MÁS COMPLEJO: *GILT* Y *GLOCALIZACIÓN*

I.	INTERDEPENDENCIA ENTRE GLOBALIZACIÓN, INTERNACIONALIZACIÓN, LOCALIZACIÓN Y TRADUCCIÓN. LA <i>GLOCALIZACIÓN</i> COMO ESTRATEGIA DE EMPRESA . . . . .	27
II.	GLOBALIZACIÓN. . . . .	29
III.	INTERNACIONALIZACIÓN . . . . .	32
	1. Definición de internacionalización y su importancia en la fase de diseño de un producto . . . . .	32
	2. Buenas prácticas de internacionalización. . . . .	35
IV.	TRADUCCIÓN. LOS TRADUCTORES COMO «CHIVO EXPIATORIO» DE LOS FALLOS DE LOCALIZACIÓN . . . . .	40
V.	RECAPITULACIÓN . . . . .	43

## LOCALIZACIÓN PARA LINGÜISTAS Y TRADUCTORES

### Capítulo 4

#### TIPOS Y NIVELES DE LOCALIZACIÓN. ELEMENTOS QUE SE LOCALIZAN EN UN PRODUCTO INFORMÁTICO

I.	INTRODUCCIÓN . . . . .	45
II.	LOCALIZACIÓN DE PRODUCTOS INFORMÁTICOS FRENTE A LOCALIZACIÓN DE CONTENIDO WEB (MATA PASTOR, 2016) . . . . .	45
III.	INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA DE LA LOCALIZACIÓN Y TIPOS DE LOCALIZACIÓN . . . . .	48
	1. Internet, la Web, sitio Web . . . . .	49
	2. <i>Content Management System</i> (CMS), sitio web estático, sitio web dinámico . . . . .	50
	3. SEM, SEA y SEO . . . . .	51
	4. <i>Software</i> , aplicación web, aplicación móvil . . . . .	51
	5. Los videojuegos . . . . .	52
IV.	NIVELES DE LOCALIZACIÓN . . . . .	53
V.	ELEMENTOS QUE SE LOCALIZAN EN UN PRODUCTO INFORMÁTICO. . . . .	56

### Capítulo 5

#### DEL TEXTO AL PROYECTO: NUEVO CONCEPTO DE TEXTO, NUEVOS FORMATOS Y REDEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS DE TEXTUALIDAD

I.	EL TEXTO Y LOS CRITERIOS DE TEXTUALIDAD: LA DEFINICIÓN TRADICIONAL . . . . .	61
II.	UN NUEVO CONCEPTO DE TEXTO: CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS TEXTOS EN EL ÁMBITO DE LA LOCALIZACIÓN WEB, DE <i>SOFTWARE</i> Y DE VIDEOJUEGOS . . . . .	62
III.	ASPECTOS TÉCNICOS DE LA LOCALIZACIÓN DE SITIOS WEB, <i>SOFTWARE</i> Y APLICACIONES: CÓDIGO INFORMÁTICO, DELIMITADORES, EXTENSIONES, VARIABLES Y CÓDIGOS DE PROGRAMACIÓN. . . . .	69
	1. Texto traducible y código . . . . .	69
	2. Las variables. . . . .	72
	3. Otros códigos de programación: atajos de teclado y teclas aceleradoras, caracteres y secuencias de escape, puntos suspensivos y <i>character entities</i> . . . . .	75
	4. Ejemplos prácticos . . . . .	79
IV.	REINTERPRETACIÓN DE LOS CRITERIOS DE TEXTUALIDAD EN EL CONTEXTO DE LA LOCALIZACIÓN . . . . .	82
	1. Cohesión . . . . .	82
	2. Coherencia. . . . .	87
	3. Intencionalidad. . . . .	88
	4. Aceptabilidad. . . . .	89
	5. Informatividad . . . . .	91
	6. Situacionalidad. . . . .	92
	7. Intertextualidad. . . . .	93

### Capítulo 6

#### GÉNEROS TEXTUALES, CONVENCIONES, ESTÁNDARES Y GUÍAS DE ESTILO

I.	INTRODUCCIÓN . . . . .	97
II.	TIPOS TEXTUALES, REGISTROS Y GÉNEROS TEXTUALES . . . . .	98
	1. Tipos textuales . . . . .	98
	2. Registro . . . . .	100
	3. Género textual . . . . .	100
	4. Ejemplo práctico: registros, tipos y géneros textuales en el videojuego <i>Silent Hill: Homecoming</i> . . . . .	104

## SUMARIO

III.	GÉNEROS TEXTUALES EN LA LOCALIZACIÓN WEB . . . . .	108
IV.	GÉNEROS TEXTUALES EN LA LOCALIZACIÓN DE <i>SOFTWARE</i> . . . . .	112
V.	GÉNEROS TEXTUALES, REGISTROS, VARIEDADES LINGÜÍSTICAS Y GÉNEROS EN LA LOCALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS . . . . .	116
VI.	ESTÁNDARES, CONVENCIONES Y GUÍAS DE ESTILO EN LOCALIZACIÓN . . . . .	121
	1. Normas y estándares. . . . .	121
	2. Guías de estilo para localizadores . . . . .	122

## Capítulo 7

### FASES Y ACTIVIDADES EN EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN. LA GESTIÓN DE PROYECTOS. ASEGURAMIENTO Y CONTROL DE CALIDAD

I.	INTRODUCCIÓN . . . . .	125
II.	FASES Y ACTIVIDADES DEL PROCESO DE TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN: REVISIÓN DE ESSELINK (2000) Y PYM (2004). . . . .	126
	1. <i>Pre-sales phase</i> . . . . .	126
	2. <i>Kick-off meeting</i> . . . . .	126
	3. <i>Analysis of Source Material</i> . . . . .	127
	4. <i>Scheduling and Budgeting</i> . . . . .	127
	5. <i>Terminology Setup</i> . . . . .	127
	6. <i>Preparation of Source Material</i> . . . . .	127
	7. <i>Translation of Software, Online Help and Documentation</i> . . . . .	127
	8. <i>Engineering and Testing of Software</i> . . . . .	128
	9. <i>Screen captures</i> . . . . .	128
	10. <i>Processing Updates</i> . . . . .	128
	11. <i>Help Engineering and DTP (Desktop publishing) of Documentation</i> . . . . .	128
	12. <i>Product QA and Delivery</i> . . . . .	129
	13. <i>Project Closure</i> . . . . .	129
III.	FASES EN LA LOCALIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS . . . . .	130
IV.	LA GESTIÓN DE PROYECTOS . . . . .	131
V.	FASES Y ACTIVIDADES DEL PROCESO DE TRADUCCIÓN Y LOCALIZACIÓN. . . . .	133
	1. Preparación del proyecto . . . . .	134
	2. Traducción . . . . .	138
	3. Revisión, aseguramiento y control de calidad. . . . .	139
	4. Compilación, testeo y depuración de errores, maquetación . . . . .	142
	5. Entrega, aprobación del cliente y maquetación de los archivos finales. . . . .	144

## Capítulo 8

### PARTICIPANTES EN EL PROCESO DE LOCALIZACIÓN. COMPETENCIAS Y HERRAMIENTAS DEL TRADUCTOR-LOCALIZADOR. CONSEJOS ADICIONALES

I.	INTRODUCCIÓN . . . . .	145
II.	ACTORES Y PARTICIPANTES EN EL FLUJO DE TRABAJO DE LA LOCALIZACIÓN. . . . .	146
III.	ORGANIZACIONES RELACIONADAS CON LA LOCALIZACIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS . . . . .	151
	1. GALA. . . . .	151
	2. W3C . . . . .	151
	3. OASIS . . . . .	152
	4. TAUS . . . . .	152



## LOCALIZACIÓN PARA LINGÜISTAS Y TRADUCTORES

5.	LISA . . . . .	152
6.	Nimdzi . . . . .	152
7.	Organizaciones relevantes en el sector de los videojuegos . . . . .	153
IV.	PERFILES Y COMPETENCIAS DEL TRADUCTOR-LOCALIZADOR Y TAREAS ASIGNABLES . . . . .	153
V.	HERRAMIENTAS . . . . .	158
VI.	CONSEJOS ADICIONALES PARA TRADUCTORES-LOCALIZADORES . . . . .	160

### Capítulo 9

#### ASPECTOS TÉCNICOS Y PROFESIONALES, LINGÜÍSTICO-TEXTUALES, CULTURALES, EMOCIONALES, CREATIVOS Y DE ACCESIBILIDAD

I.	RECAPITULACIÓN: ALGUNOS RETOS DE LA LOCALIZACIÓN . . . . .	163
II.	EL VALOR EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y OTROS PRODUCTOS MULTIMEDIA . . . . .	167
III.	TRANSCREACIÓN Y CREATIVIDAD: LA IMPORTANCIA DE LA IMAGEN Y LA INTERTEXTUALIDAD . . . . .	170
IV.	EL RETO DEL GÉNERO GRAMATICAL Y LA REPRESENTACIÓN DE GÉNERO . . . . .	172
V.	LAS EMOCIONES EN LOCALIZACIÓN: PUBLICIDAD Y EXPERIENCIA DE JUEGO . . . . .	175
VI.	LA ACCESIBILIDAD Y EL ACCESO AL CONOCIMIENTO POR DIFERENTES USUARIOS . . . . .	177
	1. Definición de accesibilidad. Algunos recursos y normativas sobre accesibilidad . . . . .	177
	2. Dificultades para interactuar con ordenadores o la Red . . . . .	180
	3. Accesibilidad web . . . . .	181
	4. Herramientas automáticas de validación . . . . .	188
	5. Accesibilidad en videojuegos . . . . .	189
VII.	A MODO DE CONCLUSIÓN . . . . .	189
	BIBLIOGRAFÍA . . . . .	191

---

colección:  
**INTERLINGUA**

**331**

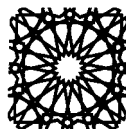
Dirigida por:  
**Ana Belén Martínez López y Pedro San Ginés Aguilar**

---

La localización es el proceso de adaptación lingüística y cultural de servicios y productos digitales creados en un determinado lugar para que resulten apropiados en una región geográfica diferente. El ámbito de la localización ha crecido a un ritmo vertiginoso, en paralelo a los avances en informática, redes de comunicaciones, inteligencia artificial e industrias de la lengua. Esta revolución tecnológica, que ha transformado profundamente nuestro tiempo, ha sido posible gracias a la labor de traductores y profesionales de la comunicación multilingüe.

Con el objetivo de introducir a lingüistas, traductores e investigadores en el ámbito de la localización, este libro presenta los avances que se han producido en el sector de la traducción de contenidos web, *software*, comercio electrónico y videojuegos. Para ello, se revisan y actualizan las bases teóricas, prácticas y técnicas que permiten comprender, tanto los procesos de globalización, internacionalización y *glocalización* del ámbito empresarial, como las convenciones y los requisitos que se imponen en la localización. Además, se analizan en detalle las habilidades organizativas, tecnológicas, cognitivas, discursivas y traductológicas necesarias para un desempeño funcional en el entorno laboral de la localización y las industrias de la lengua.

Entre otros temas, esta monografía se centra en aspectos teóricos y prácticos relevantes en la localización, tales como el significado de la sigla GILT, la *glocalización*, el análisis del discurso, buenas prácticas de internacionalización, niveles de localización, hipertextualidad y multimodalidad, las variables, formatos y códigos de programación, los criterios de textualidad, las tipologías y géneros textuales, los géneros de videojuegos, los estándares y las guías de estilo. También se abordan las fases del proceso de localización, la gestión de proyectos y el control de calidad, el uso de herramientas informáticas, la transcreación y la importancia de la inclusión, las emociones y la accesibilidad.



**COMARES**  
editorial

ISBN 978-84-1369-479-5



9 788413 694795