
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Juanhuix Xatart, Berta; Martín Mor, Adrià, dir. Anàlisi i localització de la web de productivitat Habitica de l'anglès al català. 2020. (1202 Grau en Traducció i Interpretació)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/232793>

under the terms of the  license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

GRAU DE TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ

TREBALL DE FI DE GRAU

Curs 2019-2020

**Anàlisi i localització de la web de productivitat Habitica de
l'anglès al català**

Berta Juanhuix Xatart

1422384

TUTOR

ADRIÀ MARTÍN MOR

Barcelona, 11 de juny de 2020

UAB

**Universitat Autònoma
de Barcelona**

Dades del TFG

Títol: Anàlisi i localització de la web de productivitat Habitica de l'anglès al català
Análisis y localización de la web de productividad Habitica del inglés al catalán
Analysis and localization of the productivity website Habitica from English to Catalan

Autora: Berta Juanhuix Xatart

Tutor: Adrià Martín Mor

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2019-2020

Paraules clau

Localització web, localització col·laborativa, traducció de l'anglès al català, traducció automàtica, memòria de traducció, glossari

Localización web, localización colectiva, traducción del inglés al catalán, traducción automática, memoria de traducción, glosario.

Web localization, collaborative localization, translation from English to Catalan, machine translation, translation memory, glossary.

Resum del TFG

Aquest treball descriu el procés de localització de la pàgina web de productivitat lliure i de codi obert Habitica de l'anglès al català. A tal efecte, se'n farà una localització parcial de la web utilitzant les vies de localització recomanades per la comunitat, com ara l'ús de la plataforma per a la localització col·laborativa Weblate. Per descriure el procés de localització que s'ha dut a terme, s'expliquen els recursos previs i el programari que s'ha utilitzat així com l'ús que s'ha fet de la memòria de traducció i del glossari. A més, també inclou una anàlisi dels problemes que s'han anat trobant durant aquest procés, tant els de traducció com els de localització. L'objectiu d'aquest treball és aprendre a treballar professionalment de manera col·lectiva per fomentar l'ús del català a la tecnologia.

Este trabajo describe el proceso de localización de la página web de productividad libre y de código abierto Habitica del inglés al catalán. A tal efecto, se hará una localización parcial de la web usando las vías de localización recomendadas por la comunidad, como el uso de la plataforma para la localización colaborativa Weblate. Para describir el proceso de localización que se ha llevado a cabo se explican los recursos previos y el los programas que se han usado así como el uso que se ha hecho de la memoria de traducción y del glosario. Además, también incluye una análisis de los problemas que se han encontrado durante este proceso, tanto los de traducción como los de localización. El objetivo de este trabajo es aprender a trabajar profesionalmente de manera colectiva para fomentar el uso del catalán en la tecnología.

This project describes the localization process of the open code productivity website Habitica from English to Catalan. In order to do this, a partial localization of the website will be carried out, using the tools recommended by the community, such as the use of the collaborative platform Weblate. To describe the localization process that has been done, there is an explanation of the previous resources and software that has been used, as well as the use of the translation memory and the glossary. Moreover, there is also an analysis of the problems that have been encountered during this development, both translation and localization problems. The main objective of this project is to learn how to work professionally and collectively to promote the use of Catalan in technology.

Avís legal

© Berta Juanhuix Xatart, Barcelona, 2020. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització de la seva autora.

Aviso legal

© Berta Juanhuix Xatart, Barcelona, 2020. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autora.

Legal notice

© Berta Juanhuix Xatart, Barcelona, 2020. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcasted and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índex

1. Introducció.....	5
2. Objectius.....	6
3. La pàgina web Habitica	7
3.1. Característiques principals	7
3.2. Funcionament general	11
4. Procés de localització	13
4.1. Recursos previs.....	13
4.2. Programari	14
4.3. Revisió de localitzacions prèvies.....	15
4.4. Creació del glossari	17
4.5. Creació de la memòria de traducció.....	19
4.6. Traducció inicial i postproducció.....	22
5. Anàlisi dels problemes.....	25
5.1. Problemes de traducció.....	25
5.2. Problemes de localització	32
6. Conclusió.....	36
7. Bibliografia	38
8. Annexos	40
8.1. Annex 1: Glossari	40

1. Introducció

La necessitat de crear pàgines web o aplis de productivitat possiblement va sorgir de voler organitzar i mantenir en un sol lloc les llistes de tasques en paper per no oblidar fer-les. Durant els últims anys aquest tipus de pàgines han anat guanyant terreny i s'han incorporat a la vida diària de les persones, fins a tal punt que la majoria de telèfons mòbils ja porten una aplicació de productivitat incorporada de fàbrica. A mesura que s'han anat expandint les possibilitats de l'àmbit tecnològic, ha anat creixent la quantitat de pàgines web dedicades a l'organització de tasques o idees. El problema que alguns usuaris solen tenir amb aquestes pàgines és que generalment no presenten cap incentiu que encoratgi l'usuari a completar les tasques que ha d'assolir, sinó que depèn únicament de la seva pròpia voluntat. Aquesta manca de motivació porta a que cada vegada s'utilitzi menys la pàgina, amb el perill que caigui definitivament en l'oblit i no es realitzin les tasques.

Un altre àmbit relacionat amb la tecnologia que ha anat guanyant importància és el dels videojocs. Sovint s'ha sentit dir que els videojocs són addictius com a qualitat negativa però, si es combinen amb altres tipus de programes, poden obrir noves possibilitats. Per això, sembla lògic crear una pàgina web que incorpori eines de productivitat i alhora es presenti com un videojoc. Aquesta mateixa idea la van tenir els creadors de la pàgina web Habitica. Així doncs, veient les possibilitats que pot oferir l'ús d'una pàgina de productivitat com aquesta, s'ha decidit fer-ne una localització per poder-la apropar a la cultura catalana i així fer que sigui atractiva per a més usuaris.

En aquest treball es descriurà el procés de localització de la pàgina web Habitica i se'n farà una localització parcial de l'anglès al català, en un ambient de localització col·lectiva. S'exploraran també les vies de localització recomanades per la comunitat i es posarà en pràctica els coneixements adquirits durant els estudis de traducció. Així mateix, es farà una anàlisi dels problemes de traducció i de localització més comuns que s'hagin pogut trobar durant tot el procés de localització de la pàgina web.

2. Objectius

En l'àmbit tecnològic, actualment ja hi ha força empreses que tradueixen les seves pàgines web i aplicacions al català, però què passa amb les de programari lliure, o amb les que no disposen de finançament per realitzar les traduccions? La majoria d'aquestes eines han estat creades sense ànim de lucre. En aquesta classe de tecnologies, els voluntaris són els que es dediquen a traduir-les per apropar-les a la seva llengua. Això és el que aquest treball proposa fer amb la pàgina web Habitica. La localització d'aquesta pàgina intentarà fer-la accessible a tots aquells usuaris que prefereixin veure'n el contingut en català.

Aquest treball busca fomentar l'ús del català a la tecnologia. Per això, es pretén fer una localització parcial de l'anglès al català de la pàgina web Habitica, una pàgina de productivitat lliure i de codi obert. Un altre objectiu que es proposa aconseguir amb aquest projecte és aprendre com treballar en una localització d'aquest tipus professionalment. Per fer-ho es procurarà utilitzar els recursos i les tècniques adquirides durant els estudis de traducció.

Per tal d'assolir els objectius en qüestió, la realització d'aquest treball s'ha dut a terme seguint les fases del procés de traducció i localització explicat a *Tradumàtica. Tecnologies de la traducció* (Martín-Mor, Piqué, Sánchez-Gijón, 2016). El primer pas ha estat comprovar si les cadenes a traduir es podien treballar fora de línia i en quin format. Després s'ha buscat amb quin programa era més viable fer la feina i si es podien utilitzar eines TAO (Traducció Assistida per Ordinador). Seguidament, s'han buscat textos paral·lels en altres idiomes i s'ha fet una valoració general de la quantitat de cadenes a traduir. Després d'això, s'ha fet una tria d'eines i cadenes i s'ha iniciat el procés de traducció. Finalment, s'ha exportat la memòria de traducció al format adequat per incloure-la en aquest treball. Tots aquests processos s'explicaran amb més detall als apartats corresponents.

3. La pàgina web Habitica

Habitica¹ és una pàgina web de programari lliure i codi obert. Va ser creada el 2013 per HabitRPG, Inc. S'utilitza per fer un seguiment dels hàbits que es volen mantenir o les tasques que es vulguin fer. El que la diferencia d'altres eines semblants és que ho fa en forma de videojoc i, per tant, incorpora moltes característiques que s'han de tenir en compte a l'hora de localitzar-la. És interessant saber que el contingut de la pàgina web és més ampli que el de les aplicacions d'Android i iOS.

3.1. Característiques principals

En aquest apartat es descriuen les característiques principals de la pàgina web Habitica que s'ha considerat que poden ser més problemàtiques a l'hora de fer-ne una traducció.

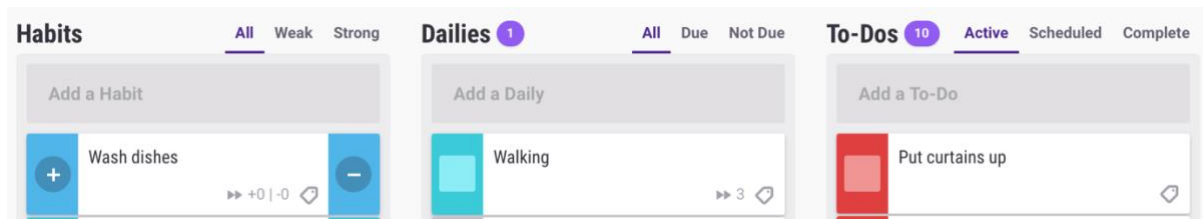
Cada usuari té un personatge que pot personalitzar amb estils de cabell, roba i fons diferents.



Cada peça de roba té una descripció i dona punts per millorar les característiques del personatge, que puja de nivell quan es completen les tasques proposades o baixa si no es compleixen. A partir del nivell 10, es pot triar una classe per al personatge que li atorga habilitats. Aquestes característiques i habilitats serveixen per aconseguir més diners, pujar més ràpid de nivell o impedir que es baixi de nivell si un dia no es fa res. Una altra opció per no baixar de nivell és deixar el personatge a la taverna, que fa que no es tinguin en compte les tasques no realitzades mentre hi sigui a dins.

¹ <https://habitica.com>

Un altre tret característic d'Habitica és que es poden dividir les tasques en tres columnes. La primera és pels hàbits, tan si es volen adoptar rutines noves o si, pel contrari, són hàbits que ja es tenen però que es volen mantenir. La segona és per les tasques que s'han de fer diàriament, setmanalment o en dies concrets i la tercera és per les tasques que només s'han de fer una vegada i no es repetiran, almenys durant un període llarg de temps.



Cada vegada que es marca una tasca com a realitzada es guanya experiència i diners ficticis, amb els quals es poden comprar recompenses, que poden ser des de roba i armadura pel personatge a recompenses que s'hagi personalitzat el mateix usuari, com seria mirar un episodi d'una sèrie, jugar a un joc, llegir un llibre, etc.

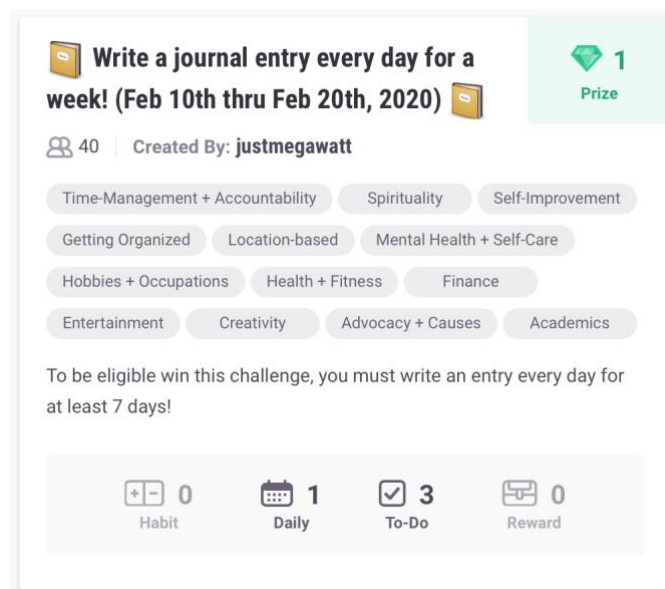
Una de les parts que fa que la pàgina Habitica s'assembli a un videojoc són les missions que proposa. Aquestes missions consisteixen en la derrota d'un monstre, que va perdent vida a mesura que l'usuari va completant tasques.



Aquestes missions es poden fer individualment o bé es poden formar equips. L'avantatge de treballar en equip és que hi ha més participants que lluiten i ataquen al mateix monstre, cosa que fa que la vida li vagi disminuint més ràpidament fins a derrotar-lo totalment. Per formar un equip amb un altre usuari, és necessari saber-ne el correu electrònic o el nom d'usuari

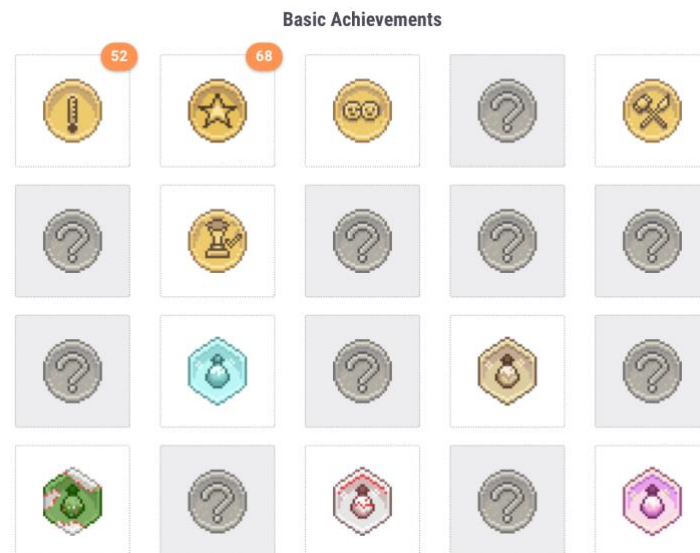
vinculat a la pàgina Habitica per poder-lo convidar al grup. Un cop s'accepta la invitació, ja es pot començar la primera missió. A mesura que es va avançant, les missions són més complicades i el monstre també ataca al personatge o a l'equip. La recompensa per completar una missió pot consistir en guanyar equipaments, diners o animals. Cada usuari pot col·leccionar animals i alimentar-los per fer-los créixer i, un cop són grans, es poden muntar. Tan els animals com les muntures es poden posar d'acompanyament a la foto de perfil de l'usuari però no aporten cap altre valor, propietat ni avantatge, simplement es tracta d'un accessori que fa que el joc sigui més lluit.

Una altra de les característiques són els reptes on tothom pot participar, que poden ser proposats indiferentment, tant per Habitica com pels mateixos usuaris.



Sovint consisteixen en tasques diàries, com per exemple llegir un llibre, escriure en un diari o tocar un instrument. Els reptes poden tenir molts seguidors, però d'entre tots els participants, únicament un podrà guanyar la recompensa per completar-los. La recompensa consisteix en guanyar gemmes, les quals serveixen per comprar missions o altres accessoris. L'única manera d'aconseguir aquestes gemmes gratuïtament és a través dels reptes. Una altra manera per aconseguir gemmes és comprar-les amb diners reals o amb el pagament d'una subscripció a la pàgina web. La suma dels diners que es van recaptant mitjançant aquests dos sistemes s'utilitza per finançar el projecte.

Una altra característica que presenta la pàgina Habitica són els assoliments. Els assoliments són insígnies que es van guanyant quan es compleixen els requeriments necessaris. Per exemple, se n'aconsegueix una quan es tenen totes les mascotes bàsiques, també quan l'usuari forma un equip o quan crea i completa la primera tasca.



També cal mencionar les característiques lèxiques més comunes que s'han tingut en consideració per fer la localització i per decidir com crear un glossari. La pàgina web Habitica pretén semblar un videojoc i, com a tal, s'hi poden observar paraules explícites del joc que no trobaríem en una altra pàgina web del mateix camp, com per exemple Todoist. Com ja he esmentat abans, la pàgina web està ambientada a l'univers Habitica i el fet que sigui un món diferent, fa que hi hagi moltes paraules o combinacions de paraules noves, sobretot a l'apartat d'equipament (*Lapis Kabuto*), i al títol i descripció de les missions (*Mayhem in Mistiflying, Part 1: In Which Mistiflying Experiences a Dreadful Bother*). A més, quasi tots els apartats estan formats per una única paraula (*Inventory*) o per un adjectiu i un substantiu (*Seasonal Shop*).

Totes aquestes són les característiques de la pàgina web i de l'apli que s'han hagut de tenir més en compte per fer la localització, però n'hi ha moltes d'altres que no es tractaran en aquest treball. El fet que Habitica estigui estructurada com un videojoc fa que la localització sigui molt més extensa que en altres eines del seu mateix camp.

3.2. Funcionament general

Per poder entendre millor la pàgina web i millorar la manera de localitzar-la, després de tenir en compte les característiques generals que poden causar més problemes de traducció, s'ha d'estudiar com funciona. El funcionament general de la pàgina web és bastant simple. Cada usuari representa un personatge fictici a l'univers d'Habitica i cadascun d'aquests personatges està regit per tres barres: la de la vida (en color vermell), la de l'experiència (en color groc) i la de la màgia (en color blau).



Cada vegada que la barra d'experiència s'emplena, l'usuari puja de nivell i cada vegada que la barra de la vida es buida, l'usuari baixa de nivell. Per pujar de nivell l'usuari ha de completar les tasques que s'hagi proposat, tant si són hàbits, tasques diàries o aquelles que només s'han de fer una vegada. Si no es completen les tasques diàries al llarg del dia, l'usuari perd punts de vida. Com s'ha explicat a l'apartat anterior, a partir del nivell 10, l'usuari pot triar una de les quatre classes pel seu personatge: guerrer, bandit, mag i sanador.

Choose your Class



A mesura que el nivell va augmentant, l'usuari va adquirint diferents habilitats específiques corresponents a la classe que s'hagi escollit, fins a un màxim de quatre. Per utilitzar cadascuna d'aquestes habilitats es gasten punts de la barra de màgia. Hi ha habilitats que serveixen a escala individual del personatge i n'hi ha d'altres que es poden utilitzar per a tot l'equip de l'usuari, si en té.

Tots els personatges tenen quatre atributs, independentment de la classe que siguin. Cada atribut aporta diferents avantatges.

Stats

STRENGTH	Level: 30 Equipment: 20 Class: 10 Allocated: 21 Bufs: 31	INTELLIGENCE	Level: 30 Equipment: 5 Class: 0 Allocated: 9 Bufs: 31
112		75	
CONSTITUTION	Level: 30 Equipment: 10 Class: 0 Allocated: 10 Bufs: 31	PERCEPTION	Level: 30 Equipment: 35 Class: 15 Allocated: 21 Bufs: 31
81		132	

El primer atribut és la força, que augmenta la quantitat de punts que es treuen de la vida dels monstres que es troben a cada missió. El segon és la constitució, que afecta els punts de vida del personatge, és a dir que, si no es completa una tasca o si es marca un hàbit negatiu, l'usuari perd menys punts de vida de l'habitual. El tercer és la intel·ligència, que permet que l'usuari guanyi més experiència per les tasques que faci i també augmenta la quantitat i la velocitat de regeneració de la barra de màgia. L'últim atribut és la percepció, que augmenta la quantitat d'objectes i monedes que l'usuari aconsegueix completant tasques.

Els punts per aquests atributs s'aconsegueixen de diferents maneres. S'atorga un punt cada cop que l'usuari puja de nivell. Aquests punts es poden distribuir de la manera que l'usuari vulgui o es pot escollir l'opció de distribució automàtica, que els reparteix segons la classe del seu personatge. Quan l'usuari tria la classe de personatge, s'atorguen punts automàticament segons el tipus escollit: a l'atribut de força per les classes de guerrer i bandit; al de constitució per les classes de guerrer i sanador; al d'intel·ligència per les classes de mag i sanador; i a l'atribut de percepció per les classes de bandit i mag. L'equipament que porti el personatge, és a dir, la roba i les armes, també atorguen punts a alguns atributs només per tenir-les posades. Finalment, també es poden aconseguir més punts d'atributs utilitzant una de les habilitats màgiques del personatge.

Bàsicament l'objectiu de la pàgina Habitica consisteix a pujar de nivell i mantenir la vida del personatge completant tasques a la vida real o utilitzant les habilitats màgiques. L'experiència del joc es pot millorar si l'usuari fa ús de les altres característiques de la pàgina, explicades a l'apartat anterior.

4. Procés de localització

És difícil definir què és el procés de localització sense especificar la diferència entre localització i traducció. Segons la *Gran Enciclopèdia Catalana*, la traducció és la “reproducció del contingut d’un text formulat en una llengua en formes pròpies d’una altra llengua”. En una traducció es té en compte el significat i l’estil original i es tradueix i s’adapta d’una manera o d’una altra segons la modalitat de traducció més adequada. En una traducció, encara que estigui relacionada amb el camp de la informàtica, generalment no s’han d’adaptar les característiques o els problemes tècnics que hi pugui haver. En canvi, una localització ha de tenir en compte tots els aspectes.

Tal com exposa Marta Pagans a l’article “Localització, ens ubiquem?” (2002) de *La Revista Tradumàtica*, “el terme localització és un calc de l’anglès molt utilitzat en àmbits especialitzats i molt polèmic, que designa el procés d’adaptació lingüística i cultural d’un producte informàtic a un mercat determinat”. És un procés una mica més extens que el de traducció perquè, com que està encarat a l’àmbit informàtic, a vegades es necessiten eines tècniques que no s’utilitzarien en un procés només de traducció. El procés de localització inclouria la traducció i també la modificació del contingut informàtic, per exemple, canviar la mida del text perquè ocupi l’espai que se li ha designat o canviar imatges que no s’entenguin a la cultura d’arribada (destinatari final del producte).

El projecte d’Habitica no permet modificar el contingut informàtic, només permet fer-ne una traducció. Per això, en aquest treball s’entendrà com a localització el procés d’adaptar la pàgina web lingüísticament i culturalment i també d’adaptar la traducció per fer concordar els segments que incorporin variables i modificar-la de manera que s’ajusti a l’espai designat originalment a cada cadena.

4.1. Recursos previs

Un dels recursos que més s’han utilitzat per a la realització d’aquest treball és la guia d’estil de Softcatalà². Aquesta guia recull un conjunt de normes i recomanacions per a la localització

² <https://www.softcatala.org/guia-estil-de-softcatala/>

de productes informàtics en català. S'ha utilitzat primordialment per resoldre dubtes de convencions lingüístiques, però també per resoldre problemes de localització.

4.2. Programari

Habitica ha creat un grup dins la mateixa pàgina web per als usuaris que vulguin col·laborar i ajudar amb la localització, tant de la pàgina web com de les aplis d'Android i d'iOS. És allà on s'indica el programari que s'utilitza per fer la localització. Al principi es va començar a fer a través de la pàgina Transifex³, però es va canviar i ara s'usa Weblate⁴. Com que fa relativament poc que es va fer el canvi, encara s'estan actualitzant i sincronitzant les localitzacions fetes a les dues pàgines.

Com que la pàgina és de codi obert, Habitica té els fitxers accessibles des de la pàgina de GitHub i es poden descarregar i fer-ne la localització fora de línia conjuntament o individualment, si es volgués. En aquest treball però, per fer la localització s'utilitzarà el programari proposat per la mateixa pàgina web, perquè així es podrà avançar més ràpidament al següent pas, que seria una revisió de la localització per part dels administradors, i també se'n facilitarà la incorporació a la pàgina web.

Weblate és una eina de traducció assistida de programari lliure. Les característiques més útils que presenta per a una localització d'aquest tipus són: la possibilitat de veure el context de la cadena que s'està treballant; poder veure més d'una llengua com a ajuda per a la localització; que permet fer glossaris i memòries de traducció i permet l'exportació i importació de les cadenes, per si es vol fer fora de línia i ajuntar-ho més endavant.

A la pàgina de Weblate dedicada a la localització d'Habitica, hi apareix el projecte dividit en diversos apartats per facilitar-ne la localització. Aquesta pàgina de Weblate està oberta a tothom i per tant, qualsevol persona pot començar a fer-ne la localització en la llengua que vulgui, la qual cosa és una manera de treballar col·lectivament amb un objectiu comú. Per fer aquest treball es treballarà en un ambient de localització col·lectiva, perquè s'ha observat prèviament que hi ha una gran quantitat de cadenes. Com que seria una tasca molt àrdua per

³ <https://www.transifex.com>

⁴ <https://weblate.org>

a una sola persona, en lloc de localitzar tots els apartats individualment, s'ha considerat limitar-ne l'extensió i fer-ne només uns quants.

També s'ha decidit escollir un segon programari per fer la localització perquè, com ja s'ha dit, com que és una pàgina on col·labora molta gent, és molt probable que es bloquegi o no funcioni correctament. Al llarg d'aquest treball s'han pogut observar problemes de sobrecàrrega i bloqueig de la pàgina. Quan hi havia un d'aquests problemes, era impossible utilitzar la pàgina de Weblate perquè es quedava carregant el contingut indefinidament i tardava uns dies a tornar a funcionar correctament. L'altre programari que s'ha triat és POEditor⁵, una eina també en línia que permet carregar arxius, fer-ne la localització i exportar-los un cop feta. S'ha escollit perquè la interfície és molt intuïtiva, té la possibilitat de posar-hi una memòria de traducció i també presenta una funció de traducció automàtica, que utilitza el Traductor de Google o el de Microsoft. Majoritàriament s'intentarà treballar a la pàgina Weblate però, si es detecta algun problema que n'impedeixi l'ús, es treballarà amb POEditor.

Com s'ha explicat abans, cal tenir en compte que, com que Weblate és una pàgina web de codi obert, qualsevol persona pot tenir accés al programari de localització. Per això, és possible observar que alguns elements de la pàgina web ja han estat localitzats al català prèviament. Cal remarcar que s'ha vist que molts d'aquests elements han estat marcats com a localitzats però, a la casella que hauria de contenir el text traduït al català, s'hi troba el text en l'idioma original. En aquest treball, per tant, no només es localitzaran elements que no hagin estat abans localitzats, sinó que també es farà una revisió d'alguns elements ja treballats i, si escau, es modificaran els que no estiguin en català. Així mateix, es deixaran intactes aquelles cadenes que s'hagin mantingut en l'idioma original per algun motiu (per exemple, noms propis).

4.3. Revisió de localitzacions prèvies

Un dels processos més importants de la fase d'anàlisi és fer un recompte d'arxius i de paraules. Per dur a terme aquest projecte s'ha fet un recompte de les cadenes que hi ha dins de cada arxiu. En el moment d'escollir quantes cadenes s'utilitzarien per a aquest treball, s'ha

⁵ <https://poeditor.com/>

observat que la quantitat total de cadenes de la pàgina web és molt elevada i, per tant, quan s'ha hagut de fer la tria s'ha optat per una localització parcial de la pàgina.

A l'inici d'aquest procés moltes de les cadenes tenien errors i s'ha hagut de decidir què es feia amb cadascun d'ells, cosa que s'explica amb més detall a l'apartat següent. També s'ha vist que hi havia cadenes ja traduïdes al català amb errors bàsicament ortogràfics i de puntuació. Després de considerar-ho, s'ha decidit deixar les cadenes ja traduïdes sense modificar, per tal que més endavant, durant la fase de post-producció, un revisor o editor en faci concordar totes les traduccions. És important recordar que aquest treball només se centra en la localització, perquè els administradors d'Habitica no permeten passar a la fase de revisió fins que no s'han localitzat la totalitat de les cadenes.

4.3.1. Anàlisi d'errors

La pàgina de Weblate, el programari mitjançant el qual es localitza Habitica, porta integrat un sistema de detecció d'errors. Com s'ha mencionat a l'apartat anterior, bàsicament se n'han observat de tres tipus:

- A la casella on hauria d'anar el text traduït al català hi figura el mateix text que a la casella de l'idioma original.
- Falta o sobra la puntuació de final de la seqüència.
- Falta o sobra un espai a l'inici o al final de la seqüència .

A l'hora d'afrontar aquests problemes s'ha decidit tractar el primer tipus com a cadenes en blanc, és a dir, sense traduir i se n'ha fet la localització corresponent. Pel que fa als altres dos tipus d'errors, un cop acabada la localització de totes les cadenes de cada arxiu que s'ha treballat, se n'ha fet una revisió, corregint els elements necessaris. S'ha decidit fer aquesta correcció perquè, malgrat no ser errades lingüístiques i haver dit abans que no es farien correccions de les cadenes traduïdes, la revisió automàtica de Weblate no acceptava la cadena com a traduïda, sinó que detectava un error de revisió fallida i marcava l'arxiu com si no s'hagués localitzat al cent per cent.

4.4. Creació del glossari

Generalment, tots els projectes utilitzen una manera o una altra per gestionar la terminologia, tant la general com l'específica. Una de les estratègies que s'ha escollit per a aquest projecte és la creació d'un glossari.

Segons la *Gran Enciclopèdia Catalana*, un glossari és un “diccionari de mots rars, difícils o arcaics ordenats alfabèticament, que són explicats per uns altres de més corrents i moderns, generalment de la mateixa llengua”. Si apliquem aquesta definició a l'àmbit de la traducció, podríem dir que un glossari és una eina que serveix per recollir i gestionar els termes d'un projecte, de manera que puguin ser útils per altres projectes similars. En l'àmbit de la traducció, sí que estaria ordenat alfabèticament, però no seria en la mateixa llengua, sinó que el glossari estaria format per una paraula del text original en la llengua de partida i la traducció o equivalent en la llengua d'arribada. Un glossari bàsicament serveix per millorar la coherència dins el projecte, és a dir, per no traduir la mateixa paraula de diferents maneres quan aquesta es troba repetida en el mateix context a diversos apartats del projecte. També, el fet que s'utilitzi un glossari agilitza la traducció i fa que s'evitin molts errors. “Segons la Paula Barreto de Mattos que va treballar durant 11 anys com a especialista lingüística i de terminologia a Microsoft «a la documentació tècnica, la terminologia és la causa d'entre el 20% i el 70% dels errors»” (Localization Lab, 2019). Tot això fa que es pugui dir que els glossaris contribueixen a millorar la qualitat de les traduccions.

Hi ha diverses maneres de crear un glossari: es pot crear si es disposa d'una o més bases de dades terminològiques que siguin aplicables al projecte en qüestió i anar afegint termes, o es pot crear des de zero, només amb termes del projecte que s'estigui treballant. Aquests processos es poden fer de manera automàtica o manualment. El més habitual és crear un glossari abans de començar la traducció on hi apareguin els termes que es repeteixen més, paraules que tinguin un significat diferent del que s'utilitza habitualment i termes específics del tema del projecte. Una altra modalitat seria una mena de glossari invers, on estiguin detallats els termes que no s'han d'utilitzar en el projecte. Això podria servir quan es vol utilitzar el terme comercial específic i no les diverses maneres que el client pugui tenir per referir-s'hi. Per exemple, en l'àmbit sanitari generalment el personal utilitza el terme “papallona” per referir-se a una agulla petita, quan en aquest cas, el terme comercial específic

seria “agulla pediàtrica”. Una altra manera de crear un glossari és anar fent una recopilació dels termes durant el procés de traducció. Si s’amplia o es crea el glossari d’aquesta manera, s’evita haver de repetir consultes a diccionaris o a altres fonts que ja s’hagin consultat anteriorment per al mateix terme.

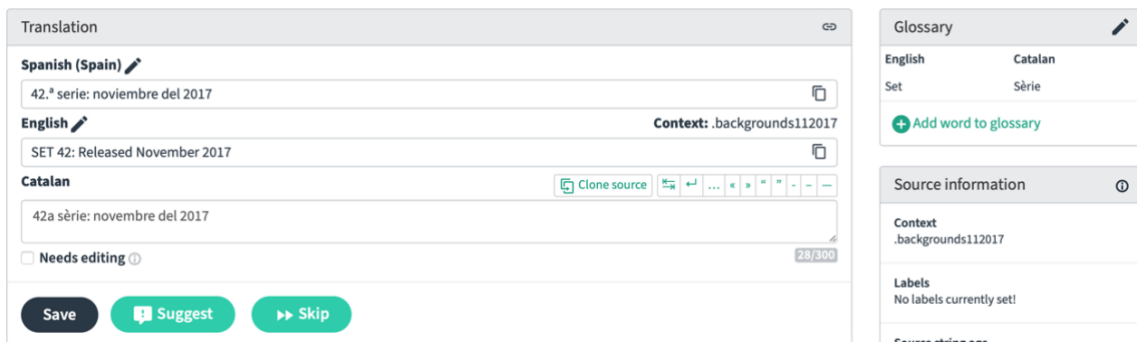
Per crear un glossari per al projecte de traducció de la pàgina web Habitica primer s’ha buscat el glossari de termes de les traduccions de projectes de Softcatalà, on s’ha pogut observar que alguns dels termes eren útils per a aquest projecte, tot i que quasi tots eren indicacions d’ús comú a l’àmbit de la informàtica, com per exemple *add new* (afegeix) o *sort by* (ordena per). Com s’ha esmentat abans, a l’apartat de les característiques lèxiques de la pàgina Habitica, s’ha pogut observar que hi havia molts termes específics d’aquest univers fictici que segurament no podrien servir per a cap altre projecte. Això ha fet que es considerés que s’havia de crear un glossari des de zero, diferent del de Softcatalà. Si bé s’ha utilitzat el recull de terminologia per resoldre dubtes de paraules generals de l’àmbit de la informàtica, no s’ha ampliat amb els termes específics d’Habitica.

La pàgina web de Weblate que s’ha utilitzat per fer la localització presenta l’opció d’importar un glossari i d’anar-hi afegint termes. Per dur a terme la traducció s’ha optat per crear un glossari a mesura que s’anava traduint, en comptes de crear-lo abans de començar, perquè s’ha considerat que agilitzaria el procés de traducció. A més, tot i que un glossari normalment està format per paraules individuals, s’ha decidit incorporar-hi conjunts de paraules que es preveia que podien tornar a aparèixer juntes en un futur, com si fossin una col·locació⁶. En aquest cas, com que és una pàgina on la traducció és col·laborativa, es pretenia utilitzar el glossari per unificar els termes i els criteris de traducció entre els diferents col·laboradors que hi pugui haver. Tot i que, com s’ha explicat anteriorment, ja hi havia cadenes traduïdes al català, no s’ha pogut observar cap entrada al glossari i s’ha decidit crear-lo a partir de la pròpia traducció dels apartats escollits perquè, si algun col·laborador decideix continuar el projecte, pugui utilitzar el glossari com a guia, en lloc d’utilitzar un equivalent de traducció diferent.

A la pàgina de Weblate on s’escriu la traducció hi ha un petit apartat al costat amb el glossari. Allà hi apareixen només els termes que coincideixin amb els que hi ha a la cadena que s’està

⁶ Combinació de mots aparentment lliure, generada amb regles sintàctiques, però d’ús molt freqüent. (Gran Enciclopèdia Catalana, 2014)

traduint al moment, per tant, cada cop que es tradueix una cadena diferent, els termes que apareixen al glossari van canviant.



The screenshot displays the Weblate translation interface. On the left, the 'Translation' panel shows the source string '42.ª serie: noviembre del 2017' and its translations in Spanish (Spain), English, and Catalan. The English translation is 'SET 42: Released November 2017'. The context is '.backgrounds112017'. On the right, the 'Glossary' panel shows a table with columns for 'English' and 'Catalan', with the entry 'Set' translated to 'Sèrie'. Below the table is a '+ Add word to glossary' button. The 'Source information' panel shows the context '.backgrounds112017' and labels 'No labels currently set!'. At the bottom of the translation panel are 'Save', 'Suggest', and 'Skip' buttons.

Des d'aquest mateix apartat es poden afegir paraules o conjunts de paraules noves. El glossari de Weblate està pensat perquè en una banda hi hagi el terme en l'idioma de partida i a l'altra la traducció. Generalment, als glossaris també s'hi pot trobar una descripció o alguna imatge per donar context al terme, però la pàgina de Weblate d'Habitica només permet escriure-hi la traducció. També hi ha un altre apartat per accedir al glossari sencer on, si es considera necessari, es poden editar, eliminar o afegir els termes. Si es busca una paraula en concret, és en aquest apartat on es pot fer la cerca.

Per generar el glossari per la traducció de la pàgina web Habitica s'ha utilitzat l'eina bàsica de creació de glossaris que presenta la pàgina de Weblate, on s'hi ha escrit el terme en l'idioma original i la traducció proposada. Com que l'objectiu era fer un únic glossari, quan s'ha treballat amb POEditor, s'han guardat els termes que es volien introduir al glossari per inserir-los més tard. El glossari creat per aquest treball es pot consultar a l'annex 1.

4.5. Creació de la memòria de traducció

Un altre sistema de gestió terminològica és la memòria de traducció, que és l'altra estratègia que s'ha volgut utilitzar en aquest projecte, a banda del glossari.

Una memòria de traducció "és un dipòsit de textos en una llengua amb les seves corresponents traduccions a una o més llengües" (Oliver, Moré, i Climent, 2007). Si tenim en compte aquesta definició, podríem suposar que no es diferencia gaire d'un glossari. La diferència principal és que en un glossari només s'hi troben paraules individuals, en canvi, a

la memòria de traducció hi ha segments del text. Aquests segments estan organitzats de manera que, quan se'n tradueix un de nou, es puguin recuperar els segments originals que coincideixin o que siguin molt semblants, juntament amb les seves traduccions. Generalment, el procés de crear una memòria de traducció és automàtic i la mateixa base de dades emmagatzema els segments originals, la traducció i, fins i tot, la informació addicional que pugui donar-hi context. La memòria de traducció serveix bàsicament per agilitzar el procés de traducció, ja que utilitzant-la s'evita haver de tornar a traduir un segment que ja s'hagi traduït anteriorment o un que sigui similar. Així doncs, es pot recuperar una traducció ja feta automàticament a partir de la memòria de traducció. Igual que en l'ús d'un glossari, utilitzar una memòria de traducció pot ajudar a mantenir la coherència dins d'un mateix text i també a agilitzar el procés de traducció, gràcies a l'augment de la productivitat. "Alguns autors han intentat xifrar aquest augment de productivitat (Gow 2003) i les xifres ballen considerablement, però podem creure que l'augment de productivitat pot oscil·lar entre el 10 i el 30%" (Oliver, Moré, i Climent, 2007). Això succeeix pel fet que alguns segments que el traductor hauria de traduir novament es puguin recuperar de la memòria de traducció, amb el corresponent estalvi de temps.

Per crear una memòria de traducció es pot fer de dues maneres: automàticament, amb una eina de traducció assistida, o manualment, fent una alineació de documents. En el cas que s'utilitzi una eina de traducció assistida es pot decidir si es vol incorporar els segments a una memòria ja existent o si se'n vol crear una de nova. Amb aquesta eina, el procés de creació de la memòria de traducció és automàtic, immediat i es va actualitzant a mesura que es tradueixen els segments. Si es crea manualment, s'ha de dur a terme un procés d'alineació de documents que consisteix en primer lloc, en segmentar els textos (en l'idioma original i traduït), i després relacionar els segments del text en l'idioma original amb els segments corresponents del mateix text traduït. Les memòries de traducció es poden dividir per formar-ne de més petites o ajuntar-ne per facilitar el procés de trobar la memòria adequada pel projecte. Generalment es treballa amb memòries de traducció petites, sobretot si el maquinari o l'eina utilitzada no és capaç de funcionar adequadament amb memòries extenses. Aquestes memòries s'emmagatzemen amb un format propi que facilita la possibilitat de compartir-les o intercanviar-les. És un format especial anomenat TMX (*Translation Memory eXchange*), que permet dur a terme aquestes funcions, independentment del sistema operatiu o del programari utilitzat per l'usuari.

Per a crear una memòria de traducció pel projecte Habitica s'ha començat el procediment de la mateixa manera que per crear el glossari. Primer s'ha buscat entre totes les memòries de traducció de la pàgina de Softcatalà per trobar-ne una que fos adequada per a la traducció en qüestió. Com ja s'ha comentat anteriorment, la terminologia d'Habitica és molt específica i és difícil trobar-la a altres projectes, per això s'ha decidit només utilitzar la funció de cercar al recull de memòries de la pàgina de Softcatalà per resoldre dubtes i unificar paraules típiques de l'àmbit dels videojocs, com per exemple *boss* (enemic final), *quest* (missió) o *achievement* (assoliment).

La pàgina de Weblate té incorporada una eina que crea la memòria de traducció de tot el projecte automàticament, però també té una funció que permet importar memòries de traducció en format TMX o JSON (*JavaScript Object Notation*). S'ha decidit no importar-ne cap i utilitzar la que genera la mateixa pàgina web. Per tal de facilitar la traducció de les cadenes, la pàgina de Weblate es divideix en diferents apartats. Com s'ha explicat a l'apartat de creació del glossari, hi ha un apartat a la dreta amb el glossari, un altre on es fa la traducció i a sota n'hi ha un altre amb la memòria de traducció.

Translation	Source	Origin	Similarity		
Cuina Medieval	Medieval Kitchen	Project: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 1	Copy and save
Cuina Medieval	Medieval Kitchen	Personal: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 2	Copy and save
Cuina Medieval	Medieval Kitchen	Shared: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 3	Copy and save
Cuina medieval	Medieval Kitchen	Project: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 4	Copy and save
Cuina medieval	Medieval Kitchen	Personal: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 5	Copy and save
Cuina medieval	Medieval Kitchen	Shared: habitica/backgrounds	<div style="width: 100%;"></div>	Copy 6	Copy and save

Com es pot observar a la imatge superior, cada segment s'emmagatzema tres vegades, una a la memòria de traducció del projecte, una altra a la memòria personal de l'usuari i una altra a la memòria compartida. A més, també es pot deduir que no s'esborren de la memòria de traducció les cadenes que s'hagin modificat, sinó que es guarden un altre cop a les tres memòries esmentades. Per utilitzar la funció de la memòria de traducció a Weblate s'ha de seleccionar un dels segments i es canvien automàticament amb el fragment que coincideix a l'apartat de traducció. Per a la traducció de la pàgina web Habitica no s'ha pogut fer gaire ús

de la memòria de traducció perquè la majoria dels segments es diferenciaven molt els uns dels altres i poques vegades es trobaven opcions a la memòria de traducció.

4.6. Traducció inicial i postproducció

En un projecte d'aquestes dimensions és usual primer fer una traducció inicial amb un sistema de traducció automàtica i després corregir-la a la fase de postproducció.

La traducció automàtica es pot definir com “la branca de la lingüística computacional que s’ocupa del disseny i la implementació de programes d’ordinador per traduir textos escrits d’un idioma a un altre” (Alonso, 2007). Cal diferenciar-la doncs de programes de reconeixement i síntesi de parla, que passen el llenguatge escrit a parlat i viceversa, i de diccionaris electrònics, que només tradueixen paraules aïllades. Quan es va començar a utilitzar la informàtica per a fer traduccions segurament es pensava que aconseguirien una traducció acurada si creaven i utilitzaven programes amb diccionaris emmagatzemats dels quals poguessin anar extraient les paraules. Com que les traduccions resultants de l’ús d’aquest tipus de programes no van ser gaire bones, es va veure que traduir no és només substituir paraules, sinó que se n’han de triar de diferents segons el context i fins i tot, a vegades s’ha de canviar l’estructura de la frase en la llengua d’arribada. A més, les traduccions depenen molt de la informació sobre el coneixement del món, que normalment és massa complexa i extensa i és difícil que un programa de traducció automàtica la pugui utilitzar de manera eficaç. A causa d’això, actualment els programes de traducció automàtica no acaben d’interpretar bé el llenguatge humà, com molt bé expressa Juan Alberto Alonso a l’article “Els sistemes de traducció automàtica” (2007) de la revista *Llengua i ús: revista tècnica de política lingüística*:

Els programes de TA actuals poden fer traduccions prou bones sempre que aquestes depenguin d’informació lèxica, morfològica, sintàctica o, en part, semàntica. Tanmateix, el grau de qualitat de la traducció baixa radicalment quan entren en joc aspectes que tenen a veure amb la pragmàtica (jocs de paraules, diàlegs, referències a conceptes que s’han esmentat prèviament en el discurs...)

La pàgina de Weblate on s’ha fet la localització té incorporat un sistema de traducció automàtica, el qual només pot ser activat per l’administrador del projecte, que és qui tria quins programes de traducció automàtica vol utilitzar d’entre els que són compatibles amb

Weblate⁷. Com que no es podia utilitzar la traducció automàtica de Weblate perquè l'administrador del projecte Habitica no l'havia activat, s'ha hagut de considerar si s'utilitzaria o no el sistema de POEditor, que només permet l'opció d'utilitzar el Traductor de Google o el de Microsoft. S'ha optat no fer-ne ús, en primer lloc perquè no és el programa principal per a la localització del projecte i només es podria utilitzar aquesta eina en ocasions comptades. En segon lloc perquè la versió gratuïta del programa limita el nombre de cadenes que es poden importar al programa. Per tant, el procés general seria més ardu, ja que s'hauria d'anar repetint la funció de traducció automàtica cada mil segments. En comptes d'utilitzar el sistema de traducció automàtica de POEditor s'ha decidit fet servir els recursos que ofereix Weblate (la memòria de traducció, el glossari i el text paral·lel en castellà) i no fer una traducció automàtica inicial.

La fase de postproducció serveix per revisar, corregir i millorar la traducció inicial i és l'últim pas abans de donar el projecte per acabat. Per assegurar que s'ha fet una bona localització, s'ha de fer un control de qualitat. Per fer-lo, en primer lloc es fa una revisió del contingut traduït i es contrasta amb el contingut en l'idioma original per comprovar que tota la informació s'hagi traspassat correctament, amb la intenció adequada i que hi hagi una consistència terminològica, la qual es pot aconseguir fàcilment fent ús d'una memòria de traducció o d'un glossari. En segon lloc, es fa una revisió només del contingut de la llengua d'arribada i es corregeixen els errors lingüístics, principalment ortogràfics, morfològics i lèxics. Finalment, si és necessari, s'editen les imatges o els textos interactius que hi pugui haver en el cas de pàgines web, aplis o videojocs. Quan s'ha fet aquest control ja es pot fer l'entrega dels arxius que contenen la localització. Aquest pas pot semblar simple, però s'han de tenir en compte els problemes que hi pot haver amb la compressió i/o els formats dels arxius i amb el mètode d'enviament, sigui per correu electrònic o per altres mitjans.

Com s'ha explicat a l'apartat de revisió de les localitzacions prèvies, la pàgina de Weblate no permet passar a la fase de revisió fins que no ha revisat un administrador d'Habitica totes les cadenes. De tota manera s'ha intentat començar la fase de postproducció i revisar, en la mesura possible, els apartats que s'han localitzat. Per a la localització de la pàgina web Habitica s'han seguit les fases del control de qualitat explicades al paràgraf anterior. Tot i que no s'ha pogut fer un tractament d'imatges perquè el projecte està pensat perquè els usuaris

⁷ [Llista de serveis de traducció automàtica compatibles.](#)

només puguin col·laborar amb la traducció, sí que s'ha tingut en compte la llargada de les cadenes perquè els components del producte final estiguin posicionats de la mateixa manera que en la llengua original. És important dir que no es podrà veure la pàgina web localitzada al català fins que no estiguin totes les cadenes completades, revisades per l'administrador d'Habitica i verificades per Weblate.

En aquest projecte no cal fer una entrega dels arxius amb la localització perquè, com que es fa la traducció de les cadenes en línia, ja queden guardades automàticament. Habitica també té una pàgina de GitHub on hi ha un recull de tots els arxius que es van actualitzant de tant en tant de manera automàtica. El camí al fitxer del dipòsit de GitHub on hi ha les cadenes localitzades en català en format JSON és *website/common/locales/ca*⁸. En aquest treball s'ha fet una localització dels següents apartats, escrits tal com es troben a GitHub:

- *Achievements*⁹
- *Backgrounds*⁹
- *Challenge*
- *Character*
- *Community Guidelines*⁹
- *Defaulttasks*
- *Gear*⁹
- *Inventory*
- *Loginincentives*
- *Maintenance*⁹
- *Merch*
- *Rebirth*

⁸ <https://github.com/HabitRPG/habitica>

⁹ Aquests apartats s'han anat ampliant i és possible que no estiguin completament localitzats.

5. Anàlisi dels problemes

A la localització de la pàgina web Habitica s'han trobat diverses classes de problemes que s'han hagut de resoldre, generalment de traducció però també de localització. Aquest apartat pretén analitzar els problemes principals que s'han trobat, així com alguns de més concrets que s'ha considerat que eren dignes de mencionar, sigui per la dificultat o perquè es repetien diverses vegades.

5.1. Problemes de traducció

En aquest apartat es classificaran els diferents problemes de traducció que han anat sorgint durant la localització i s'indicarà amb una nota a peu de pàgina la cadena exacte d'on s'han extret els exemples, perquè es puguin buscar fàcilment al dipòsit de GitHub.

5.1.1. Ús de les majúscules

Un dels problemes generals que apareix amb molta freqüència quan es tradueix de l'anglès és l'ús de les majúscules. A la pàgina web Habitica s'observa que tots els noms que fan referència a coses específiques d'aquest univers fictici (objectes, animals, muntures, grups, equips, missions, reptes, etc.) s'han escrit amb majúscula inicial, així com tots els noms presents en el títol, en cas que aquest n'estigui format per més d'un (*Just Add Water*). Per resoldre aquest problema s'ha seguit el criteri de la guia d'estil de Softcatalà, que explica que s'ha d'escriure en majúscula "la lletra inicial si es tracta del nom d'un menú, d'una opció de menú, d'una finestra, d'un quadre de diàleg, etc. En cas que el nom en qüestió consti de més d'una paraula, només es posarà en majúscula la primera lletra del primer dels mots que el componen." Per tant, seguint aquesta guia, aquests noms s'han anat escrivint de la mateixa manera que els exemples següents¹⁰:

Shimmering Ice Prisms

Prismes de gel brillants

Clone Challenge Tasks

Duplica les tasques del repte

¹⁰ *Backgrounds*: cadena 230; *Challenge*: cadena 109; *Achievements*: cadena 31.

You completed the Octopus, Seahorse, Cuttlefish, Whale, Turtle, Nudibranch, Sea Serpent, and Dolphin pet quests!

Has completat les missions del pop, el cavall de mar, la sèpia, la balena, la tortuga, el nudibranqui, la serp marina i el dofí!

A més a més, s'ha deixat específicament el nom dels quatre atributs en majúscula perquè se'ls ha considerat com una opció de menú¹¹.

Add a Point to Strength

Afegeix un punt a Força

Add a Point to Constitution

Afegeix un punt a Constitució

Add a Point to Perception

Afegeix un punt a Percepció

Add a Point to Intelligence

Afegeix un punt a Intel·ligència

També, seguint el criteri de Softcatalà que proposa escriure en majúscula “totes les lletres de totes aquelles opcions, paràmetres, etc. que es consideri necessari destacar d’una línia d’ordres, sigui per a indicar un paràmetre optatiu, un exemple d’utilització, etc.”, s’ha decidit deixar totes les lletres d’algunes paraules en majúscula amb la intenció de mantenir l’èmfasi, com es pot veure als exemples següents¹²:

Avoid posting large header text in the public chat spaces, particularly the Tavern. Much like ALL CAPS, it reads as if you were yelling, and interferes with the comfortable atmosphere.

Eviteu publicar capçaleres grans als espais públics, especialment a la taverna. Igual que TOT EN MAJÚSCULA es llegeix com si estiguéssiu cridant i interfereix amb un ambient còmode.

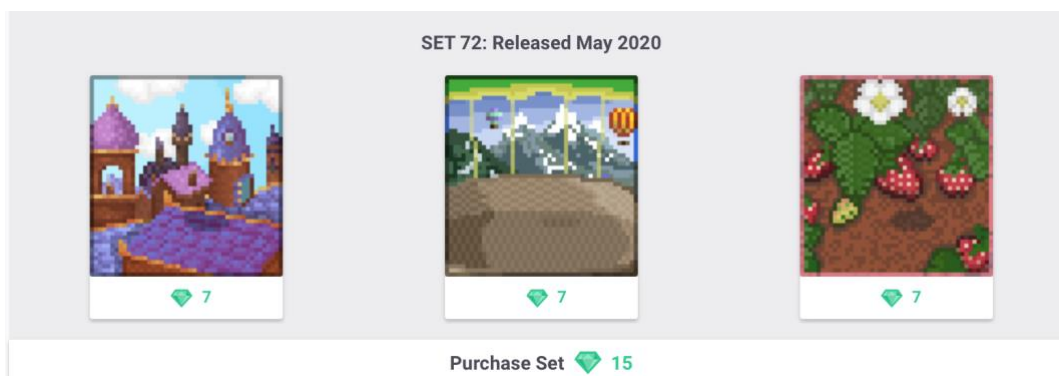
Note that, because Challenge names appear in the winner's public profile, ALL Challenge names must obey the public space guidelines, even if they appear in a private space.

¹¹ *Character*: cadenes 99, 101, 103 i 105.

¹² *Community Guidelines*: cadenes 22 i 24.

Tingueu en compte que, com que el nom del repte apareix al perfil públic del guanyador, TOTS els reptes han de seguir les normes dels espais públics, encara que apareguin en un espai privat.

Hi ha hagut un apartat on s'ha vist que en l'idioma original s'utilitzava una mateixa paraula sempre en majúscula (*SET*). Es feia servir com a títol per a cada sèrie de tres fons de perfil del personatge.



En aquest cas, com que no s'ha considerat que s'hagués de destacar, s'ha decidit canviar l'ordre de la frase i s'ha escrit tota en minúscula¹³.

SET 37: Released June 2017

37a sèrie: juny de 2017

SET 51: Released August 2018

51a sèrie: agost de 2018

SET 66: Released November 2019

66a sèrie: novembre de 2019

5.1.2. Usos del verb "haver"

Un dels problemes que s'han trobat a l'apartat d'assoliments durant la realització d'aquest treball està relacionat amb la gramàtica anglesa: verb auxiliar *have* + forma verbal en passat¹⁴.

Has collected all Zombie Pets.

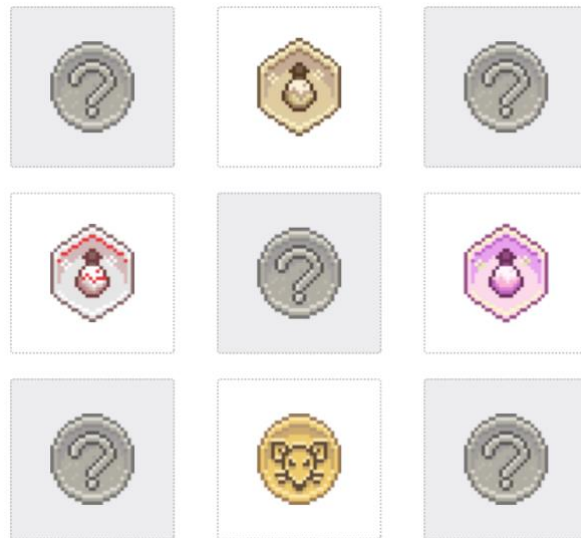
Has aconseguit totes les mascotes zombi!

Per haver aconseguit totes les mascotes zombi.

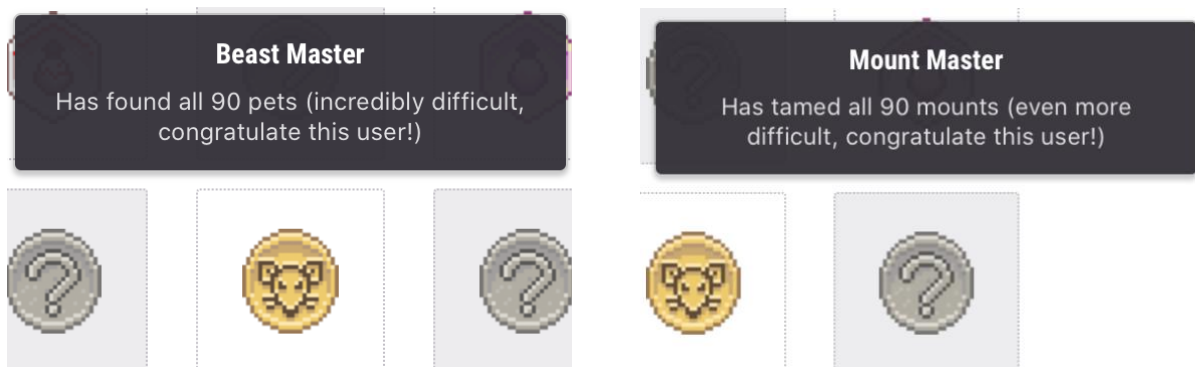
¹³ *Backgrounds*: cadenes 271, 369 i 474.

¹⁴ *Achievements*: cadena 14.

Si no es pot veure en context, a primera vista sembla que s’hagi de traduir pel verb ‘haver’ + forma verbal en passat, però si es mira en context a la pàgina web es pot observar que els assoliments tenen dos estats diferents: el primer quan encara no s’han aconseguit i el segon quan sí que s’han aconseguit. Com bé s’explica en una publicació de Softcatalà: “En aquest cas el context és de caràcter visual i no pas de caràcter textual: el lloc on es troba el text és el que realment indica què significa” (Rull i Llach, 2002).



Les insígnies dels assoliments que no s’han aconseguit es veuen de color gris i les dels que ja s’han assolit passen a ser de colors diferents. Tots dos estats utilitzen la forma del verb auxiliar *have* de la mateixa manera, però amb significats diferents.

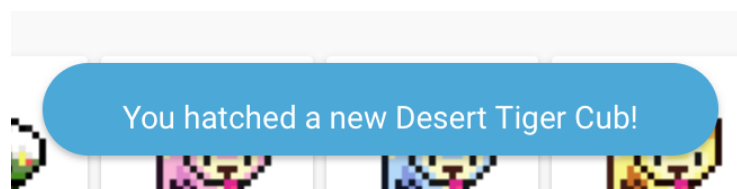


Si encara no s’ha aconseguit veritablement l’assoliment en qüestió no s’hauria de traduir pel verb ‘haver’ + forma verbal en passat (has trobat les 90 mascotes, has domat les 90 muntures) ja que porta a confusió perquè sembla que ja s’hagi realitzat. Aquesta conjugació verbal en anglès funciona bé, perquè el mateix verb ja permet els dos usos, però en català no. A la

mateixa publicació de Softcatalà mencionada anteriorment es llegeix: “En català, el passat presenta més matisos que en anglès. Per això, en principi qualsevol passat anglès (en -ed) pot equivaler a qualsevol pretèrit (va fer, ha fet, feia) i al participi de passat (fet)” (Rull i Llach, 2002). Per això, s’ha hagut de buscar una forma verbal en català que equivalgués a l’anglesa.

Per solucionar-ho, en els assoliments s’ha decidit utilitzar la forma ‘per haver’ + participi, la qual pot transmetre un significat positiu o negatiu depenent del que l’usuari hagi anat assolint en els diferents estadis del joc. Utilitzar una frase com ‘per haver domat les 90 muntures’ fa que s’ometi part de la frase i que el mateix usuari hagi de pensar d’una manera o d’una altra depenent de si ha assolit l’objectiu (insígnia de color) o no (insígnia grisa). En el cas que no s’hagi assolit es pot pensar, per exemple, que es donarà la insígnia per haver domat les 90 muntures, o sigui quan s’arribi a aquest número. En canvi, si ja s’ha aconseguit, es pensarà que s’ha rebut la insígnia per haver domat les 90 muntures, és a dir que ja s’ha arribat al número en qüestió. D’aquesta manera es pot aconseguir que la forma ‘per haver’ + participi s’utilitzi amb els dos significats, igual que la forma anglesa.

Una altra qüestió que s’afegeix al problema anterior és que, en el moment en què es compleix un assoliment, apareix a la dreta una notificació escrita amb l’estructura *you* + forma verbal en passat, que en català també es traduria per qualsevol pretèrit o participi de passat.



Per exemple, la notificació que apareix a la dreta de la pantalla quan es completa l’assoliment de domar totes les muntures, en anglès diu: *you tamed all 90 mounts*. A simple vista, semblaria que, tant el text de la notificació com el de l’assoliment s’hauria de traduir de la mateixa manera però, com que en aquest cas no cal que tingui un doble sentit, perquè només apareix quan s’ha assolit, en comptes d’utilitzar la solució anterior amb la forma “per haver” s’ha deixat la forma ‘haver’ + pretèrit a les notificacions (has domat les 90 muntures), la qual és molt més entenedora i no dona peu a interpretacions.

5.1.3. Altres formes verbals

Les formes verbals en anglès s'utilitzen de manera diferent i un dels problemes que s'ha trobat és l'ús de verbs en infinitiu per donar ordres o indicacions (*remove, keep, clone*). Per resoldre-ho, s'han seguit les indicacions de la guia de Softcatalà:

Com que en català (a diferència del que es fa en anglès) les ordres s'expressen per mitjà d'una terminació verbal específicament indicada per a això, cal traduir sempre aquests enunciats formulant-los en forma imperativa. Per tant, en cap cas no utilitzarem l'infinitiu (que en català no és vàlid per a expressar ordres), com tampoc no alternarem entre una forma i l'altra (perquè la barreja de formes verbals compromet l'homogeneïtat lingüística necessària en tot llenguatge tècnic o especialitzat).

Per tant, com que l'ordinador es dirigeix a l'usuari per donar-li una ordre, s'han traduït les cadenes de la següent manera¹⁵:

Add a task to Habitica

Afegeix una tasca a Habitica

Clone Challenge Tasks

Duplica les tasques del repte

Remove Tasks

Elimina les tasques

Keep Tasks

Conserva les tasques

5.1.4. Nivell de formalitat

Habitualment, quan es localitzen pàgines web, aplis o videojocs, el to en anglès sol ser força informal. Durant el procés de localització de la pàgina web Habitica s'ha dubtat sobre el nivell de formalitat que s'havia d'utilitzar. Tot i que la pàgina en general té un to bastant col·loquial i interactua molt sovint amb l'usuari, s'ha decidit seguir la indicació següent: "quan l'ordinador es dirigeix a l'usuari (tant en quadres de diàleg com en documentació), en anglès es fa servir sempre la forma «you», del tot neutra en termes de formalitat. En català, en canvi, es fa servir la forma «vós»", de la guia de Softcatalà. Així, preguntes com *Do you want to keep challenge tasks?*, s'han traduït per "Vol conservar les tasques del repte?"¹⁶.

¹⁵ *Defaulttasks*: cadena 7; *Challenge*: cadenes 109, 138, 139.

¹⁶ *Challenge*: cadena 103.

5.1.5. Nombres

Una de les convencions que s'ha tingut més en compte en aquest projecte són els nombres. En general la pàgina Habitica presenta moltes cadenes que utilitzen nombres, siguin numerals enters, amb decimals o siguin ordinals. Per fer una bona internacionalització s'ha seguit el punt de la guia de Softcatalà que parla de la separació dels milers i dels decimals: "L'ús del punt i la coma com a separadors de decimals i milers canvia segons els països. Per exemple, als Estats Units els milers se separen amb una coma i els decimals amb un punt, mentre que en català, segons les convencions dels principals territoris on es parla, es fa a l'inrevés". Així doncs, les cadenes que contenien nombres decimals han quedat de la següent manera¹⁷:

(This item matches your class, so it gets an additional 1.5 Stat multiplier)

(Aquest objecte és de la seva classe, per tant, té un multiplicador d'atributs d'1,5)

Seguint la mateixa guia de Softcatalà sobre els nombres ordinals: "Els nombres ordinals s'abreugen amb la xifra i l'última lletra del nom, sense punt al final; així doncs, cal fer «1r», «2n», «3a», «4t», «5è», etc.", s'han escrit d'aquesta manera tots els nombres de les sèries de fons de perfil de l'usuari.

SET 29: Released October 2016

29a sèrie: octubre de 2016

5.1.6. Hores

En general, a la pàgina Habitica no hi ha gaire problemes d'horaris, però a les poques cadenes que s'han trobat, s'ha hagut de decidir si es deixava la mateixa hora que al text original o si s'adaptava a l'hora que seria a Catalunya. Com que aquests problemes s'han trobat a l'apartat de manteniment, s'ha considerat que seria important pels usuaris saber l'hora exacta en què la pàgina no es podria utilitzar i s'ha adaptat l'horari. Per a fer-ho s'ha seguit la guia de Softcatalà:

¹⁷ Gear: cadena 5.

En anglès, les hores s'expressen amb el format de 12 hores (AM o PM); en català, ho farem amb un format de 24 hores i separant l'hora dels minuts i els minuts dels segons per mitjà de dos punts [...] Cal tenir en compte que en català usem el format horari de 24 hores sense zero al davant quan hi ha un únic dígit.

A part d'utilitzar aquesta manera d'expressar les hores, també s'ha buscat l'hora equivalent a la del text en l'idioma original¹⁸.

We have to migrate tasks and data for all 1.3 million Habitica users -- not an easy task! We anticipate that it will take place between approximately 1pm Pacific Time (8pm UTC) and 10pm Pacific Time (5am UTC). Rest assured that we're doing everything we can to make it go as quickly as possible! You can follow [updates on our Twitter](https://twitter.com/habitica).

Hem de migrar les tasques i les dades dels 1,3 milions d'usuaris d'Habitica, cosa que no és fàcil! Calculem que tindrà lloc aproximadament entre les 22:00 i les 7:00 hores d'Espanya peninsular (de les 20:00 a les 5:00 UTC). Estem fent tot el que podem per acabar com més aviat millor! Pots seguir les [actualitzacions a Twitter](https://twitter.com/habitica).

5.2. Problemes de localització

En aquest apartat s'explicaran alguns dels problemes de localització que s'han trobat. Alguns d'aquests problemes són tècnics, en canvi, n'hi ha d'altres que provenen d'una mala internacionalització del text original.

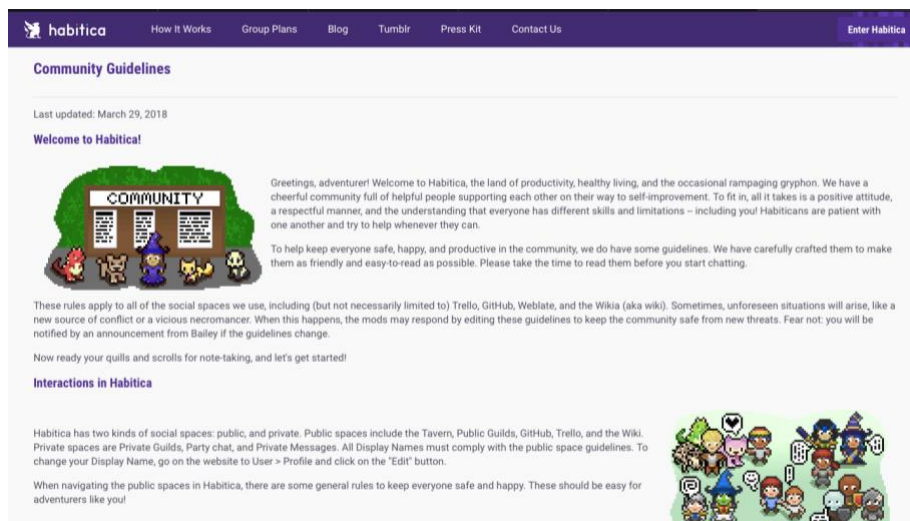
5.2.1. Llargada de les cadenes

El problema de localització que ha cridat més l'atenció durant la realització d'aquest treball és la llargada de les cadenes. Cal destacar que la pàgina de Weblate detecta i marca si els caràcters traduïts sobrepassen els caràcters del text original. Això és degut al fet que, en tractar-se d'una localització, el text està redactat per encaixar en un espai delimitat. Per tant,

¹⁸ *Maintenance*: cadena 21.

en el moment de localitzar les cadenes, s'ha fet especial atenció a la quantitat de caràcters i, quan ha calgut, s'ha parafrasejat per tal de dir el mateix amb menys caràcters. És important dir que no s'han escurçat totes les cadenes que Weblate marcava com a massa llargues, sinó que s'ha anat a mirar al lloc exacte de la pàgina Habitica per veure el segment en context i s'ha decidit segons si influenciava o no a la disposició del contingut.

De tota manera, hi ha hagut un arxiu en concret on no s'ha tingut en compte la llargada de cap de les cadenes: l'arxiu de les *Community Guidelines*, les normes de la comunitat. El motiu pel qual no s'ha seguit aquest model és senzillament perquè, en mirar el text original en el seu context, és a dir, mirant la pàgina on s'expliquen les normes, s'ha vist que el text segueix un format de redacció i que, per tant, no influeix en la disposició de la pàgina.



5.2.2. Variables

Un altre problema de localització que s'ha hagut de resoldre és l'ús de variables de codi en els segments. Com que moltes vegades no es coneix a què fa referència, la variable pot provocar traduccions errònies. Per exemple, a la cadena *Double-bitted chopping weapon. Increases Strength by <%= str %>*¹⁹, no hi ha manera de saber si la variable és un nombre o un percentatge. A tots els equipaments específics de les quatre classes hi havia aquest tipus de text amb una variable lligada a un atribut. Com s'ha explicat abans, s'utilitzen punts per augmentar els atributs del personatge i totes aquestes variables es troben en el mateix context, per tant, en aquest cas i en casos similars de l'apartat d'equipament, s'ha entès que

¹⁹ *Gear*: cadena 29.

o bé serà només un nombre, o un nombre i la paraula *points o pts* (punts). S'ha decidit traduir-ho per “Arma de tallar de doble fulla. Augmenta <%= str %> punts a Força” perquè s’ha suposat que la paraula “punts” seria una altra cadena i que no estaria posada dins la mateixa variable que un nombre.

S’ha trobat un problema similar en les cadenes que s’assemblen a <%= username %> casts <%= spell %> on <%= target %>²⁰. En aquest cas sabem que la primera variable és un nom d’usuari i la segona un encanteri. També sabem que els encanteris només poden anar dirigits a les tasques o a l’equip, tal com s’ha explicat a l’apartat de característiques de la pàgina Habitica. Per solucionar-ho s’ha decidit eliminar els articles: <%= username %> llança <%= spell %> a <%= target %>. Seguidament s’esmenten uns altres exemples de cadenes amb variables que s’han resolt de la mateixa manera²¹:

You have no <%= type %>.

No tens cap <%= type %>.

You have received <%= reward %>

Has rebut <%= reward %>

5.2.3. Etiquetes

Una altra qüestió que s’ha tingut en compte per localitzar la pàgina Habitica són les etiquetes. Unes quantes cadenes tenen etiquetes que serveixen per posar èmfasi al text () o per inserir un enllaç (<a>), entre d’altres²².

Obey all of the Terms and Conditions.

Seguiu els termes i condicions.

<%= days %> days until FREE Orb of Rebirth

<%= days %> dies fins a tenir l'esfera de renaixement GRATUÏTA

²⁰ *Character*: cadena 180.

²¹ *Inventory*: cadena 1; *Loginincentives*: cadena 1.

²² *Community Guidelines*: cadena 13; *Rebirth*: cadena 28.

Aquestes etiquetes no s'han de traduir perquè formen part de l'estructura o de l'estètica de la pàgina web i, si es traduïssin, el producte final no es veuria de la mateixa manera o els enllaços no estarien actius.

6. Conclusió

Actualment vivim en un món tecnològic i cada vegada es considera més important localitzar les pàgines web, aplis, etc. a tots els idiomes, perquè el llenguatge va molt lligat amb la cultura, i la manera més ràpida que hi ha de conservar-la, compartir-la o fer-la créixer en aquests moments és la informàtica. Una de les maneres d'aconseguir-ho és localitzant i traduint el contingut perquè els idiomes minoritaris no quedin en l'oblit.

Durant el curs d'aquest treball s'ha pogut comprovar que el procés de localització va més enllà de la traducció, perquè incorpora tècniques específiques que no s'utilitzen en un procés només de traducció, com ara tècniques d'edició d'imatges o textos interactius. Durant el desenvolupament del treball s'ha fet ús d'aquestes tècniques, per tal d'assolir els objectius proposats. S'ha treballat en un àmbit col·lectiu de manera professional i com a tal, s'han utilitzat les memòries de traducció i els glossaris que són les eines més comunes a l'hora de fer una traducció o una localització.

Al principi d'aquest procés de localització es treballava de manera més lenta perquè no es podia fer ús de la memòria de traducció o el glossari, ja que en català eren quasi inexistent, però a mesura que s'anava avançant s'anava guanyant agilitat, tant a l'hora de traduir les seqüències com a l'hora de buscar documentació, perquè cada vegada les estructures eren més familiars i perquè a poc a poc s'anaven creant i ampliant aquestes dues eines fins a poder-ne dependre en unes quantes cadenes. Tot i això, l'experiència de tot el procés ha estat molt positiva i s'ha après a treballar d'una manera diferent.

Quan es va triar fer una localització de la pàgina web Habitica no es va imaginar del tot l'extensió que tenia. Tot i que quan s'utilitza la pàgina no sembla que hi intervinguin tants elements o que hi hagi tants objectes específics, el procés de localització de la pàgina ha estat més complicat del que es preveia en un principi. És per això que s'ha optat per fer una localització parcial de la pàgina, ja que era impossible treballar tot el contingut a causa de la gran quantitat de cadenes que té.

Com s'ha pogut observar, els problemes que s'han trobat més sovint durant la realització d'aquest treball han estat els problemes de traducció. Tot i que també n'hi ha hagut de

localització, el fet que els administradors de la pàgina web Habitica no permetessin modificar el contingut no textual ha fet que no se'n trobessin tants, o que n'hi haguessin que no s'han comentat perquè no es podien resoldre. Malgrat que s'ha anat solucionant cada problema de traducció seguint la guia de Softcatalà, hi ha hagut problemes que han estat quasi impossibles de resoldre i s'han hagut de prendre algunes decisions, sense estar segur al cent per cent de si eren les correctes.

Pel que fa al conjunt del treball realitzat, tot aquest procés m'ha ensenyat que, en localitzacions de pàgines web, poder veure els textos o segments en context és una gran ajuda. Habitualment, els segments solen ser curts i no sempre s'entén el significat que volen transmetre, en canvi, el fet de veure'ls en context els fa molt més entenedors. A més s'ha vist que moltes vegades el context que et donen els programes de localització no és útil, perquè no indica a què fa referència.

Tot i que un dels objectius d'aquest treball és fomentar l'ús del català a la tecnologia, cal dir que no s'ha pogut assolir del tot. El fet que s'hagi localitzat parcialment la pàgina web Habitica de l'anglès al català ja és un gran pas endavant per arribar a aquest objectiu, però no s'aconseguirà veritablement fins que la localització es pugui veure aplicada a la pàgina web i es comenci a utilitzar en aquest idioma. També s'ha pogut observar que, perquè els administradors de la pàgina d'Habitica habilitin l'accés de la pàgina web al català, és necessari que tots els apartats estiguin localitzats, per tant, és possible que es tardi a veure aquesta pàgina en aquest idioma o potser no s'arribi a veure mai.

Tot i que no s'ha pogut localitzar tota la pàgina web a causa de la seva gran extensió, sí que ha estat molt estimulant poder contribuir-hi, encara que només hagi estat en una part. És una llàstima que no hi hagi gaire pàgines localitzades al català malgrat que té un públic cada vegada més reduït, però seria molt gratificador poder accedir a la pàgina en català algun dia. És per això que no es descarta la opció de continuar-hi col·laborant en un futur.

7. Bibliografia

Obres consultades

- Čihař, M. (2012). *Weblate – Web-Based Localisation*. Recollit de <https://weblate.org>
- Čihař, M. (2019). *Linguists Commonwealth*. Recollit de <https://translate.habitica.com>
- Čihař, M. (2020). *Weblate: Machine translation*. Recollit de [docs.weblate.org: https://docs.weblate.org/en/latest/admin/machine.html#machine-translation-setup](https://docs.weblate.org/docs.weblate.org/en/latest/admin/machine.html#machine-translation-setup)
- Alonso, J. A. (2007). Els sistemes de traducció automàtica. *Llengua i ús: revista tècnica de política lingüística*.
- Fandom. (2019). *Habitica Wiki*. Recollit de https://habitica.fandom.com/wiki/Habitica_Wiki.
- Gran Enciclopèdia Catalana. (2014). *traducció enciclopèdia.cat*. Recollit de [enciclopèdia.cat: https://www.enciclopedia.cat/ec-gec-0214679.xml](https://www.enciclopedia.cat/ec-gec-0214679.xml)
- Habitica. (2019). *Habitica – Gamify Your Life*. Recollit de <https://habitica.com>
- Habitica. (2020). *HabitRPG/habitica*. Recollit de GitHub: <https://github.com/HabitRPG/habitica/tree/develop/website/common/locales/ca>
- Localization Lab. (2019). *El glossari, un element bàsic de la traducció*. Recollit de LocalizationLab: <https://localizationlab.com/ca/index.php/2020/01/el-glossari-un-element-basic-de-la-traduccio/>
- Martín-Mor, A., Piqué, R., & Sanchez-Gijón, P. (2016). *Tradumàtica. Tecnologies de la traducció*. Vic: Eumo Editorial.
- Oliver, A., Moré, J., & Climent, S. (2007). *Traducció i tecnologies*. Barcelona: UOC.
- Piqué i Huerta, R., & Sánchez-Gijón, P. (2006). *La digitalitzación del proceso de traducción : tareas y herramientas*. Buenos Aires: 1r Congreso Internacional de Traducción Especializada.
- POEditor. (2020). *POEditor - Software Localization Management Platform*. Recollit de POEditor: <https://poeditor.com/>
- Rull, X., & Llach, Q. (14 / 12 / 2002). *Problemàtica de la traducció anglès-català en textos informàtics*. Recollit de Softcatalà: <https://www.softcatala.org/noticies/problematica-traduccio-angles-catala-textos-informatics/>
- Softcatalà. (2020). *Guia d'estil de Softcatalà*. Recollit de Softcatalà: <https://www.softcatala.org/guia-estil-de-softcatala/presentacio/>
- Transifex. (2016). *Transifex*. Recollit de Transifex: <https://www.transifex.com>

Universitat Autònoma de Barcelona. (2001). *Revista Tradumàtica*. Recollit de Revista Tradumàtica: tecnologies de la traducció: <https://revistes.uab.cat/tradumatica>

8. Annexos

8.1. Annex 1: Glossari

SOURCE	TARGET
2019 Pin Kickstarter Project	projecte Pin Kickstarter 2019
Achievement	Assoliment
Arid Authority	Autoritat àrida
Automatic allocation	Assignació automàtica
Avalanche	Allau
Backdrop	Fons
Back to Basics	Tornar als inicis
Badge	Insígnia
Bangs	Serrell
Base	Bàsica
Based on	Segons
Bayou	Aiguamoll
Birch	Bedoll
Blossoming	Florent
Blurb	Descripció
Bundle up	Equipar-se
Bushel	quatre, unes quantes
Canopy	Copes dels arbres
Cast	Llançar
Cease to engage	Deixeu de participar-hi
Challenge	Repte
Check in	Entrada
Creepy	Aterridor
Critical hit	Cop, atac crític
Curl up	Arraulir-se
Cuttlefish	Sèpia
Daily	Tasca diària
Desert Pets	Mascotes desèrtiques
Dev	Desenvolupador

SOURCE	TARGET
Display name	Nom públic
Dungeon	Masmorra
Dust Devil	Remolí de pols
Enable	Habilitar
Enjoy	Gaudeix
Ensemble	Conjunt
Flag it	Denunciar
Foggy Moor	Indret emboirat
Friendly reminder	Recorda
Frosty	Gelat
Gem	Gemma
Goblin	Follet
Gryphon	Griu
Guild	Gremi
Habitican	Habitant
Halfling	Mestís
Has tamed	Per haver domat
Hatch	Covar
Helpful	Atent
Hurtful	Punyent
Just Add Water	Només posa-hi aigua
Kelp	Alga marina
Loitering	Passejar, deambular, vagar
Lost Masterclasser	Arximestra perduda
Main-hand	Mà principal
Maintenance	Tasques de manteniment
Masterclasser Series	Sèrie arximestra
Meadow	Prat
Meandering Cave	Cova serpejant
Medieval Kitchen	Cuina medieval
Merchandise	Marxandatge
Migrate	Migrar
Mind Over Matter	Ment sobre matèria

SOURCE	TARGET
Misty, foggy	Emboirat
Monster boss	Monstre final
Monster Magus	Mag dels monstres
Mounts	Muntures
Nudibranch	Nudibranqui
Off-Hand	Mà secundària
Onwards	Endavant
Orb of Rebirth	Esfera de renaixement
Participants	Participants
Party	Equip
Pet	Mascota
Pin Kickstarter Backer	Pin Patrocinador de Kickstarter
Pixelist's Workshop	Taller de pixel·lació
Primed for	Preparat per
Quest	Missió
Quest Completionist	Completador d'aventures
Reach	Assolir
Refund	Devolució, reembossament, reemborsament
Request	Sol·licitud
Reset	Reiniciar
Rewrite	Reescriptura
Schedule	Planifica, programa
School of Fish	Banc de peixos
Seahorse	Cavall de mar
Self-improvement	Superació personal
Set	Sèrie
Share	Compartir
Slur	Falta de respecte
Soar	Alçar
Soar	Elevar
Spam	Comentaris brossa
Stare in awe	Queda't bocabadat

SOURCE	TARGET
Stat bonus	Bonificació d'atributs
Stickers	Adhesius
Sunrise	Albada
Support	Ajuda, assistència
Take time	Preneu-vos el temps
Tap	Prémer, tocar
Tar Pits	Pous de quitrà
Terms of Service	Termes d'ús
Terraced	Adossat, en fila
Ultimate gear	Equipament definitiu
Undead Undertaker	Enterrador de morts vivents
Update	Actualització
Zombie Pets	Mascotes Zombi