

В. Ксендзов

ВИДЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ В СФЕРЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В своем исследовании мы рассмотрели, какие виды локализации существуют в сфере информационных технологий, а также определили, какой вид локализации можно применять в различных ситуациях.

Локализацию можно поделить на 3 основных этапа. *Первый этап* заключается в анализе программы для выявления проблем, которые могут возникнуть во время адаптации. Технические специалисты проводят тестирование корректности использования программы, а также оценивают проблемы с целевым языком. Во время *второго этапа* производится перевод и его адаптация, соответствующая региону. В работу включаются профес-

сиональные редакторы и переводчики. Составляется единый глоссарий терминологии, чтобы каждый термин использовался в едином значении, текст пользовательского интерфейса переносится в удобный формат, осуществляются перевод всех соответствующих текстовых файлов и его настройка на целевую аудиторию. На *третьем этапе* происходят тестирование и отладка финального продукта. На этом этапе технические специалисты и переводчики работают сообща, чтобы отшлифовать все нестыковки локализации.

Прежде чем говорить о видах, следует выделить уровни локализации. Всего их 3: первый, минимальный, уровень поддерживает только язык и национальный стандарт; второй – обеспечивает перевод текстов в интерфейсе на целевой язык; третий уровень заключается в тщательной подстройке к культуре-реципиенту.

В практике локализации определены ее виды на основе видеоигр.

Существует 6 видов локализации:

1. *Бумажная*. Обычно локализации подвержены коробка, маркетинговые материалы, руководство пользователя, обложка, а сам продукт остается на языке оригинала.

2. *Поверхностная*. Локализация бумаги и меню, автор может добавить файл readme, свой копирайт и свою заставку в игру.

3. *Экономичная*. Переводится только текст игры – подсказки, диалоги, субтитры.

4. *Углубленная*. Переводится звук в игре, оригинальные голоса переозвучивают и заменяют дубляжом.

5. *Избыточная*. Обрабатываются графические объекты, локализатору может понадобиться менять текст на изображении или убирать какие-либо запрещенные в стране символы.

6. *Глубокая*. Локализация сценария; вольная адаптация игры.

В Беларуси применяются разные виды локализации в зависимости от позиционирования программного продукта на внутреннем или зарубежном рынке.