

Los caminos inexplorados de un traductor: el *testing*

Una traductora cuenta su experiencia como *tester* en una empresa checa. Las tareas que podría realizar un traductor como salida laboral novedosa son el *testing* de software (para computadoras y teléfonos celulares), el de videojuegos y el de páginas web. Además, una colega española comparte, en una breve entrevista, su experiencia en esta actividad.

| Por la Trad. Públ. Melina Carbajales |

Hace poco tiempo, tuve la oportunidad de trabajar como *tester*, función también conocida como «técnico de control de calidad», en la sede de la empresa Avaya en Praga (República Checa). Terminé allí por casualidad, ya que el *tester* de español que normalmente se encargaba del trabajo no podía ir y asistí yo en su reemplazo.

Para mi sorpresa, me encontré con una experiencia nueva y enriquecedora que me dio la oportunidad de descubrir el mundo del *testing* desde adentro, nada más y nada menos que en una empresa de la envergadura de Avaya.

Por lo general, los traductores no solemos considerar el trabajo de *tester* como una salida laboral posible; casi siempre reducimos nuestra búsqueda a la mera tarea de traducir o revisar textos y es muy posible que se deba a la falta de información que existe al respecto. Pero la realidad es que, con el avance imparable de la tecnología, las empresas de software, telefonía celular y videojuegos, entre otras, ya no ven al *testing* solo como un complemento de sus funciones de desarrollo de productos, sino como una tarea absolutamente necesaria para garantizar la calidad del resultado final.

En primer lugar, para que consideremos la posibilidad de ampliar nuestros horizontes a una función de *tester*, debemos saber que entre las categorías más conocidas se encuentran el *testing* de software (para computadoras y teléfonos celulares), el de videojuegos y el de páginas web. Por ende, será preferible —y en algunos casos, necesario— que alguna de nuestras áreas de especialización como traductores se relacione con dichas categorías.

Por otra parte, el factor experiencia no es del todo estricto, ya que las empresas suelen proporcionar una breve capacitación inicial para todos los *testers* durante la primera ronda de testeo, en la cual se explica qué tipo de producto ha de testearse y conforme a qué circunstancias o parámetros.

Por eso, las empresas nos ofrecen la oportunidad de trabajar como *testers* aun si no lo hemos hecho nunca con anterioridad. Si este es el caso, entonces, es posible que nos pidan una prueba de traducción/localización antes de darnos el visto bueno: si bien el trabajo del *tester* no se basa en la mera corrección de traducciones, es importante que tengamos un excelente manejo del vocabulario de la especialización de trabajo para que seamos capaces de decidir si determinada frase o palabra es adecuada para el contexto

del software, el videojuego o la página web que estemos testeando (siempre, claro, si estamos trabajando con la traducción y no con el idioma original). Para esto debemos tener en cuenta factores como la edad, el género, el país o la región del público de destino, entre otros.

Cabe aclarar que la función del *tester* no solo se centrará en la detección de *bugs* de tipo lingüístico (traducciones erróneas, faltas de ortografía, errores de cohesión y coherencia, etcétera), sino también de tipo funcional (el software no realiza determinada acción al hacer clic en el botón Y, el personaje del videojuego no avanza al pulsar la tecla X, etcétera) y de tipo estructural/visual (truncamientos de palabras, errores de alineación, etcétera).

Si bien suele ser la excepción a la regla (y no fue mi caso), es posible que, en algunas empresas, estas funciones las desempeñen personas distintas, encargándose así un(os) *tester(s)* solo de la funcionalidad y otro(s) solo de las cuestiones lingüísticas en su lengua materna.

Y ya que he mencionado los *bugs*, además de saber que un *bug* es un error o defecto que impide el funcionamiento correcto de un programa, también debemos recordar que como *testers* tendremos que introducir todos los *bugs* detectados en una base de datos para que los programadores puedan acceder a ellos, realizar el seguimiento pertinente y, lo que es más importante, solucionarlos. El proceso y el tipo de software específicos que se utilizan para registrar *bugs* dependen de cada empresa en particular. En Avaya utilizamos Redmine (www.redmine.org), una herramienta para la gestión y seguimiento de errores bastante intuitiva y fácil de usar. De todas formas, aunque el software utilizado para el registro de los errores varíe, los campos que hemos de completar suelen ser, en gran medida, muy similares: código de error, tipo de error (lingüístico, funcional, truncamiento, etcétera), prioridad (urgente, alta, media, baja), pasos para llegar al lugar/momento del error y descripción del error, entre los más habituales.

Como podrán apreciar, la tarea de un *tester* es completa y compleja. Por eso, por lo general, suelen llevarse a cabo tres rondas de testeo como mínimo hasta que la empresa finalmente aprueba el producto y lo lanza al mercado.

Si les interesa conocer más detalles sobre el mundo del *testing*, podrán encontrar innumerable cantidad de artículos relacionados

con el tema en la blogósfera y en revistas u otras publicaciones periódicas relacionadas con la traducción y la localización. Pero para dejarles también un puñadito de información de utilidad, a continuación comparto las respuestas que me ha dado una colega traductora y localizadora, Curri Barceló Ávila, a tres preguntas sencillas que probablemente todos nos hacemos en el momento de plantearnos un desafío nuevo como este. Curri es mallorquina, pero lleva siete años viviendo en Londres y realiza habitualmente tareas de testeo en videojuegos.

Si queremos entrar en el mundo del *testing*, pero no tenemos experiencia, ¿cuáles son los pasos por seguir? ¿Qué debemos hacer o a quién debemos contactar?

Aunque sí que es verdad que tener experiencia te ayuda, no quiere decir que, si no la tienes, no vas a poder conseguirlo. Yo entré sin experiencia. En mi caso, buscaban un perfil muy concreto de alguien con carrera de traducción al que le gustasen los videojuegos. Para quienes están empezando, las empresas de videojuegos son, para mí, la mejor opción, ya que para testear software o páginas web, normalmente, las empresas exigen que se tengan conocimientos de programación (ya digo, normalmente... Por supuesto, también hay excepciones).

¿Cuáles son las empresas que suelen necesitar este tipo de servicio con mayor frecuencia?

Como necesitar, diría que TODAS. Toda empresa que haga un producto necesita asegurarse de que cumple con ciertos requisitos de calidad. Teniendo en cuenta que los *bugs* se crean en la mayoría de los casos por un error humano, si un programador crea un sitio web y no lo testea, puede que haya errores que impidan que el sitio web funcione de forma correcta (precisamente porque el programador es un humano y no una máquina). Por lo tanto, cualquier empresa de software, de sitios web, de apuestas en línea, de videojuegos, de teléfonos móviles, etcétera, necesitará servicios de testeo.

¿Qué buscan los seleccionadores en un *tester*?

Uno de los factores más importantes en un *tester* es que sea capaz de llevar a cabo tareas repetitivas durante largos períodos y que tenga buena memoria visual. Además de eso, es esencial que sea capaz de obedecer órdenes (por ejemplo, si tu jefe de proyecto te dice que tienes que jugar veinte veces la primera misión, pues que lo hagas, sin rechistar y sin distraerte). ■