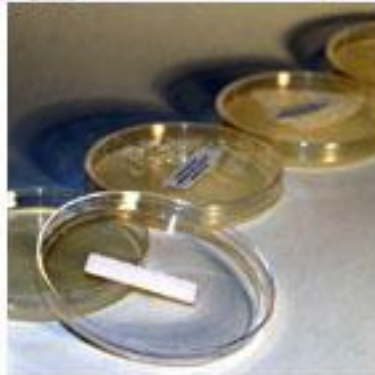


whp



think global
speak local

Qu'est-ce que la localisation ?

● Traduction

- Traduire un texte dans une autre langue

● Localisation

- Adapter au pays cible



think global, speak local

Un monde plein de diversité !

● La langue mais aussi

- Format de date
- Poids et mesures, système métrique
- Monnaie et modes de paiement
- Fuseau horaire (UTC, GMT, CET, CEST)
- Calendrier
- Numéros de téléphone
- Aspects légaux (violence pour les jeux)
- Aspects culturels, coutumes, symbolique des couleurs

| Yahoo finance website | Market up | Market down |
|--|-----------|-------------|
| China - http://cn.finance.yahoo.com/ | Red ▲ | Green ▼ |
| Korea - http://kr.finance.yahoo.com/ | Red ▲ | Blue ▼ |
| France - http://fr.finance.yahoo.com/ | Green ▲ | Red ▼ |

Sous-estimer le travail

● Erreurs fréquentes

- Google translate
- Utilisation des ressources internes qui négligeront d'autres tâches
- Laisser le distributeur local ou le client se débrouiller
- S'adresser à une agence de traduction « lambda »

● Résultat

- Manque de cohérence
- Traduction incompréhensible
- Terminologie erronée
- Traduction non réutilisable
- Impossible de synchroniser les différentes versions
- Manque à gagner (produits retardés...)

Parfois c'est drôle...

- **Hôtel Japonais : You are invited to take advantage of the chambermaid**
 - Abuser, au lieu de «...faire appel à la femme de chambre »
- **Pressing à Bangkok : Drop your trousers here for best results**
 - baissez vos pantalons, au lieu de « déposez »
- **Publicité Electrolux : Nothing sucks like an Electrolux.**
 - « sucks » peut dire aspirer, mais signifie plutôt « n'est pas bien »
- **Toyota a nommé un modèle "MR2"**
 - ce qui en « écriture » SMS a un sens assez peu favorable...
- **Administration Slovaque, Gare en Chine et les jeux !!!!**

La bonne méthode

● Penser à la localisation en amont

- Définir ses besoins
- Développer le jeu – et son contenu – en vue de sa localisation
- Bien choisir son partenaire et lui donner le support nécessaire

● Un bon partenaire de localisation va

- Vous conseiller durant le cycle de développement
- Analyser et préparer le contenu avant de localiser
- Utiliser les traducteurs les plus compétents dans le domaine
- Commencer par définir la terminologie et le style
- Choisir les outils adaptés
- Coordonner et accompagner les différents acteurs (traducteurs, ingénieurs, PAO, testeurs, réviseurs...)
- Livrer un produit testé « prêt à être joué »

Les outils - mémoires de traduction



Adobe FrameMaker (Screenshot)
Your interactive networked classroom
You are a Teacher, an Instructor, a Supervisor. Your audience - students / colleagues - may be physically right in front of you in a classroom or they may be spread around the library, campus, offices or departments, in the same building, city or around the globe.
NetOp School is a powerful software package that connects your computer with the computers of your audience creating an interactive classroom on the network. Furthermore, you get a number of effective teaching tools such as the ability to show your screen to the entire class, monitor classroom screens, perform tests and other tools to help you supervise and stay in control of classroom activity.

TRADOS Translator's Workbench - TM_Danware_NetOp_School_generel with multiple trans_1104...
Created on: 04-03-2005, 09:18
Changed on:
Changed by: LOJ
Your interactive networked classroom
Your interactive networked classroom
Den interaktive netværksklasse

Adobe FrameMaker (Screenshot)
Den interaktive netværksklasse
Du er lærer, instruktør eller den, der overvåger undervisningen. Dine tilhørere - elever/kolleger - kan rent fysisk sidde foran dig i et klasseværelse, eller de kan sidde på et bibliotek, et kollegium, et kontor eller i en afdeling i samme bygning eller by som dig. Men de kan også befinde sig et helt andet sted i verden.
NetOp School er en avanceret programpakke, som sætter din computer i forbindelse med dine tilhøreres computere, så der skabes et interaktivt klasseværelse på netværket. Programpakken indeholder desuden en række effektive undervisningsværktøjer, så du f.eks. kan vise skærbilledet på din computer for hele klassen og overvåge klassens skærme. Du kan også give eleverne prøver og overvåge og styre klassens aktiviteter med andre værktøjer.
Du har måske tidligere skiftet fra tavle til videoprojektor og fundet ud af, at det kræver mørklægning af lokalnet, og at det gør det vanskeligt at se skærmen ordentligt fra den bageste række.
En tavle eller videoprojektor forhindrer desuden ikke dine

Teaching.MIF - Microsoft Word
<stf "F3.02">
<sourcecharset "Normal">
<sourcelanguage "English (US)">
<sourcehyphenation "Turn Off">
<sourcequotes "As Text">
<sourcepath "K:\Danware\Netop School 3.5\Manuals\Quick Guide\QuickGuide_Gold\MIF\Teaching.MIF">
<page "5">
<tr 60>
<ps "Heading1" 1>
Your interactive networked classroom
Den interaktive netværksklasse
<ps "Body" 2>You are a Teacher, an Instructor, a Supervisor. Your audience -students / colleagues - may be physically right in front of you in a classroom or they may be spread around the library, campus, offices or departments, in the same building, city or around the globe.
<ps "Body" 2>NetOp School is a powerful software package that connects your computer with the computers of your audience creating an interactive classroom on the network. Furthermore, you get a number of effective teaching tools such as the ability to show your screen to the entire class, monitor classroom screens, perform tests and other tools to help you supervise and stay in control of classroom activity.
<ps "Body" 2>You may have passed from blackboard to video projector just to find that this may require darkening of the room and result in difficulties to read the screen well from the back row. Furthermore, using a blackboard or video projector does not prevent your audience from working ahead on their computers, instead of listening to your presentation. And neither the blackboard nor the projector

Jeux : contenu plus complexe

- Pourquoi ?
 - Interaction
 - Personnalisation
 - Contexte



Immersion totale



\$avatar\$ must find the %color %item

- *Queenie must find the blue tree*
- *Alan must find the red knife*
- *Hippo must find the orange pumpkins*



Fonctionnement linguistique

● Structure grammaticale

- Genres
- Nombres
- Cas ou déclinaisons
- Pluriel
- Article défini ou indéfini
- Adjectives
-



une phrase apparemment simple devient complexe dans une autre langue !

Article défini

The %color %item

- Anglais :
 - **The** blue knife

- Peut devenir en français :
 - **Le** couteau bleu
 - **La** fleur bleue
 - **L'** arbre bleu
 - **Les** fenêtres bleues



Le problème en français

\$avatar\$ must find the %color %item

- En français

- ~~Queeny doit trouver le bleu arbre~~



- *\$avatar\$ doit trouver : %item - %color*

- *Queeny doit trouver : arbre - bleu*



La seule véritable solution

\$avatar\$ must find the %color %item

● En français

● *\$avatar\$ doit trouver <get_defined_article> %item%color*

● *Queeny doit trouver l'arbre bleu*



Table de %item en FR

| Variable | EN values | FR values | FR gender | FR DefiniteArticleValue |
|----------|-----------|-----------|-----------|-------------------------|
| %item | key | clé | F | la |
| | keys | clés | F | les |
| | Stone | caillou | M | le |
| | Stones | cailloux | M | les |
| | tree | arbre | M | l' |
| | trees | arbres | M | les |



Table de %color en FR

| Variable | EN values | FR values | | | |
|----------|-----------|-----------|---------|---------|----------|
| | | M / S | F / S | M / P | F / P |
| .color | | | | | |
| | black | noir | noire | noirs | noires |
| | white | blanc | blanche | blancs | blanches |
| | red | rouge | rouge | rouges | rouges |
| | blue | bleu | bleue | bleus | bleues |
| | yellow | jaune | jaune | jaunes | jaunes |
| | green | vert | verte | verts | vertes |
| | orange | orange | orange | oranges | oranges |
| | brown | marron | marron | marrons | marrons |



DE encore plus complexe

● In EN

- Take the red key!
- Take the `%item.color %item !`

● In FR

- Prends `<get_defined_article> %item %item.color !`

● In DE

- “Nim `<use_accusative_case> <get_defined_article> %item.color %item!`”

Pluriel et adjectif

● Anglais : %d red flag

- 1 red flag
- 2-20 red flags

● Polonais : %d, {red}, {flag}

| English | Polish (♀ gender) | Polish (♂ gender) | Polish (neutral) |
|-------------------|------------------------|-------------------------|------------------------|
| %d red flag | %d czerwonej flagi | %d czerwonego fotela | %d czerwonego jeziora |
| 1 red flag | 1 czerwona flaga | 1 czerwony fotel | 1 czerwone jezioro |
| 2, 3, 4 red flags | 2, 3, 4 czerwone flagi | 2, 3, 4 czerwone fotele | 2,3,4 czerwone jeziora |
| 5-20 red flags | 5-20 czerwonych flag | 5-20 czerwonych foteli | 5-20 czerwonych jezior |

Variables à utiliser

- ~~● %p~~
- ~~● %a~~
- ~~● %string~~



● Variables

- \$Name, %item, %color

● Modificateurs

- <use_accusative_case>
- <get_defined_article>
- Etc...

Serious Games : véritable défit

- **Serious Games, des jeux encore plus complexes**
 - **Contenu riche** : expérience ludique + message
 - **Coût plus élevé**
 - **Qualité nécessaire pour ne pas polluer le message**



**Immersion totale
&
Apprentissage**



Bonne pratique

● WhP initie un standard

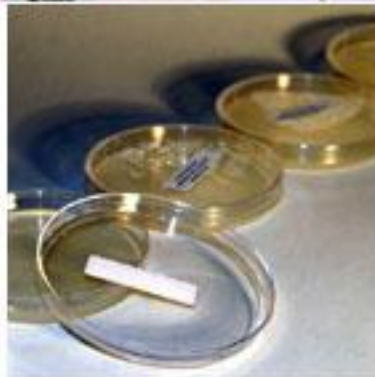
- ETSI HF TR finalisé en Oct.
- Accompagné par OSEO
- ...et bientôt par la Commission Européenne, FP7-SME-2012



● En attendant

- Minimisez le nombre de variables
- Utilisez des noms significatifs pour vos variables
- Classifiez et documentez vos chaînes de caractère
- Prévoyez l'utilisation de modificateurs
- Demandez conseil !

whp



Merci !

Janaina Wittner