

## **Terminologia i documentació 2.0**

JORDI CHUMILLAS, RUTH S. CONTRERAS, RICARD GIRAMÉ  
Universitat de Vic

### **Resum**

La visió inicial del Web, el Web 1.0, es basava en pàgines estàtiques i sense interacció amb els usuaris. En canvi, el Web 2.0 és una evolució del Web que permet la publicació lliure d'informació, la reelaboració de continguts, la interacció dels usuaris i la creació de xarxes socials en evolució constant. La flexibilitat d'ús de les eines 2.0 és molt útil per als periodistes, els traductors, els docents, els estudiants, etc., perquè els facilita la cerca i la gestió de documents i de vocabulari especialitzat. En aquest estudi s'analitzen especialment tres d'aquestes eines: *AcronymFinder*, *SurveyMonkey* i *Forvo*.

PARAULES CLAU: gestió de documents, vocabularis especialitzats, interacció persona-màquina, Web 1.0, Web 2.0, xarxes socials.

### **Abstract: *Terminology and documentation 2.0***

The initial view of the Web, the Web 1.0, was based on static pages with no user interaction. On the other hand, the Web 2.0 is an evolution of the Web that permits free information publishing, the re-doing of contents, user interaction and the creation of constantly evolving social networks. The flexibility of 2.0 tools is very useful for journalists, translators, teachers, students, etc., because they facilitate the search for and management of documents and specialised vocabulary. This communication particularly analyzes three of these tools: *AcronymFinder*, *SurveyMonkey* and *Forvo*.

KEY WORDS: document management, specialised vocabulary, people-machine interaction, Web 1.0, Web 2.0, social networks.

### **1. INTRODUCCIÓ**

Des que Tim Berners-Lee en va idear els principis i va contribuir a dissenyar-lo, el *World Wide Web* (WWW) s'ha convertit progressivament en un mitjà que

permet compartir amb d'altres usuaris experiències, activitats, oci o fins i tot feina. Moltes de les activitats quotidianes que portem a terme diàriament s'originen a la Xarxa o en depenen: el Web ens permet llegir el diari, operar amb el banc, fer la compra setmanal, demanar hora al metge, fer una partida de cartes, comunicar-nos amb els nostres amics i familiars o, fins i tot, fer la declaració de la renda. Des de fa uns quants anys, concretament des que el 2004 Tim O'Reilly va proposar el terme *Web 2.0*, el concepte de Web ha evolucionat i ha deixat enrere la visió inicial, basada en pàgines estàtiques que contenien diverses informacions, sovint poc actualitzades, i que poques vegades permetien la participació de l'usuari (això és, el Web 1.0).

Així doncs, el nou Web s'orienta cap a la interacció entre usuaris, la lliure publicació d'informació, la reelaboració constant de continguts i l'establiment d'autèntiques xarxes socials. Aquesta visió ha donat com a resultat l'aparició d'un bon nombre de pàgines i eines molt visuals i interactives (fins i tot n'hi ha que depenen exclusivament de la participació dels usuaris); unes pàgines que s'han convertit en un punt de trobada entre internautes de tot el món: plataformes com Facebook, Twitter o Wikipedia exemplifiquen a la perfecció aquesta nova realitat, que ha deixat de banda un sistema caduc basat en pàgines estàtiques i ha apostat pels usuaris, per les persones.

Precisament pel fet que, sovint, depèn directament dels usuaris, el Web 2.0 no és un recurs sistematitzat o organitzat d'una manera determinada, ni tampoc té una aplicació específica i inamovible: de fet, estableix xarxes obertes que evolucionen constantment, fins al punt que no és gens estrany que acabin perdent l'essència que tenien quan es van originar. Tornant a l'exemple de Facebook, tot i que Mark Zuckerberg el va idear com un punt de trobada fora de les aules entre alumnes de Harvard, actualment s'ha convertit en una eina de comunicació global, i algunes marques fins i tot l'empren per generar campanyes de fidelització.

La flexibilitat d'ús que ofereixen les eines del Web 2.0 ha fet que molts professionals de múltiples àmbits les tinguin en compte a l'hora de portar a terme algunes de les tasques que desenvolupen. Així doncs, en aquest estudi ens proposem seleccionar, presentar i avaluar diverses aplicacions 2.0 que poden resultar útils a aquells professionals les tasques dels quals exigeixen, en un moment o altre, la gestió i l'ús de documentació i llenguatges d'especialitat (professionals del periodisme, de la traducció, de la comunicació en general, docents, estudiants, etc.). No es tracta d'aplicacions ideades estrictament i exclusiva per a la pràctica de la terminologia/terminografia o la documentació, però sí que tenen aplicacions evidents en aquests camps i poden arribar a millorar-ne i facilitar-ne algunes de les tasques més quotidianes: cerca i gestió documental, cerca i gestió de vocabulari especialitzat, difusió del coneixement, etc. Tots aquests llocs web s'han triat per la

funcionalitat que tenen en l'àmbit d'estudi d'aquesta Jornada i s'han avaluat a partir de diversos paràmetres i indicadors per a l'anàlisi i l'avaluació de recursos digitals en línia.

## 2. METODOLOGIA

En primer lloc, considerem important esmentar que ens enfrontem a una realitat nova i canviant i que, per tant, no té una tradició de recerca consolidada.

Per començar, hem reunit un corpus d'eines i aplicacions que podrien ser útils en les tasques de gestió documental i de llenguatges d'especialitat.

Seguidament, hem tingut en compte els següents principis de Tim O'Reilly a l'hora de filtrar quines de les eines es poden considerar Web 2.0 i quines no:

- La Xarxa n'és la plataforma.
- Aprofiten la intel·ligència col·lectiva.
- Allò que fa moure Internet és la informació.
- Allò que s'ofereix és un servei, no pas un producte que s'ha d'actualitzar.
- Tenen un model de programació lleugera que prioritza la simplicitat.
- Ofereixen serveis disponibles en qualsevol plataforma (PC, Mac, PDA, telèfon mòbil...).
- No es limiten a oferir continguts, sinó que ofereixen una experiència a l'usuari.

Tot i que hi ha eines que no segueixen tots aquests principis, hem cregut adient tenir-les en compte en l'estudi, sigui pel seu disseny, contingut o funcionalitat. El resultat final d'aquesta tria ha estat un llistat d'una trentena d'eines, de les quals n'hem avaluat nou (per cenyir-nos a l'espai disponible, però, en presentarem només tres):

- Scribd, permet publicar i compartir documents originals.
- Ebiwrite, eines per a la pràctica de la traducció.
- BackupURL, permet fer i gestionar còpies de seguretat de pàgines web.
- Mindomo, permet dissenyar arbres conceptuals.
- *Forvo*, diccionari multilingüe de pronúncia.
- *Lingoz*, diccionari multilingüe col·laboratiu.
- *Acronymfinder*, diccionari de sigles i acrònims.
- GoogleScholar, permet buscar bibliografia especialitzada.
- SurveyMonkey, permet crear i publicar enquestes.

Tenint en compte la diversitat d'eines i el fet que s'adrecen a usuaris diferents, es fa molt difícil fer-ne una comparació. Per aquest motiu, l'anàlisi que en proposem es basa en la funcionalitat de les eines i té en compte l'aplicació que se'n fa en

activitats de gestió documental i terminològica, en fa una descripció/definició, n'avalua els punts forts i febles i les classifica segons aquesta estructura que proposen Cobo i Pardo (2007), del Grup de Recerca d'Interaccions Digitals de la Universitat de Vic (UVic):

- Les xarxes socials permeten crear espais que promouen o faciliten la conformació de comunitats i instàncies d'intercanvi social.

- Els continguts afavoreixen la lectura, escriptura, distribució i intercanvi en línia.

- L'organització de la informació és social i intel·ligent. Presenta recursos per etiquetar, syndicar i indexar; i a més faciliten la classificació, l'ordenació i el dipòsit de la informació.

- Aplicacions i serveis (*mashups*), que són eines, aplicacions, plataformes en línia i híbrids de recursos creats per a oferir serveis de valor afegit a l'usuari final.

Per a la descripció i avaluació de les eines, hem tingut en compte els aspectes d'usabilitat següents:

- Opcions d'interacció i participació; és a dir, el paper de l'usuari en la creació i edició de continguts i opcions de comunicació amb d'altres usuaris.

- Navegació i recuperació; és a dir, l'estructura i l'accés a la informació és eficient en l'ús i la consulta.

El concepte d'usabilitat que hem introduït abans, el podríem entendre com la mesura en què un producte pot ser utilitzat per usuaris definits per a assolir objectius específics amb efectivitat, eficiència i satisfacció en un context d'ús concret. Nielsen (1999-2009) exposa en aquest context que la utilitat d'un sistema, entès com un mitjà per a assolir un objectiu, ha de posseir un component de funcionalitat (utilitat funcional) i un altre de basat en la forma en què els usuaris poden fer servir aquesta funcionalitat.

### 3. AVALUACIÓ DE TRES EINES REPRESENTATIVES

Arribats a aquest punt, ens disposem a presentar les tres eines que, segons el nostre criteri, resulten més representatives de la tasca feta:

- *Acronym Finder* (<http://www.acronymfinder.com>),

- *SurveyMonkey* (<http://www.surveymonkey.com>),

- *Forvo* (<http://www.forvo.com>).

### 3.1. *Acronym Finder*

#### 3.1.1. Identificació de l'eina

*Acronym Finder* és un diccionari d'acrònims, símbols i sigles. Conté entrades en múltiples idiomes, tot i que l'anglès n'és la llengua vehicular. Es podria classificar com una eina basada en els continguts, destinada principalment a usuaris especialitzats (professionals de la docència, la traducció i la interpretació, el periodisme, la terminologia, estudiants universitaris, etc.). Ofereix el desenvolupament en llengua original de prop de 4 milions de sigles, acrònims i símbols, així com l'àmbit d'especialitat en què s'empren i, si escau, l'enllaç cap a la definició que se'n fa a *The Free Dictionary, by Farlex*. Com a exemple, mostrarem les entrades corresponents a *IEC* i a *SCATERM*.

#### 3.1.2. Opcions destacades d'interacció i participació

Aquesta eina ofereix diverses opcions de participació a l'usuari. En primer lloc, permet compartir i publicar els resultats de cerca obtinguts mitjançant enllaços directes a diverses xarxes socials (Facebook, Delicious, Stumble Upon, Digg.com, Reddit i d'altres).

Permet, mitjançant un formulari en línia, suggerir als mantenidors de la pàgina la incorporació de nous acrònims. Els editors d'*Acronym Finder* avaluaran les noves propostes abans de donar-les per bones. Precisament, mitjançant aquest formulari hem inclòs al repertori de la pàgina l'entrada *SCATERM*.

Els responsables de l'eina mantenen un bloc on publiquen entrades que informen de les novetats incorporades a *Acronym Finder* o de tot allò relacionat amb l'àmbit dels acrònims, símbols i sigles. Com en qualsevol bloc, els usuaris tenen l'opció de comentar totes les entrades que s'hi fan.

#### 3.1.3. Punts forts de l'eina

- No cal registrar-s'hi per a emprar-la.
- S'especialitza en uns continguts que no sempre apareixen en d'altres repertoris més coneguts.
- Permet múltiples àmbits d'activitat.
- Permet col·laborar en el creixement del recull.
- Ofereix una cerca ràpida, senzilla i intuïtiva.

### 3.1.4. Punts febles de l'eina

- Té poques opcions de recuperació de la informació. Relacionat amb això, no permet fer cap mena de cerca avançada.
- Només té l'anglès com a llengua vehicular.

## 3.2. *SurveyMonkey*

### 3.2.1. Identificació de l'eina

*SurveyMonkey* permet dissenyar i gestionar enquestes en línia. Basa el seu funcionament en tres grans eixos, que són el disseny del qüestionari a través del navegador web, la recollida de respostes i, finalment, el seguiment de resultats mitjançant una pàgina web que s'actualitza automàticament i en temps real. Es podria classificar com una aplicació que ofereix serveis a l'usuari final. Des del punt de vista del tema d'aquesta Jornada, té aplicacions evidents en activitats com ara l'elaboració d'enquestes per a estudis d'implantació terminològica o per a l'avaluació de la satisfacció dels usuaris de serveis terminològics i de documentació. Per tal de poder mostrar el funcionament de l'eina, hi hem adaptat el qüestionari sobre vocabulari esportiu que Marina Nogué i Xavier Vila presenten en l'article «Entre el *hockey* i l'*hoquei*» publicat a *Estudis d'implantació terminològica* (Eumo i Termcat, 2007).

### 3.2.2. Opcions destacades d'interacció i participació

*SurveyMonkey* no es pot considerar una eina col·laborativa del tipus xarxa social (Facebook, per exemple) perquè, de fet, no permet (ni ho pretén) que diferents usuaris treballin conjuntament en l'elaboració d'uns mateixos continguts, això és, el disseny i preparació d'un mateix qüestionari. Les opcions d'interacció entre usuaris són limitades i gairebé sempre verticals: qui dissenya i elabora el qüestionari té l'opció de fer-lo arribar al públic escollit, que no cal que tingui un compte a *SurveyMonkey*; al seu torn, qui rep el qüestionari només té l'opció d'emplenar-lo i validar-lo perquè retorni a l'usuari emissor, que, si ho vol, té l'opció de compartir els resultats del seu qüestionari a la Xarxa. Finalment, l'eina no disposa de cap dispositiu de comunicació instantània.

### 3.2.3. Punts forts de l'eina

- Ofereix més d'una dotzena de models de pregunta que l'usuari pot adaptar a les seves necessitats.

— Ofereix la possibilitat de distribuir els qüestionaris mitjançant diversos canals: hiperenllaços que es poden enviar o inserir a una pàgina web, correu electrònic i finestres emergents.

— Filtra i tabula els resultats de cada qüestionari, i permet descarregar-ne un resum en diversos formats: CSV, XML, HTML I XSL.

#### **3.2.4. Punts febles de l'eina**

— Disposa d'unes opcions d'interacció molt limitades.

— Només té l'anglès com a llengua vehicular. Els qüestionaris, però, es poden redactar en qualsevol idioma.

### **3.3. Forvo**

#### **3.3.1. Identificació de l'eina**

*Forvo* és un diccionari multilingüe de pronunciació. Conté més de 280.000 paraules en 217 llengües. Cada entrada inclou la pronúncia del mot corresponent i la geolocalització de l'usuari que l'ha enregistrada. Es podria classificar com una eina basada en els continguts, destinada a usuaris de tot tipus, tant especialistes com públic en general. Com a exemple, hem inclòs en el repertori les entrades corresponents a *Universitat de Vic* i *SCATERM*.

#### **3.3.2. Opcions destacades d'interacció i participació**

*Forvo* permet que l'usuari participi activament en l'elaboració dels continguts; relacionat amb això, permet registrar la pronúncia de qualsevol paraula i proposar-ne perquè les enregistrin d'altres usuaris. També ofereix l'opció de puntuar de l'1 al 5 la pronúncia d'altres usuaris i fer-ne comentaris. A més, la plataforma disposa d'un sistema de missatgeria intern que facilita la comunicació personal entre usuaris. Finalment, l'usuari pot fer un seguiment de l'activitat de *Forvo* a través de Twitter i Facebook.

#### **3.3.3. Punts forts de l'eina**

— No cal registrar-s'hi per a poder consultar les pronúncies que conté.

— Permet que l'usuari participi en l'establiment i el creixement dels continguts.

— Permet que l'usuari registrat faci un seguiment detallat tant de les paraules de nova agregació com de les que ha pronunciat ell mateix.

- Permet la descàrrega de qualsevol pronunciació en format MP3.
- Recull múltiples camps d'especialitat.
- Ofereix una cerca ràpida, senzilla i intuïtiva.
- Les llengües vehiculars són l'anglès i l'espanyol.

### 3.3.4. Punts febles de l'eina

- No s'ha de superar cap mena de filtre a l'hora d'agregar una altra pronunciació, i per això podem dir que no hi ha control sobre la qualitat final del producte.
- Té poques opcions de cerca.
- El sistema de traducció a l'espanyol o a l'anglès de les entrades està poc desenvolupat, ja que es fa automàticament mitjançant la plataforma Google Translate.

## 4. CONCLUSIÓ

El Web 2.0 ofereix a l'usuari la possibilitat de reinterpretar els serveis que se li ofereixen. D'aquesta manera, moltes eines que han estat creades amb finalitats específiques poden evolucionar fins al punt de ser aplicables en àmbits que, a l'origen, no havien tingut en compte (en l'àmbit que ens ocupa, la terminologia i la documentació, per exemple).

La naturalesa canviant d'aquestes eines i serveis (concepte del beta perpetu) en dificulta l'estudi sistematitzat: allò que resulta adient d'avaluar en un moment concret pot no tenir rellevància en un futur a causa de l'evolució que ha seguit l'eina.

Moltes de les eines analitzades presenten problemes d'usabilitat en les interfícies i formes d'interacció. En les noves aplicacions, la interacció hi té un pes més important, però els usuaris no tenen a la seva disposició un model clar sobre com funcionen. Les novetats generen confusió, i això exigeix a l'usuari un procés d'aprenentatge que pot arribar a ser difícil.

Les eines que hem avaluat en aquest estudi són el resultat d'una tria personal, fins i tot casual; ara bé, hi ha moltes altres eines que podrien resultar rellevants. Vegem-ne unes quantes:

- Footnote, biblioteca de documents històrics.
- Scirus, eina per a la recerca científica a la xarxa.
- Humyo, disc dur virtual que permet publicar, compartir i gestionar arxius de tota mena.
- CompareMyFiles, permet comparar diverses versions d'un mateix document i en marca les diferències.



- MindMeister, permet dissenyar i compartir mapes conceptuals a la xarxa.
- *Lexipedia*, xarxa semàntica en línia.
- *Shahi*, diccionari visual en línia.
- Dimdim, eina que permet fer videoconferències en línia.
- Doodle, gestor d'enquestes en línia.

Finalment, el resultat de l'avaluació de les eines està subjecte a la nostra percepció personal. Per tal d'aconseguir resultats més representatius, queda obert per a futures recerques comprovar amb usuaris reals que l'ús que proposem per a aquestes eines realment resulta eficaç. Aquest altre estudi també permetria aventurar l'èxit de les eines en qüestió des del punt de vista de la satisfacció dels usuaris.

## 5. BIBLIOGRAFIA

- BERNERS-LEE, Tim (2000). *Tejiendo la red: El inventor del Worl Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XX.
- COBO, Cristóbal; PARDO, Hugo (2007). *Planeta Web 2.0: Inteligencia Colectiva o medios fast food* [en línia]. Barcelona: Mèxic. <<http://www.planetaweb2.net>> [Consulta: 5 maig 2009].
- CODINA, Lluís (2000). *Evaluación de calidad en sitios web*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- NIELSEN, Jacob (1996-2009). *Top Ten Design Mistakes* [en línia]. <<http://www.useit.com/alertbox/9605.html>> [Consulta: 5 maig 2009].
- O'REILLY, Tim (2005). *What is web 2-0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of software* [en línia]. <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>> [Consulta: 5 maig 2009]
- VILA I MORENO, F. Xavier [et al.] (2007). *Estudis d'implantació terminològica*. Vic: Eumo: Termcat.