

Gandia Qüest
Manual del Usuario

Versión 3.4.1326.5 (2013)

TESI, SL © 2006-2013

Gandia Qüest

por Área de Documentación - TESI

*Área de Documentación - TESI - Manual del Usuario
TESI, SL © 2006-2013
Publicado el viernes, 28 de junio de 2013*

Versión 3.4.1326.5 (2013)



Gandia Qüest

TESI, SL © 2006-2013

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida en cualquier forma o por cualquier medio - diseño gráfico, electrónica, o mecánicos, incluyendo el fotocopiado, grabación, taping, o almacenamiento de información y sistemas de recuperación - sin el permiso por escrito del editor. Productos que están contemplados en este documento puede ser o marcas y/o marcas registradas de sus respectivos propietarios. El editor y el autor hacer ninguna reclamación a estas marcas.

Si bien todas las precauciones adoptadas en la preparación de este documento, el editor y el autor asumir ninguna responsabilidad de errores u omisiones, o por daños resultantes de la utilización de la información contenida en este documento o del uso de programas y código fuente que puede acompañar. En ningún caso, el editor y el autor será responsable de toda pérdida de beneficios o cualquier otra comercial daños causados o supuestamente han sido causados directa o indirectamente por este documento.

Impreso: junio 2013 en Valencia.

Agradecimientos

A todos los que han contribuido a la generación de este documento, tanto editores, como clientes.

A ECHelpManual por facilitar tanto las cosas en la producción de documentación técnica.



Índice

1.Introducción	2
1 Autor y versión	2
2 Bienvenid@	2
3 Preguntas frecuentes	0
4 CLUF	2
5 Descarga (versión completa)	0
6 Instalación	3
7 Revisiones Quest	3
8 Actualización Quest	18
2.Entorno de la aplicación	22
1 Menús y barra de herramientas	22
2 Archivos recientes	23
3 El espacio de diseño	24
4 Panel de vistas	24
5 Flujo	26
6 Campos	27
7 Propiedades de los componentes	27
3.Gestión de cuestionarios	30
1 Barra navegación	30
2 Simulación del cuestionario	30
3 Nuevo cuestionario	31
4 Guardar cuestionarios	32
5 Abrir cuestionarios GIX	33
6 Abrir cuestionarios FDB o QUE	34
7 Guardar cuestionario en formato Microsoft Word	36
8 Gestionar idiomas	37
9 Traducir cuestionario	38
4.Opciones básicas	42
1 Opciones	42
2 Propiedades	44
3 Limpiar versiones	48
4 Limpiar recientes	48
5 Copiar (componente)	48

6	Cortar (componente)	48
7	Pegar (componente)	48
8	Suprimir (componente)	49
9	Mover (pantalla)	49
10	Copiar (pantalla)	49
11	Eliminar (pantalla)	50
5.	Componentes de diseño (inserción y edición)	52
1	Insertar página	52
2	Insertar pregunta	52
	Propiedades de una pregunta	52
3	Insertar texto	53
	Propiedades de un texto	53
4	Insertar campo de respuesta	54
5	Insertar elementos multimedia	55
	Insertar imagen	56
	Propiedades de imagen	56
	Insertar sonido	57
	Propiedades de audio	57
	Insertar vídeo	57
	Propiedades de vídeo	58
	Insertar lista multimedia	58
6.	Campos o variables (propiedades)	62
1	Tipos de respuesta	63
	Respuesta abierta	63
	Respuesta cerrada	63
	Respuesta semi abierta	63
2	Tipos de campo	68
	Categoría/Nominal	68
	Múltiple	68
	Numérica métrica	69
	Numérica ordinal	69
	Alfanumérica	69
	Fecha	69
	Hora	69
	Expresión aritmética	69
	Aleatoria	69
3	Nombre del campo	69
4	Texto extra	70
5	Códigos	70
	Condiciones en los códigos	70
	Imágenes en los códigos	71
	Códigos excluyentes	72
	Enlaces en los códigos	72
	Grupos de códigos	73
6	Rotación de grupos y códigos	75

7	Valor de "INTRO"	77
8	Valores permitidos	77
9	Tamaño del campo	77
	Calcular tamaño de campo	77
10	Longitud del campo	77
11	Visualización de campos de respuesta	78
	Método cuadro de edición	78
	Método respuesta única (marcadores)	79
	Método respuesta múltiple (marcadores)	80
	Método combo (lista desplegable)	81
	Método lista	82
12	Ayuda al entrevistado en el campo	83
13	Mínimo y máximo valor aleatorio	84
14	Indicador de campo imprescindible	84
15	Indicador de campo de cuota	84
16	Indicador de campo de bloque	84
17	Mostrar numeración	85
18	Variable oculta	85
19	Variable hábil	86
7.	Flujo lógico de un cuestionario (propiedades)	90
1	Saltos, skips en un cuestionario	90
2	Filtros, filters en un cuestionario	91
3	Controles, consistencia en un cuestionario	91
4	Funcionalidades especiales	92
5	Referencias	92
6	Valor por defecto	93
8.	Componentes especiales (inserción y edición)	96
1	Insertar encabezado	96
2	Insertar pie	96
3	Insertar protocolo	96
4	Insertar selector aleatorio de individuo	97
5	Insertar pantallas con comodines (macros)	103
9.	Flujos específicos (creación y edición)	108
1	Tablas de ítems (grids)	108
	Tablas de ítem	108
	Tipos de tabla de ítem	109
	Tablas de ítems múltiples	114
	Diseño de multitaslas	115
2	Grupos de pregunta	119
	Inserción de grupos de preguntas (rotación)	119
	Paneles fijos en grupos	120

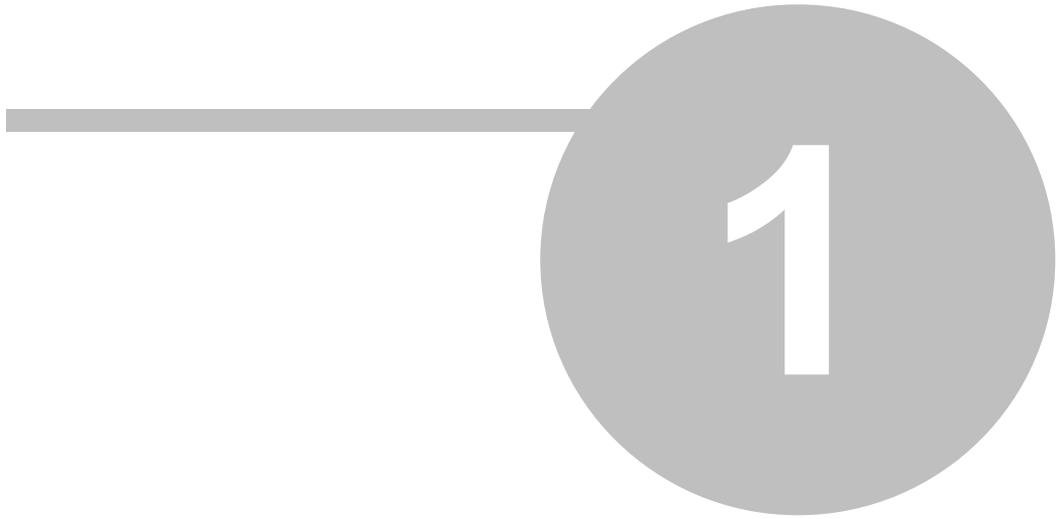
Listas de grupos de preguntas (rotación)	121
3 Flujos especiales	121
Definición y uso	121
4 Baterías, bloques de pregunta	122
Definición y tipos	122
Batería	123
Batería por ítem	132
Batería por pregunta	132
Cuadro	132
Carrusel	133
10.Elementos interactivos de respuesta	136
1 Inserción de una regla de valoración	136
2 Inserción de componente de valoración y jerarquización	139
3 Inserción de componente de jerarquización sin valoración	141
4 Inserción de ranking de frases	145
5 Inserción de sliders	147
6 Inserción de supermercado básico	149
7 Inserción de supermercado avanzado	154
8 Inserción de flash genérico: "el contenedor" de películas	161
9 Inserción de videos YouTube en contenedor	164
10 Inserción de videos Vimeo en contenedor	164
11 Inserción de "panel de imágenes"	164
12 Inserción de "mapa de autonomías"	165
13 Inserción de "control de imágenes"	168
11.Inserción de referencias	172
1 Definición de referencias	172
2 Referencias en un texto	173
3 Piping (referencias a campos anteriores)	174
4 Asignación del valor actual de una cuota	174
12.Inserción y diseño de cuotas	178
1 Concepto de cuota	178
2 Cuotas automáticas	178
3 Cuotas de cuestionario	178
4 Diseño de cuotas	178
5 Carga de cuotas automáticas (tabla de campo)	180
13.Uso de tablas auxiliares	182
1 Importación de tablas auxiliares	182
2 Cargar tabla	182
3 Borrar tabla	184

4	Uso de tablas para enlazar campos de respuesta con valores de tabla	184
5	Uso de tablas como referencia en un texto	185
6	Uso de tablas como códigos de variable	185
7	Uso de tablas para cuotas automáticas	186
14.	Plantillas y galerías de preguntas	190
1	Plantillas	190
2	Galerías de preguntas	195
15.	Herramientas	200
1	Sobre el flujo	200
	Inserción de elementos de control del flujo	200
	Saltos	201
	Filtros	202
	Controles.....	202
	Valores por defecto.....	203
	Referencias.....	203
2	Sobre las variables	204
	Inserción de elementos de variable	204
	Inserción de códigos	204
	Inserción de imágenes	205
	Inserción de nombres de variables	205
	Inserción de textos extra	206
	Inserción de valores permitidos	206
	Posición de variables	207
	Imprescindibles	207
	Ocultas	208
	Métodos	208
	Fuente	208
	Mostrar numeración	209
	Enlaces a códigos	210
	Desagrupar	210
3	Sobre los textos	211
	Inserción de elementos de texto	211
	Cambio de textos	211
	Referencias	212
	Fuente	213
	Posiciones de los textos	214
4	Sobre las imágenes	214
	Inserción de elementos de imagen	214
	Archivo y posición	215
	Asignar a listas de imagen	216
	Listas de imagen	217
5	Final	217
6	Sobre preguntas / paneles	220
7	Sobre grupos de preguntas	220
8	Gestión conjunta de componentes	222
	Definir componentes de página	222

Definir componentes de cuestionario	223
9 Sobre el cuestionario	224
Comprobar coherencias	224
Renombrar componentes	224
Ordenar campos de respuesta	225
10 Sobre traducción	225
Gestión de idiomas	225
Traducción	225
Selección idioma	225
16.Condiciones y funciones	228
1 Condiciones	228
2 Operadores	228
3 Funciones	229
4 Sintaxis	233
17.Uso de PDAs	238
1 Guardado del cuestionario en formato Hapinet	238
18.Miscelánea	240
1 Palabras reservadas	240
19.Uso autorizado de componentes flash	248
Índice de términos	249



Introducción



1 Introducción

1.1 Autor y versión

Área de Documentación - TESI - Manual del Usuario

TESI, SL © 2006-2013

Publicado el viernes, 28 de junio de 2013

Versión 3.4.1326.5 (2013)

1.2 Bienvenid@

Gandia Quest es el programa que permite diseñar cuestionarios para ser utilizados en Gandia Integra. Es una aplicación desktop que se distribuye a los clientes de Gandia Integra para que puedan diseñar cuestionarios para ser utilizados bien en modo offline (utilizando el sistema Gandia Integra Offline) o bien online junto con Gandia Integra.

En la versión 2008 de Gandia Integra se ha modificado el formato de los cuestionarios respecto a su predecesora. Así como en la versión 1 el cuestionario era una base de datos relación Firebird (*.FDB) ahora el resultado de un diseño es un archivo en formato XML, aunque por mantener una política de versiones se ha optado por darle una extensión propia: *.GIX.

El diseñador de cuestionarios de Gandia Quest permite que de una manera totalmente interactiva y utilizando componentes visuales, crear el diseño de cuestionario que se realiza sobre una o múltiples pantallas que simulan la pantalla del ordenador personal en tamaño y forma. Sobre esa pantalla, el diseñador implementa los textos y campos necesarios para la realización de entrevistas.

1.4 CLUF

Contrato de Licencia de Usuario Final

1. Esta licencia otorga al comprador el derecho a usar el programa pero no le transfiere ningún título de propiedad sobre el mismo.
2. El programa será siempre utilizado en un solo ordenador. El comprador se obliga a adquirir copias adicionales si desea usarlo simultáneamente en más de un ordenador. En el software con arquitectura cliente / servidor o aplicaciones web, esta cláusula es aplicable al software de instalación en servidor y se vincula al número de puestos contratados.
3. El programa no podrá ser modificado ni fusionado con otro producto sin autorización escrita por parte de Tesi, SL
4. El programa no puede ser reproducido de forma impresa.
5. Este acuerdo vincula al comprador, quien a su vez es responsable del uso que del programa hagan las demás personas que lo utilicen.
6. Tesi, SL, garantiza durante 30 días que el material de cada disco entregado no es defectuoso y que el programa está grabado de manera correcta en cada disco entregado.
7. Tesi, SL no se responsabiliza con persona o entidad, respecto a cualquier perjuicio supuestamente provocado por el uso o la falta de uso del programa, tanto directa como indirectamente, incluyendo interrupciones del trabajo, pérdidas económicas o pérdidas de ganancias previstas, como resultado de la utilización del programa.

8. El programa se comercializa "como es", no aceptándose reclamaciones sobre supuestas propiedades o especificaciones del mismo. Tesi, SL responde únicamente de todas las utilidades especificadas en el manual de uso del programa.
9. El comprador autoriza que Tesi, SL le visite para comprobar que se cumplen las condiciones de esta licencia.
10. El comprador sabe y acepta que Tesi, SL puede proceder judicialmente en caso de incumplimiento del acuerdo con el comprador.
11. Este acuerdo queda bajo la jurisdicción de los tribunales de Gandia.

1.6 Instalación

Ejecutar el archivo quest.exe descargado desde www.tesigandia.com (Área de descarga > Software de Campo) y seguir los pasos de la instalación. Tras la instalación, se comprueba si hay una actualización de la versión instalada.

Puedes acceder a descargar también la versión completa, haciendo clic aquí.

1.7 Revisiones Quest



Revisiones 2012 (3.4)

Revisiones en [Catinet / Cawinet \(Web-Mail\)](#) - [Capinet](#) - [Hapinet](#)

3.4.1244.1

- **TT6164.** Se elimina un bug que había aparecido en el proceso de comprobación de la coherencia interna de un cuestionario, cuando se habían utilizado las funciones ACUMVAL y ACUMETI.

3.4.1238.5

- **TT6086.** Se elimina un bug en las tablas de ítems. No se producía el salto programado cuando la última fila de la tabla de ítems no se mostraba.
- **TT6094.** Se elimina un bug en los valores por defecto de las variables ocultas. Se imputaban valores aunque el flujo no hubiera pasado por ellas a causa de saltos o filtros programados.

3.4.1235.4

- **TT6085.** Eliminado un error en el uso de las funciones CUOTA(Condición cuota) y CUOTATEORICA(Condición cuota) en expresiones aritméticas. Se ha debido eliminar el uso de las comillas que se recomendaba inicialmente puesto que se producían incongruencias con otras partes del programa.

3.4.1231.1

- **TT6050.** Añadida la funcionalidad de utilizar las funciones CUOTA(Condición cuota) y CUOTATEORICA(Condición cuota) en expresiones aritméticas. Las cuotas deben

estar creadas para que no se produzca error en la definición de la cuota.

- **TT6057.** Se ha añadido la funcionalidad que permite gestionar de forma conjunta los grupos de preguntas y las listas de grupos desde herramientas. Esto nos permite desde una sencilla tabla (en excel u otra aplicación) mantener los grupos y listas si trabajamos con macros. La tabla de grupos requiere que se le identifiquen los campos necesarios como son:

- Nombre del grupo
- Nombre de una variable que esté en el panel que inicia el grupo
- Nombre de una variable incluida en el panel que cierra el grupo
- Tipo: Rotatorio / Aleatorio
- Número de paneles fijos
- Número de paneles a mostrar del conjunto

Por su parte, la lista de grupos requiere:

- Nombre de la lista
- Nombre del grupo de inicio (debe existir)
- Nombre del grupo de final (debe existir)
- Tipo: Rotatorio / Aleatorio
- Número de grupo a mostrar del conjunto

Cuando se crean los grupos o las listas, si alguno de ellos falla no continúa la creación y da opción a recuperar los anteriores.

- **TT6056.** Se ha añadido la funcionalidad al cuestionario Word generado por Quest para que las tablas de ítems se creen como tablas de Word.

[3.4.1224.2](#)

- **TT6000.** Se ha incluido un control para no permitir la creación de variables de tipo semi abierta sin parte diseñar las relaciones de la parte cerrada con la abierta.

[3.4.1219.4](#)

- Corregido un bug en las rotaciones de grupos condicionadas para permitir establecer condiciones de rotación no existiendo grupos de códigos.

[3.4.1218.5](#)

- Corregido bug en el proceso de conversión de un campo cerrado/abierto en campo semiabierto.
- Incluida una mejora en la regla de carras consistente en la posibilidad de control de la propiedad de "imprescindible" mediante las herramientas de variables.

[3.4.1217.4](#)

- Modificado un bug en la definición de la ruta de estudios con UNC.

[3.4.1216.5](#)

- Se ha modificado un error en la inserción de códigos desde herramientas de variables. Al dar de alta un nuevo código no se recogían por defecto de forma oportuna el grupo de código (0 por defecto) y el tamaño de la imagen (50 por defecto).

[3.4.1212.4](#)

- Redimensionado el diálogo de gestión de códigos para visualizar correctamente la columna de grupo.
- Solucionado un error en la traducción de tablas de ítems. Cuando se pasaba de una tabla a otra en el gestor de tablas de ítems y se añadía una fila o columna a una tabla de ítems en el idioma principal, en los idiomas secundarios se añadía la traducción del orden que ocupara el mismo orden en la tabla anterior si ésta tabla tenía más códigos que la actual.
- Solucionado un error en los campos de respuesta de tipo semiabierto en cuestionarios multilingües. Se perdían los controles al modificar los códigos en el idioma principal y se perdían los textos de los códigos en idiomas no principales.
- Solucionado un error en los campos de respuesta de tipo semiabierto cuantitativos cuando había más de uno vinculado a la cerrada. Se realizaba un control de imprescindible erróneo.

3.4.1211.4

- Solucionado un error en la copia de preguntas que contienen semiabiertas. Se producía una pérdida de un índice que provocaba error en el diseño.
- Solucionado un error en la ejecución de macros, cuando los valores de los identificadores del macro se escribían en minúsculas y esos caracteres eran sustituidos en los nombre de variables.

3.4.1209.1

- Páginas de explicación para insertar proyección de videos online (streaming) desde [YouTube](#) o [Vimeo](#).
- Se añade la funcionalidad de representar en entrevista [grupos de códigos](#), con texto de grupo.
 - Se añade la funcionalidad de condicionar la presentación de los códigos de respuesta a una rotación definida por el usuario.
 - Se añade la funcionalidad de respresentar grupos de códigos y códigos en la pantalla con las nuevas ubicaciones: fijo por arriba (al inicio del grupo), fijo por abajo (al final del grupo) y en su posición (respetando su sitio en el listado).
 - Se añade la funcionalidad de representar los códigos rotados igual que en otras variables.
 - Se añade la funcionalidad de guardar las rotaciones de códigos por variable en un fichero ASCII descargable desde la aplicación.

3.4.1205.1

- Se ha añadido al *selector del individuo* las opciones de añadir valores preasignados en la selección del individuo a las variables SEXO, EDAD y tecrera variable, así como también a la propia variable de selección del individuo (SIND_SELECCIONADO2). A esta variable además se le puede asignar la posibilidad de estar oculta o no ser hábil. Si no se clican las casillas de verificación, el selector no aplica estos cambios cuando se regenera, y mantiene como están los valores predefinidos de estas variables que pudieran haber sido cambiados por el usuario.

3.4.1204.4

- Eliminado un bug en las semiabiertas, que producía un Acces Violation en ejecución

de entrevista. Era una propiedad no accesible que se perdía en la copia.

- Se han añadido los textos del componente flash "slider" como textos para traducir.
- Solucionada la ordenación de códigos en cuestionarios multidioma.

3.4.122.4

- Se ha eliminado un error en la lista de estudios recientes del menú de inicio. Se producía cuando había más de 1 sesión de Quest abierta. Al abrir en una sesión, buscaba en los índices del fichero designer.ini (COMUNES A AMBOS SESIONES) y abría el índice seleccionado en lugar de el estudio determinado.
- Se ha incluido la posibilidad de [lanzar SQL condicionadas como acción final de entrevista](#). Para ello se hace uso del apartado Herramientas > Final en el diseño de cuestionario. En la página de ayuda correspondiente se muestra un ejemplo de uso.
- Se ha añadido la posibilidad de hacer ranking en el [panel de imágenes](#).
- Se ha solucionado un error en la asignación de imágenes con formato PNG a los códigos de la entrevista.



Revisiones 2011 (3.4)

3.4.1150.5

- Realizada una revisión en el contenedor de películas flash para proporcionar los parámetros con mayor facilidad. Se incluye un botón de edición que distribuye las cadenas de valores de los parámetros por líneas.
- Se incorpora una nueva película flash: España por Autonomías. Seleccione su CCAA de residencia sobre un mapa con las CCAA delimitadas. Incluye las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla.

3.4.1146

- Eliminado bug en las condiciones de las subtablas. No se reconstruían las condiciones de las subtablas si se modificaba el nombre de una de las variables de la condición.
- Se ha añadido la posibilidad de usar el fondo transparente en un diseño de cuestionario. Ver en propiedades de cuestionario esta opción. Este fondo sólo será efectivo en entorno online.

3.4.1145

- Revisión del componente flash slider, añadiendo la posibilidad de poner opción para No sabe y No contesta.
- Eliminado un error en las referencias de códigos (columna) de una tabla de tipo normal. Si la tabla se cambiaba a otro tipo (reparto, valoración...) que no tienen columnas, nos se eliminaban estas referencias y provocaban un error en la ejecución de la entrevista.
- Eliminado un error en la actualización del cuestionario con variables numéricas con decimales. El separador decimal variaba de punto a coma al proceder a la actualización de forma aleatoria.
- Eliminado un error en el compilador de expresiones cuando se escribía una condición que finalizaba con un operador.

- Eliminado un bug en la asignación de textos derecha en las tablas de ítems. En la creación se copiaban los textos derecha de la anterior tabla de ítems con textos derecha editados.
- Eliminado un error en las tablas de ítems de reparto cuando se ocultaban filas con condiciones.
- Eliminado una disfunción con el uso de teclado en la grabación de cerradas. Ahora solo admite el teclado los valores que en el orden de lista procedan. Si se muestran 4 códigos , del 1 al 4; si se muestran 6 códigos, del 1 al 6.

3.4.1144

- Eliminado un error en diseño relacionado con los macros. El error se producía con la utilización de nombres de variables que no existen, pero que sí existirán cuando se ejecuten los macros.
- Eliminado un error en las tablas de ítems. Los valores de "no sabe, "no contesta" e "intro" no se guardaban en las subtablas de ítems si se accedía a editarlos antes de actualizar.
- Eliminado un bug en el flujo de cuestionario cuando en una página de cuestionario se combinaba un campo normal con un campo semiabierto con muchas abiertas vinculadas. No guardaba correctamente la parte abierta de la respuesta.

3.4.1142

- Se ha implementado que en las tablas de ítems (en todas las variables de la misma) la propiedad de Valor de Intro tome el &, como valor por defecto. De esta forma, si no se modifica a " " (blanco), la tabla no se podrá nunca pasar con INTRO.
- Se ha implementado la posibilidad de crear tablas de ítems con más de 100% de pantalla. Esta posibilidad se da cuando tenemos la seguridad de que no se van a mostrar todas las tablas de ítems debido a condiciones.
- Se ha extendido el uso de la función LIMPIAR() a las variables de tipo categoría y numéricas.

3.4.1141

- Se ha eliminado un error en el flujo de variables alfanuméricas que se ocultaban mediante una condición, mostrando texto extra y con el campo de edición multilínea. Se perdía la visualización de la variable.
- Se ha eliminado un bug en la creación de las tablas de ítems de ranking. Creaba las variables como imprescindibles lo que impedía hacer un ranking completo por debajo del total de elementos del ranking, por ejemplo un ranking de 1 a 3 con 5 elementos.

3.4.1138

- Se ha eliminado un error relativo a los enlaces de códigos. Cuando una variable estaba enlazada a otra que en el orden de variables se encontraba por detrás, se ocasionaba unos problemas con los índices de enlace que provocaba la duplicación de algunos de algunos códigos y la pérdida de otros. Esta error ha sido reparado en la versión **3.4.1138.4**.
- Solucionado un error que se producía con un conflicto entre color de campo activo, color de campo inactivo, color de fuente y color de foco de entrevista.
- Solucionado un error con ubicación de foco en un flujo con tablas de ítems con rotación. El foco no se ubicaba en el primer campo de la tabla de ítems mostrada y sino que lo hacía en el primer campo de la tabla de ítems.

- Solucionado un error que se producía al ACEPTAR las tablas en las herramientas de variables en el apartado referente a variables ocultas. Todas aquellas variables ocultas con condición quedaban asignadas con el check de ocultas, lo que en la práctica implicaba que siempre estaban ocultas. Ahora, este diálogo, respeta la funcionalidad de "oculta con condición".
- Se ha establecido un nuevo control que impide el que en las herramientas sobre variables, apartado de enlaces a códigos, se pueda referenciar a una variable que a su vez sus códigos ya están referenciados a otra.

3.4.1136

- Se ha eliminado un error introducido en esta versión. Al acceder a herramientas > flujo , no se cargaban los saltos, filtros, controles y valores por defecto. Si el usuario aceptaba, se guardaba la información vacía.

3.4.1135

- Se ha incluido el posible uso de un nuevo componente flash: los [sliders](#).

3.4.1129

- Inclusión de la posibilidad de grabación de abiertas con fichero de audio (*.wav). Al igual que en Hapinet, la grabación se gestiona con archivos individuales y se envían al servidor junto con las entrevistas.
- Se ha revisado la orden comprobar coherencias, porque eludía el control de las referencias en las tablas de ítems.

3.4.1125

- Se ha incluido un contenedor de películas flash (swf) donde se pueden reproducir tanto contenidos fijos como contenidos interactivos. Este contenedor flash, permite que desarrolladores externos a TESI puedan crear sus propias películas o interacciones para ser aprovechadas en un cuestionario. Existe una API de desarrollo, dado que las películas. Consultar con departamento de desarrollo la obtención de este documento.

3.4.1124

- Solucionado error en códigos de tablas de ítems. Cuando hay más de una tabla de ítems se dan casos en los que los códigos de la primera subtabla pasaban a otra.
- Mejorado tiempo de dibujado de tablas de ítems en diseño
- Solucionado error al eliminar subtablas de ítems, donde daba mensaje error.
- Se ha eliminado un error en la gestión de los idiomas del mensaje de control. El mensaje quedaba almacenado en la estructura de la tabla, pero no en la última variable de la tabla de ítems.
- Se ha eliminado un error en la gestión de las variable ocultas con condición. Si desde el gestor de herramientas > variables > ocultas, se elimina la variable, la condición de OCULTA también se elimina.
- Solucionado un error al eliminar idioma si éste tenía referencias desde el gestor de idiomas.
- Solucionado un bug en simulación con las variables ocultas con condición, cuando el entrevistador retrocedía en el cuestionario y modificaba los valores de las variables al las que estaba condicionada la variable oculta.

3.4.1120

- Añadido un nuevo componente flash al catálogo: ranking interactivo de frases ([ver ejemplo en acción](#)) y próximamente de imágenes.
- Posibilidad de [tablas de ítem múltiples](#) en las entrevistas
- Uso de tabulador en todas las páginas para pasar de campo a campo (sólo cuando hay más de un campo en la página y es bloque de pregunta o tabla de ítems).
- Marcado con borde de color rojo campo con error, para que el entrevistador localice más rápido
- Uso del teclado en todos los campos, aun estando en preguntas con todos los campos en bloque o en las tablas de ítems.
- Identificación de ubicación del flujo del cuestionario con tonalidad más oscura que el color de campo activo.
- Se añade en el diseño de [pantallas con comodines](#), la posibilidad de poder reutilizar un macro en diferentes partes del cuestionario. No son importables los árboles de macros de la anterior versión, por lo que deberá construirse de nuevo el árbol de macros tras realizar esta actualización.
- Uso de condiciones para [ocultar](#) o [habilitar](#) campos de respuesta en el cuestionario.

3.4.1101

- Se ha optimizado el proceso de actualización de estructura de los cuestionarios. Aunque probablemente la mejora sea ligeramente advertida en los cuestionarios pequeños, en un cuestionario con 1800 pantallas, 2000 variables, y 150.000 códigos, se ha pasado de 45 minutos a 45 segundos.
- Se ha extendido la funcionalidad de los enlaces en los códigos, de forma que ahora los códigos no se guardan en la variable (como hasta ahora) sino que se guardan en listas únicas. El tamaño del cuestionario se ve sensiblemente reducido, sobretudo en aquellos cuestionarios que contienen largas listas de códigos repetidas a lo largo de muchas pantallas.
- Se ha optimizado el proceso de obtención de campos referenciados por parámetros de entrada en las URL.
- Nuevo componente flash® para valoración.
- Nuevo componente flash® supermercado virtual.
- Nuevo componente flash® para rankings.
- Nueva estructura del componente flash® regla.
- Eliminada disfunción en el uso de las funciones CUOTA() y CUOTATEORICA(). No devolvía de forma correcta el valor correspondiente y quedaba vacío en determinadas circunstancias de uso.
- Se han incluido nuevos controles de coherencia del cuestionario, pues se dio un error en los valores por defecto al faltar la traducción de unos de los idiomas de cuestionario. El error se producía al utilizar ese idioma. El guardado avisa de la existencia de valores por defecto sin traducir.
- Eliminado un bug en la creación de cuotas unitarias de más de 1 variable, pues siempre interpretaba que eran combinadas para hacer el cálculo del número de cuotas a obtener, aunque luego las creaba correctamente.
- Eliminado un bug existente en el flujo de cuestionario. En una situación de múltiples filtros encadenados, el flujo sumaba un campo más a la lista de filtros encadenados y

se pasaba de una variable en la ubicación tras la cadena de saltos.

- Eliminado un error que provocaba pérdida de las referencias de tipo TEXTO() en los valores por defecto de la variable, en cuestionarios con más de un idioma.
- Eliminado un error en el cálculo de valores por defecto condicionados provenientes de la tabla auxiliar. Sólo se evaluaba el primero de ellos. Ahora se evalúa la lista completa provengan o no de la tabla auxiliar hasta que se cumpla uno de ellos.
- Eliminado un bug existente en la característica de exclusión cuando el código excluyente era representado por una imagen (códigos con imagen y/o texto).
- Eliminado un problema con la coloración de la variable no hábil al regresar hacia atrás con ESC o anterior. Quedaba como no disponible.
- Eliminado un error en la liberación de contactos en uso, que no contemplaba la posibilidad de que el contacto liberado ya tuviera entrevista en curso. Ahora se recupera la disponibilidad de esta entrevista en curso hasta el punto donde se quedó.
- Eliminado un bug en las tablas de ítems que permitía pasar la tabla con el "-" al igual que los bloques de pregunta.



Revisiones 2010 (3.4)

3.4.1049

- [Desarrollo de un selector de individuo aleatorio en los hogares](#)
- Eliminada una disfunción referente al coloreado de las variables no hábiles, cuando el flujo del cuestionario iba hacia atrás.
- Se ha eliminado un bug existente en encadenamiento de filtros con variables ocultas en la cadena filtrada. El error forzaba el salto a una variable incorrecta, la siguiente a la deseada.
- Eliminado un bug existente cuando se cancelaba la inserción de una semi abierta, pues quedaba creada la parte cerrada.
- Se ha eliminado un error existente en la combinación de códigos con condiciones y de tipo excluyente en las tablas de ítem.
- Se ha reducido el uso excesivo memoria en la creación de archivos para proceso (barbwin) de gran tamaño en Integra. Se ha modificado el componente de programación utilizado.
- Eliminado el bug existente en la funcionalidad de los códigos excluyentes cuando había imágenes en los códigos.
- Eliminado un comportamiento errático en los códigos cuando estaban utilizando la propiedad de numeración y ser una semi abierta.
- Eliminado un bug existente en permitir que códigos del tipo 1;2;3 o 1_4 o 1_ pudieran ser utilizados en las variables de cuota.
- Eliminado un bug existente en cuestionarios multilingües, donde en ocasiones se perdían en idioma determinado el contenido de las funciones TEXTO().
- Eliminado un error en la utilización de CUOTA(n) y CUOTATEORICA(n).

3.4.1045

- Al eliminar una variable, si estamos ubicados en la lista de variables, no modifica

nuestra posición en la lista llevándonos al principio de la misma.

- Eliminado un bug en el cambio de nombre de la variable cuando se trata de un componente flash.
- Eliminado un bug en la repetición de códigos de una variable.
- Eliminado un problema en el refresco de filas de excel ante una importación de tablas.
- Aplazamiento de entrevista automático por condiciones de cuestionario (@APLAZAR@) en CapiNet.

3.4.1040

- Modificación del teléfono desde la entrevista, con colgado y marcado manual posterior (@MODTEL@). Esta opción está disponible en los eventos de salto y/o filtro.
- Añadida la posibilidad de uso de imágenes *.png en listas multimedia.
- Se han incluido mejoras en la ventana de traducción, de forma que ahora se puede ir directamente a una entrada determinada o a una página determinada. También puede mostrarse sólo aquellos textos que no tengan traducción y utiliza el Alt+Derecha para asignar los valores del idioma por defecto al idioma a traducir de la parte seleccionada. Recordamos que Alt-AvPág y Alt+RePág están disponibles (avance y retroceso de página) así como Ctrl+Inicio y Ctrl+Fin (ir a inicio o ir a fin).
- Se ha controlado un error aparecido en las variables semiabiertas consistente en que no se copian los saltos y los controles de la cerrada a la abierta, con lo que en ocasiones estos no se ejecutan correctamente.
- Se ha vinculado el control de CARACTERES a haber dado la respuesta al código correspondiente en la parte cerrada de la semiabierta.
- Se ha controlado en las actualizaciones de la semiabierta la no pérdida de la posible traducción.
- Se ha eliminado un error cuando se trataba de eliminar la parte abierta de una semiabierta.

3.4.1037

- Nuevo gestor de propiedades de preguntas / paneles: propiedad bloque y propiedad de botón anterior
- Función [LIMPIAR\(\)](#)
- [Conversión en semiabiertas](#) a partir de una variable abierta y una cerrada en la misma página. Nos han reportado muchos clientes la necesidad de poder crear y destruir a semiabierta. Ahora se puede hacer desde un botón dentro de las propiedades de variable.
- Copia de seguridad del cuestionario al guardar (Gandia Quest). Cada vez que se graba, se generará a partir de esta versión una copia de la versión anterior al guardado. De esta forma contamos ahora con la copia de cada versión y de la copia (*.bak) de la última vez que se abrió correctamente el fichero. Atención porque el *.bak en muchas ocasiones puede ser más antiguo que las diferentes versiones guardadas, dado que éste sólo se crea cuando se abre el archivo.
- [Enlaces en los códigos](#), nueva propiedad que permite asociar los códigos de una variable a otra, de forma que cambiando los de la primaria, cambian los códigos de la

asociada. Este enlace es tenido en cuenta también en la traducción de cuestionarios, de forma que se traduce en solo una ocasión.

- Imágenes *.png. Se habilita su uso generalizado en el programa, excepto en las listas multimedia (próximamente).
- Reparado el copiar y pegar en semiabiertas.
- Reparado un error en variables de tipo lista.
- Reparado el renombrado de semiabiertas.

3.4.1030

- Desde esta versión se graba la múltiple según orden de mención. Este trabajo afecta al Capinet y se está trabajando en el ámbito Web.
- Se ha añadido la posibilidad de utilizar imágenes PNG sin necesidad de introducirla con código HTML.
- En el diseñador de cuestionarios, se ha incluido una nueva propiedad (dentro de códigos) mediante la cual se puede mantener una relación entre las codificaciones de las variables. Esto es, una variable tiene una lista de codificaciones y el resto de variables se enlazan con ella. Si cambiamos la codificación de la primera, cambia la codificación de todas.
- Se ha incluido una nueva función que cuenta los caracteres escritos en una abierta, por si se desea controlar un nº determinado que implique no pasar la abierta con símbolos como . / " etc. [CARACTERES\(n\)](#).

3.4.1027

- Se ha añadido una nueva función denominada [VERSION\(\)](#) que retorna la versión del cuestionario con la que se está trabajando. Esta función puede ser utilizada en las referencias para que el entrevistador vea en todo momento con qué versión de cuestionario está trabajando. Asimismo, la interfaz de Capinet, muestra tanto la versión del programa (como hasta ahora) como la versión del cuestionario abierta (zona superior derecha, bajo la muestra teórica).

3.4.1024

- Nueva función [GUIDCONTACTO\(\)](#). Recuperación del GUID del contacto, residente en la tabla de campo en una entrevista. En particular nos permitirá asignar este mismo GUID en otro estudio si se utiliza el enlace a otro cuestionario combinado con la posibilidad de introducir un GUID externo.
- Se ha añadido una nueva función tanto a Quest / Capinet como la Integra Web que busca si se ha introducido una cadena de texto. [SUBCADENA](#).
- Si escribimos un texto y pasamos de pantalla antes de que haya podido ser refrescado en la vista previa de la pantalla, se producía un Acces Violation. Eliminado el error.

3.4.1021

- Se añade un nuevo botón en el diseñador de cuestionarios que permite realizar [simulación parcial](#) (campos correlativos de respuesta de un cuestionario). La configuración de la prueba puede ser guardada para ser reutilizada y se puede dar valor a los campos que quedan por delante de la variable donde se inicia el test. Par definir un test, es suficiente definir un campo de inicio y un campo de final de prueba.
- Se añade nueva posibilidad de activación / desactivación de botones en las ventanas

de entrevista para el entrevistador: ayuda, ayuda general y aplazar, que ahora son configurables (aparecer / no aparecer).

- Nueva estructuración de la ventana de configuración de estudios. dado que el número de opciones en el apartado de configuración de entrevistas había crecido de forma alarmante, se ha decidido separa el apartado en dos subapartados:
- Configuración de entrevistadores, modo de comportamiento de la ventana de extracción y entrevista para Catinet y Capinet online.
- Configuración de auto administradas, modo de comportamiento de la ventana de entrevista para el entrevistado (ausencia de entrevistador).
- Se han movido las opciones correspondientes a la redirección del entrevistado a páginas externas (panelista) al apartado de Datos del estudio.
- Se incluye una nueva propiedad en la realización de entrevistas. En una variable de tipo múltiple, se pueden incluir [códigos que sean excluyentes](#). En modo de diseño se identifican (Sí/No) qué códigos son los excluyentes, provocando que en modo de entrevista, al pulsar en uno de ellos, se deshabilita el resto de códigos (todos), no pudiendo ser señalados. Si por el contrario se pulsa sobre uno de los códigos que no forman parte de los excluyentes, se deshabilitan los excluyentes.
- Creación de un [componente de tipo variable semiabierto](#) que permita una más fácil interacción entre los elementos cerrados y abiertos que la conforman.
- Se ha creado una nueva opción en el diseñador que permite borrar un conjunto de pantallas. Se ha ampliado a un nuevo aviso, el uso del comprobar coherencias ahora da información también sobre los códigos repetidos en una variable.
- Se ha eliminado la posibilidad de grabar en una alfanumérica el -, como único valor. Esto permitió a los entrevistadores saltar el campo tras haber realizado una modificación en el flujo de la entrevista que permitió alcanzar la variable abierta.
- Se ha solucionado un bug existente en la orden comprobar coherencias que no modificaba las condiciones y referencias a la tabla auxiliar de campo.
- Se ha solucionado un bug existente al guardar un estudio con referencias a la tabla auxiliar con otro nombre, pues no modificaba la referencia al nuevo nombre.

3.4.1012

- Se ha añadido a nivel de panel la propiedad de ocultar el botón << anterior en la pantalla de entrevista.
- Se ha añadido a nivel de variable la propiedad de añadir el orden del código en pantalla para facilitar la grabación con teclado.
- Solucionado un error en el copiado de textos; se asignaban las propiedades de la plantilla en la copia, además de las propias del texto copiado.

3.4.1007

- Se ha añadido a nivel de panel la propiedad de ocultar el botón << anterior en la pantalla de entrevista.
- Se ha añadido a nivel de variable la propiedad de añadir el orden del código en pantalla para facilitar la grabación con teclado.
- Se han modificado las rejillas donde se muestran textos de cuestionario (componentes de página, componentes de cuestionario, traducción herramientas de texto) para controlar el problema del semi retorno de carro de EXCEL (Chr 10, cambio

de línea en una celda) que en ocasiones saltaba de fila. Ahora las rejillas muestra el texto completo si así se desea.

- Se ha establecido que por defecto, todas las nuevas variables creadas son imprescindibles (no así las tablas de ítems).
- Se ha añadido la función [DUPLICADOS](#).
- Se ha añadido la función [ORDMUL](#).



Revisiones 2009 (3.4)

3.4.949.0

Se presenta la nueva release de Gandia Quest y Capinet que supone una variación importante, la implantación de la posible protección de software en los estudios offline.

- Se ha añadido la posibilidad de redirigir entrevistas online de un cuestionario a otro, cerrando la sesión de un cuestionario y abriendo sesión de otro, en la misma ventana del navegador (mismo "frame"). Desde el segundo cuestionario se puede recuperar la entrevista del primario con la utilización de parámetros de entrada y salida. Consultar con TESI si existe esta necesidad.
- Se ha eliminado la restricción de poder comenzar y acabar un cuestionario con una tabla de ítems.
- Al crear un campo semi abierto, podemos definir el valor del código otros y de esta forma se creará de forma automática el filtro de no respuesta.
- Se ha añadido la función [CONCATENAR](#).
- Se ha añadido la función [PARAM](#).
- Se ha añadido un nuevo control ante la manipulación de los ficheros GIX en offline. Si se detecta esta manipulación, no permitirá la consolidación de las entrevistas del archivo advirtiéndolo de ello.
- Se ha eliminado un bug existente en la apertura de estudios (GIX) desde carpetas que no fueran la carpeta de estudios, indicando ahora que el fichero del estudio no se encuentra en la carpeta de estudios del diseñador.
- Se ha modificado un bug que impedía establecer saltos y filtros en / a tablas de ítems por el medio estándar.
- Se ha eliminado un bug existente en la redacción de condiciones en otros idiomas. Ahora se pueden utilizar los operadores en el idioma de la aplicación. En el fichero GIX siempre quedarán establecido en castellano, pero serán mostrados en el idioma de la aplicación.
- Se ha eliminado un error de acceso a memoria al borrar una pantalla vacía.
- Se elimina un bug existente en las preguntas de tipo bloque. Al pulsar un 0 se eliminaba la información de los desplegados que hubiera incluidos en la página.



Revisiones 2009 (3.3)

3.3.945.0

- Se ha eliminado un error existente en el movimiento de una variable detrás de una variable oculta en el árbol de flujo.

- Se ha eliminado un bug aparecido en la cumplimentación de una variable de tipo hora con valor por defecto FECHAACTUAL() y HORAACTUAL() que no saltaba de forma automática al siguiente campo.
- Se ha eliminado un bug existente en la creación de un nuevo cuestionario con un código que ya existe. Ahora avisa que ya existe y previene de la sobre escritura, dando opción a Cancelar. Anteriormente intentaba adaptar las estructuras para hacer el control de versiones cometiendo un error de índices ("list index out of bounds").

3.3.944.0

- Se ha creado una nueva funcionalidad PULSACIONES(modalidad) que calcula las pulsaciones necesarias para grabar (registrar) una entrevista. Si modalidad=0 se calcula sin contabilizar el ENTER y si modalidad=1, se contabiliza el ENTER.
- Se incluye la posibilidad de utilizar la etiqueta de HTML siendo xxx el código del estudio e yyy.gif el nombre de la imagen. Consultar manuales de HTML básico para otras opciones de la etiqueta img de HTML.



Revisiones 2009 (3.2)

3.2.907.0

hemos añadido a esta versión ...

- Se ha modificado la forma en la que el sistema nombra las tablas de ítems, tomando ésta ahora el nombre de los campos que la conforman y no su orden de creación (Tabla 18 -> ahora será PN65, si los campos que la conforman son PN65_1, PN65_2 ...)
- Del mismo modo se ha incluido el primer campo de una tabla de ítems como destino

en los salto y/o filtros.

- Se ha mejorado (antes de su eliminación definitiva) el cálculo del tamaño de grabación en los campos de un cuestionario, teniendo en cuenta ahora si la variable no está codificada, los valores permitidos, incluyendo el que se puedan definir negativos y decimales.

¿qué hemos arreglado?

- Se ha añadido un control tanto al crear la tabla auxiliar como al iniciar el trabajo de campo para que verifique que los datos que se cargan automáticamente de la tabla auxiliar, tengan cabida en las variables definidas en el cuestionario, evitando el error al guardar la entrevista.
- Se ha incorporado una transformación automática de las condiciones establecidas en diseño para que no puedan figurar en minúsculas, hecho que provocaba que éstas no funcionaran.
- Se ha mejorado la robustez de la actualización de estructura y por ende de la actualización de ficheros offline. Se han incluido nuevos controles para detectar cambios en las estructuras internas de los cuestionarios.
- Se impide la creación de campos en una pantalla que no contenga al menos un panel (pregunta)



Revisiones 2008 (3.1)

3.1.850.2

- Reparado un error en filtros de columna en tablas de ítems con imágenes. La imagen quedaba desplazada a su posición de origen.

3.1.847.0

- Actualización que repara un error en los valores por defecto a partir de las tablas auxiliares.

3.1.843.2

- Se ha modificado la gestión de métodos y submétodos de forma que sea más intuitivo su uso en los campos. Del mismo modo se han anulado aquellas combinaciones no posibles.
- Se ha mejorado la grabación de las variables fecha y hora con salto automático.
- Se ha incluido la posibilidad de utilizar el GUARDAR en entrevistas auto administradas por banner. Cuando el contacto pide un guardado se le solicita un e-mail donde se le enviará un link con acceso a la entrevista guardada.
- Se ha mejorado el control del cambio sobre el nombre de la variable, Ahora ya no hace a cada pulsación de teclado, sino al Aceptar la variable.
- No se detectaban los cambios en la ayuda de las variables al cerrar el cuestionario.
- Se han añadido controles de detección de cambios al guardar la variable. Por ejemplo cambio en texto extra y acceso a códigos, cambio en método submétodo y acceso a códigos, etc.

3.1.841.2

- Se incluye la posibilidad de utilizar referencias en las tablas de ítems, tanto en filas como en columnas.

- Se incluye la posibilidad de filtrar columnas y/o filas en una tabla de ítems.
- Se incluye la posibilidad de utilizar código HTML en e texto de la pregunta de una tabla de ítems
- Se incluye la posibilidad de utilizar referencias en los códigos de las variables.
- Se ha dotado de una mayor eficiencia (hasta 50 veces) la carga de páginas muy complejas de códigos condicionados, tanto en aspectos de evaluación de expresiones como de "pintado" de los códigos en la pantalla (efectivo sólo en web).
- Se incluye en los cuestionarios de Gandia Integra Hapinet la posibilidad de utilizar la propiedad de oculta, hábil y las referencias en códigos.
- Se ha incluido un botón de sincronización entre la página que se está visualizando y la página en la que se encuentra el foco en el árbol.
- Cuando había condiciones en las filas de ítems si no aparecía la última de las filas (porque estaba condicionada), el control no saltaba. Solucionado.
- Exportación a MSWord cuando el idioma no era el castellano. Solucionado.
- Copiar y pegar textos, dejaba sin seleccionar el nuevo texto copiado.
- Se han incluido hints (texto ayuda) en la ventana de códigos.
- En la rejilla de componentes de página o cuestionario se podían mover filas y "rompía"
- el cuestionario.
- Los saltos @finalizar@ y @rechazar@ no se reflejaban en MSWord.
- Al abrir un *.QUE sin FDB fallaba, ahora lo abre considerando que no hay tabla.
- Se ha eliminado el guardado en *.QUE para Gandia HapiNova.
- Se han añadido controles en el diálogo de la variable para no asignar nombres duplicados.
- Se ha eliminado la codificación de las variables en valoraciones, repartos y rankings, de forma que ahora el *.GIX tiene un menor peso.
- Se ha ampliado la lista de palabras reservadas como nombre de variables. Puede consultarse en palabras reservadas.
- En valores por defecto se ha solucionado la comparación del nombre de campo en minúsculas.
- No tiene ahora influencia minúsculas o mayúsculas.

3.1.839.1

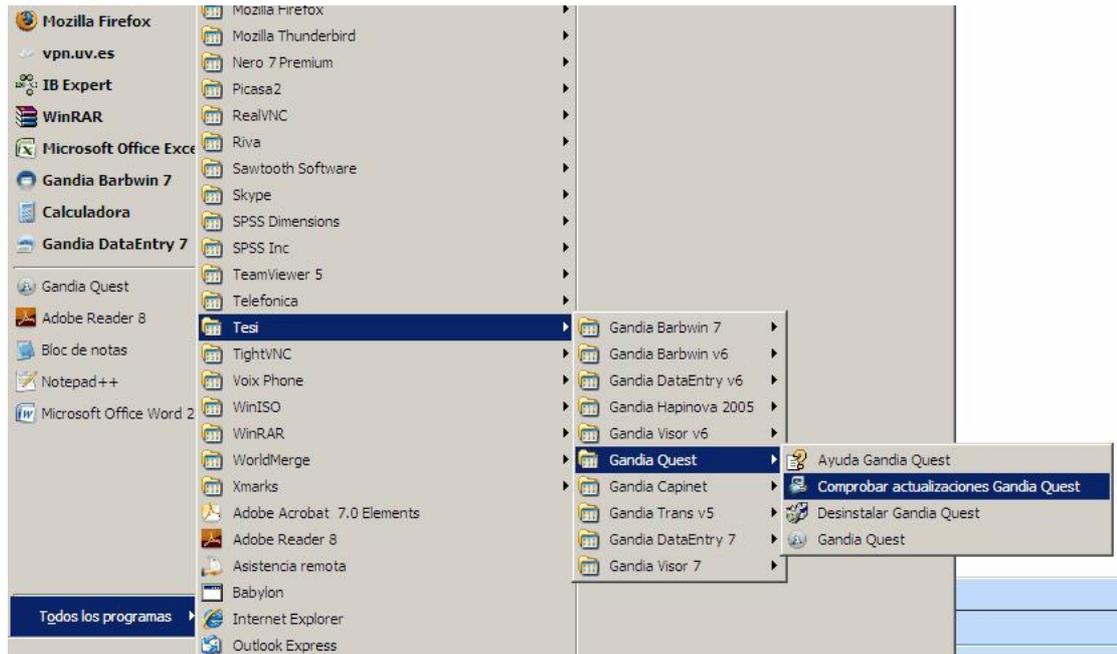
- Solucionado error en las múltiples con método lista que impedía la grabación de opciones múltiples.
- Se ha incluido la posibilidad de establecer referencias en el texto de la pregunta de una tabla de ítems.
- Se ha incluido la posibilidad de establecer condiciones para que se muestren las filas y los columnas de las tablas de ítems.
- Imagen en botón de marcado (radio o check) para resaltar más su selección.
- Inclusión de referencias en los códigos y en las columnas de las tablas de ítems (la próxima actualización).

- Sincronización de árbol y pantalla (próxima actualización).
3.0.835.1
- Mejora en el guardado de entrevistas y en tablas de ítems.

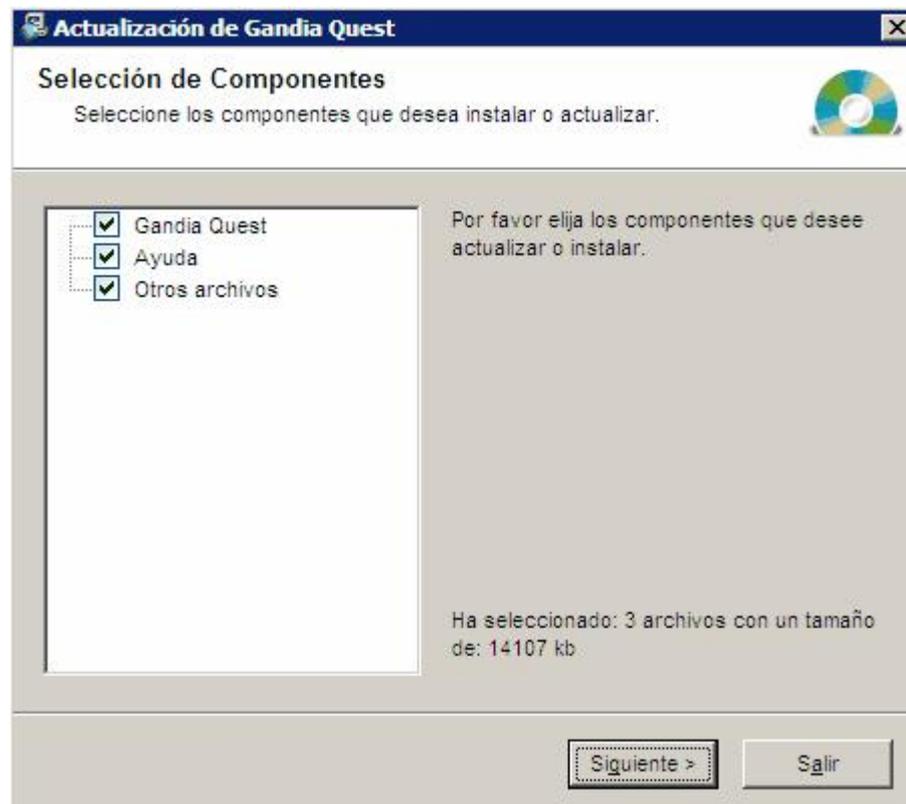
1.8 Actualización Quest

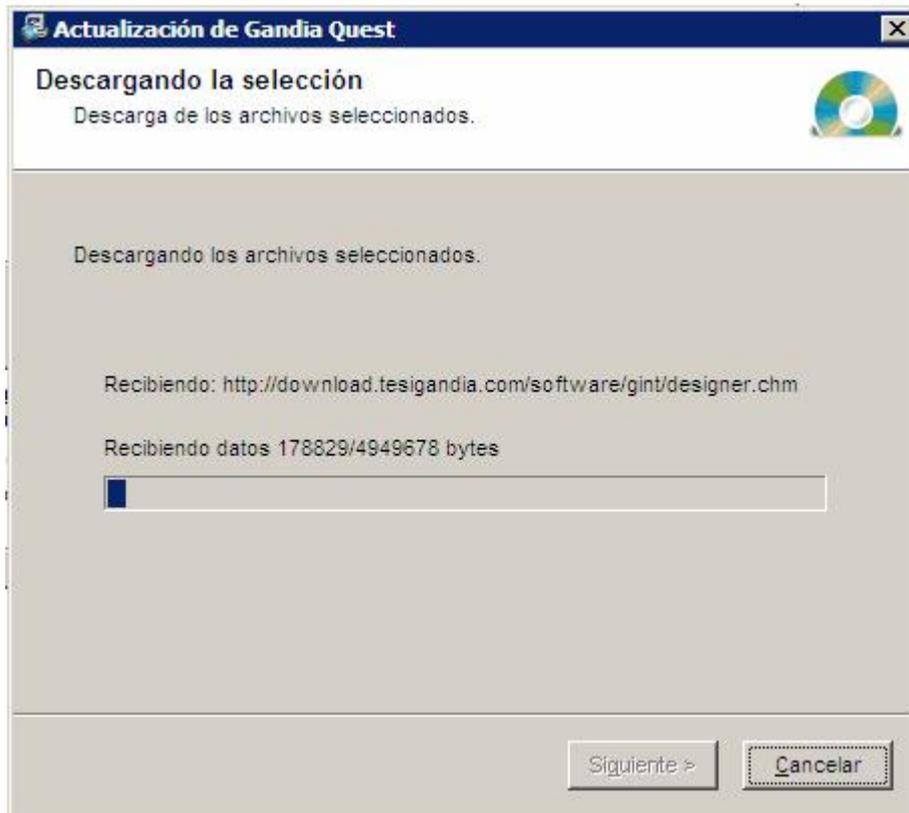
Para actualizar la versión de Gandia Quest (a partir de 3.4), seguir las siguientes instrucciones:

- Clic en Inicio de Windows
- Buscar en Programas la entrada Tesi > Gandia Quest > Actualización de Gandia Quest



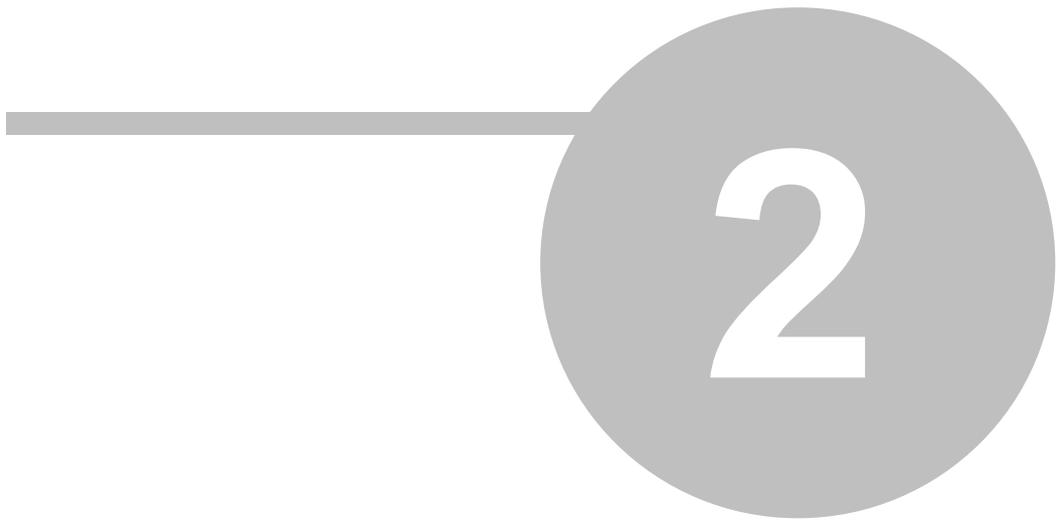
De forma automática se comprobará si hay alguna actualización del programa, u otros elementos (ayudas, librerías etc). Señala aquello que te interese y realizará de forma automática la actualización.





Tras esta operación queda actualizado el programa y sus componentes.

Entorno de la aplicación



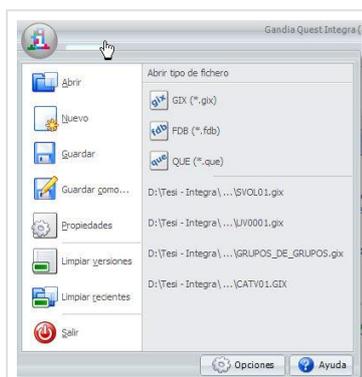
2 Entorno de la aplicación

2.1 Menús y barra de herramientas

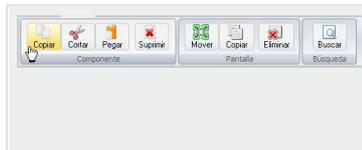
En la versión 3.1.943 se ha reorganizado la barra de herramientas, de forma que se ha creado el grupo de flujo donde se han encuadrado las funciones que permiten la creación de flujos de cuestionario no normales (grupos de preguntas, bloques, flujos especiales y tablas de ítems). Del mismo modo, la barra de iconos de idioma se ha separado también del resto.

En esta versión se ha modificado y adaptado el entorno de diseño de Gandia Integra Quest a las nuevas interfaz que presentan los sistemas con Windows Vista. Es por ello que la tradicional configuración de menús d, da paso a una nueva organización de los mismos.

En esta nueva configuración distinguimos:



Botón de menú inicial, desde donde podremos realizar las funciones habituales de [abrir cuestionario](#), [nuevo cuestionario](#), [guardar cuestionario](#), [guardar como...](#), y otros acceso a operaciones puntuales como [propiedades de cuestionario](#), limpiar versiones, limpiar recientes.. También tenemos acceso a las opciones del sistema y a la ayuda del mismo.



Edición, que contiene todas las utilidades de [copiado](#), [cortado](#) y [pegado](#) de componentes junto con utilidades que permite [copiar grupos de páginas](#) y/o [mover páginas](#) en el cuestionario.



Insertión, donde podremos [Insertar página](#), [Insertar pregunta](#), [Insertar texto](#), [Insertar campo](#) y también insertar elementos multimedia o elementos especiales.



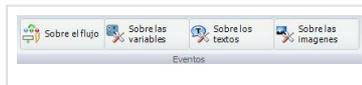
Insertión de componentes... de elementos multimedia...



Insertión de elementos especiales...



Insertación de elementos avanzados... como grupos de preguntas, cuotas o tablas auxiliares al cuestionario.



Eventos donde tenemos la oportunidad de definir de

	<p>forma conjunta (y no variable a variable) el conjunto de eventos que soportan el flujo del cuestionario, saltos, filtros, controles, referencias y otras. Se han incorporado unos nuevos gestores para tareas muy comunes en cuestionarios de estructuras complejas y reiterativas.</p>
	<p>Componentes donde podemos ubicar las coordenadas básicas de los componentes de una página o de todo el cuestionario.</p>
	<p>Funciones de control sobre la coherencia del cuestionario.</p>
	<p>Acceso al módulo de idiomas.</p>
	<p>Por último Ayuda, con acceso a la ayuda web integrada, de diseño, o a las preguntas frecuentes.</p>

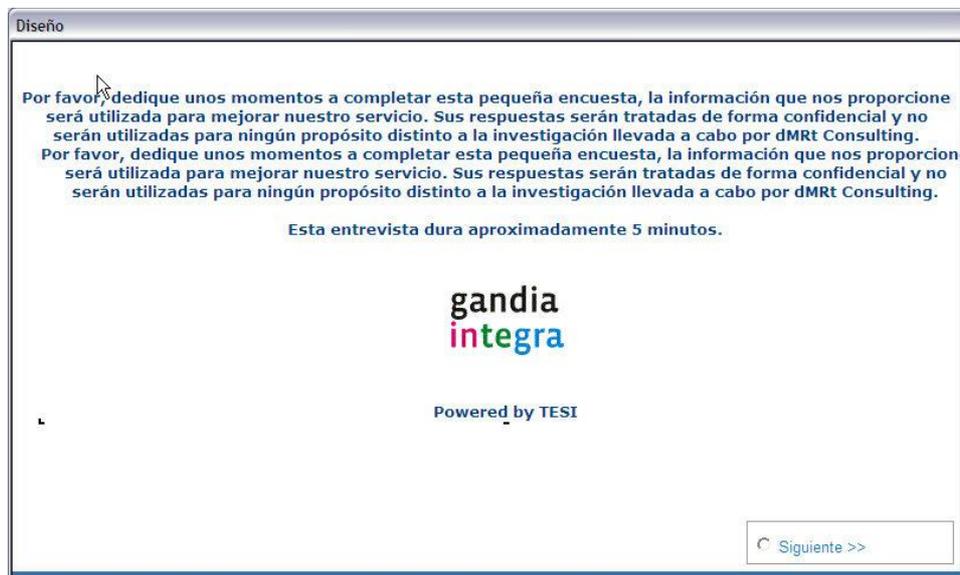
2.2 Archivos recientes

Lista de hasta los cinco archivos más recientes que han sido abiertos en el sistema (QUE o FDB). Destacar que su incorporación a la lista se realiza con la apertura del fichero, y no con la creación del mismo.



2.3 El espacio de diseño

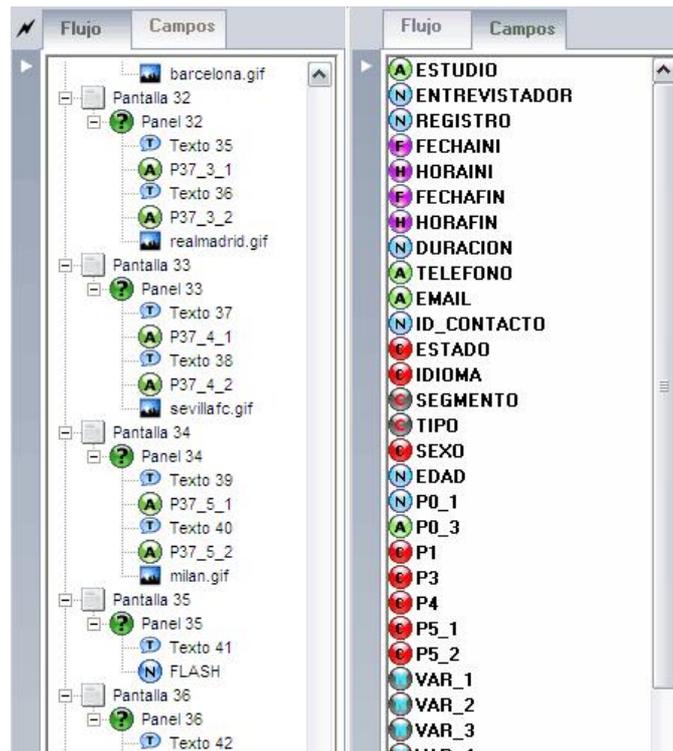
Cuando accedemos a Gandia Quest Integra, nos aparece un escritorio de diseño en el que aparece una ventana con el título "Diseño de pantallas" con el fondo definido en los valores predefinidos. Este es el lienzo sobre el que se tendrá que diseñar el cuestionario. El tamaño del lienzo es el señalado en las propiedades del cuestionario.



En los cuestionarios de Gandia Integra, cada página es un lienzo sobre el que se ubican las preguntas o paneles.

2.4 Panel de vistas

El árbol de componentes es el elemento del escritorio que tiene asignada la utilidad de presentar la estructura del cuestionario que estamos generando. Tiene dos vistas:

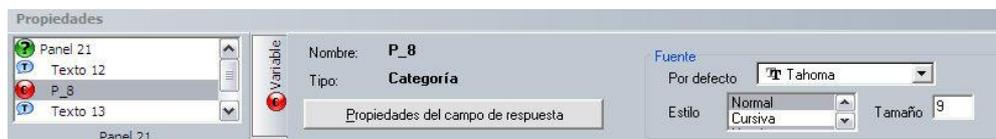


- la vista de [flujo](#)
- la vista de [campos](#)

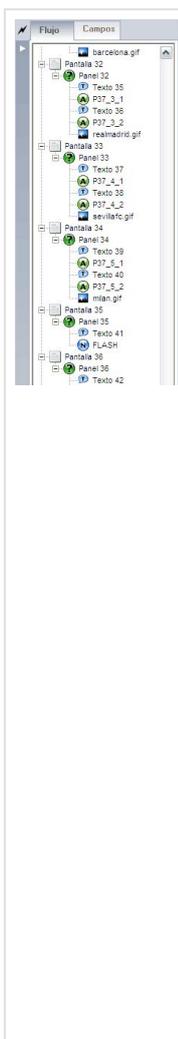
En este árbol podemos realizar las funciones más habituales como por ejemplo arrastrar componentes de un panel (pregunta) a otro, mover pantallas e incluso mover componentes.

Del mismo modo, podemos [copiar](#) y [cortar](#) componentes para llevarlos a otro lugar. Algunas características de esta nueva versión es que las variables con la propiedad de oculta aparecen en el árbol (antes no lo hacían, solo aparecían en campos) y que el scroll se mantiene cuando movemos o realizamos alguna acción que no requiera el refresco del mismo.

Al mismo tiempo que seleccionamos un componente en el panel de vistas, el componente muestra en la parte inferior de la ventana (ver abajo) el conjunto de propiedades de ese componente seleccionado.



2.5 Flujo



Al acceder a la pestaña de flujo visual, se accede a un árbol de componentes donde se permite observar como están distribuidos los componentes de visualización a lo largo del cuestionario. Es importante mantener el orden de los componentes por si fuera necesario realizar una impresión de MS Word del cuestionario. El orden en que se imprimen los componentes en MS Word es el orden en el que aparecen los componentes en el árbol de visualización.

Cualquier componente puede ser **copiado** y **pegado** en otro lugar del cuestionario. Se pueden copiar y pegar vídeos, imágenes, textos, campos, páginas. El procedimiento siempre es el mismo:

- Señalar el componente a copiar (página, pregunta, campo, textos o multimedia)
- Copiar desde el menú contextual
- Señalar con el ratón el componente tras el que se quiere pegar
- Pegar desde el menú contextual

Existe una restricción: las páginas siempre se pegan al final de las páginas diseñadas. Puede utilizarse también el arrastrar y soltar entre los componentes del árbol de visualización.

2.6 Campos



Al hacer clic sobre la pestaña campos del panel de vistasEl botón de CAMPOS en el árbol, permite mover variables mediante el arrastrar y soltar y también acceder al diálogo de propiedades de campo, donde podremos modificar los valores del mismo.

Observar que en la parte inferior del diálogo aparecen los botones de mover entre campo que pueden facilitar mucho la edición de propiedades en los campos.

De igual forma que los componentes de visualización, los campos pueden ser copiados y pegados.

Al hacer clic en el botón derecho sobre cualquier campo, surge el menú contextual que mostramos abajo y podremos:

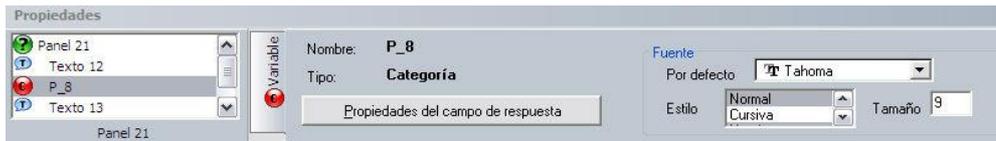
- Añadir un campo de respuesta
- Borrar un campo
- Copiar un campo al portapapeles
- Cortar un campo al portapapeles
- Pegar campo detrás del seleccionado
- Buscar un campo por medio de su nombre

Un campo cuando es pegado toma el mismo nombre que el original pero añadiendo el sufijo _1, siempre que ese nombre no exista. Si existiera el ese campo, se continuaría la serie _2, _3, _4.

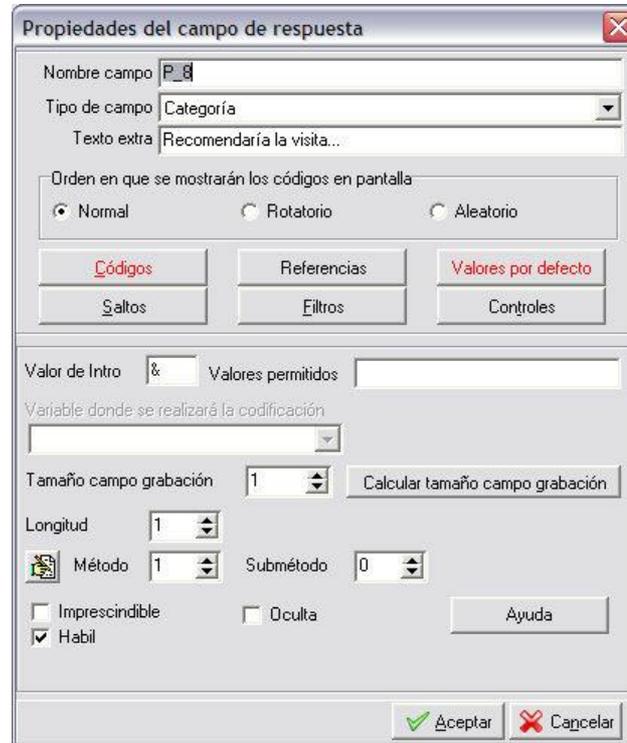
2.7 Propiedades de los componentes

El panel de propiedades es un diálogo que se puede ocultar o activar (alternativamente F11) y que muestra el acceso a las propiedades del elemento (componente) que está seleccionado en el sistema. Sabemos que un elemento está seleccionado en el sistema porque aparecen unos pequeños cuadros en los extremos y puntos centrales de su contorno.

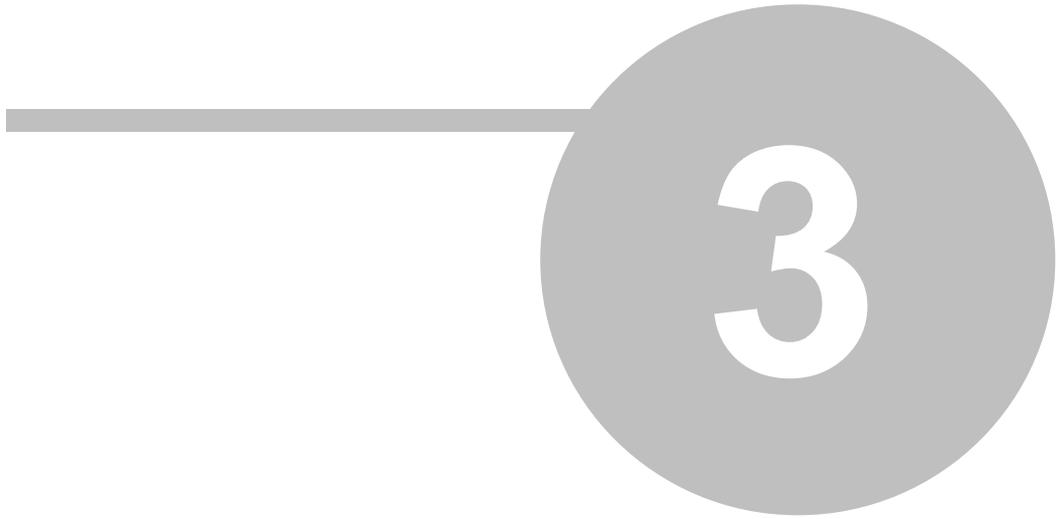
Desde este panel de propiedades podremos eliminar los elementos que seleccionemos (individualmente) de la lista, utilizando el botón .



En este caso, si accedemos a las propiedades de las variables...



Gestión de cuestionarios



3 Gestión de cuestionarios

3.1 Barra navegación



La barra de navegación nos permitirá ir a una determinada página del cuestionario así como lanzar la simulación  o el refresco  de una ventana del cuestionario.

Permite reproducir la entrevista diseñada de forma que se accede al testing de saltos, filtros controles, grupos de preguntas, etc. La entrevista no queda grabada más que en la sesión actual (hasta que se sale del diseño del cuestionario). No se utiliza ninguna conexión a la base de datos de Gandia Integra, por lo que no se podrán utilizar los enlaces de la tabla auxiliar de campo (si lo hay diseñados).

El escritorio de entrevista es muy similar al que luego encontraremos en la web y el diseño de los componentes visuales es lo más fidedigno posible a aquello que veremos en la web.

Existen unas teclas rápidas para las tareas más comunes:

- Alt + inicio accede a la primera página del cuestionario
- Alt + fin accede a la última página del cuestionario
- Alt + flecha derecha pasa a siguiente página
- Alt + flecha izquierda pasa a página anterior
- Alt + P accede a las coordenadas de los componentes de una página
- Alt + O accede a las coordenadas de los componentes de todo el cuestionario

Las instrucciones para cumplimentar la entrevista son: uso de ratón, INTRO para pasar de campo a campo y ESC para regresar al campo anterior.

3.2 Simulación del cuestionario



La acción de simular el cuestionario tiene dos posibilidades:

- Simulación 
- Simulación parcial 

Simulación

Permite testar el cuestionario completo, desde el inicio hasta el final.

Simulación parcial

Permite testar partes del cuestionario, señalando una variable de inicio y una variable de final, permitiendo asignar valores a variables situadas por delante del campo de inicio, si fuera necesario para forzar un flujo de cuestionario determinado.

Configurar simulación

Descripción:

Variable inicial: Variable final:

Texto extra	Variables	Valores
Código del estudio	ESTUDIO	
Código del entrevistador	ENTREVISTADOR	
Número de registro	REGISTRO	
Fecha de inicio de la entrevista	FECHAINI	
Hora de inicio de la entrevista	HORAINI	
Fecha de fin de la entrevista	FECHAFIN	
Hora de fin de la entrevista	HORAFIN	
Duración de la entrevista	DURACION	
Teléfono	TELEFONO	
E-mail	EMAIL	
Identificador único del contacto	ID_CONTACTO	
Estado	ESTADO	
Idioma	IDIOMA	
Texto extra de la abierta	P1	1
Texto extra de la abierta - Otros 1	P1_OTROS1	
Texto extra de la abierta -	P1_OTROS2	
INICIO	INICIO	
Campo auxiliar de introducción	INTRO	
¿Fuma usted o ha fumado en el pasado?	P1_1	1

Cada prueba, puede ser guardada para repetir su uso. Se almacenan en un fichero denominado proofs.xml en la carpeta del estudio.

3.3 Nuevo cuestionario

Al accionar esta opción, se despliega un asistente donde se definirán:

Asistente de creación de estudios

Descripción del estudio

Código identificador del estudio (carpeta)

Tamaño ancho: Tamaño alto: en píxels

- Título descriptivo. Este título aparece en todas las tablas relacionadas y permite explicar el objeto del estudio
- Código identificador. Código alfanumérico de seis caracteres que implica el guardado del cuestionario dentro del directorio de estudios en una carpeta con ese nombre. Es un código que aparecerá al igual que el descriptivo en todas las tablas relacionadas. A diferencia de versiones anteriores, podemos llegar hasta 20 caracteres.
- Ancho y largo en píxels. Por defecto aparece con 700 por 450. Es una medida de pantalla adecuada a pantallas de 1024 * 720, estándares del mercado en la actualidad en 15 pulgadas.

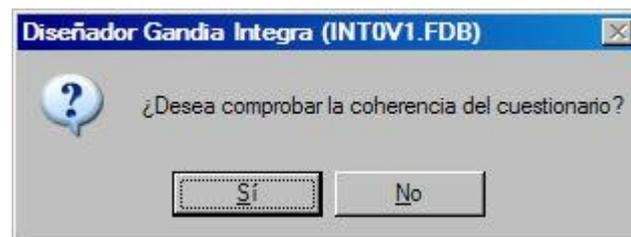
Una vez se ha rellenado esta ficha inicial, el cuestionario está listo para continuar añadiendo [páginas](#), [preguntas](#), [campos](#), [textos](#), y otros componentes más avanzados como [flujos especiales](#), [referencias](#), [elementos multimedia](#) o [listas multimedia](#). El trabajo nuevo recoge todos los [valores predefinidos](#) y son aplicados para cualquier componente que se añada al cuestionario.

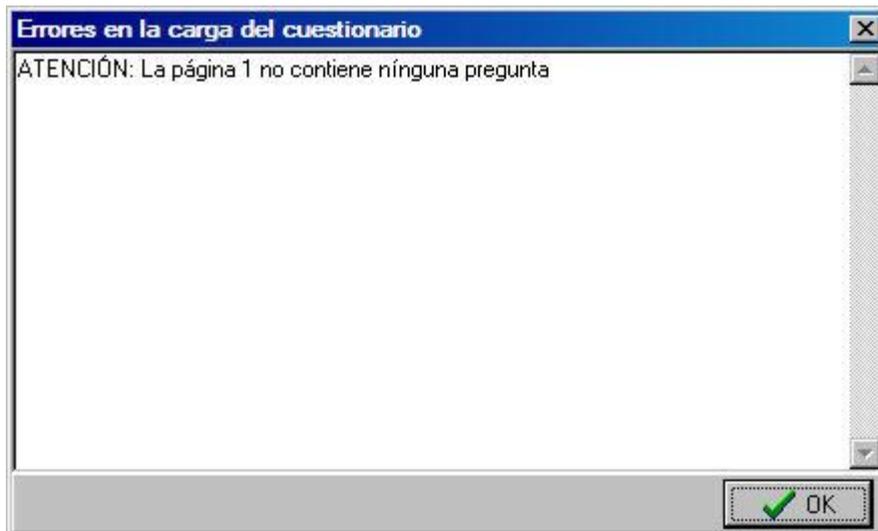
Estaríamos en disposición de poder [guardar el cuestionario](#) para que se creara la carpeta INT0V1 en nuestro directorio de estudio que está referenciado en el fichero de texto "designer.ini" en la entrada. PATHEstudios= [ruta], donde ruta es el directorio o carpeta donde queremos almacenar nuestros cuestionarios.

3.4 Guardar cuestionarios

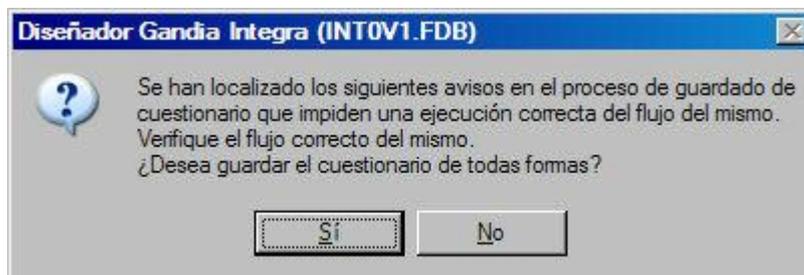
Si activamos la opción *Menú >> Archivos >> Guardar cuestionario*, iniciamos el proceso de guardado del cuestionario. La primera pregunta que se nos realiza hace referencia a si se desea comprobar la coherencia del cuestionario en su conjunto. Este es un proceso que puede en determinados cuestionarios muy largos y con muchos grupos de preguntas, dilatarse mucho, por lo que se da opción a que se haga o no.

Caso de realizarse, se verifica que todo el cuestionario esté bien estructurado en base a saltos, filtros, controles, grupos de preguntas, valores por defecto. El diseñador debe decidir cuando se hace o no. Parece claro que si no se ha modificado nada en el cuestionario que pueda afectar a la estructura (añadir campo, eliminar campo, mover, campo, añadir grupo, etc.)





Como nuestro cuestionario no tiene preguntas (sí un página vacía), se nos informa de ello. No obstante, nos da la opción de continuar el guardado.



Tras esta comprobación de coherencia se inicia el guardado de los componentes del cuestionario.



Al finalizar el proceso, se habrá creado una base de datos FDB en una carpeta con el mismo nombre del cuestionario en la carpeta de estudios. Ese es nuestro cuestionario, y ese es el fichero que debemos subir a la web desde el portal de inicio de Gandia Integra con la opción *Panel de control >> Subir ficheros*.

Del mismo modo, también se puede guardar una copia del cuestionario para ser impresa desde un archivo [Microsoft Word](#).

3.5 Abrir cuestionarios GIX

Con esta acción recuperamos un cuestionario que ha sido previamente [guardado](#). Son los archivos tipo de Gandia Integra 2008. Su apertura no debe tener ningún eventualidad. Se abre el cuestionario y se sitúa en pantalla en la página 1 de N.

Podemos también abrir [cuestionarios de tipo FDB o QUE](#) de versiones anteriores de Gandia Integra y otro software de campo de TESI (Cati, Capi y Hapi).

3.6 Abrir cuestionarios FDB o QUE

Archivos FDB

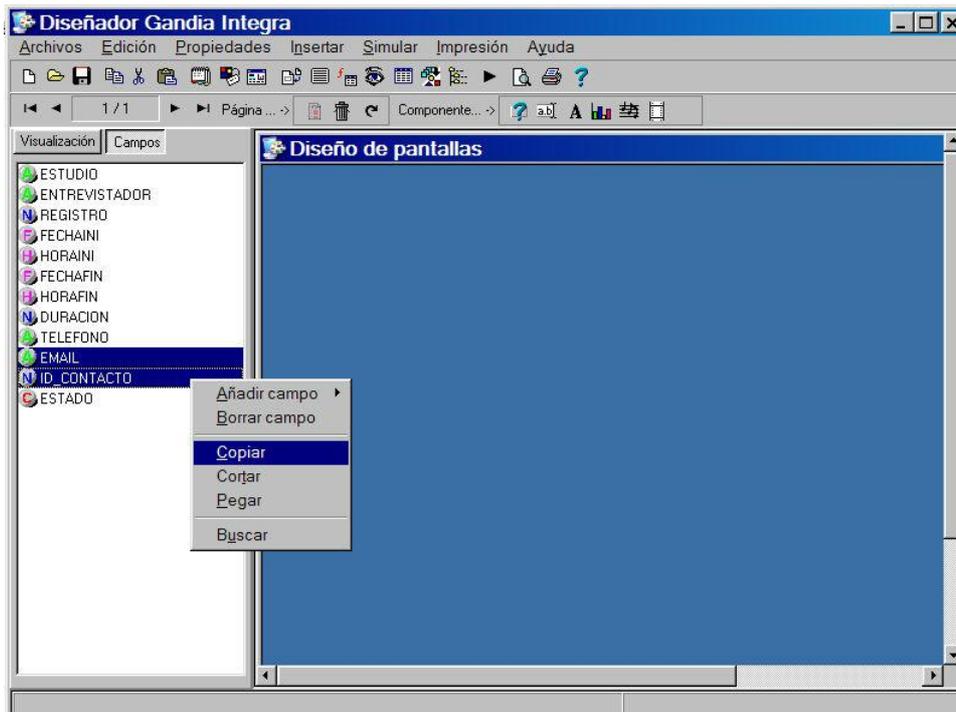
Son los archivos tipo de Gandia Integra versión 1. Su apertura no debe tener ningún eventualidad. Se abre el cuestionario y se sitúa en pantalla en la página 1 de N.

Archivos QUE

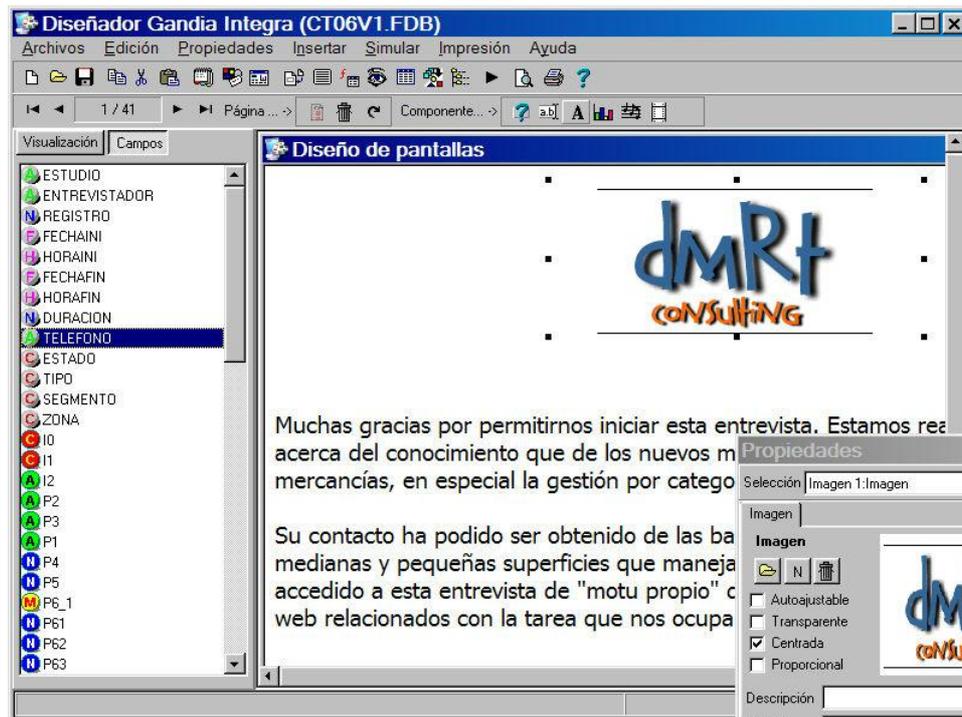
Son los cuestionarios que provienen de Cati, Capi o Hapinova. Pueden importarse, pero deberán añadirse los campos EMAIL e ID_CONTACTO, eliminando los no necesarios (ID_TEL en caso de CATI o GUID en caso de CAPI).

Para añadir estas dos variables la forma más sencilla es hacerlo copiando las mismas desde el panel de vistas CAMPO de un cuestionario nuevo (al abrir el diseñador estos campos están cargados y se pueden copiar) y pegando en el cuestionario cargado como QUE. Para ponerlas en el lugar que corresponde deberemos seleccionar la variable TELEFONO y pegar tras ella.

Copiado de campos



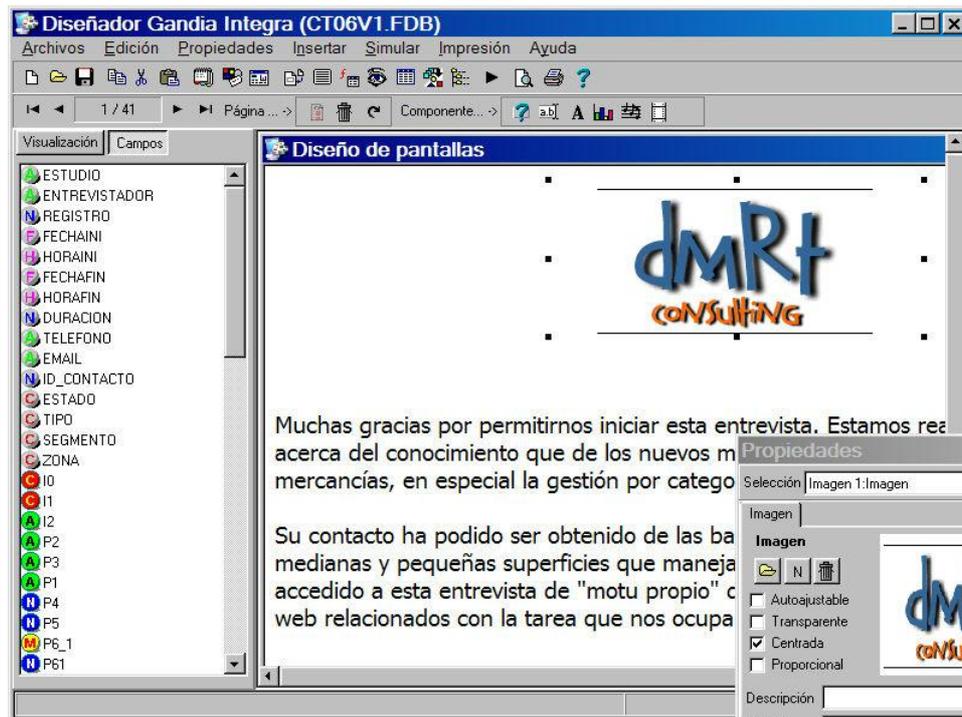
Apertura de QUE



Pegado de campo



Configuración final



Será necesario también con mucha probabilidad ajustar los colores del cuestionario para poder visualizar idénticos colores en la Web y en simulación de diseño.

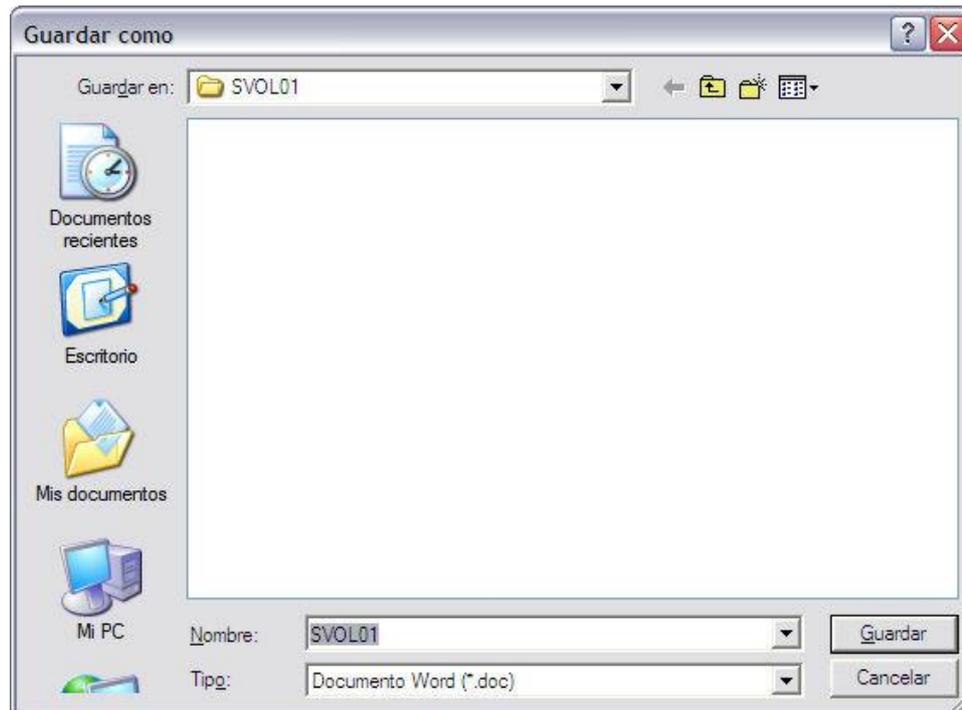
Detalles a contemplar

Cuando se hace una carga de estos archivos es conveniente repasar:

1. [Tamaños de campo de grabación](#)
2. [Colores del cuestionario](#)
3. [Grupos de preguntas](#)
4. Analizar si es conveniente utilizar [preguntas de tipo bloque](#)
5. Analizar la conveniencia del uso de [tablas de ítems](#)

3.7 Guardar cuestionario en formato Microsoft Word

Del mismo modo que se guarda un cuestionario en formato normal (FDB) también se puede guardar un cuestionario en formato de Microsoft Word. El proceso es igual al guardado normal. Si activamos la opción Menú >> Archivos >> Guardar cuestionario como, iniciamos el proceso de guardado del cuestionario. Tras esta comprobación de coherencia se inicia el guardado de los componentes del cuestionario. En el diálogo de guardado elegimos el tipo DOC.



Se genera un documento de Word que contiene una copia del cuestionario electrónico. El orden de los componentes es el marcado por la [vista visualización](#) del [árbol de componentes](#).

3.8 Gestionar idiomas

En el diálogo de propiedades del cuestionario, se ha añadido un botón que permite añadir, eliminar o en definitiva gestionar los diferentes idiomas en los que un cuestionario puede ser administrado. Atención porque esto puede no tener nada que ver con los idiomas en los que la aplicación Gandia Integra se suministra. La aplicación está en cuatro idiomas (castellano, inglés, catalán y portugués) pero el cuestionario puede estar en más, menos o diferentes idiomas según el público al que vayan a ser administrados.

El gestor de idiomas permite:

- Añadir idiomas
- Eliminar idiomas
- Establecer idioma por defecto
- Establecer idiomas activos (puede existir el idioma pero estar inactivo)



Indicar que los idiomas, si están activos se muestran en el ángulo superior derecho de la ventana en diseño y/o simulación y que pueden ser modificados en línea (incluso en un cambio de página a página).

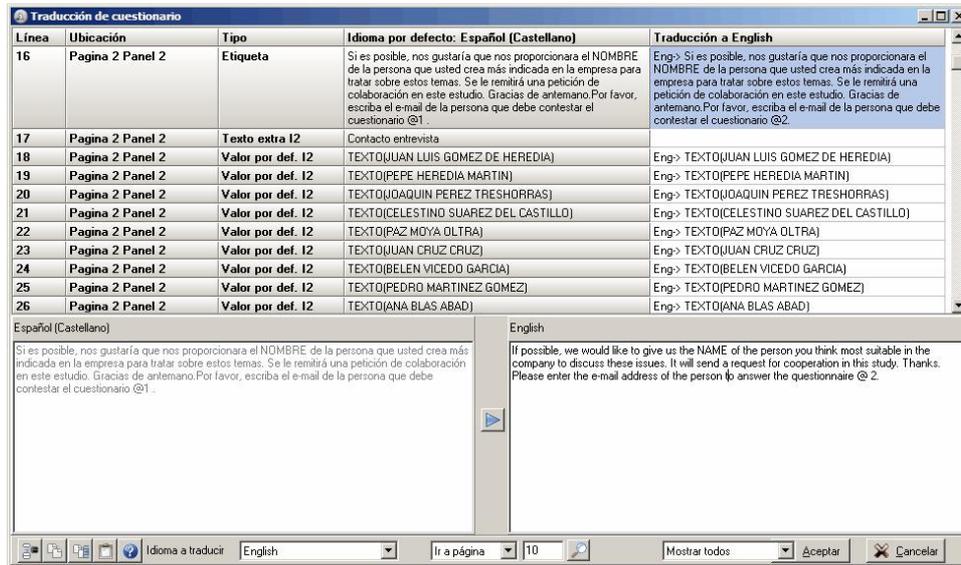


Ver [traducción de cuestionario](#) para saber como se editan los diferentes idiomas.

3.9 Traducir cuestionario

La traducción de cuestionarios se ha creado pensando en que será un grupo de personas las que trabajen en la traducción. Es por ello que nuestro consejo es que se realice la traducción una vez finalizado el cuestionario, y que como herramienta se puede trabajar con Word o Excel o cualquier paquete de ofimática que gestione tablas de textos.

La interfaz es la siguiente:

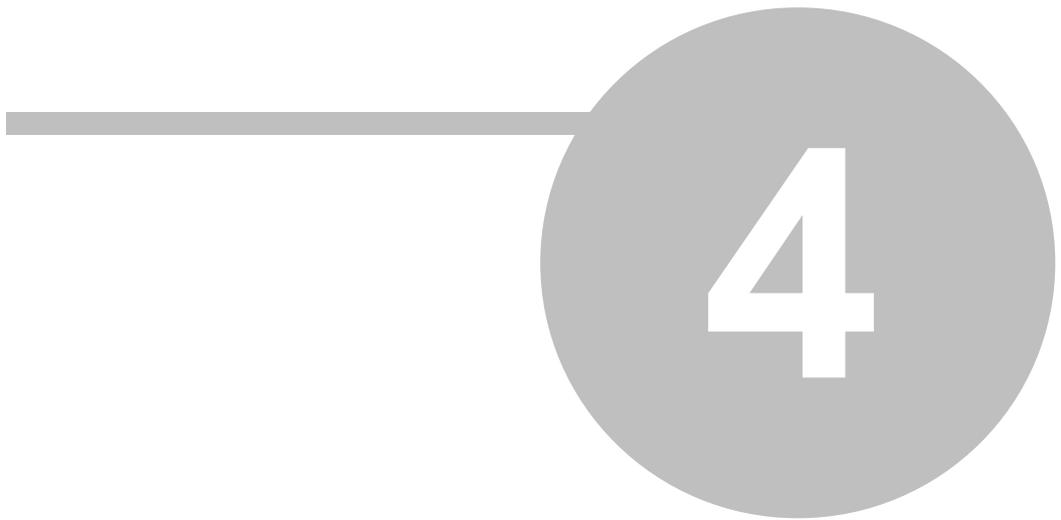


En la ventana aparece a la izquierda el número de línea, la ubicación y el tipo del texto y el texto en sí mismo en el idioma por defecto. A la derecha una columna vacía si el texto no está traducido. En la parte inferior de la ventana dos paneles, el primero de ellos con el texto completo (no una línea) en el idioma por defecto y en la derecha un panel para escribir el texto en el idioma seleccionado en el desplegable inferior. El texto escrito en este panel es almacenado como traducción.

En la base de la ventana los botones que más nos ayudarán para transferir la traducción fuera del diseñador. Copiar traspasa al portapapeles la información en el idioma por defecto y pegar, pega la columna traducida. Así es posible con EXCEL por ejemplo, remitir una hoja de cálculo para que se haga la traducción de los textos.

-  asigna la selección actual del idioma origen al idioma destino
-  copia la selección al portapapeles desde el idioma de origen
-  copia la selección actual del idioma origen al idioma destino
-  pega el contenido del portapapeles en el idioma de destino
-  Ir a página / línea en la traducción
-  muestra las líneas de la selección realizada.
- Alt + down, desciende línea a línea en el idioma destino
- Alt + up, asciende línea a línea en el idioma destino
- Alt + right, asigna texto de idioma origen como texto en idioma destino
- Ctrl + down, va a la última línea
- Ctrl + up, va a la primera línea
- Alt + AvPag, avanza página
- Alt + RePag, retrocede página

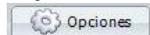
Opciones básicas



4 Opciones básicas

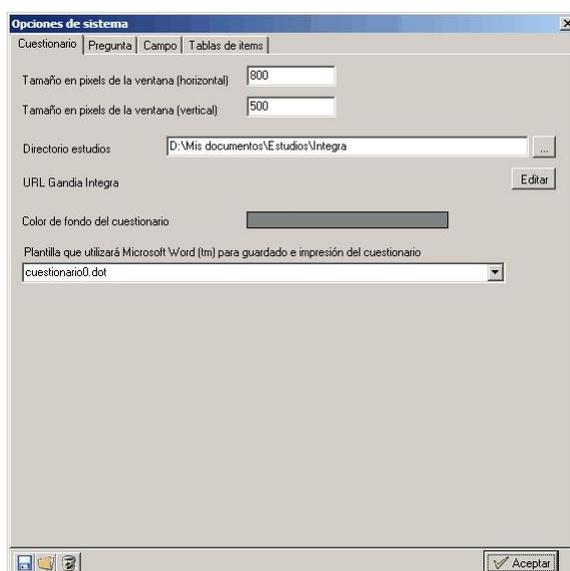
4.1 Opciones

Bajo este acceso (botón de inicio de la aplicación en ángulo superior derecho y

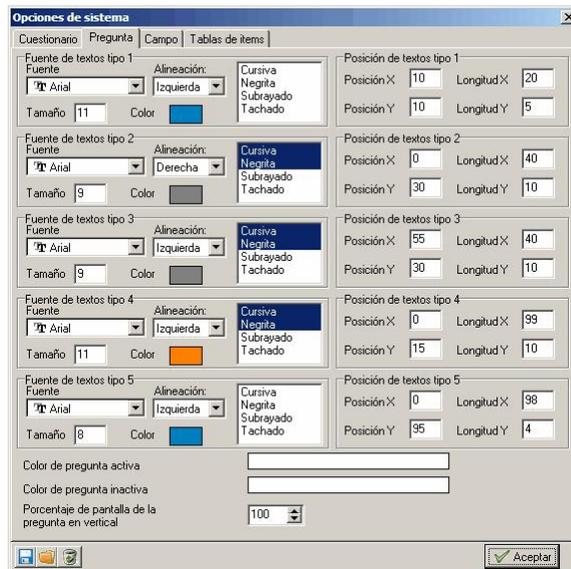


encuadramos todos los valores que un cuestionario nuevo recibe por defecto al crearse. Aspectos como la fuentes, tamaños de ventana o colores son reflejados en estas opciones. Pueden ser creados distintos formatos guardados como [plantillas](#), que luego pueden ser aplicados a cuestionarios. Los cuestionario antiguos (anteriores a 3.4) deben ser guardados una vez con esta versión y posteriormente aplicadas las plantillas. Con estas plantillas, el diseñador podrá crear su plantilla corporativa para los diseños de cada empresa.

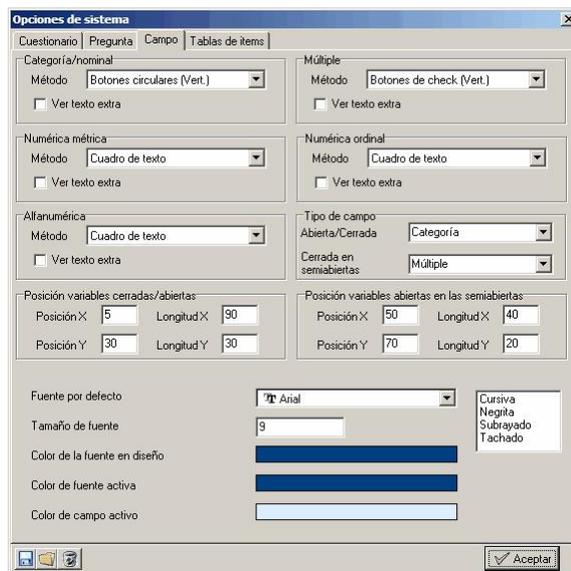
Los valores que se definen en la pestaña de cuestionario hacen referencia a los atributos de tamaño en píxels de la ventana en horizontal. Estos valores son aplicados a partir del momento en que se modifican y sobre los estudios que se creen nuevos. Los estudios ya creados se verán afectados por las [propiedades del cuestionario](#) en curso.



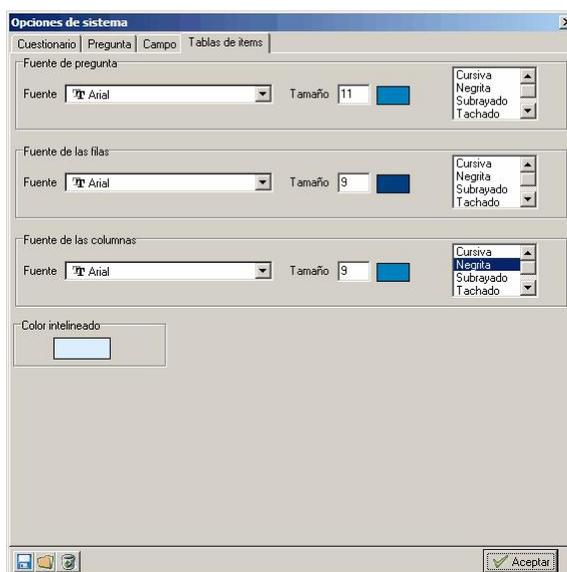
Del mismo modo en la pestaña de pregunta, definimos los valores básicos de creación de un pregunta, qué elementos queremos que sean los preguntados por defecto (habitualmente sólo texto de pregunta) y sus formatos y la configuración de la misma en la página: color y tamaño.



Entre los valores predefinidos también encontramos los métodos (radios, lista de checks, listas, cuadros de edición) y los submétodos de visualización (con texto extra o sin texto extra, horizontal o vertical) para cada uno de los tipos de campo que se pueden crear en diseño. El valor aquí elegido será el que se creará por defecto.



Por último, se ha añadido la pestaña de tablas de ítems, donde se define la misma.



4.2 Propiedades

En la página de propiedades se localizan los valores básicos adquiridos por el cuestionario una vez ya ha sido creado (copia de las [opciones del estudio](#)). Los cambios realizados en el cuestionario afectan desde el momento que se realizan y no a lo anteriormente creado. Si se realizan cambios en los colores se ven reflejados en la simulación web. Aconsejamos la utilización de combinaciones de color que resalten correctamente la partes activas e inactivas del cuestionario.

Desde esta ventana, se puede acceder a la carga de una [plantilla de cuestionario](#) y aplicación de las características de esa plantilla al cuestionario actual.

Las cuatro pestañas que engloban las propiedades son:

- Cuestionario
- Pregunta
- Campo
- Tabla de ítems

Descriptivos

- El nombre del cuestionario es un texto descriptivo que permita definir el nombre del estudio. Este texto se muestra en la mayoría de las ventanas de la aplicación.
- El código del estudio es una cadena alfanumérica de seis letras que identifica el cuestionario y da nombre a la carpeta en la que se almacena el mismo.
- De forma complementaria aparecen la fecha en la que se creó el cuestionario y la versión del mismo (cada guardado del cuestionario genera una nueva versión del mismo).
- Se muestra la versión del cuestionario actual (nn).
- [Guardar cuestionario en versión para PDA](#)
- Calcular tamaños de grabación, proceso que revisa las codificaciones, longitudes de campo y valores permitidos para asignar el tamaño del campo de grabación apropiado para cada campo de respuesta.

Cuestionario

Las propiedades listadas son:

- Tamaño en pixels de la ventana en horizontal y vertical. El ancho y alto se muestra en la medida de píxel. Es conveniente reflexionar sobre el tipo de monitor en el que se va a ver el cuestionario y sobre todo es muy importante pensar si se va a utilizar PDA para realizar el estudio, pues el tamaño de página de ésta condiciona mucho el tamaño de la ventana del cuestionario.
- Color del fondo del cuestionario. Denominamos color de fondo al color que toma el lienzo sobre el que se muestran los componentes de visualización que conforman el cuestionario.
- Propiedades para impresión del cuestionario (baterías y páginas). La casilla de verificación de imprimir baterías como cuadro implica que en el cuestionario impreso en MS Word las baterías (creadas como tal en diseño) serán tratadas como un cuadro de respuesta, es decir con una representación matricial en la medida de lo posible.
- Plantilla de impresión en word (cuestionario0.dot, 1 columna y cuestionario1.dot, 2 columnas) editables desde MSWord para ajustarse a las necesidades de cada usuario.

Propiedades del cuestionario

Nombre: Calidad del servicio online - SATISFACCION

Código: SVOL01

Versión 0

Guardar versión para PDA

Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems

Tamaño en pixels de la ventana (horizontal): 700

Tamaño en pixels de la ventana (vertical): 517

Color de fondo del cuestionario

Imprimir páginas separadas

Imprimir baterías como cuadro

Plantilla que utilizará Microsoft Word (tm) para guardado e impresión del cuestionario: cuestionario0.dot

Aplicar plantilla

Aceptar

Pregunta

Conjunto de propiedades que afectan a las preguntas diseñadas en el cuestionario. Se habilitan cinco tipos de texto (Texto, 1, 2, 3, 4 y 5) con diferentes formatos de forma que si se modifica este formato afecta a todos los textos del cuestionario, si se ejecuta la opción de **Aplicar Plantilla** en el diálogo.

- Fuente de cada tipo de texto: fuente, alineación, formato y posición.
- Color de la pregunta cuando el flujo está en ella (activa). Denominamos pregunta inactiva a aquella a la que todavía no ha llegado el flujo del cuestionario. Este color si es diferente al de pregunta activa sólo se podrá percibir en el caso de que exista más de una pregunta en una misma página.
- Color de la pregunta cuando el flujo no está en ella (inactiva). Denominamos pregunta activa a aquella en la que se encuentra el flujo del cuestionario.
- Porcentaje que ocupa cada texto pregunta nueva cuando es creada.

Campo

Conjunto de propiedades que afectan a los campos de respuesta del cuestionario.

- Método con el que se mostrará por defecto el componente.
- Fuente y formato de la fuente
- Colores de la fuente y formato de la misma. Denominamos fuente activa al color de los textos de alternativas de respuesta y textos escritos como respuesta por el usuario.
- Color del campo activo e inactivo.

Propiedades del cuestionario

Nombre: Calidad del servicio online - SATISFACCION
 Código: SVOL01
 Versión 0

Guardar versión para PDA

Questionario | Pregunta | Campo | **Tablas de ítems**

Categoría/nominal
 Método: Botones circulares (Vert.)
 Ver texto extra

Múltiple
 Método: Botones de check (Vert.)
 Ver texto extra

Numérica métrica
 Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Numérica ordinal
 Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Alfanumérica
 Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Tipo de campo
 Abierta/Cerrada: Categoría
 Cerrada en semibiertas: Múltiple

Posición variables cerradas/abiertas
 Posición X: 5 Longitud X: 90
 Posición Y: 30 Longitud Y: 30

Posición variables abiertas en las semibiertas
 Posición X: 50 Longitud X: 40
 Posición Y: 70 Longitud Y: 20

Fuente por defecto: Arial Cursiva
 Tamaño de fuente: 9 Negrita
 Color de la fuente en diseño: Subrayado
 Color de fuente activa: Tachado
 Color de campo activo:

Tabla de ítems

Conjunto de propiedades que afectan a las tablas de ítems del cuestionario.

- Fuente y formato de la fuente de pregunta, columnas y filas.
- Colores de la fuente y formato de la misma.
- Color del interlineado.

Propiedades del cuestionario

Nombre: Calidad del servicio online - SATISFACCION
 Código: SVOL01
 Versión 0

Guardar versión para PDA

Questionario | Pregunta | Campo | **Tablas de ítems**

Fuentes de pregunta
 Fuente: Arial Tamaño: 11 Color: [Swatch] Cursiva
 Negrita
 Subrayado
 Tachado

Fuentes de las filas
 Fuente: Arial Tamaño: 9 Color: [Swatch] Cursiva
 Negrita
 Subrayado
 Tachado

Fuentes de las columnas
 Fuente: Arial Tamaño: 9 Color: [Swatch] Cursiva
 Negrita
 Subrayado
 Tachado

Color interlineado: [Swatch]

4.3 Limpiar versiones

Esta opción permite que el cuestionario recupere la versión 1 y se elimine toda la información referente a actualizaciones y cambios en la estructura del cuestionario anteriores al momento actual desde su versión hasta la actual, convirtiendo la actual en versión 1.

Atención a esta modificación (advertida con mensaje) si el trabajo está dado de alta en campo, pues a partir de ese momento ya no se podrá actualizar la versión de la web. Esta utilidad debe ser usada antes de subir el cuestionario por primera vez a la web (así evitamos subir una versión 26 o 100 del cuestionario). Después ya no sería recomendable hacerlo.

Si por error se ejecuta esta opción, recordemos que siempre podemos obtener la versión "buena" del cuestionario desde la propia web. Esto es así porque si en la web está la versión 57 del cuestionario y nosotros subimos la versión 1 para actualizar, no se realizará la actualización de estructura informando la aplicación de que las estructuras no son coincidentes.

4.4 Limpiar recientes

Esta opción elimina las entradas en el menú de los accesos rápidos a los estudios más recientemente abiertos.

4.5 Copiar (componente)

Esta entrada de menú copiará el elemento de la pantalla seleccionado al portapapeles. El destino deberá ser adecuado al contenido del portapapeles para admitir el posterior [pegado](#). Esta acción puede hacer también desde el árbol de componentes con el menú contextual derecho o con Ctrl+C si está seleccionado y activo.

4.6 Cortar (componente)

Esta opción habilita el cortado (copia y borrado) del componente seleccionado. Esta acción puede hacer también desde el árbol de componentes con el menú contextual derecho o con Ctrl+X si está seleccionado y activo.

4.7 Pegar (componente)

Esta opción permite el pegado del contenido [copiado](#) en el portapapeles. El contenido debe ser adecuado al destino de pegado para que éste sea posible. Esta acción puede hacer también desde el árbol de componentes con el menú contextual derecho o con Ctrl+V si está seleccionado y activo.

4.8 Suprimir (componente)

Esta opción elimina del origen el componente seleccionado en la ventana de diseño. Se solicita confirmación para el borrado. Se puede realizar también esta acción con la tecla SUPR.

4.9 Mover (pantalla)

Esta utilidad permite mover páginas completas diseñadas, al inicio del cuestionario, al final del cuestionario o en cualquier otra posición indicando detrás de que página se debe ubicar. Basta con seleccionar las pantallas de origen y el punto de destino final. Pueden seleccionarse varias de forma simultánea.

Si se desea también se puede hacer uso del drag and drop (arrastrar y soltar).



4.10 Copiar (pantalla)

Esta utilidad permite replicar grupos de páginas creando copias de las mismas y de todos sus componentes al final del cuestionario. Basta con indicar qué páginas y qué número de veces con un máximo de 50. Los componentes campo de respuesta se duplicarán siguiendo la regla habitual en el software TESI: añadir el sufijo _1 y siguientes a las sucesivas copias.

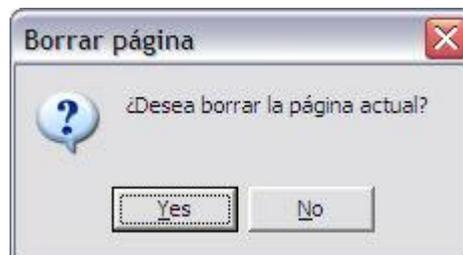


Esta acción puede hacer también desde el árbol de componentes con el menú contextual derecho o con Ctrl+C si está seleccionado y activo.

Desde la versión 3.1.943, podemos también ahora copiar al portapapeles, de forma que se pueden copiar entre cuestionarios conjuntos de pantallas no correlativas.

4.11 Eliminar (pantalla)

Esta opción habilita para el borrado de la página actual. A diferencia de otras opciones, esta utilidad se aplica en cada una de las páginas a eliminar. Para cada eliminación se solicita confirmación.



Componentes de diseño (inserción y edición)



5 Componentes de diseño (inserción y edición)

5.1 Insertar página



Esta función es activada cuando se hace clic sobre el icono de la barra de herramientas. La primera página de un cuestionario siempre está creada. Esta acción crea una página vacía al final de las páginas existentes en el cuestionario actual.

Sobre esta página se podrán posicionar:

- [Preguntas](#)
- [Textos independientes](#)
- [Campos](#)
- [Imágenes](#)
- [Vídeos](#)
- [Audio](#)

5.2 Insertar pregunta



Esta función es activada cuando se hace clic sobre el icono de la barra de herramientas. La pregunta es la unidad básica de un cuestionario. Para su creación se utiliza el tamaño definido en las propiedades del estudio que estará entre el 1 y el 100% de la pantalla de diseño. Por defecto está a 100%, para que solo haya una pregunta en cada página.

5.2.1 Propiedades de una pregunta

Bloque

Cuando una pregunta ha sido creada, al seleccionar se muestran sus propiedades en el panel del mismo nombre. Pocas son las opciones que se pueden modificar de la misma, pero sobre todo una muy importante: el funcionamiento del flujo del cuestionario. Existe la posibilidad de establecer activa la propiedad de que todos los campos de una pregunta puedan ser contestados de forma conjunta sin necesidad de validar con ENTER (Intro) cada respuesta a un campo.

Esto implica dos cosas:

- Agilidad en el flujo del cuestionario y sensación de rapidez.
- Evaluación diferente de controles y filtros, siendo el flujo de esta forma:
 - Al acceder a una pregunta de tipo bloque, se evalúa el filtro de la primera variable. Si se cumple el filtro, se salta el bloque completo...
 - Si no se ha cumplido el filtro, se establecen como activos todos los campos de la pregunta...
 - Al presionar INTRO para validar las informaciones cuando se han completado todos los campos, se evalúan todos los controles de todas las variables...
 - Y por último, se evalúa el salto que tenga establecido el último campo de

la pregunta.



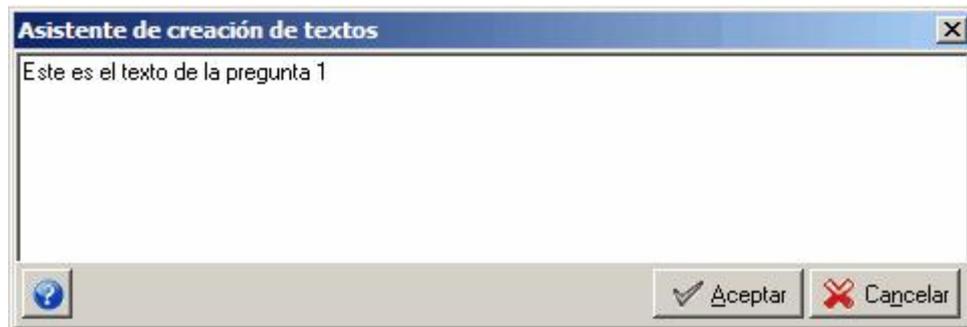
Botón anterior

La propiedad botón anterior, impide que éste se muestre en la pantalla al alcanzar el flujo esta página, por lo que no podrá volverse hacia atrás el cuestionario a partir de ese punto de cuestionario. El uso de este valor es puntual, es decir sólo actúa en esta pregunta. Si lo que deseamos es eliminar de forma absoluta el botón, existe una opción en el gestor de estudios de Integra para poder hacerlo.

5.3 Insertar texto



Este asistente se lanza haciendo clic sobre el icono de la barra de herramientas y nos ubica un texto independiente sobre la pregunta activa. El texto puede ser formateado, dimensionado, movido, arrastrado y soltado dentro de la pregunta activa de forma aproximada. El formato predefinido del texto está expresado en los [valores predefinidos](#) del cuestionario. Se dispone de 5 formatos diferentes, aunque una vez insertado este formato puede ser variado.

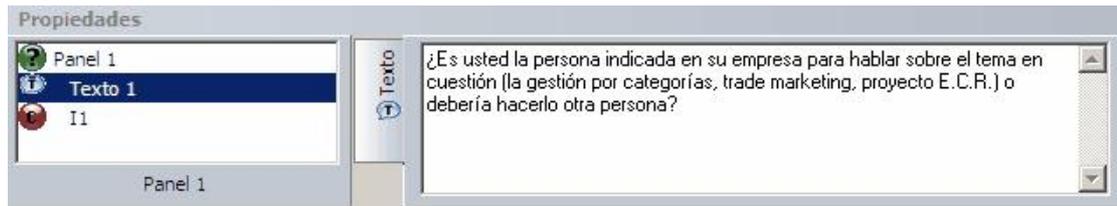


5.3.1 Propiedades de un texto

Los componentes de texto disponen de dos propiedades:

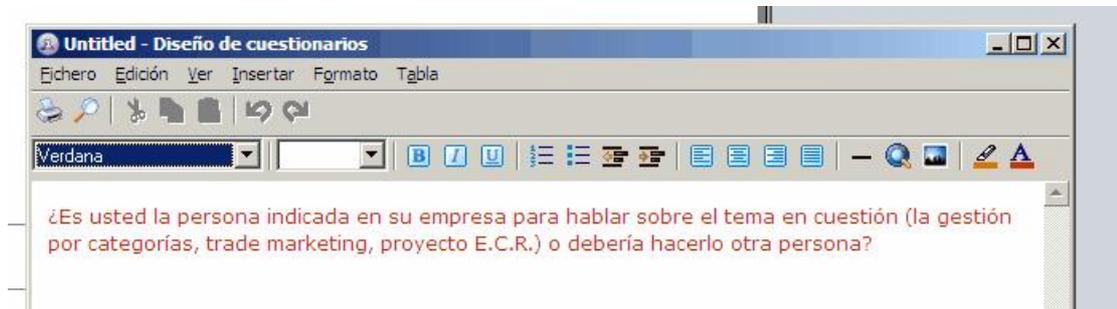
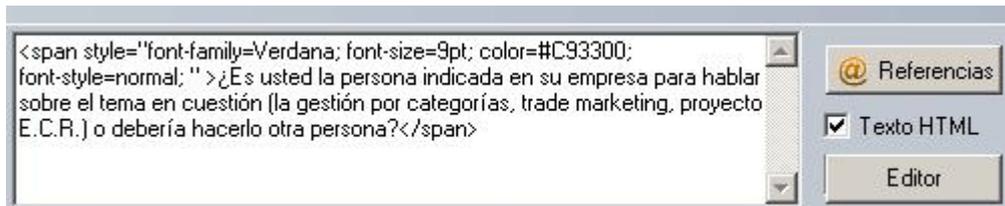
- Inclusión de [referencias de texto](#). Las referencias permitirán recuperar textos o valores a utilizar como texto de tablas, respuestas anteriores de cuestionarios, etc. Se utiliza la @ para vincular estas referencias. Ver el apartado de referencias en general para saber más acerca de ello ([definición de referencias](#)).
- Selección de la fuente con la que se mostrará el texto, donde se podrá elegir la fuente, tamaño y formato del mismo.

Las propiedades dependen del tipo de texto (plano o HTML) que dispongamos en el componente texto.



Componente texto HTML

Si es HTML, tenemos acceso a un minieditor de HTML donde se puede definir las características básicas del mismo.



Componente texto plano

Si es un texto plano se puede definir el tipo de texto (de 1 a 5 definidos en la plantilla de formatos) o dar un formato específico. de fuente, color y formateo básico.



5.4 Insertar campo de respuesta



Este asistente que se lanza desde la barra de herramientas haciendo clic sobre el icono y permite incluir un campo de respuesta en la pregunta activa. Los valores básicos que recibe (tipo de campo, método y submétodo) vienen definidos en el apartado de [valores predefinidos](#) correspondiente.

Podemos crear un nuevo campo o seleccionar un campo existente en la base de datos pero que esté oculto a visualización. Si hacemos esto, haremos visual ese campo de respuesta. Los campos ocultos se muestra en el [árbol de visualización/campos](#) con una esfera de color gris.

Si creamos un campo nuevo, se realizarán una serie de preguntas que nos llevarán a diseñar el

componente. La primera pregunta que se realiza es acerca del tipo de respuesta que se espera en el campo que vamos a crear, respecto a si será [abierta](#) / [cerrada](#) o [semiabierta](#) eligiendo desde el menú que pende de la barra de herramientas.

La segunda pregunta que se realiza es acerca del [tipo de campo](#) que queremos crear. Según el tipo de campo elegido las propiedades que se mostrarán serán unas u otras.

Seleccionado el tipo de campo, se podrán incluir o no los códigos de la variable. En cualquier caso, el campo podrán ser modificado en el apartado de [propiedades de un campo de respuesta](#).

El campo insertado, puede moverse, dimensionarse y arrastrarse en la pantalla. También existe la posibilidad de modificar la fuente con la que se mostrarán las alternativas o se podrá escribir en el campo de respuesta. El formato de esta fuente viene definido desde [valores predefinidos](#).

5.5 Insertar elementos multimedia

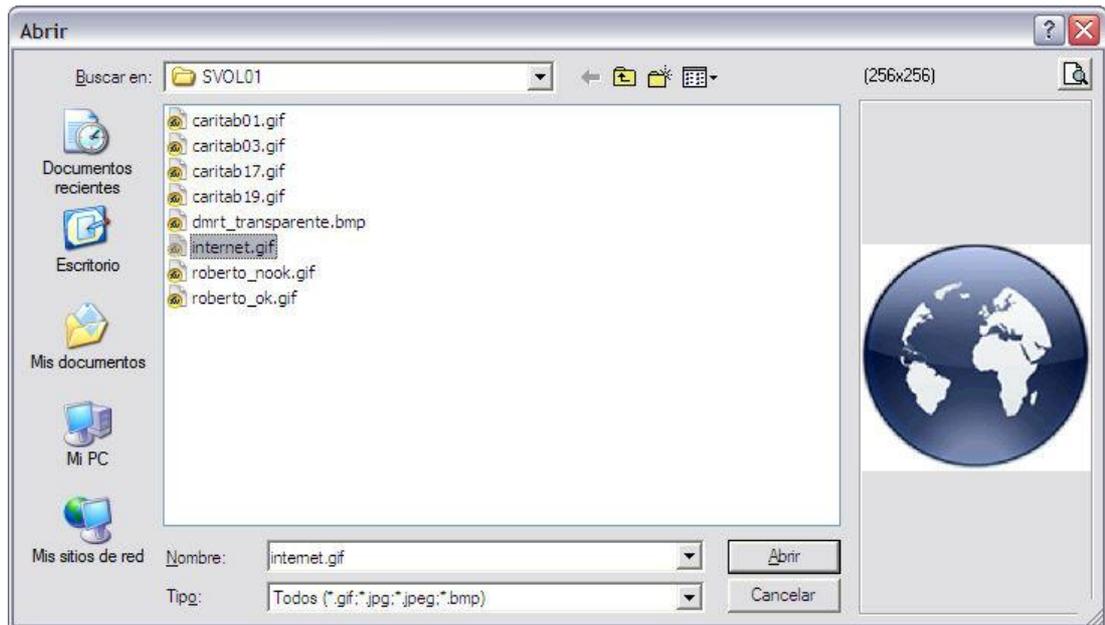
Cuatro elementos multimedia pueden ser insertados en Gándia Quest Integra:

- [Imágenes](#), de tipo jpg, gif o bmp
- [Vídeos](#), avi, wmv (sólo windows), mp4
- [Audio](#) mp3, wav, mp4, mid, wma, ogg, asf
- Listas multimedia

Los elementos multimedia nos permiten incluir imágenes, vídeos, sonidos y listas de sonidos imágenes y vídeos, disponibles para ser utilizados en el sistema como apoyo a los campos de respuesta y también como parte de la entrevista. Podemos decidir que si se cumple una condición determinada se muestre una imagen, vídeo o sonido.

Para incluir una imagen o un vídeo fijo en el cuestionario disponemos de los botones en la barra de herramienta y su funcionamiento es parejo al de un campo de respuesta.





Se busca la imagen o vídeo y se inserta, fijando posteriormente sus propiedades.

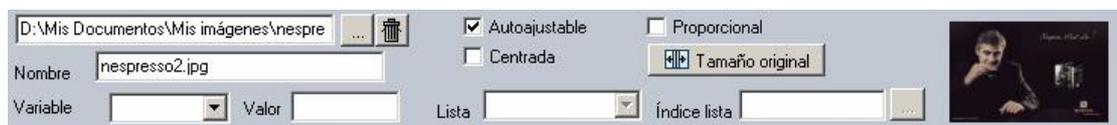
5.5.1 Insertar imagen



Esta acción se lanza utilizando el icono **Imagen** en la barra de herramientas. Tras seleccionar la imagen, ésta queda incluida en la página actual.

5.5.1.1 Propiedades de imagen

Cuando una imagen es insertada en un cuestionario, para ser mostrada tenemos las siguientes características:



- permite añadir / cambiar una imagen
- permite eliminar una imagen ya cargada
- **Autoajustable**, se ajustará al tamaño que le proporcionamos en el cuestionario. Es posible la imagen se pueda distorsionar si no se mantienen las proporciones de ancho y alto en los tamaños del componente.
- **Centrada**, centra la imagen en el tamaño proporcionado
- **Proporcional**, ajusta la imagen al mayor tamaño posible dentro del tamaño considerado manteniendo las proporciones.
- **Nombre del elemento multimedia** guarda el nombre del archivo sin ruta.
- **Variable**, selecciona la variable en la que se asignará el VALOR (mirar siguiente) establecido si se hace clic sobre la imagen
- **Valor**, expresión que se registrará en la VARIABLE (mirar anterior) si se hace clic sobre la imagen

- Lista de elementos multimedia de la que se debe cargar la imagen si se cumple la condición de índice lista
- Índice lista, condición que se debe cumplir para cargar una imagen determinada en la pregunta. El índice comienza en 1 según orden de las imágenes en la lista.
-  El botón tamaño original, hace que el panel se ajuste al tamaño original de la imagen.

Por último, cuando estamos en una página que contiene un imagen, si ésta no está seleccionada, al pasar el ratón por encima de la superficie que ocupa, muestra el tamaño del panel donde se muestra (atención porque no es el tamaño de la imagen, sino del panel contenedor de la imagen).

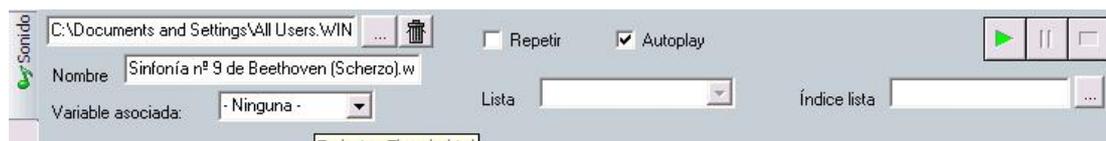
5.5.2 Insertar sonido



Esta acción se lanza utilizando el icono **Sonido** en la barra de herramientas. Tras seleccionar el componente, éste queda incluido en la página actual.

5.5.2.1 Propiedades de audio

Cuando un elemento multimedia de audio es insertado en un cuestionario, tenemos la siguientes características:



-  permite añadir / cambiar un audio
-  permite eliminar un audio ya cargado
- Ruta del fichero de audio a reproducir
- Repetir, habilita el que se reinicie continuamente el audio una vez éste ha finalizado.
- Nombre del elemento multimedia guarda el nombre del archivo sin ruta.
- Lista de elementos multimedia de la que se debe cargar la imagen si se cumple la condición de índice lista
- Índice lista, condición que se debe cumplir para cargar una imagen determinada en la pregunta. El índice comienza en 1 según orden de las imágenes en la lista.
- Variable asociada, permite que el elemento de audio se ejecute o no, dependiendo de si es filtrada la variable asociada.

5.5.3 Insertar vídeo



Esta acción se lanza utilizando el icono **Video** en la barra de herramientas. Tras seleccionar el componente, éste queda incluido en la página actual.

5.5.3.1 Propiedades de vídeo

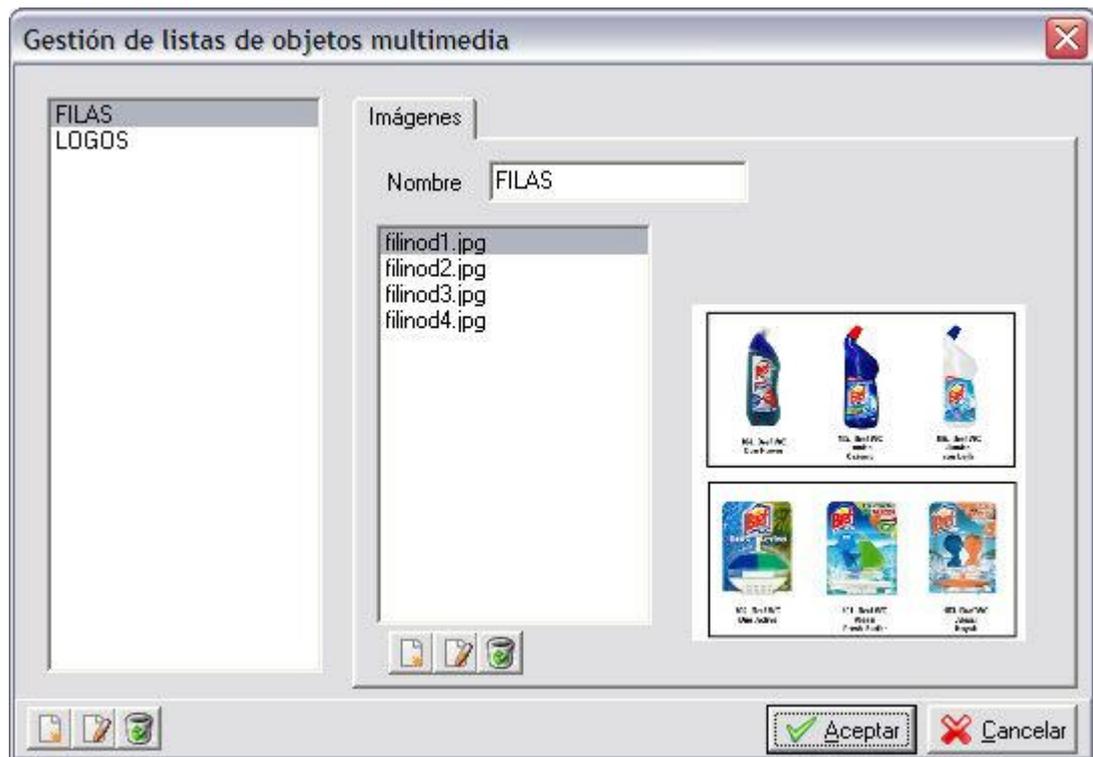
Cuando un elemento de vídeo es insertado en un cuestionario, tenemos la siguientes características:



-  permite añadir / cambiar un vídeo
-  permite eliminar un vídeo ya cargado
- Ruta del fichero de vídeo a reproducir. Nótese que sea un formato de los habituales (wma, mp4, mpg, avi) y posibilidad de eliminación del mismo
- Repetir, habilita el que se reinicie continuamente el vídeo una vez éste ha finalizado.
- Nombre del elemento multimedia guarda el nombre del archivo sin ruta.
- Lista de elementos multimedia de la que se debe cargar la imagen si se cumple la condición de índice lista
- Índice lista, condición que se debe cumplir para cargar una imagen determinada en la pregunta. El índice comienza en 1 según orden de las imágenes en la lista.
- Variable asociada, permite que el elemento de vídeo se ejecute o no, dependiendo de si es filtrada la variable asociada.

5.5.4 Insertar lista multimedia

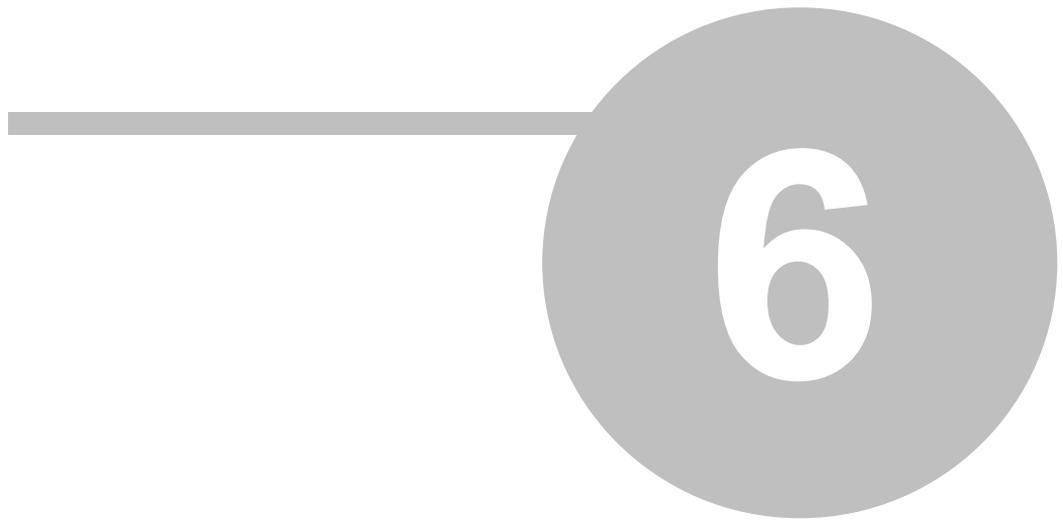
En ocasiones puede ser interesante ejecutar un vídeo o mostrar una imagen según una respuesta que se haya dado a una determinada pregunta del cuestionario. Para ello se utilizan las listas multimedia, para crear conjuntos de imágenes, vídeo o audio que se muestren según la equivalencia entre la respuesta de una pregunta y su orden en la lista.



En esta lista tenemos cuatro imágenes. Haremos que aparezca la imagen según el valor del campo ROT1. Este hecho lo marca una referencia vinculante (igual que las de las componentes de texto) del tipo Índice Lista. Esta propiedad habilita el uso de las referencias para obtener un valor que sea el índice de la imagen a mostrar.



Campos o variables (propiedades)



6 Campos o variables (propiedades)

Cada campo de respuesta tiene sus propiedades, comunes en la mayoría de los casos y específicas en otros casos. Las propiedades son:

- [Nombre del campo](#)
- [Texto extra](#)
- [Orden de los códigos en pantalla](#)
- [Códigos del campo](#)
- [Valor de Intro](#) (se presiona INTRO en un campo en el que el entrevistado no ofrece respuesta)
- [Valores permitidos](#)
- [Tamaño del campo de grabación](#) (calcular el tamaño del campo de grabación)
- [Longitud del campo](#) (parte entera y parte decimal)
- [Método](#) y [submétodo](#) de visualización del campo de respuesta
- Propiedad de [imprescindible](#)
- [Ayuda](#) específica sobre el campo de respuesta
- [Mínimo y máximo valor](#) (tipo aleatoria)

Como ejemplo, ponemos el diálogo de propiedades de un campo de un cuestionario. De variable a variable, este diálogo puede variar, dado que según tipos de campo y propiedades, se muestran u ocultan lagunas características del campo.

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P6_1

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra: Tipos de establecimiento con los que distribuyen

Códigos Referencias Valores por defecto

Saltos Filtros Controles

Rotación de grupos y de códigos

Normal Aleatorio Rotación

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Tamaño campo grabación: 18 Calcular tamaño campo grabación

Longitud: 18

Método: Botones de check (Vert.) Ver texto extra

Oculta Ocultar Habil

Imprescindible

Mostrar numeración

Ayuda

Convertir en semiabierta

?

✓ Aceptar ✗ Cancelar

6.1 Tipos de respuesta

6.1.1 Respuesta abierta

Respuesta literal del entrevistado. No existen opciones precodificadas. El entrevistador anotará el literal de la respuesta del entrevistado. Disponemos de 1 Kb (1024 caracteres) para recoger esa información. Las respuestas abiertas normalmente son de textos ([alfanuméricas](#) o [numéricas métricas](#) u [ordinales](#)) aunque también podrían serlo del resto de tipos en casos específicos.

Si se debe realizar algún tipo de control se realizará con los valores permitidos o con los [controles de campo de respuesta](#). Si el campo debe ser tratado después en codificación, se debe activar la propiedad de identificación de la variable de respuesta cerrada donde deberá ser codificada. Esto no es necesario hacerlo a priori, se puede hacer posteriormente desde Gandia BarbWin asignando como textos extra del campo a codificar -texto- el siguiente texto extra: (Variable donde se codifica: XXXX) siendo XXXX el nombre de la variable cerrada que recibirá la codificación.

6.1.2 Respuesta cerrada

Tipo de respuesta que tiene alternativas de respuesta precodificadas ([nombres de código y código](#)). El entrevistado debe escoger una o varias de las posibles respuestas que se le presentan según la respuesta cerrada sea [única](#) o [múltiple](#).

La lista de respuestas debe ser exhaustiva, de forma que si se desconoce o existe imposibilidad de codificar el conjunto completo y exhaustivo de posibles respuestas se utilizara la opción de OTROS para conseguirlo. Si este OTROS debe ser especificado literalmente nos daría pie a la denominada [respuesta semiabierta](#).

6.1.3 Respuesta semi abierta

Campos semiabiertos

Combinación de respuestas cerrada y abierta. Aquel tipo de respuesta donde existe una lista de alternativas de respuesta posibles precodificadas -[respuesta cerrada](#)- y un espacio para poder especificar una respuesta -[respuesta abierta](#)- que se supone explica o añade una alternativa de respuesta que no se encuentra expresamente entre las ofrecidas de forma precodificada.

Tipos de semiabiertas

Cualitativa

Desde la versión 2.1.1021 se incluye una novedad en la gestión de las mismas, dado que se ha creado un componente conjunto que agrupa la parte cerrada y la parte abierta de de la pregunta.

Diseño

¿Qué servicios financieros utiliza usted en su banco principal?

Código 1 Código 4

Código 2 Código 5

Código 3 Otros

Texto extra de la abierta -

Texto extra de la abierta - Otros

La pregunta que se observa en la imagen ha sido creada utilizando la nueva fórmula. Las novedades que presenta el tratamiento del componente semiabierta son varias:

- definir los códigos que se relacionan con las abiertas
- definir como se caracterizan estas abiertas (nombre, visualización, código con el que se relacionan, texto mostrado, característica de imprescindible o no)

El objetivo de este componente, es que el usuario no deba señalar el código otros, sino que al escribir en la zona abierta, señalar el código correspondiente. En el flujo de cuestionario se comporta como un todo, es decir, al alcanzar la entrevista este campo de respuesta su tratamiento es conjunto, se iluminan todos los campos y el entrevistado puede optar por señalar una respuesta cerrada o por escribir en la abierta. En este último caso, de forma simultánea queda marcada la opción cerrada relacionada con la abierta. En nuestro ejemplo, si escribimos en la primera o segunda abierta, queda marcado el código denominado OTROS.

¿Qué servicios financieros utiliza usted en su banco principal?

Código 1 Código 4

Código 2 Código 5

Código 3 Otros

Texto extra de la abierta - Otros

dsdsdfs

Texto extra de la abierta -

<< anterior 0% siguiente >>

Para que se pueda hacer una relación de 1 código cerrado a varias abiertas, la parte cerrada deberá ser múltiple.

Cuantitativa

Al igual que su "hermana" la cualitativa, se presenta en pantalla con una parte cerrada y una parte abierta. Este componente tiene utilidad tanto para por ejemplo seleccionar marcas y valorarlas en el mismo cuadro como también poder establecer una valoración y un NS/NC al mismo tiempo. Mostramos los dos ejemplos de uso gráficamente. El funcionamiento es como el de la cualitativa.

Semiabierta cuantitativa múltiple con ejemplo de valoraciones de 01 a 10 de las marcas seleccionadas.

Semiabierta cuantitativa simple

<input type="radio"/> NS/NC	<input type="text"/>
-----------------------------	----------------------

<input type="checkbox"/> marca A	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca B	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca C	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca D	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca E	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca F	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> marca G	<input type="text"/>
<input checked="" type="radio"/> Ninguna	
<input checked="" type="radio"/> NS/NC	

Valoración

Conversión a semiabiertas

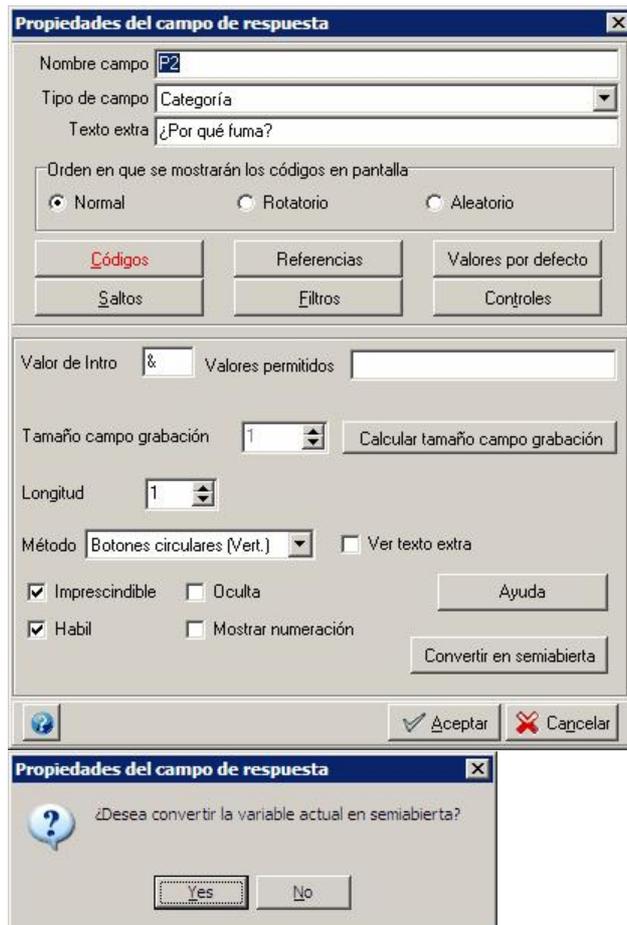
En ocasiones es necesario a partir de una estructura ya creada (cuestionarios antiguos) convertir a las nuevas semiabiertas. Dada la imposibilidad de automatizar esto, pues no hay marca específica que caracteriza a las semiabiertas antiguas, se puede hacer de forma manual.

Diseño

2. ¿Por qué fuma? (Señale el principal motivo)

<input checked="" type="radio"/> .. 1. Me gusta	<input type="radio"/> .. 4. Me quita el apetito
<input type="radio"/> .. 2. Me calma	<input type="radio"/> .. 5. Me facilita la relación social
<input type="radio"/> .. 3. Me distrae	<input type="radio"/> .. 6. Otros motivos

En una variable cerrada codifica, vemos que hay un botón en la parte inferior derecha con el texto **convertir en semiabierta** que accede al diálogo:



Al hacer clic en el botón y sí ...

Propiedades variable semiabierta

Variable para la parte cerrada

Nombre: P2

Tipo de campo: Categoría

Texto extra: ¿Por qué fuma?

Orden de los codigos:
 Normal
 Rotatorio
 Aleatorio

Método: Botones circulares (Vert.)

Valor de Intro: &

Tamaño campo grabación: 1

Ver texto extra:

Imprescindible:

Mostrar numeración:

Variable/s para la parte abierta

	Nombre	Código	Longitud	Método	Texto ...	Impre...	Carac...

Seleccionar variable

Desagrupar semiabierta

Aceptar

Cancelar

donde en el ángulo inferior podemos **seleccionar la parte abierta**, e imputar el código con el que se relaciona.

Propiedades variable semiabierta

Variable para la parte cerrada

Nombre: P2

Tipo de campo: Categoría

Texto extra: ¿Por qué fuma?

Orden de los codigos:
 Normal
 Rotatorio
 Aleatorio

Método: Botones circulares (Vert.)

Valor de Intro: &

Tamaño campo grabación: 1

Ver texto extra:

Imprescindible:

Mostrar numeración:

Variable/s para la parte abierta

	Nombre	Código	Longitud	Método	Texto ...	Impre...	Carac...
1	P2_OTROS	6	1024	Cuadro de te...	No	No	5

Seleccionar variable

Desagrupar semiabierta

Aceptar

Cancelar

Desagrupar semiabiertas

Del mismo modo, se puede desagrupar una semiabierta en parte cerrada y parte abierta, utilizando el botón **desagrupar semiabierta**.

6.2 Tipos de campo

Gandia Quest presenta los diferentes tipos de campo de respuesta que aquí se muestran

- [Categoría / Nominal](#)
- [Múltiple](#)
- [Numérica métrica](#)
- [Numérica ordinal](#)
- [Alfanumérica](#)
- [Fecha](#)
- [Hora](#)
- [Expresión aritmética](#)
- [Aleatoria](#)

6.2.1 Categoría/Nominal

El campo de categoría o nominal es un campo de respuesta única, cualitativo, donde las alternativas de respuesta están clasificadas pero no existe ningún grado de ordenación y por extensión de cuantificación en su definición. este campo puede ser dicotómico o politómico. Su expresión son los números reales enteros positivos desde 0 a 10E304.

Ejemplos de este tipo de campo pueden ser:

- SEXO (hombre=1, mujer=2)
- EDAD (de 18 a 25=1, de 26 a 35=3 , más de 35 =3)
- STATUS (alto=1, medio=2, bajo=3)

Normalmente se suele representar por un componente visual de radios, combos o lista, aunque también se puede presentar como un cuadro de edición (cuando es de respuesta abierta).

6.2.2 Múltiple

El campo múltiple es un campo de respuesta cualitativa, nominal y múltiple, donde las alternativas de respuesta están clasificadas pero no existe ningún grado de ordenación y por extensión de cuantificación en su definición. este campo puede ser dicotómico o politómico. Su expresión son los números reales enteros positivos desde 0 a 10E304.

Ejemplos de este tipo de campo pueden ser:

- SERVICIO (A=1, B=2, C=3, D=4)
- EQUIPAMIENTO (refrigerador=1, cámara=2, alarma=3, lunetas ahumadas=4)

Normalmente se suele representar por un componente visual de casillas de verificación o lista, aunque también se puede presentar como un cuadro de edición y escribir manualmente los valores de respuesta.

6.2.3 Numérica métrica

Relacionado con la escala por intervalos, métrica o de razón es una variable que recoge información numérica cuantitativa. Los posibles valores son desde $1 \cdot 10^3$ hasta $1 \cdot 10^{-3}$.

Ejemplos de este tipo de variable son:

- INGRESOS
- RENTA
- NIVEL DE VENTAS
- PORCENTAJE DE AUMENTO

6.2.4 Numérica ordinal

Relacionado con la escala ordinal es una variable que recoge información numérica cuantitativa. Los posibles valores son desde 0 hasta $1 \cdot 10^3$.

Ejemplos de este tipo de variable son:

- LUGAR QUE OCUPA EN SU PREFERENCIAS
- RANKING

6.2.5 Alfanumérica

Respuesta literal y abierta con hasta 1024 caracteres. (1 KB).

6.2.6 Fecha

Variable que recoge una fecha, expresada en el formato que utiliza el sistema.

6.2.7 Hora

Variable que recoge una hora, expresada en el formato que utiliza el sistema.

6.2.8 Expresión aritmética

Tipo de variable que realiza una expresión aritmética con otras variables del cuestionario, siempre y cuándo éstas tenga ya valor (normalmente estando situadas por delante en el flujo de cuestionario). La expresión aritmética debe retornar siempre un valor numérico y su rango de valores es el mismo que la variable numérica métrica.

6.2.9 Aleatoria

Tipo de variable especial que retorna un valor entre 0 y 1000. Se puede asimilar a una variable de tipo ordinal o métrico.

6.3 Nombre del campo

El nombre del campo es una cadena alfanumérica de hasta 20 caracteres (sin espacios en blanco) que identifica el campo de respuesta en la tabla de datos. No puede contener símbolos extraños, admite de la A hasta la Z y el _ como símbolo de unión.

6.4 Texto extra

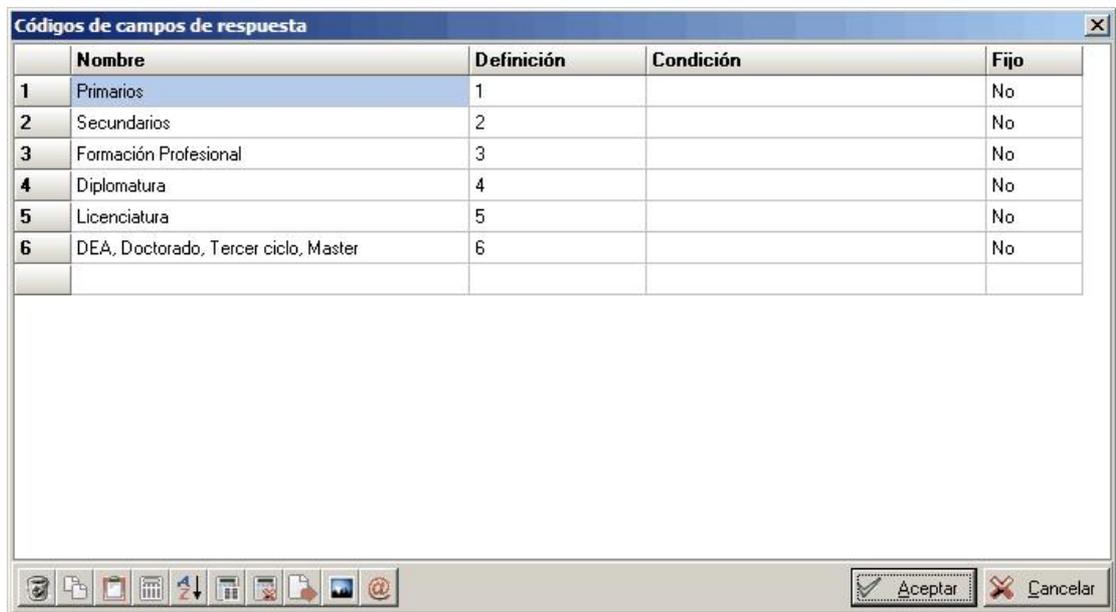
Descriptivo del campo de respuesta. En ocasiones se puede imprimir en el cuestionario si se utiliza el submétodo adecuado a ello. Su longitud es de hasta 255 caracteres.

6.5 Códigos

En el apartado de códigos se definen las diferentes alternativas de respuesta que se presentarán al entrevistado. Un código queda definido por un texto de hasta 255 caracteres y un valor numérico que será grabado en la tabla de datos si el entrevistado elige esa alternativa de respuesta. Además, se puede mostrar en lugar o junto con el texto del código, una [imagen](#) que represente el mismo.

La lógica del cuestionario llevará al entrevistado a leer (o no) las alternativas que se presentan y al entrevistado a escoger una de ellas. Con el ratón se marcará aquella respuesta del entrevistado (o se anotará el valor o idea transmitida).

Para diseñar los códigos de un campo se accederá al apartado de códigos donde se muestra una ventana como la de la imagen con las siguientes características:



Podemos observar que existen cuatro columnas en la tabla que se muestra:

- nombre del código, texto que se muestra en pantalla
- definición o valor del código, valor que se graba en la base de datos
- [condición para que se muestre el código](#)
- ubicación fija en listas aleatorias; el valor sí implica que queda fijo al final, y el valor no implica que es un texto que rotará junto con el resto de los que tengan el valor no.

6.5.1 Condiciones en los códigos

Ver también [Sintaxis de las condiciones](#)

En ocasiones necesitamos que algunas alternativas de la lista de respuesta se muestren o no en función de que se hayan cumplido o no algunas condiciones anteriores sobre otros campos de respuesta. En este apartado, a cada código se le puede imputar un condición para que se

muestre.

Un ejemplo podría ser ante una lista de notoriedad de marcas, mostrar en las respuestas sugeridas todas aquellas que no han sido señaladas de forma espontánea en una lista anterior. A cada código le tendríamos que imputar la condición de que no hubiera sido señalado antes para que se mostrara. Suponiendo que la lista de notoriedad espontánea sea un campo de respuesta denominado P5_1 y que la alternativa tiene código 7, la condición para que se mostrara la alternativa de respuesta será No P5_1=7.

Existen unos botones que nos ayuda a redactar este tipo de condiciones de forma muy cómoda si la condición se repite en todos los códigos de igual forma con la única variación del valor del código.

6.5.2 Imágenes en los códigos

Las variables de tipo simple o múltiple que sean mostradas como radios o checks, puede asociar una imagen a cada código. Se da la posibilidad de fijar el tamaño (las imágenes deben proporcionalizarse a ese tamaño, pues se mostrarán todas iguales), de mostrar o no el texto y de centrar o no la imagen.



Pueden existir códigos sin imágenes, y en este caso siempre aparecería el texto.



6.5.3 Códigos excluyentes

Desde la versión 2.1.1021 puede utilizarse esta nueva propiedad que evita tener que programar los controles de exclusión. Visualmente, queda explícito con el uso de círculo m(radio-button) o casilla de verificación (check).

Texto de la pregunta

The form contains six radio buttons arranged in two columns:

- Left column: Código 1, Código 2, Código 3
- Right column: Código 4, Código 5, Código 6

En el ejemplo que aquí mostramos, los códigos 1, 3 y 5 son excluyentes con el resto. Sólo podría marcarse 1 de ellos. Sin embargo si marcamos el 2,4, o 6, pueden acumularse en una múltiple.

6.5.4 Enlaces en los códigos

Una variable codificada puede tener su codificación enlazada con otra. esto permite una gestión más ágil, dado que cambiando la primaria, cambian todas las vinculadas. Desafortunadamente, no se pueden utilizar condiciones en estas codificaciones, dado que esta característica hace diferentes las codificaciones. Para enlazar, hacerlo desde la propia. codificación ...

Códigos de campos de respuesta				
	Nombre	Definición	Condición	Fijo
1	.. 1. Sí, fumo actualmente	1		No
2	.. 2. He fumado anteriormente, pero ya no fumo	2		No
3	.. 3. No he fumado ni fumo	3		No

Enlazada con: P1

Aceptar Cancelar

Para desenlazar ...

Códigos de campos de respuesta				
	Nombre	Definición	Condición	Fijo
1	.. 1. Sí, fumo actualmente	1		No
2	.. 2. He fumado anteriormente, pero ya no fumo	2		No
3	.. 3. No he fumado ni fumo	3		No

Enlazada con: [No enlazada]

Aceptar Cancelar

Al aceptar queda vacío el enlace, quedando la copia de los códigos originales.

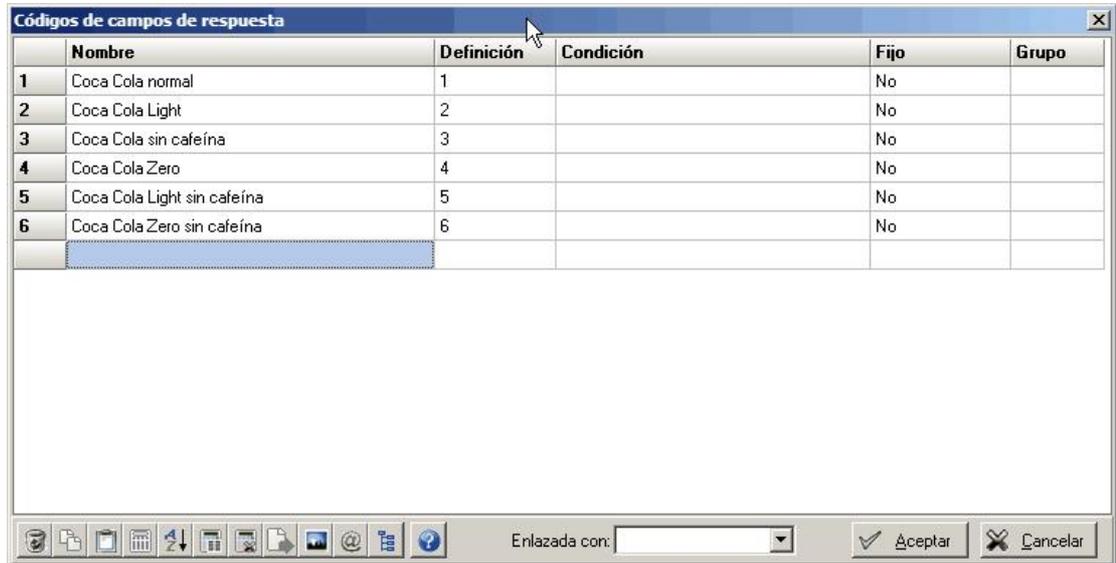
6.5.5 Grupos de códigos

Desde la versión 2.1.1208, se añade una nueva funcionalidad que modifica la forma en la que los códigos se presentan en pantalla. En el diálogo de códigos de la variable, se añade un nuevo icono  que da acceso a lo que denominaremos grupos de códigos. Un **grupo de códigos en una entidad** que bajo un texto (no seleccionable) agrupa una serie de códigos existentes en la variable.

La entidad **grupo de código** podrá tener orden (fijo por arriba, fijo por abajo, en su lugar, aleatorio) y los códigos que forman parte de ella, podrán a su vez tener también las mismas posibilidades de orden. Un grupo de códigos puede ser creado, editado y gestionado desde su propio diálogo.

Crear grupo de códigos

Al hacer clic sobre el botón  se accede a un diálogo donde con la forma tradicional de un registro por fila, creamos los diferentes grupos de códigos que deseemos. El nombre del grupo será el texto que aparecerá listado en el campo de respuesta.



Supongamos la codificación mostrada en la imagen anterior, que nos da pie a poder crear un grupo de códigos que es Coca Cola. Todas las entradas en la lista son referencias de la misma marca y todas son bebidas de cola. Accedemos al diálogo de gestión de grupos y creamos el grupo denominado Coca Cola.



Observamos que en la parte derecha hay una nueva columna cuyo título es Grupo, donde si existen grupos aparecerá el número de grupo al que pertenece cada código y en su defecto (si no hay pertenencia a grupo) un 0 y posteriormente, asignamos a todos los códigos el valor 1 que indica la pertenencia al grupo.

	Nombre	Definición	Condición	Fijo	Grupo
1	Coca Cola normal	1		No	1
2	Coca Cola Light	2		No	1
3	Coca Cola sin cafeína	3		No	1
4	Coca Cola Zero	4		No	1
5	Coca Cola Light sin cafeína	5		No	1
6	Coca Cola Zero sin cafeína	6		No	1

Enlazada con:

Aceptar Cancelar

Gestionar grupos de códigos (editar, modificar, borrar)

Para poder gestionar los grupos, accedemos al diálogo de grupos y podemos cambiar el nombre,, condición de aparición y/o orden de aparición.

En cuanto al orden de aparición:

- Fijo = No; el grupo rota de forma aleatoria.
- Fijo por abajo; el grupo saldrá fijo siempre abajo (al final de la lista). Caso de haber más grupos fijos se respeta el orden de la lista.
- Fijo por arriba; el grupo saldrá fijo siempre arriba (al inicio de la lista). Caso de haber más grupos fijos se respeta el orden de la lista.
- En su posición; el grupo saldrá en su posición en la lista respetando el criterio explicado anteriormente.

Pertenencia al grupo

La pertenencia al grupo queda declarada con la edición de la columna GRUPO en la rejilla de códigos. Esta columna se ha añadido también en las [herramientas de flujo](#).

6.6 Rotación de grupos y códigos



Desde la versión 2.1.1208 se ha eliminado la posibilidad de ordenar los códigos de modo rotatorio, pues se han incrementado las posibilidades de rotación a partir de los nuevos grupos de códigos.

Este panel muestra las diferentes formas en las que se puede presentar el listado de alternativas de respuesta cerradas en un campo de respuesta.

- Normal, presenta la lista de respuestas tal como ha sido introducida en [códigos de un campo](#)
- Aleatorio, presenta la lista de respuestas de forma aleatoria, exceptuando los códigos marcados como fijos en los [códigos de un campo](#) que siempre aparecen al final.
- Rotación, permite asignar la rotación de una variable anterior y/o una rotación específica

condicionada.

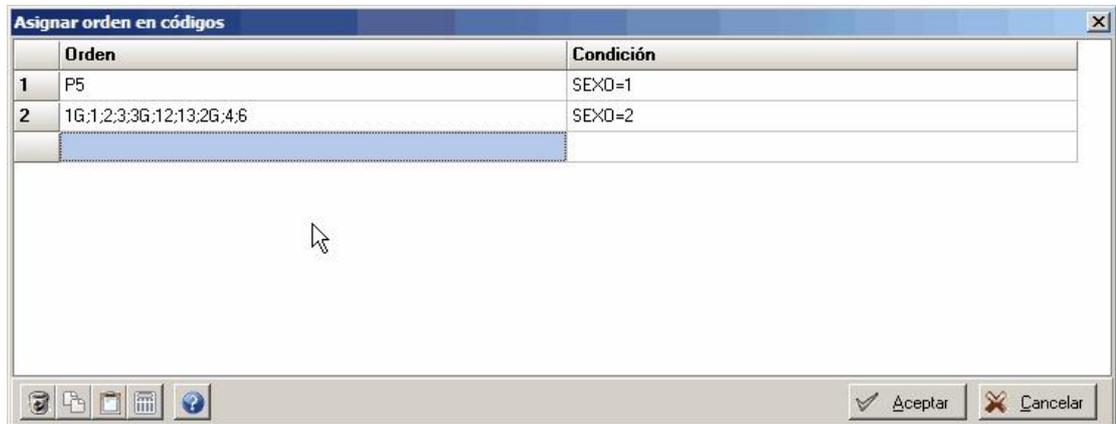
A partir de la nueva funcionalidad de grupos de códigos, se ofrece la posibilidad de asignar una rotación deseada si se cumple una condición determinada. El uso de rotaciones forzadas es incompatible con otro tipo de rotaciones y sólo se ejecuta si es posible dada la estructura de los códigos de la variable.

Rotación forzada de códigos

Denominamos rotación forzada de códigos al hecho de que el diseñador de cuestionarios aplique una rotación creada por él si se cumple una condición determinada. La rotación puede ser de dos tipos:

1. **Nombre de variable**, lo que implica que muestra la misma rotación que en otra variable. Por ejemplo P5, muestra en la variable actual los códigos del campo P5.
2. **Escribir una rotación** indicando los grupos y códigos como se deben mostrar. Por ejemplo, la cadena guardada **1G;1;2;3;3G;12;13;2G;4;6** muestra el texto del grupo 1, los códigos 1, 2 y 3, el texto del grupo 3, los códigos 12 y 13 y el título del grupo 2 con los códigos 4 y 6.

En ambos casos, tras la elección de la cadena de rotación, se evaluarán las condiciones de los grupos y códigos a mostrar.



Criterio de rotación de códigos en las preguntas

Cuando debemos hacer una ordenación, el proceso que se sigue es el siguiente

- 1) Se busca la existencia de ordenación guardada (ya se ha pasado por esa variable antes) y si es correcta.
- 2) En caso de no existir o no ser correcta, recupera la rotación forzada.
- 3) Si la rotación forzada no existe o no es válida, se genera una nueva rotación según grupos de códigos y códigos.
 - obtiene los grupos que no son fijos (los que rotan, no incluye los fijos por delante y por detrás);
 - anota la posición de los grupos "en su posición";
 - reordena los restantes;
 - añade los fijos "en su posición";
 - añade los fijos "al inicio" y los fijos "al final";
 este proceso se realiza para cada grupo, repitiendo el mismo proceso para los códigos dentro de cada grupo. El resultado de este proceso es
- 4) Con la cadena de ordenación que se obtenga de los tres pasos anteriores...
 - recorremos grupo a grupo y código a código y eliminamos los que no cumplen la

condición

Guardado de rotación de códigos

Tanto en Integra Online como en Capinet, al utilizar la ordenación de códigos (con grupos o no) se genera una tabla de datos con las ordenaciones de cada campo de respuesta ordenado de forma diferente al normal. Esta tabla puede descargarse desde el módulo de consultas de Integra Online en su apartado de ficheros.

6.7 Valor de "INTRO"

Valor que se grabará si entrevistador o entrevistado presionan INTRO (Enter) sin elegir ninguna de las alternativas de respuesta que se ofrecen. Este valor se grabará tanto en componentes de tipo lista (cerrados) como en componentes abiertos (cuadros de texto y/o edición).

En ocasiones se utiliza para grabar una constante o en otros casos para grabar en las respuestas un 0 cuando no hay respuesta.

6.8 Valores permitidos

Listado de valores que son permitidos en una variable abierta. La lista de valores se escribirá separando los valores individuales con el símbolo ; y pudiendo incluir intervalos de valores con el símbolo _.

Ejemplos:

- 1;9;11;100_123;299
- 1_10
- 0;5_10
- 5_10;109;100_200

6.9 Tamaño del campo

Número de caracteres máximo que admite el componente visual elegido. Normalmente sólo es válido en los componentes visuales que permiten escribir (cuadros de edición) aunque también controla cuando se asigna un [valor por defecto](#) proveniente de una tabla auxiliar.

6.9.1 Calcular tamaño de campo

Botón que permite calcular de forma automática el tamaño máximo del campo de grabación necesario según los códigos establecido y a partir de la longitud establecida en el campo. Normalmente el tamaño de grabación y la longitud del campo se modifican de forma simultánea, pero ante cuestionarios antiguos importados de otras aplicaciones (Gandia Cati / Gandia Capi / Gandia Hapinova) pueden existir diferencias.

6.10 Longitud del campo

Número de caracteres que permite como entrada el campo. En el caso de una variable [numérica métrica](#) esta longitud se divide entre parte entera y decimal y ambas sumadas más el separador decimal, resultarán en el [tamaño de grabación](#) necesario.

Consideraciones:

- Una variable alfanumérica puede tener hasta 1024 caracteres

- Una variable múltiple necesitará tanta longitud como caracteres necesarios para escribir todos los códigos más tantos caracteres como nº de códigos menos 1 (los ; necesarios para separarlos).
- Vigilar el tamaño de campo y longitud para datos que provengan de tablas externas.

6.11 Visualización de campos de respuesta

Métodos de componente visual

Diferentes propuestas que se habilitan para obtener una respuesta del entrevistado.

- Método 0 - [cuadros de edición](#)
- Método 1 - [radio button](#) (categoría / nominal) o [check list](#) (múltiples)
- Método 2 - [combo lista desplegable](#)
- Método 3 - [lista para selección múltiple](#)

6.11.1 Método cuadro de edición

El método cuadro de edición presenta un recuadro donde se habilita la escritura para poder dar respuestas abiertas. El hecho de ser abiertas no inhabilita el que se puedan realizar controles sobre valores (mediante [controles](#) o [valores permitidos](#)).

Algunos comentarios sobre los cuadros de edición:

- Si escribimos valores múltiples, el ; será el separador de valores.
- Si escribimos respuestas abiertas como por ejemplo marcas, es conveniente separar las diferentes marcas con el ; de forma que luego el programa Gandia Codi pueda leer y considerar las diferentes marcas como cadenas diferentes. Es decir, el ; se utilizaría como separador de ideas.
- Para hacer recuadros de texto de más d de una línea, utilizar el submétodo 2 o el 3.

Diseño

@1 @2 ¿Sería tan amable de indicarme un correo electrónico donde le pudiéramos remitir un enlace a los resultados del estudio?

Escriba su e-mail para recibir resultados...

6.11.2 Método respuesta única (marcadores)

El método de radio button es bastante habitual en las aplicaciones Windows. Habilita al usuario a realizar una selección única de entre una lista de alternativas en vertical u horizontal. El marcado de una alternativa produce el desmarcado de otra alternativa, por lo que se utiliza en campos de respuesta catalogados como [categoría o nominales](#).

- Para seleccionar una alternativa, clic en la elegida.
- Para eliminar la selección de la alternativa, se vuelve a realizar clic sobre la misma.

Diseño

A su juicio, usted cree que la gestión por categorías ha hecho a los distribuidores y fabricantes (Respuesta múltiple)...

- Más responsables con las preferencias de los consumidores
- Más responsables con la competencia
- Más dispuestos a trabajar junto a los "partners"
- Más fáciles de valorar y evaluar

6.11.3 Método respuesta múltiple (marcadores)

El método de check list es bastante habitual en las aplicaciones Windows. Habilita al usuario a realizar una selección múltiple de entre una lista de alternativas en vertical u horizontal. El marcado de una alternativa no produce el desmarcado de otra alternativa, por lo que se utiliza en campos de respuesta catalogados como [múltiples](#).

- Para seleccionar una alternativa, clic en la elegida.
- Para eliminar la selección de la alternativa, se vuelve a realizar clic sobre la misma.

Diseño

¿Con qué tipo de superficie distribuyen ustedes en España y Portugal?

- Hipermercados
- Supermercados de entre 1000 y 2500 m2
- Supermercados de entre 400 y 999 m2
- Supermercados de entre 100 y 399 m2
- Libreservicio (menor a 100 m2)
- Tiendas tradicionales



6.11.4 Método combo (lista desplegable)

El método de combo o lista desplegable es bastante habitual en las aplicaciones Windows. Habilita al usuario a realizar una selección única de entre una lista de alternativas. El marcado de una alternativa produce el desmarcado de otra alternativa, por lo que se utiliza en campos de respuesta catalogados como [categoría o nominales](#).

- Para seleccionar una alternativa, clic en la elegida.
- Para eliminar la selección de la alternativa, seleccione otra alternativa.



¿Existen en su empresa grupos de trabajo creados *ad hoc*" para trabajar en el ámbito de la implantación de la gestión por categorías, (Respuesta única)?.

Sí, sus miembros sólo se dedican a planificar estratégicamente la implantación del proceso
 Sí, sus miembros sólo se dedican a planificar estratégicamente la implantación del proceso
 Sí, sus miembros no se dedican plenamente (a tiempo completo) al desarrollo del proceso
 Lo desconozco
 No, no existen

¿En qué ámbito funcional de su empresa se encuadran los grupos de trabajo en la gestión por categorías, (Respuesta única)?.

Alta dirección Dirección de producto Area de Comunicación
 Dirección de Marketing Area de Compras Departamento Comercial
 Departamento financiero Area de Merchandising Trade Marketing
 Dirección de marca Area de Logística Otros ámbitos (especificar)

Especificar otros

6.11.5 Método lista

El método de lista múltiple es bastante habitual en las aplicaciones Windows. Habilita al usuario a realizar una selección múltiple de entre una lista de alternativas. El marcado de una alternativa no produce el desmarcado de otra alternativa, por lo que se utiliza en campos de respuesta catalogados como [múltiples](#).

- Para seleccionar una alternativa, clic en la elegida.
- Si se quiere seleccionar otra alternativa Ctrl + clic en la alternativa elegida.
- Si se quiere marcar un rango de alternativas Shift + clic en última alternativa del rango.
- Para eliminar la selección de la alternativa, se vuelve a realizar clic sobre la misma.

Diseño

¿Existen en su empresa grupos de trabajo creados *ad hoc*" para trabajar en el ámbito de la implantación de la gestión por categorías, (Respuesta única)?

Sí, sus miembros sólo se dedican a planificar estratégicamente la implantación del proceso
 Sí, sus miembros no se dedican plenamente (a tiempo completo) al desarrollo del proceso
 Lo desconozco
 No, no existen

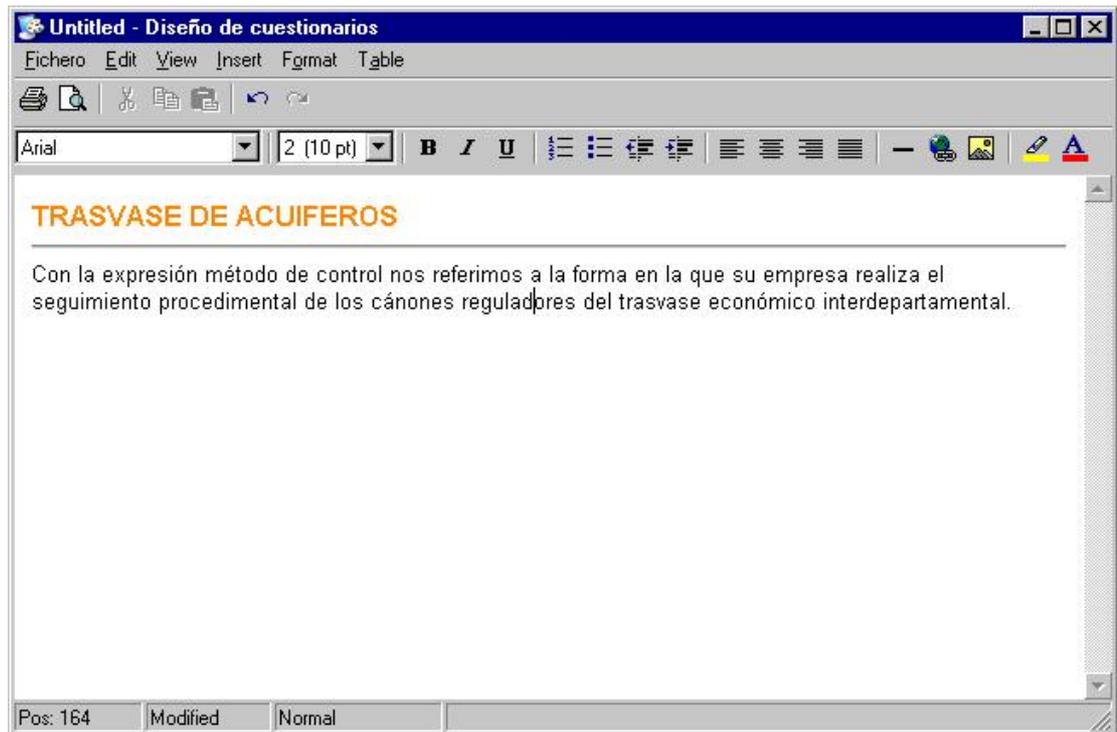
¿En qué ámbito funcional de su empresa se encuadran los grupos de trabajo en la gestión por categorías, (Respuesta única)?

<input type="radio"/> Alta dirección	<input type="radio"/> Dirección de producto	<input type="radio"/> Área de Comunicación
<input type="radio"/> Dirección de Marketing	<input type="radio"/> Área de Compras	<input type="radio"/> Departamento Comercial
<input type="radio"/> Departamento financiero	<input type="radio"/> Área de Merchandising	<input type="radio"/> Trade Marketing
<input type="radio"/> Dirección de marca	<input type="radio"/> Área de Logística	<input type="radio"/> Otros ámbitos (especificar)

Especificar otros

6.12 Ayuda al entrevistado en el campo

En este apartado, el diseñador escribe la ayuda específica que crea oportuna para el entrevistado. La ayuda está escrita en HTML. Cuando el entrevistado solicita ayuda puntual, se muestra una ventana en el navegador con la información diseñada. Esta ayuda puede llevar enlaces a otras páginas, formato HTML e imágenes.



6.13 Mínimo y máximo valor aleatorio

Ante un campo de respuesta de tipo aleatorio, establecemos el máximo y mínimo valor que se puede obtener en el campo. Establece el límite de rango del campo.

6.14 Indicador de campo imprescindible

Propiedad que otorga al campo la imposibilidad de quedar sin respuesta de entre las alternativas elegidas. Si no se elige una de las respuestas codificadas en el campo de respuesta, el sistema ofrece un error que indica la necesidad de obtener una respuesta, no dejando que continúe la entrevista hasta que se obtenga la misma.

6.15 Indicador de campo de cuota

Etiqueta que muestra que un campo de respuesta está definido como de cuota, pues alguna de las condiciones definidas en las cuotas lo tienen referenciado.

6.16 Indicador de campo de bloque

Indicador de que el campo de respuesta pertenece a un bloque de preguntas de tipo:

- [Batería](#)
- [Cuadro](#)
- [Carrusel](#)

6.17 Mostrar numeración

Para facilitar la tarea al entrevistador, se permite que se pueda definir una nueva propiedad de variable. En modo de entrevista disponiendo de la última versión del diseñador, las listas de códigos en radio-buttons o check groups pueden listar el orden que ocupan. Este número facilita a los entrevistadores la utilización del teclado numérico para agilizar la grabación. El número impreso [1] es independiente del código de la variable, por lo que no se ve afectado por la rotación o aleatorización de ítems. Mostramos un ejemplo sin numeración y con numeración.

¿Qué servicios financieros utiliza usted en su banco principal?

<input checked="" type="checkbox"/> Código 1	<input type="checkbox"/> Código 4
<input checked="" type="checkbox"/> Código 2	<input type="checkbox"/> Código 5
<input type="checkbox"/> Código 3	<input checked="" type="checkbox"/> Otros

¿Qué servicios financieros utiliza usted en su banco principal?

<input checked="" type="checkbox"/> [1] Código 1	<input type="checkbox"/> [4] Código 4
<input checked="" type="checkbox"/> [2] Código 2	<input type="checkbox"/> [5] Código 5
<input type="checkbox"/> [3] Código 3	<input checked="" type="checkbox"/> [6] Otros

Recordamos que para la grabación de listas extensas en online se puede utilizar las combinaciones de May, Ctrl, Alt y AltGr, para grabar los valores 10, 11... o 21, 22... o 31, 32... o 41, 42 ... respectivamente. Siempre se debe utilizar combinado con los números del teclado numérico, dado que los números del teclado alfanumérico en algunos casos tienen asignado por defecto ya un valor.

6.18 Variable oculta

Propiedad que habilita que la variable se rellene, pero no sea visualmente efectiva, es decir, no se muestra en la entrevista. Puede tener filtros y controles pero no saltos.

La variable puede ser oculta siempre (si se marca el check de la propiedad) o hacerse visible (mostrarse, no permanecer oculta) si se cumple una condición. Este ejemplo es el más habitual, hacer que una pregunta se muestre solo en pantalla (el texto con las referencias y el campo con esta propiedad) si se cumple una determinada condición.

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P5A

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra:

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla:

Normal Rotatorio Aleatorio

Códigos Referencias Valores por defecto

Saltos Filtros Controles

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Tamaño campo grabación: 76 Calcular tamaño campo grabación

Longitud: 76

Método: Botones de check (Vert.) Ver texto extra

Oculta Ocultar Habilitar

Imprescindible Ayuda

Mostrar numeración Convertir en semiabierto

Aceptar Cancelar

6.19 Variable hábil

Propiedad de la variable que permite sea visualmente efectiva en el cuestionario, pero sin posibilidad de modificación para el entrevistador/entrevistado. Esta visibilidad se puede hacer mediante condición.

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P5A

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra:

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla:

Normal Rotatorio Aleatorio

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Tamaño campo grabación: 76

Longitud: 76

Método: Botones de check (Vert.) Ver texto extra

Ocultar Habilitar

Imprescindible

Mostrar numeración



Flujo lógico de un cuestionario (propiedades)



7 Flujo lógico de un cuestionario (propiedades)

Denominamos flujo lógico al camino que toma el cuestionario a partir de las respuestas que se van dando en el mismo. Incluimos en este paquete de propiedades:

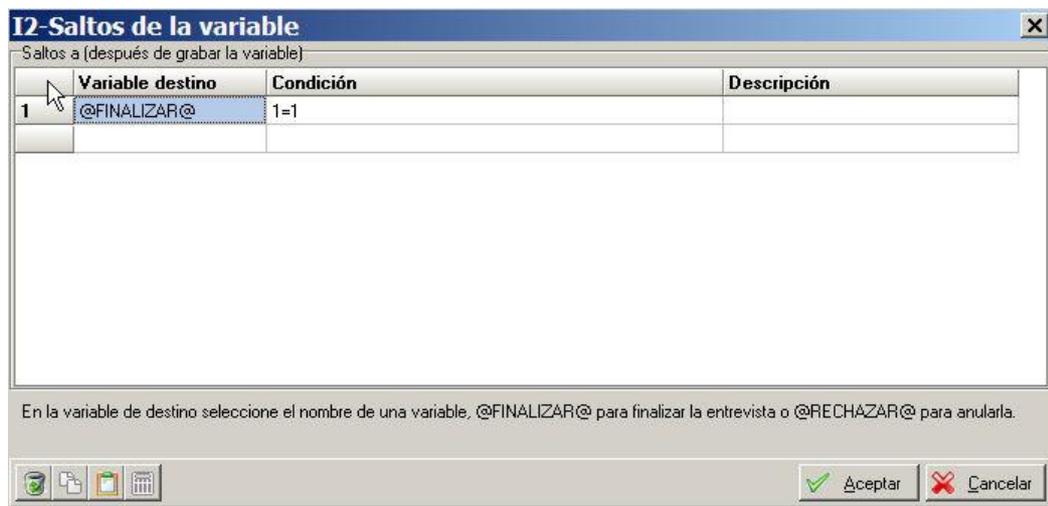
- [Saltos](#)
- [Filtros](#)
- [Controles](#)
- [Referencias](#)
- [Valores por defecto](#)

Todos estos valores imputados o condiciones a cumplir diferencian la rutina lógica que sigue un cuestionario. En general dependen del tipo de variable para poder estar disponibles o no.

7.1 Saltos, skips en un cuestionario

El salto es un control que afecta al flujo del cuestionario. Un salto viene expresado por una variable de destino y una condición a cumplir para que se cumpla el salto. Para conocer como escribir las condiciones, visitar la sección de [sintaxis de las condiciones](#). El salto se ejecuta siempre tras ser contestado el campo de respuesta al que está asignado. Si se necesita evaluar alguna condición antes de que se conteste el campo de respuesta, estaríamos hablando de un [filtro](#).

Un campo de respuesta puede tener uno o más saltos. Su evaluación se realiza de forma correlativa, y cuando un salto recibe una respuesta afirmativa (se cumple la condición) deja de evaluar el resto de saltos.



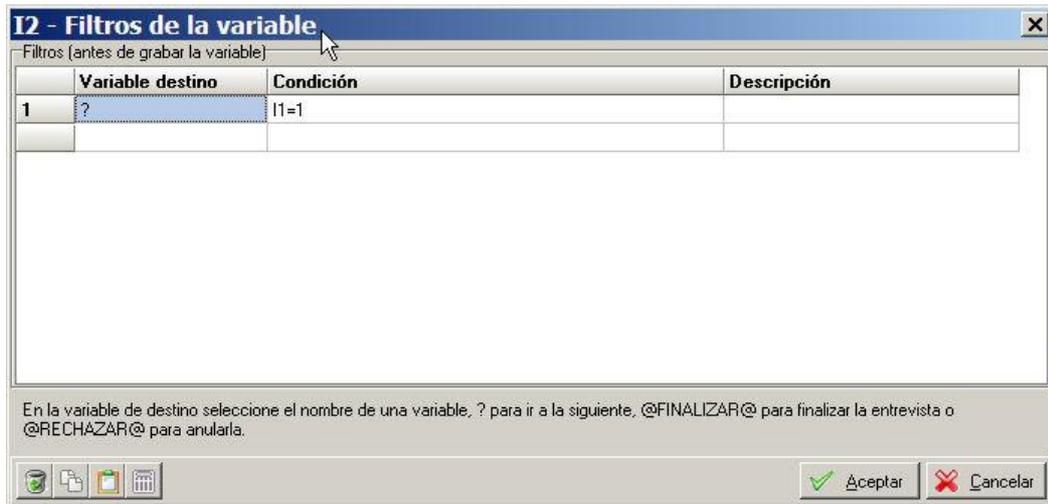
Los saltos pueden incluirse de forma individual accediendo a las [propiedades del campo de respuesta](#) y a la sección de saltos o pueden incluirse de forma conjunta (a varias variables a la vez el mismo salto) desde la opción de [inserción conjunta de controles](#). A cada salto se le puede incluir una descripción.

Sólo desde variables ocultas no se pueden hacer saltos.

7.2 Filtros, filters en un cuestionario

El filtro es un control que afecta al flujo del cuestionario. Un filtro viene expresado por una variable de destino (si es la siguiente se facilita la escritura utilizando el símbolo ? y una condición a cumplir para que se cumpla el filtro. Para conocer como escribir las condiciones, visitar la sección de [sintaxis de las condiciones](#). El filtro se ejecuta siempre antes de ser contestado el campo de respuesta al que está asignado. Si se necesita evaluar alguna condición tras contestar un campo de respuesta el campo de respuesta, estaríamos hablando de un [salto](#).

Un campo de respuesta puede tener uno o más filtros. Su evaluación se realiza de forma correlativa, y cuando un filtro recibe una respuesta afirmativa (se cumple la condición) deja de evaluar el resto de filtros.



Los saltos pueden incluirse de forma individual accediendo a las [propiedades del campo de respuesta](#) y a la sección de filtros o pueden incluirse de forma conjunta (a varias variables a la vez el mismo filtro) desde la opción de [inserción conjunta de controles](#).

Puede ser incluido un texto que sustituye a la expresión del filtro para que se escriba en el cuestionario en Microsoft Word (c). Este texto es la instrucción a seguir por el entrevistador si pasa ese cuestionario en papel.

7.3 Controles, consistencia en un cuestionario

El control es un elemento que afecta al flujo del cuestionario, de forma que advierte o impide respuestas que pudieran ser consideradas inconsistentes; la expresión que se controla es la que produce el mensaje de control. El control se basa en la redacción de condiciones (ver [Sintaxis de las condiciones](#)) que adviertan o impidan la respuesta al campo en que se ha asignado el control. El control se realiza tras la respuesta al campo en el que ha sido asignado. Las condiciones establecidas en el control pueden ser sobre el propio campo de respuesta al que ha sido asignado o sobre otros campos de respuesta siempre anteriores en el flujo del cuestionario.

Dos son las acciones que se pueden producir ante el cumplimiento de un control:

- Advertir, muestra el mensaje de texto asociado a la condición que se ha cumplido. El respondiente recibe un "warning" que al ser aceptado le permite seguir adelante. Con ESC o flecha de página anterior en la entrevista, podría volver atrás y modificar el "error" cometido.

- No admitir, muestra el mensaje asociado y se muestra un "warning" pero que al ser aceptado mantiene al respondiente en el mismo caso y no dejará que avance hasta que se modifique la respuesta que ha provocado el error. Con ESC o flecha de página anterior en la entrevista, podría volver atrás y modificar el "error" cometido.



Los controles pueden incluirse de forma individual accediendo a las [propiedades del campo de respuesta](#) y a la sección de controles o pueden incluirse de forma conjunta (a varias variables a la vez el mismo control) desde la opción de [inserción conjunta de controles](#).

Puede ser incluido un texto que sustituye a la expresión del salto para que se escriba en el cuestionario en Microsoft Word (c). Este texto es la instrucción a seguir por el entrevistador si pasa ese cuestionario en papel.

7.4 Funcionalidades especiales

Un salto o un filtro se puede dirigir a:

- ?, siguiente campo posible (+2), sea cuál sea su nombre. Salta uno y se sitúa en el siguiente.
- @FINALIZAR@, el destino es finalizar la entrevista con éxito, es decir, contabilizando en cuota si la hay.
- @RECHAZAR@, el destino es rechazar la entrevista. Por otro lado, en el apartado de descripción ponemos un código de incidencia particular del estudio (de 100 en adelante, ver incidencias particulares del estudio), ésta se anotará como tal. (sólo funcional en CatiNet)
- @MODETEL@, implica acceso a la modificación del teléfono actual. Si hay dialer integrado existirá la posibilidad de, sin salir de la entrevista, volver a llamar al nuevo nº de teléfono. (sólo funcional en CatiNet)
- @APLAZAR@, implica un aplazamiento de la entrevista en ese punto (sólo funcional en CapiNet).

7.5 Referencias

Un campo de respuesta puede tener como referencia una tabla auxiliar importada al cuestionario. Cuando el flujo del cuestionario alcanza este campo, se despliega la tabla en pantalla y el entrevistador o entrevistado eligen de esa tabla la alternativa deseada. La diferencia entre una codificación normal y una por tabla auxiliar es que las alternativas se presentan de forma tabular y con más de una columna.

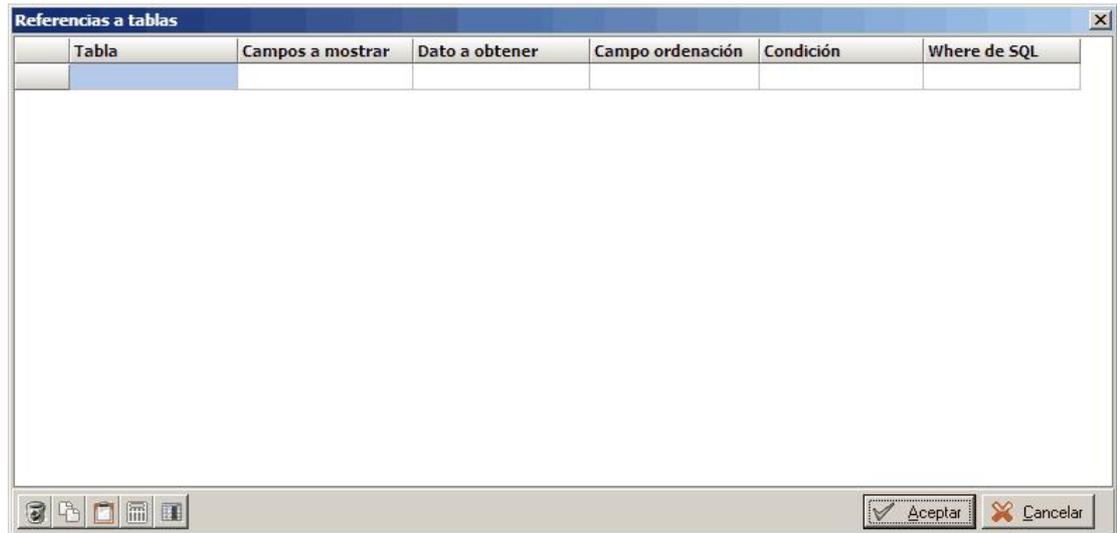
La referencia se basa en definir un campo de tabla por el que se ordena la tabla auxiliar al

mostrarse en pantalla y cuál es el dato que se grabará en la tabla de datos cuando se elija la alternativa deseada y las condiciones que deben cumplirse para que exista la posibilidad de esa referencia (condiciones sobre respuestas al cuestionario) y para los datos que se mostrarán de la tabla auxiliar (where de la SQL sobre la tabla auxiliar).

En la condición SQL se escribe lo que sería la WHERE. En el ejemplo que ponemos, decimos que el valor del campo provincia de la tabla auxiliar deberá ser igual al valor del campo P5 del cuestionario.

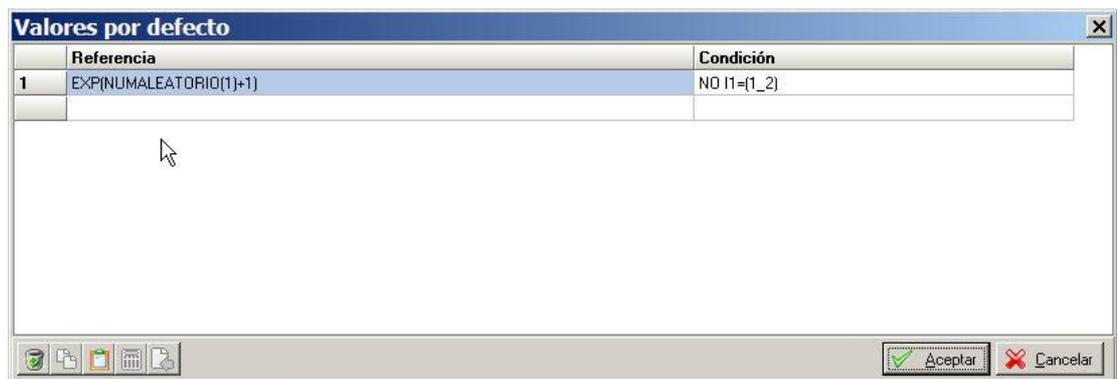
Otros ejemplos podrían ser...

- $A \geq B$, el campo A de la tabla auxiliar mayor o igual que el campo B de la tabla auxiliar
- A between 1 and 5, el campo A



7.6 Valor por defecto

Valor que se grabará en el campo de respuesta cuando el flujo del cuestionario alcance el campo que lo contiene. Este valor puede ser modificado en la pantalla si el campo de respuesta es visual.



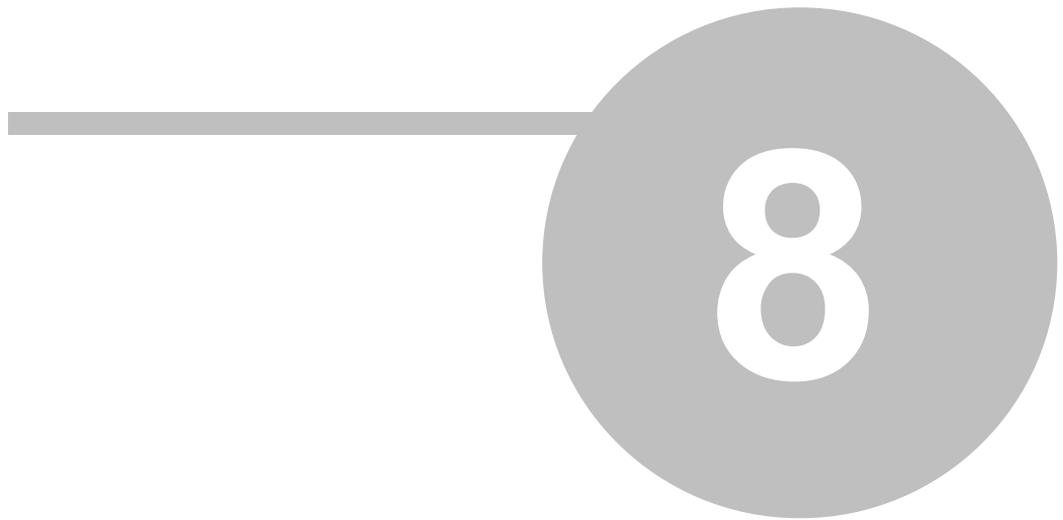
El valor por defecto se define mediante una rejilla con dos columnas: referencia y condición. La referencia puede asignarse:

- desde una tabla auxiliar
- desde una expresión aritmética definida al efecto, utilizando EXP("expresión aritmética")
- [desde una referencia a campos anteriores](#)

- [con el valor que actualmente tiene una cuota](#)

Para escribir una referencia se puede optar por escribirla directamente o por hacer clic sobre el icono que nos asistirá con el [diálogo de referencias](#). En la segunda columna se incluirá una [condición](#) para que esa referencia sea efectiva. Recordar presionar INTRO para aceptar la condición editada.

Componentes especiales (inserción y edición)



8 Componentes especiales (inserción y edición)

8.1 Insertar encabezado

En muchas ocasiones puede resultar interesante el incluir encabezados y pies de página (textos o imágenes) fijos que se repitan durante todas las páginas del cuestionario. En Gandia Quest disponemos ahora de la opción encabezado y de la opción [pie](#) (en el menú Propiedades) para ello.



El valor 15 que se observa en la imagen indica que el encabezado y el pie utilizarán el 15% de la pantalla activa para mostrarse. Este valor puede modificarse y ajustarse. El resto de la ventana será utilizado por el cuestionario. Este encabezado y pie por ejemplo puede ser utilizado para poner una imagen que ocupe todo el porcentaje con un diseño personalizado de degradados. En ese caso deberemos tener la imagen con el tamaño exacto de la ventana que recordemos podemos conocer en las [propiedades de cuestionario](#).

8.2 Insertar pie

En muchas ocasiones puede resultar interesante el incluir encabezados y pies de página (textos o imágenes) fijos que se repitan durante todas las páginas del cuestionario. En Gandia Quest disponemos ahora de la opción [encabezado](#) y de la opción [pie](#) (en el menú Propiedades) para ello.



El valor 10 que se observa en la imagen indica que el pie utilizarán el 10% de la pantalla activa para mostrarse. Este valor puede modificarse y ajustarse. El resto de la ventana será utilizado por el cuestionario. Este encabezado y pie por ejemplo puede ser utilizado para poner una imagen que ocupe todo el porcentaje con un diseño personalizado de degradados, En ese caso deberemos tener la imagen con el tamaño exacto de la ventana que recordemos podemos conocer en las [propiedades de cuestionario](#). El porcentaje de utilización de la ventana reducirá el espacio disponible para crear preguntas.

8.3 Insertar protocolo

A diferencia de versiones anteriores, en esta nueva versión el protocolo se debe definir en el propio diseño de cuestionario. Esto es así porque se debe suponer que si existen cuestionarios multilingües, el protocolo también lo debe ser. Por tanto, aquí definiremos el protocolo en el idioma por defecto y en el apartado de idiomas, haremos su traducción. El texto del protocolo

es directamente un texto HTML y cuando se activa surge el mini editor de HTML em modo de diseño.



8.4 Insertar selector aleatorio de individuo

El selector del individuo es un componente especial que permite realizar la selección de uno de los individuos (sexo, edad y otra variable) que forman parte del hogar teniendo en cuenta tanto las cuotas globales como las cuotas en las que participan. Por ejemplo imaginemos un estudio en el que hay cuotas por provincia y además cuotas por sexo, edad y actividad y también la provincia combinada con sexo.

Tras identificar la provincia al que pertenece el hogar, se solicita el número de miembros del hogar y se pregunta por el sexo y la edad y la actividad (puede hacerse sólo con Sexo y Edad). El proceso en campo continuaría con la verificación de que esos individuos pertenecen a cuotas abiertas y que pueden ser elegibles. Sobre estos individuos elegibles se reparte la probabilidad de elección (si hay 4 miembros y los cuatro son elegibles, el 25% para cada uno de posibilidades de elección), pudiendo utilizar también [factores de corrección](#) (valores entre 0 y n), de forma que una o más cuotas puedan ser corregidas para darle mayor probabilidad (por ejemplo, los jóvenes que siempre son más difíciles de localizar). Este factor de corrección, se suma a la probabilidad proporcional obtenida y se normaliza a 100 de nuevo la probabilidad. Los actores de corrección actúan a nivel global de estudio, y son modificados desde la gestión del estudio.

En modo de diseño, se trabaja de la siguiente forma. Debemos disponer en el cuestionario de nuestras cuotas de SEXO, EDAD y ACTIVIDAD definidas.

Establecer cuotas

Variables

- ESTADO
- IDIOMA
- PROVINCIA
- SIND_GENDER_1
- SIND_CODEEDAD_1
- SIND_ACTIVIDAD_1
- SIND_GENDER_2
- SIND_CODEEDAD_2
- SIND_ACTIVIDAD_2
- SIND_GENDER_3
- SIND_CODEEDAD_3
- SIND_ACTIVIDAD_3
- SIND_GENDER_4
- SIND_CODEEDAD_4
- SIND_ACTIVIDAD_4
- SIND_GENDER_5
- SIND_CODEEDAD_5
- SIND_ACTIVIDAD_5
- SIND_GENDER_6
- SIND_CODEEDAD_6
- SIND_ACTIVIDAD_6
- SIND_GENDER_7
- SIND_CODEEDAD_7
- SIND_ACTIVIDAD_7

Unitarias

Combinadas

Definición	Información
	Descripción
36	PROVINCIA="Salamanca"
37	PROVINCIA="San Sebastián"
38	PROVINCIA="Santander"
39	PROVINCIA="Segovia"
40	PROVINCIA="Sevilla"
41	PROVINCIA="Soria"
42	PROVINCIA="Sta. Cruz de T."
43	PROVINCIA="Tarragona"
44	PROVINCIA="Teruel"
45	PROVINCIA="Toledo"
46	PROVINCIA="València"
47	PROVINCIA="Valladolid"
48	PROVINCIA="Vitoria"
49	PROVINCIA="Zamora"
50	PROVINCIA="Zaragoza"
51	GENERO="Hombre" Y AGE="de 18 a 25" Y ACTIVIDAD="Activo"
52	GENERO="Hombre" Y AGE="de 18 a 25" Y ACTIVIDAD="En paro"
53	GENERO="Hombre" Y AGE="de 18 a 25" Y ACTIVIDAD="Inactivo"
54	GENERO="Hombre" Y AGE="de 26 a 35" Y ACTIVIDAD="Activo"
55	GENERO="Hombre" Y AGE="de 26 a 35" Y ACTIVIDAD="En paro"
56	GENERO="Hombre" Y AGE="de 26 a 35" Y ACTIVIDAD="Inactivo"
57	GENERO="Hombre" Y AGE="de 36 a 45" Y ACTIVIDAD="Activo"
58	GENERO="Hombre" Y AGE="de 36 a 45" Y ACTIVIDAD="En paro"
59	GENERO="Hombre" Y AGE="de 36 a 45" Y ACTIVIDAD="Inactivo"
60	GENERO="Hombre" Y AGE="de 46 a 55" Y ACTIVIDAD="Activo"

✓ Aceptar ✗ Cancelar

INSERTAR > SELECTOR DEL INDIVIDUO

Selección aleatoria del individuo

Texto pregunta
 ENTREVISTADOR: SOLITE EL NÚMERO DE PERSONAS QUE RESIDEN DE FORMA PERMANENTE EN EL HOGAR Y UNA VEZ INDICADO CUÁNTOS, CUMPLIMENTE LA TABLA ANEXA.
 RECUERDE QUE SÓLO APARECERÁN LOS INDIVIDUOS QUE SON SELECCIONABLES EN EL HOGAR EN LA SITUACIÓN ACTUAL DE CUOTAS.

Selección de variables

Variable SEXO
 GENERO
 Texto a mostrar: GENERO

Otra variable
 ACTIVIDAD
 Texto a mostrar: ACTIVIDAD

Variable Edad
 AGE
 Texto a mostrar: EDAD

Color interlineado

Definición

	Códigos	Inicio rango	Fin rango
1	de 18 a 25	18	25
2	de 26 a 35	26	35
3	de 36 a 45	36	45
4	de 46 a 55	46	55
5	de 56 a 65	56	65

Texto selección
 EL INDIVIDUO A ENTREVISTAR SELECCIONADO DE FORMA ALEATORIA SEGUN CUOTAS ES:

Nº de individuos a recoger:

Definimos el texto de la cabecera y de la selección y las variables esenciales y el nº máximo de individuos que aceptamos en un hogar. El resultado al aceptar el selector es la creación de dos páginas que contienen toda la información referente. Una página con la tabla de sexo y edad y otra con el resumen y la selección del individuo.

Atención a que en **en modo simulación** se simula también que una cuota pudiera estar cerrada y por tanto que pudieran haber individuos no seleccionables. El modo interno de hacerse es el siguiente. La cuota teórica se estima siempre en 100 y la real se calcula un valor entre 90 y 101. Si da 100 o 101, se considera que la cuota está cerrada por lo que los individuos que pertenecen a esa cuota, no son elegibles.

En modo de diseño queda así:

Diseño

ENTREVISTADOR: SOLITE EL NÚMERO DE PERSONAS QUE RESIDEN DE FORMA PERMANENTE EN EL HOGAR Y UNA VEZ INDICADO CUÁNTOS, CUMPLIMENTE LA TABLA ANEXA.

RECUERDE QUE SÓLO APARECERÁN LOS INDIVIDUOS QUE SON SELECCIONABLES EN EL HOGAR EN LA SITUACIÓN ACTUAL DE CUOTAS.

	GENERO		EDAD	ACTIVIDAD		
	Hombre	Mujer		Activo, trabajando	Activo, en paro	Inactivo
1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Diseño

RESUMEN

Seleccionado : @1

<input type="radio"/> Individuo 1	<input type="radio"/> Individuo 6
<input type="radio"/> Individuo 2	<input type="radio"/> Individuo 7
<input type="radio"/> Individuo 3	<input type="radio"/> Individuo 8
<input type="radio"/> Individuo 4	<input type="radio"/> Individuo 9
<input type="radio"/> Individuo 5	<input type="radio"/> No seleccionable

EL INDIVIDUO A ENTREVISTAR SELECCIONADO DE FORMA ALEATORIA SEGUN CUOTAS ES: @1 @2 @3 @4 @5 @6 @7 @8 @9 @10 @11 @12 @13 @14 @15 @16 @17 @18 @19 @20 @21 @22 @23 @24 @25 @26 @27

Pulse intro para continuar

y en modo de simulación (ponemos las cuatro páginas del diseño).

Características del entrevistado

Entrevistador confirmar la capital de provincia donde ejerce su actividad ...

Estoy llamando a un hogar de ...

<input type="radio"/> A Coruña	<input type="radio"/> Cáceres	<input type="radio"/> Huesca	<input type="radio"/> Navarra	<input type="radio"/> Soria
<input type="radio"/> Albacete	<input type="radio"/> Cádiz	<input type="radio"/> Jaén	<input type="radio"/> Ourense	<input type="radio"/> Sta. Cruz de T.
<input type="radio"/> Alicante	<input type="radio"/> Castelló	<input type="radio"/> Las Palmas	<input type="radio"/> Palencia	<input type="radio"/> Tarragona
<input type="radio"/> Almería	<input type="radio"/> Ciudad Real	<input type="radio"/> León	<input type="radio"/> Palma de Mallorca	<input type="radio"/> Teruel
<input type="radio"/> Asturias (Oviedo / Gijón)	<input type="radio"/> Córdoba	<input type="radio"/> Lleida	<input checked="" type="radio"/> Pontevedra (Pontevedra ,	<input type="radio"/> Toledo
<input type="radio"/> Ávila	<input type="radio"/> Cuenca	<input type="radio"/> Logroño	<input type="radio"/> Salamanca	<input type="radio"/> València
<input type="radio"/> Badajoz	<input type="radio"/> Girona	<input type="radio"/> Lugo	<input type="radio"/> San Sebastián	<input type="radio"/> Valladolid
<input type="radio"/> Barcelona	<input type="radio"/> Granada	<input type="radio"/> Madrid	<input type="radio"/> Santander	<input type="radio"/> Vitoria
<input type="radio"/> Bilbao	<input type="radio"/> Guadalajara	<input type="radio"/> Málaga	<input type="radio"/> Segovia	<input type="radio"/> Zamora
<input type="radio"/> Burgos	<input type="radio"/> Huelva	<input type="radio"/> Murcia	<input type="radio"/> Sevilla	<input type="radio"/> Zaragoza

ENTREVISTADOR: SOLITE EL NÚMERO DE PERSONAS QUE RESIDEN DE FORMA PERMANENTE EN EL HOGAR Y UNA VEZ INDICADO CUÁNTOS, CUMPLIMENTE LA TABLA ANEXA.

RECUERDE QUE SÓLO APARECERÁN LOS INDIVIDUOS QUE SON SELECCIONABLES EN EL HOGAR EN LA SITUACIÓN ACTUAL DE CUOTAS.

3

	GENERO		EDAD	ACTIVIDAD		
	Hombre	Mujer		Activo, trabajando	Activo, en paro	Inactivo
1	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	44	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	44	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	07	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

RESUMEN

	GÉNERO	AGE	AGE	ACTIVIDAD	CUOTA REAL	CUOTA TEÓRICA	PROBABILIDAD
1	Mujer	44	de 36 a 45	Activo, trabajando	90	100	50
2	Hombre	44	de 36 a 45	Activo, trabajando	91	100	50

Seleccionado : Individuo 2

Individuo 1
 Individuo 2
 No seleccionable

EL INDIVIDUO A ENTREVISTAR SELECCIONADO DE FORMA ALEATORIA SEGUN CUOTAS ES:

Pulse intro para continuar

DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE INDIVIDUO SELECCIONADO PARA CUOTA

ENTREVISTADOR, PREGUNTAR POR EL INDIVIDUO SELECCIONADO Y CONFRIMAR SUS DATOS PARA CUOTA

EL INDIVIDUO A ENTREVISTAR SELECCIONADO DE FORMA ALEATORIA SEGUN CUOTAS ES: Activo, trabajando

EL CONTACTO SELECCIONADO ...

SE PONE AL TELÉFONO E INICIAMOS EL CONTACTO
 NEGATIVA DEL HOGAR A PASAR CON CONTACTO
 NEGATIVA DEL CONTACTO A COLABORAR
 MODIFICA TELEFONO PARA RECONTACTO
 APLAZAMIENTO

Género
 Hombre Mujer

Edad

de 18 a 25
 de 26 a 35
 de 36 a 45
 de 46 a 55
 de 56 a 65
 más de 65

Actividad
 Activo, trabajando
 Activo, en paro
 Inactivo

En simulación no se pueden aplicar [factores de corrección](#). Tanto en la simulación web como en la simulación desktop, se simula una situación de cuotas ficticia, de forma que el testador pueda observar si se está trabajando bien, es decir si individuos que a priori son seleccionables, no lo son porque su cuota está ficticiamente cerrada. Al ir hacia adelante y atrás se pueden testar diferentes situaciones de cuotas. En modo de entrevista, los valores de cuota real y teórica se corresponden con lo establecido en las cuotas.

Modificaciones al diseño estándar, valor por defecto del campo SIND_SELECCIONADO2.

El diseño del selector se puede ajustar con algunos cambios que definimos aquí y que serán rápidamente comprendidos por usuarios expertos.

El campo SIND_SELECCIONADO2 recoge el individuo que el entrevistador selecciona en el

cuestionario a partir de la propuesta que hace el selector aleatorio. Digamos que la potestad de selección la tiene finalmente el entrevistado. Si no queremos que sea así, podemos asignar al campo SIND_SELECCIONADO2 el valor por defecto VAR(SIND_SELECCIONADO1) de forma que copie el valor del campo SIND_SELECCIONADO1 que recoge el valor aleatoriamente escogido por el sistema. Si además, la variable la ponemos NO HABIL y / o OCULTA, el entrevistador no podrá modificar este campo y por tanto, siempre será el elegido por el sistema el seleccionado para la entrevista.

Claro, esto es perfecto para los primeros días de campo; sin embargo, cuando estamos cerrando cuotas puede darse el caso de necesitar forzar una selección determinada y en estos casos podemos optar por eliminar este valor por defecto y dejar al entrevistado que elija.

Otros comentarios

El sexo, edad (numérica) y tercera variable utilizada en el selector quedan reflejadas en las sucesivas variables SIND_nnn, SIND_yyy... que hay en el fichero. Este dato es relevante por si se quisiera rozar un cambio de individuo seleccionado mediante la recuperación de hogares con individuos necesarios para el cierre de cuotas. A partir de la búsqueda en estos campos pueden encontrarse estos registros.

Por otro lado, indicar que las páginas del selector puede ponerse en cualquier lugar del cuestionario, pero siempre antes de las cuotas. No pueden borrarse estas páginas y la mayoría de los cambios en las mismas están inhabilitados.

Factores de corrección

Denominamos factores de corrección, al valor absoluto que se suma a la probabilidad proporcional que se estima para cada miembro elegible de un hogar para ser entrevistado. La probabilidad de selección es normalizada tras la aplicación del factor de corrección y se elige el individuo a entrevistar.

Ejemplo

- Hogar con cuatro individuos seleccionables (un menor de 18 años y 3 mayores de 18 años)
- Cada individuo, recibe por tanto un 25% de probabilidad de ser elegido
- Los individuos más jóvenes son corregido en el estudio con un valor de 1000 (los menores de 18 años)
- La probabilidad del joven pasa a ser de 1025 y la del resto 25%
- Se normaliza a 100 la probabilidad y luego de este proceso, la probabilidad del joven menor de 18 años pasa a ser de 93.18% y la de los mayores de 18 años sería del 2,2% para cada uno de ellos aproximadamente.

Los factores de corrección se asignan a las cuotas que tienen participación en el selector del individuo y solo aparecen y si existe selector aleatorio del individuo en el cuestionario.

8.5 Insertar pantallas con comodines (macros)

En proceso de desarrollo y mejora (beta version)

Desde la versión 2.1.1102 existe la posibilidad de trabajar con pantallas que al ser "ejecutadas" según la terminología de macros podrán crear bloques de pantallas completos con los comodines sustituidos. Veamos un sencillo ejemplo, con el que se puede entender de forma muy sencilla esto y lo diferencia de lo que será un copiar / pegar normal. Imaginamos una página en la que creamos un texto y una variable, que a su vez tiene un salto. De forma resumida, la situación sería esta:

<i>TEXTO</i>	<i>Para usted qué significa la marca __MARCA__</i>
<i>NOMBRE DE VARIABLE</i>	<i>MARCA__CODMARCA__</i>
<i>SALTAR A</i>	<i>PREG__CODMARCA__</i>
<i>CONDICION DE SALTO</i>	<i>MARCA__CODMARCA__=1</i>

En este ejemplo se han utilizado 2 comodines, __MARCA__ y __CODMARCA__. Podemos observar que la forma de identificar el comodín es con una palabra y como prefijo y sufijo dos símbolos consecutivos de subrayado (_). Si tuviera tres marcas, denominadas ASICS, NIKE y PUMA codificadas como 1, 2 y 3, y quisiera crear tres páginas una para cada marca, se podría hacer la siguiente sustitución:

<i>__MARCA__</i>	<i>__CODMARCA__</i>
<i>ASICS</i>	<i>01</i>
<i>NIKE</i>	<i>02</i>
<i>PUMA</i>	<i>03</i>

por lo que los textos y variables quedarían así para las tres páginas que quedarían:

<i>TEXTO</i>	<i>Para usted qué significa la marca ASICS</i>	<i>Para usted qué significa la marca NIKE</i>	<i>Para usted qué significa la marca PUMA</i>
<i>NOMBRE DE VARIABLE</i>	<i>MARCA01</i>	<i>MARCA02</i>	<i>MARCA03</i>
<i>SALTAR A</i>	<i>PREG01</i>	<i>PREG02</i>	<i>PREG03</i>
<i>CONDICION DE SALTO</i>	<i>MARCA01=1</i>	<i>MARCA02=1</i>	<i>MARCA03=1</i>

Para poder hacer esto el usuario sólo debería haber definido los comodines y ejecutar la macro.

La forma de actuar sería la siguiente:

1. Diseñar de forma normal, pensando siempre en utilizar comodines allá donde sepamos que va a ser necesario en la expansión de las pantallas.
2. Crear la macro, indicando que pantallas (consecutivas obligatoriamente) forman parte de la misma, con excepción de la primera pantalla del cuestionario que no puede formar parte de una macro.
3. Editar los comodines. Cada fila de comodines (en el ejemplo 3) genera un bloque de pantallas (el número que contenga la macro).
4. Ejecutar la macro diseñada; si la macro diseñada contiene 10 páginas y son 3 marcas, creará 30 páginas nuevas.
5. La macro se puede ejecutar en lugares diferentes del cuestionario, es decir, la macro 1, que nos generaría 3 pantallas, puede ser ejecutada detrás de la pantallas 5 1 vez, detrás de la pantalla 18, la segunda vez y detrás de la pantalla 25 una tercera vez.

A tener en cuenta...

Cuando se diseña este tipo de estructuras se debe tener en cuenta:

- Denominamos pantallas macro, a las pantallas que forman parte de una macro, pero no han

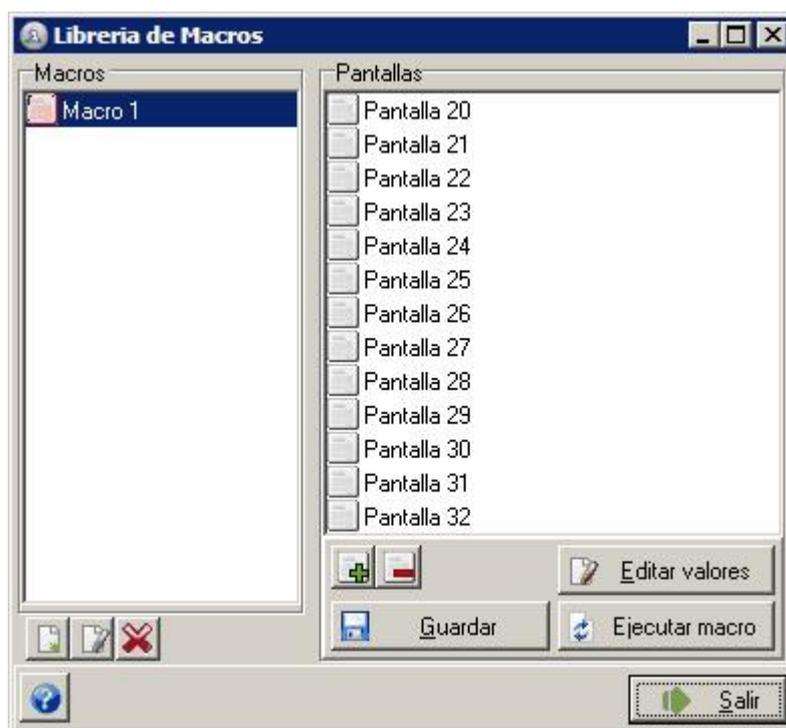
sido expandidas (sustituidos los comodines).

- Denominamos pantallas expandidas, a las pantallas que pertenecen a una macro, donde ya se han sustituido los comodines. Aparecen en el árbol de componentes con un color verde en el icono que las representa.
- Denominamos iteraciones, al número de filas que contiene la tabla de comodines.
- Las macros se guardan en el cuestionario si están ejecutadas o si no están ejecutadas.
- La macro se puede ejecutar y modificar: volver a la situación inicial antes de ejecutar para editar el contenido de las páginas que la conforman.
- Todos los cambios realizados después de la ejecución sobre las pantallas expandidas
- Pueden haber tantas macros como se desee en un cuestionario, pero éstas no pueden compartir páginas.
- Si un cuestionario contiene macros no ejecutadas, no podrá ser subido a Integra. En el GIX se genera un nodo de error que impide que el cuestionario pueda ser subido al sistema.
- Los comodines, puede ser utilizados en todos los apartados de un componente: nombres de variable, códigos, texto extra, referencias, saltos, filtros, controles, etc.
- Se pueden establecer condiciones sobre variables que no existen, pero existen tras la ejecución del macro.

Crear un macro

Acceder a Flujo > Flujos especiales > Macro

Para ser más sencillo nuestro ejemplo, ejecutamos la macro de forma consecutiva hasta 12 veces (para doce marcas)



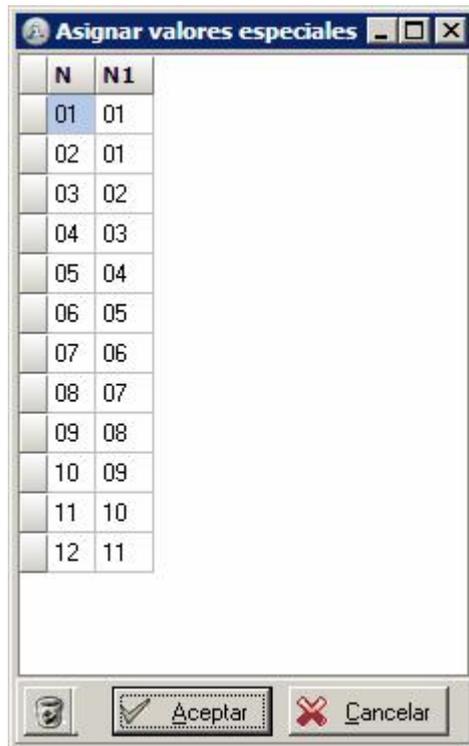
Aparecerá vacío el diálogo. Para crear un nuevo macro,  en la parte izquierda del diálogo y seleccionar las páginas correlativas que contienen el diseño del macro.

Editar un macro

Acceder a Flujo > Flujos especiales > Macro, seleccionar el macro a editar y hacer clic en el botón . Este botón sólo está activo si el macro está ejecutado.

Editar valores

Acción que implica sustituir en el diseño los comodines por el valor que deseemos.



En este caso, sustituiría los comodines __N__ y __N1__ por los valores aquí indicados. Cada fila sería un conjunto de 3 pantallas.

Guardar macro

Guardado del macro (de los valores) en el cuestionario. La ejecución del macro, implica guardado del mismo.

Ejecutar macro

Implica lanzar el macro sustituyendo los comodines por el valor establecido.

Añadir pantallas

Añade una pantalla al macro.

Eliminar pantallas

Elimina una pantalla del macro.

Flujos específicos (creación y edición)



9 Flujos específicos (creación y edición)

9.1 Tablas de ítems (grids)

9.1.1 Tablas de ítem

¿Qué son las tablas de ítems?

Las tablas de ítem reproducen el concepto de cuadro que agiliza la cumplimentación de la entrevista. Se accede desde Como podemos observar en una tabla de ítems se deben definir:

- Los textos o nombres de los códigos de las columnas
- La posible rotación de filas y/o columnas
- Las condiciones de mostrado de filas y/o columnas
- Las imágenes de las columnas; en las filas se puede utilizar la referencia a imagen en html ()
- Referencias en textos de pregunta, fila, columna, o códigos.
- Los textos de los objetos a valorar (marcas, frases, afirmaciones, juicios, etc.)
- De cada componente se define la fuente y el color de realce, además de indicar si los campos son imprescindibles o no.
- Decisión de si los ítems deben ser normales, rotatorios o aleatorios.
- Establecer saltos, filtros y controles en los campos que serán evaluados al final de la tabla.
- Textos derecha, podemos poner textos iguales o diferentes en la parte derecha de la tabla de ítems. Esto permite poderr generar diferenciales semánticos o ítems bipolares en la tabla de ítems.

Veamos un ejemplo:

The screenshot shows a survey design interface with a table titled "¿Cómo clasificaría su frecuencia de uso de cada uno de los servicios de Internet?". The table has 9 columns representing frequency levels and 8 rows representing different internet services. Each cell contains a radio button for selection.

	Varias veces al día	Todos o casi todos los días	Varias veces a la semana	Una vez semana	Un par de veces al mes	Una vez por mes	Menos de una vez al mes	Nunca
Llamadas telefónicas por Internet, telefonía IP	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Newsgroups, Foros de discusión, Usenet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
World Wide Web (www)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Correo Electrónico (e-mail)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Transferencia de ficheros (FTP)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes de intercambio de archivos "peer to peer"/P2P (eMule, BitTorrent,...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mensajería instantánea	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chats, IRC	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Elementos comunes en las tablas de ítems

Las tablas de ítems, aunque en estructura son iguales (un cuadro de variables), difieren en la forma de presentación al entrevistado. esto genera en Integra hasta [cinco tipos diferentes de](#)

[tabla](#) que veremos en el siguiente epígrafe. Sin embargo hay unos elementos comunes a todos los tipos que enumeramos a continuación:

Texto de la pregunta

Texto de la pregunta con posibilidad de ser escrito en HTML, con formato diferente y con posibilidad de tener referencias en el texto.

Nombre de la tabla

De forma común a todos los tipos de tabla, indicamos que se debe definir siempre un nombre de tabla, que será asignado a todos los nombres de los campos que la tabla genere. Así una tabla denominada T1 con 5 filas, creará los campos T1_1, T1_2, T1_3, T1_4 y T1_5.

Las tablas de ítems, al igual que el resto de campos pueden producir cambios en la rutina lógica del cuestionario. Una tabla de ítems, puede ser filtrada o saltada o desde ella se puede provocar un salto, pero el usuario debe tener en cuenta que la tabla funciona como un bloque. Sólo se realizará el salto desde la tabla de ítems cuando se presione INTRO para salir de la misma, cuando se confirma la tabla. Tanto los [saltos](#), como los [filtros](#), siguen las mismas pautas que el resto de campos de un cuestionario. Para hacer un salto a una tabla de ítems, se elegirá el primer campo de la misma; éste será el único que aparezca en la lista de campos para seleccionar.

9.1.2 Tipos de tabla de ítem

Normal

El tipo normal es el que conocemos hasta ahora. Una cabecera y una lista de frases en filas para ser evaluadas. En este tipo de tablas se debe definir:

- Nombre de los campos de la tabla. Cada fila será un campo, del tipo elegido cuyo nombre será el elegido para la tabla y completado por la serie _1 hasta _n.
- Tipo de campo: categoría, múltiple o numérico.
- Color de filas alternas.
- Flujo del cuestionario: saltos, filtros y controles.
- Consideración de imprescindible (necesario completar todos los campos de la tabla con uno de los valores definidos como posibles).
- Tipo de tabla.
- Orden de las columnas (códigos).
- Valor de INTRO, si se deja vacío, cuando se confirme la tabla, si es imprescindible, mostrará texto de falta campo por completar. Si no es imprescindible, permitirá pasar a la siguiente pregunta. Si se preasigna un valor, se completará con ese valor las posibles filas vacías que pudiera haber. En muchos casos, en un reparto de puntos, en esta celda se habilita el 0, de forma que las filas no rellenas se completan con el 0 como valor correcto.
- El texto de las filas, texto impreso en la parte izquierda de la tabla.
- Condición para que la fila sea mostrada.
- Consideración de fila fija (mostrada al final de las no fijas) en la posible rotación de filas.
- El porcentaje de ocupación de cada fila del texto en horizontal sobre el 100% que ocupa la tabla (alrededor del 98% del panel o pregunta).
- El texto de las filas a la derecha (opcional).
- El porcentaje de ocupación de cada fila del texto en horizontal sobre el 100% que ocupa la tabla (alrededor del 98% del panel o pregunta) a la derecha de los campos.
- Orden de los textos de las filas.
- Borrar fila
- Copiar filas al portapapeles

- Pegar desde el portapapeles
- Asistente de condiciones
- Referencias en los textos de las filas

Tablas de ítems

Tablas:
Tabla T1
Tabla T2
Tabla T3
Tabla T4
Tabla T5

Tipo de tabla de ítems
 Múltiples tablas de ítems

Texto pregunta
Valore de 1 a 10 los siguientes atributos de la televisión española, en general.

Definición de tabla
Nombre tabla: T5

Tipo campos: Numérica métrica

Orden de los códigos:
 Normal Rotatorio Aleatorio

Tipo de tabla
 Normal Reparto Texto
 Valoración Ranking

Valor de intro:
Tamaño en %: 100

Textos pregunta | Textos derecha | Códigos

Textos pregunta

	Texto pregunta	Condición	Fijo
1	Fiabilidad		No
2	Reactividad		No
3	Empatía		No
4	Garantía		No
5	Tangibilidad		No

15 % de ocupación en la tabla Orden de los textos Normal

Diseño

Valore de 1 a 10 los siguientes atributos de la televisión española, en general:

	Muy malo	2	3	4	5	6	7	8	9	Muy bueno	
Fiabilidad	<input type="radio"/>	Fiabilidad									
Reactividad	<input type="radio"/>	Reactividad									
Empatía	<input type="radio"/>	Empatía									
Garantía	<input type="radio"/>	Garantía									
Tangibilidad	<input type="radio"/>	Tangibilidad									

Valoraciones

En la tabla de valoraciones, existe un texto de cabecera único editable (valoración) y se establecen las frases u objetos a valorar. En el cuadro de rango se establecerá el rango de valores permitidos, por ejemplo para una valoración de 0 a 10 se escribiría 0_10.

Tablas de ítems

Tablas
Tabla 1

Variables
Nombre campos: P5C
Tipo campos: Numérica métrica
Imprescindibles Rango 1_10
Orden de las variables: Normal Rotatorio Aleatorio
Tipo de tabla: Normal Valoración Reparto Ranking

Texto pregunta
Valore de 1 a 10 la importancia de los siguientes enunciados...

Códigos	Definic...	Nombre	Imagen
1		Valoración	

Textos pregunta	Texto pregunta
1	Tiene un buen sabor
2	Es un producto sano, saludable
3	Está hecho con los mejores ingredientes
4	No engorda
5	Alimenta más que un zumo natural
6	Es un producto natural
7	Tiene un envase práctico y cómodo
8	Es el que le gusta a mis amigos
9	Es el que compran en casa
10	Tiene una gama de sabores amplia
11	Tiene un precio razonable
12	Lo encuentro en el lugar de compra

25 % de ocupación en la tabla

Actualizar

Salir

Diseño

Valore de 1 a 10 la importancia de los siguientes enunciados...

	Valoración
Tiene un buen sabor	<input type="text"/>
Es un producto sano, saludable	<input type="text"/>
Está hecho con los mejores ingredientes	<input type="text"/>
No engorda	<input type="text"/>
Alimenta más que un zumo natural	<input type="text"/>
Es un producto natural	<input type="text"/>
Tiene un envase práctico y cómodo	<input type="text"/>

Reparto o suma constante

En la tabla de repartos, existe un texto de cabecera único editable (reparto) y se establecen las frases u objetos sobre los que repartir una cantidad de puntos (10, 100, 20) o un valor que haya sido indicado en un campo ya existente del cuestionario (se escribiría el nombre del campo).

Tablas de ítems

Tablas: Tabla 1

Variables:

Nombre campos: P5C

Tipo campos: Numérica métrica

Imprescindibles:

Puntos reparto: 100

Orden de las variables: Normal Rotatorio Aleatorio

Tipo de tabla: Normal Valoración Reparto Ranking

Texto pregunta: Reparta 100 puntos entre las siguientes frases

Códigos	Definic...	Nombre	Imagen
1		Reparto	

Texto pregunta	
1	Tiene un buen sabor
2	Es un producto sano, saludable
3	Está hecho con los mejores ingredientes
4	No engorda
5	Alimenta más que un zumo natural
6	Es un producto natural
7	Tiene un envase práctico y cómodo
8	Es el que le gusta a mis amigos
9	Es el que compran en casa
10	Tiene una gama de sabores amplia
11	Tiene un precio razonable
12	Lo encuentro en el lugar de compra

25 % de ocupación en la tabla

Actualizar

Salir

Diseño

Reparta 100 puntos entre las siguientes frases

	Reparto
Tiene un buen sabor	<input type="text"/>
Es un producto sano, saludable	<input type="text"/>
Está hecho con los mejores ingredientes	<input type="text"/>
No engorda	<input type="text"/>
Alimenta más que un zumo natural	<input type="text"/>
Es un producto natural	<input type="text"/>
Tiene un envase práctico y cómodo	<input type="text"/>

Ranking

En la tabla de ranking, existe un texto de cabecera único editable (ranking) y se establecen las frases u objetos sobre los que jerarquizar. En el cuadro de rango se establecerá el rango de valores permitidos, por ejemplo para una jerarquización de 15 elementos se establecería 1_15. Como caso especial puede utilizarse para seleccionar los n elementos más importantes de una sucesión de ellos. Por ejemplo damos 15 frases, pero solicitamos las tres más importantes (1,2 y 3). En este caso en rango se escribiría (1_3).

Tablas de ítems

Tablas
Tabla 1

Variables
Nombre campos: P5C
Tipo campos: Numérica ordinal
Orden de las variables: Normal Rotatorio Aleatorio
Tipo de tabla: Normal Valoración Reparto Ranking
Imprescindibles Valor máximo: 3

Salto Filtros Controles

Texto pregunta
De las siguientes razones que te indico..., cuál es la más importante para ti, a la hora de elegir PASCUAL FUNCIONA (escribir un 1), ¿y la segunda (escribir un 2)?, ¿y la tercera (escribir un 3)?

Códigos	Definic...	Nombre	Imagen
1		Las más importante...	

Textos pregunta	Texto pregunta
1	Tiene un buen sabor
2	Es un producto sano, saludable
3	Está hecho con los mejores ingredientes
4	No engorda
5	Alimenta más que un zumo natural
6	Es un producto natural
7	Tiene un envase práctico y cómodo
8	Es el que le gusta a mis amigos
9	Es el que compran en casa
10	Tiene una gama de sabores amplia
11	Tiene un precio razonable
12	Lo encuentro en el lugar de compra

25 % de ocupación en la tabla

Actualizar Salir

Diseño

De las siguientes razones que te indico..., cuál es la más importante para ti, a la hora de elegir PASCUAL FUNCIONA (escribir un 1), ¿y la segunda (escribir un 2)?, ¿y la tercera (escribir un 3)?

Las más importantes son ...

Tiene un buen sabor	<input type="text"/>
Es un producto sano, saludable	<input type="text"/>
Está hecho con los mejores ingredientes	<input type="text"/>
No engorda	<input type="text"/>
Alimenta más que un zumo natural	<input type="text"/>
Es un producto natural	<input type="text"/>

Textos

Se ha añadido recientemente un nuevo tipo de tabla. Definida con variables de textos (una línea) y el mismo estilo de una tabla de valoración o reparto.

Diseño

Indica cuál es la primera marca palabra que te viene a la cabeza al leer estas frases

Marcas

4) Este cuestionario se habrá desarrollado en más de 60 horas.

2) Se ha administrado este cuestionario de forma muy compleja para el entrevistado

1) El cuestionario es muy dinámico, pero echo en falta más grafismo

3) Debe ser muy complicado de programar

9.1.3 Tablas de ítems múltiples

Desde la revisión 1120 de Integra, están disponibles las que hemos denominado tablas de ítems múltiples. Estas tablas muestran el mismo comportamiento de las simples, pero mejorado, pues el usuario puede optar por incluir tablas de ítems relacionadas en diferentes páginas o en la misma página (siempre que el espacio lo permita). Como es lógico, las filas serán el elemento que las vincula. Todas las tablas de ítems relacionadas mostrarán las mismas filas, sin posibilidad de eliminar alguna de ellas en parte del flujo de cuestionario. Un ejemplo de este tipo de tablas puede ser más clarificador ...

Diseño

De las marcas que conoce (contestadas en la pregunta anterior), ¿cuáles ha usado en los últimos tres meses?, ¿qué valoración le daría a cada una de ellas de 1 a 10, siendo el 1 muy mala y el 10 muy buena en cuanto a SEGURIDAD, EFICACIA, SERVICIO y PRECIO

... ha usado		SEGURIDAD	EFICACIA	SERVICIO	PRECIO	
Sí	No	Valoración	Valoración	Valoración	Valoración	
MARCA A	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA A
MARCA B	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA B
MARCA C	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA C
MARCA D	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA D
MARCA E	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA E
MARCA F	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA F
MARCA G	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA G
MARCA H	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA H
MARCA I	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA I
MARCA J	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA J
MARCA K	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA K

Podemos observar como en este ejemplo se ha unido a una tabla de tipo normal (... ha usado)

con hasta 4 tablas de valoración

Las tablas múltiples como se puede observar, no son más que la unión de diferentes tipos de tabla en una misma página, con un precepto fundamental: **los filtros de fila, se cumplen para todas las tablas de forma simultánea.**

9.1.4 Diseño de multitablas

La persona que diseñe este tipo de páginas, no debe saber casi nada nuevo, tan sólo que (ver imagen):

- Ahora, cada tabla se define individualmente una vez se establece la propiedad de multi tabla.
- y también cada tabla requiere un espacio, resultante del espacio que queda libre tras definir el % que ocupan las filas. Para facilitar los cálculos al diseñador, la suma del espacio que ocupan las tablas múltiples siempre será 100%
- también, que puede utilizar la opción de textos derecha (que pueden ser iguales o diferentes a los textos de la izquierda)
- La suma de textos izquierda, derecha y el cuerpo central de las multitablas es 100%. Sin embargo para que sea más fácil saber cuanto espacio tiene cada tabla en el cuerpo central, se ha hecho que éste sea siempre 100, de forma que el diseñador siempre trabaja con tamaño 100 en las multitablas. De forma gráfica:

Textos izquierda	Tabla 1	Tabla 2	Tabla 3	Tabla 4	Textos derecha
	25%	25%	25%	25%	
20%	60%				20%
100%					

La tabla 1, por tanto, tendrá un 25% del 60% que le corresponde al cuerpo central; y las demás igual.

Si recuperamos el ejemplo de la página anterior:

Diseño

De las marcas que conoce (contestadas en la pregunta anterior), ¿cuáles ha usado en los últimos tres meses?, ¿qué valoración le daría a cada una de ellas de 1 a 10, siendo el 1 muy mala y el 10 muy buena en cuanto a SEGURIDAD, EFICACIA, SERVICIO y PRECIO

... ha usado		SEGURIDAD	EFICACIA	SERVICIO	PRECIO		
Sí	No	Valoración	Valoración	Valoración	Valoración		
MARCA A	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA A
MARCA B	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA B
MARCA C	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA C
MARCA D	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA D
MARCA E	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA E
MARCA F	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA F
MARCA G	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA G
MARCA H	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA H
MARCA I	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA I
MARCA J	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA J
MARCA K	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	MARCA K

... a la página anterior se ha llegado mediante el siguiente diseño:

Tablas de ítems

Tipo de tabla de ítems
 Múltiples tablas de ítems

Texto pregunta
 De las marcas que conoce (contiene la pregunta anterior), ¿cuáles ha usado en los últimos tres meses?, ¿qué valoración le daría a cada una de ellas de 1 a 10, siendo el 1 muy mala y el 10 muy buena en términos de SEGURIDAD, EFICACIA, SERVICIO y PRECIO

Definición de tabla
 Nombre tabla: T2

Subtablas

	Nombre	Tipo de tabla	Condición	Tamaño
1	A	Normal		20%
2	B	Valoración		20%
3	C	Valoración		20%
4	D	Valoración		20%

Total: 100%

Textos pregunta | Textos derecha | Códigos A

Textos pregunta

	Texto pregunta	Condición	Fijo
1	MARCA A	T1_1=1	No
2	MARCA B	T1_2=1	No
3	MARCA C	T1_3=1	No
4	MARCA D	T1_4=1	No
5	MARCA E	T1_5=1	No
6	MARCA F	T1_6=1	No
7	MARCA G	T1_7=1	No
8	MARCA H	T1_8=1	No
9	MARCA I	T1_9=1	No
10	MARCA J	T1_10=1	No
11	MARCA K	T1_11=1	No

25 % de ocupación en la tabla Orden de los textos: Normal

Actualizar Salir

Una vez se ha marcado el check de tablas múltiples, se puede proceder a dar de alta cada una de ellas, compartiendo todas ellas los mismos textos de filas. Podemos observar que justo arriba de los textos de fila, disponemos ahora de la posibilidad de copiar los textos a la derecha (ver imagen superior) o simplemente poner unos textos diferentes como podría suceder en un diferencial semántico.

La primera tabla denominada A (los campos serán T1_A_n), queda definida de la siguiente forma:

Modificar subtabla

Nombre: Descripción: ... ha usado

Condición:

Tipo de tabla

Normal Ranking

Valoración Texto

Reparto

Orden de los códigos

Normal

Rotatorio

Aleatorio

Tipo campos: Categoría Tamaño en %: 20

Valor de intro: Imprescindibles

Aceptar Cancelar

Ninguna de las propiedades nos son desconocidas. Tan sólo el tamaño (20%) que es el espacio dedicado a las multitablas que queda. En nuestro caso, cada una de las cinco tablas que hemos creado tiene un 20%, por lo que se alcanza el 100% del espacio que había para ellas.

Un aspecto diferente que ahora se incorpora en las nuevas tablas de valoración, reparto, ranking y texto, es la posibilidad de definir un valor para el NS (no sabe) y un valor para el NC (no contesta) diferenciados del rango de valores normales de la tabla. Caso de utilizarlos, es conveniente que figure un texto de ayuda (junto con la pregunta) que aporte esta información al usuario. Vemos el caso de la tabla B, donde estos valores han sido asignados al 98 y el 99 respectivamente...

Si la tabla está como imprescindible, pero se completa con 98 o 99, estas opciones serán válidas y permitirán acceder a las siguientes preguntas.

De las marcas qué conoce (contestadas en la pregunta anterior), ¿cuáles ha usado en los últimos tres meses?, ¿qué valoración le daría a cada una de ellas de 1 a 10, siendo el 1 muy mala y el 10 muy buena en cuanto a SEGURIDAD, EFICACIA, SERVICIO y PRECIO

... ha usado		SEGURIDAD	EFICACIA	SERVICIO	PRECIO	
Sí	No	Valoración	Valoración	Valoración	Valoración	
MARCA A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA A
MARCA B	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA B
MARCA C	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA C
MARCA E	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA E
MARCA F	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="8"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA F
MARCA G	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA G
MARCA H	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA H
MARCA I	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA I
MARCA J	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="2"/>	MARCA J

67%

Uso del NS / NC en tablas de ítem

La incorporación de la posibilidad de utilizar el NS / NC como valores diferenciados en las tablas de ítems, presenta una serie de situaciones que es conveniente conocer para obtener el

efecto deseado en la tabla de ítems.

La primera de las cuestiones a tener en cuenta, es que el entrevistado, salvo que sea advertido de ello, no podrá saber de la existencia del NS / NC como posibilidad de respuesta en una pregunta, por lo que si no se le especifica, no podrá utilizar esta opción.

Uso de NS / NC en un reparto

A tener en cuenta en un reparto establecido como **IMPRESINDIBLE**:

- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), se considera que **el reparto es correcto**.
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es mayor o igual a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), se considera que el **reparto no es correcto**.
- Los dos casos anteriores, tendrán el mismo resultado si el entrevistado combinara "no sabe" y "no contesta" o utilizar en lugar de "no sabe" el "no contesta".
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa algunas de las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), pero otros las deja en blanco, suponiendo que el valor de INTRO establecido en la tabla sea el 0, se considera que **el reparto es correcto**.
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa algunas de las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), pero otros las deja en blanco, suponiendo que el valor de INTRO establecido en la tabla sea el & o el blanco, o una letra A (diferentes casos), se considera que **el reparto es incorrecto**. Esto es así porque salta el control de IMPRESINDIBLE. Los campos con el &, blanco o A, no serían válidos.

A tener en cuenta en un reparto establecido como **NO IMPRESINDIBLE**:

- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), se considera que **el reparto es correcto**.
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es mayor o igual a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), se considera que el **reparto no es correcto**.
- Los dos casos anteriores, tendrán el mismo resultado si el entrevistado combinara "no sabe" y "no contesta" o utilizar en lugar de "no sabe" el "no contesta".
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa algunas de las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), pero otros las deja en blanco, suponiendo que el valor de INTRO establecido en la tabla sea el 0, se considera que **el reparto es correcto**.
- Si la suma de las cantidades repartidas por el entrevistado, es menor a la cantidad a repartir y además el entrevistado completa algunas de las que no sabe como repartir con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), pero otros las deja en blanco, suponiendo que el valor de INTRO establecido en la tabla sea el & o el blanco (diferentes casos), se considera que **el reparto es correcto**, dado que los campos con blanco o &.

Uso de NS / NC en un ranking

A tener en cuenta en un ranking completo:

- Si los valores ordenados son correctos (son una serie que comienza desde el 1) y además

el entrevistado completa las que no sabe como ordenar con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), se considera que **el ranking es correcto**.

- Si los valores ordenados son correctos (son una serie que comienza desde el 1) y el entrevistado no completa todas las que no sabe como ordenar con el valor asignado al "no sabe" (por ejemplo 998), es decir deja algunas en blanco se considera que **el ranking es incorrecto**, puesto que el sistema espera que las que no se han rellenado tengan un orden o un NS o un NC.

A tener en cuenta en un ranking no completo:

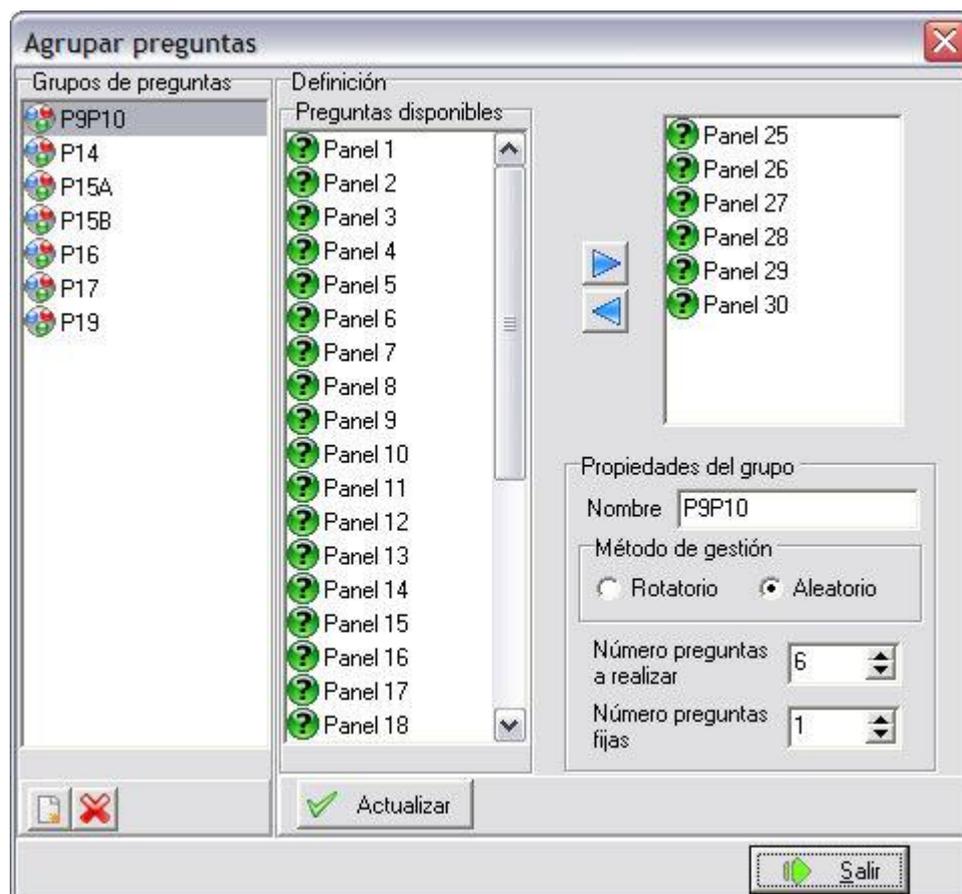
- Se aplicará lo anterior, aunque no se realizará el control de IMPRESCINDIBLE.

9.2 Grupos de pregunta

9.2.1 Inserción de grupos de preguntas (rotación)

En ocasiones resulta necesario realizar una rotación de las preguntas en su forma de aparición al entrevistado, de forma que no siempre el orden de presentación de los ítems sea el mismo. Las preguntas que establezcamos dentro de la categoría de grupos de preguntas serán aquellas preguntas que podrán tener dos tratamientos distintos:

- Ser preguntas que cuando aparezcan en pantalla se gestionarán de forma rotatoria a partir de un campo de respuesta elegido de forma aleatoria.
- Ser preguntas que cuando aparezcan en pantalla se gestionarán de forma aleatoria y en este caso hay que indicar el número de las mismas que aparecerán en pantalla, porque podemos elegir que sólo aparezcan k de las n preguntas del cuestionario.



Es importante también destacar que este proceso se realiza por preguntas (paneles). Si una pregunta tiene más de un campo de respuesta, se preguntarán todos ellos. La rotación o elección es de pregunta no de campo. Si lo queremos hacer por campos, generemos un campo por pregunta.

Estas preguntas se pueden integrar dentro de un cuestionario y no necesitamos que todas las preguntas estén agrupadas, tan sólo aquellas que tengan una casuística especial. Por último, reseñar que no se debe confundir la rotación de preguntas o la aleatorización de las mismas, con la rotación o aleatorización de la aparición de los códigos o categorías de respuesta en la pantalla del entrevistador, concepto independiente y analizado en las propiedades de un campo de respuesta.

Se han añadido dos propiedades más en el grupo:

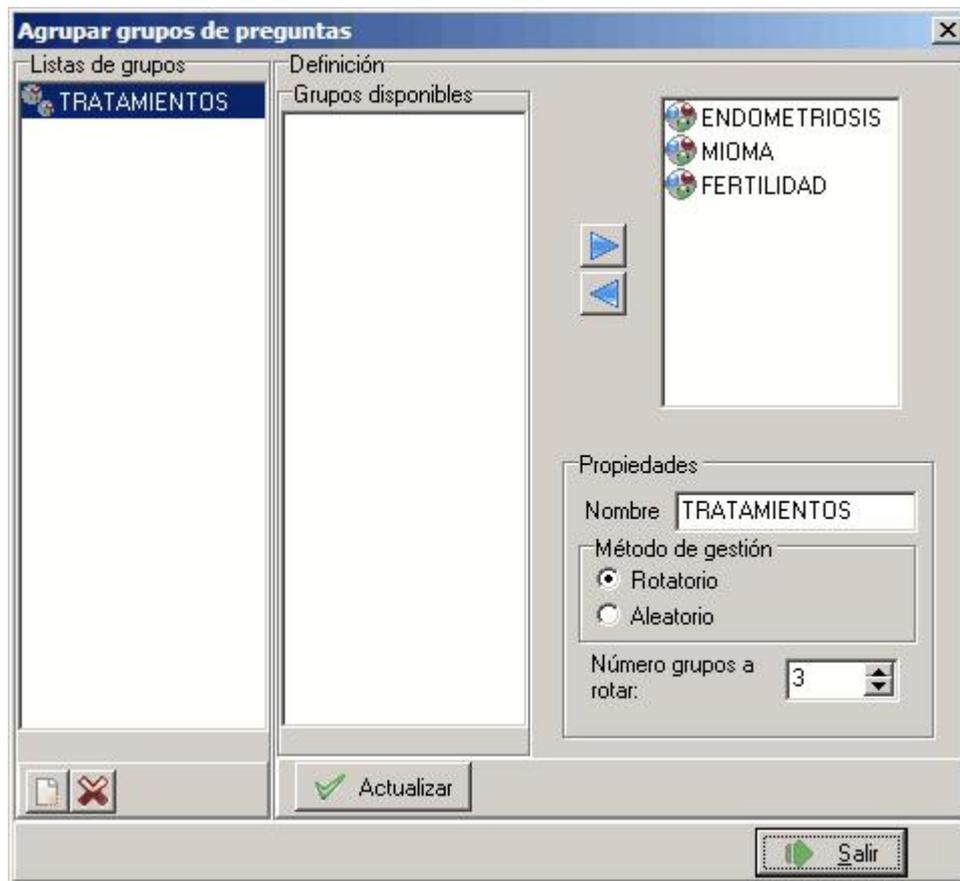
- 1) Pertenencia a una [lista de grupos](#)
- 2) [Paneles fijos en el grupo](#)

9.2.2 Paneles fijos en grupos

En ocasiones es necesario que unas determinadas preguntas (paneles de introducción) salgan fijas al inicio del grupo. Esta es la opción, siendo los n primeros paneles que se decidan los fijos en el grupo.

9.2.3 Listas de grupos de preguntas (rotación)

En ocasiones se nos plantea la necesidad de preguntar bloques rotados, por ejemplo una batería de preguntas (frases a valorar) por marca. haríamos un grupo de preguntas de cada marca y luego haríamos una lista con todos los grupos de marca. Es necesario tener creados todos los grupos que conformarán la lista para poder crearla. Cualquier modificación en el grupo, eliminará la lista de grupos.

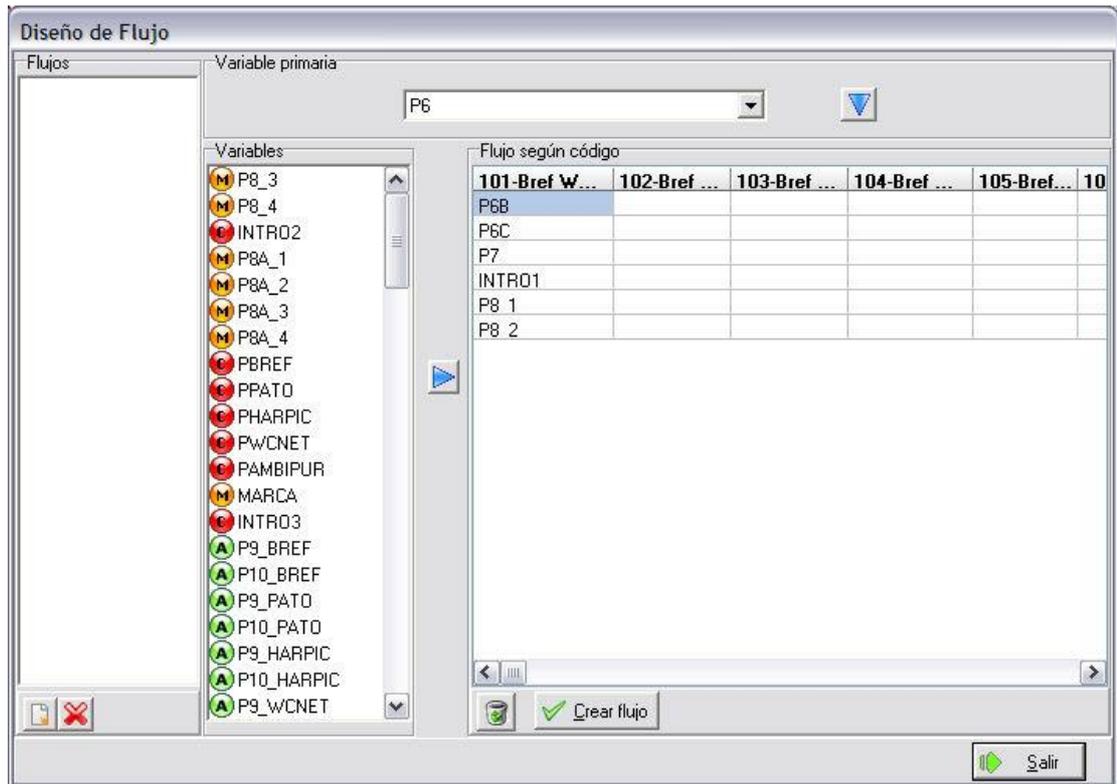


9.3 Flujos especiales

9.3.1 Definición y uso

Denominamos flujo especial a la posibilidad en el diseño de cuestionarios para poder definir un routing de entrevista en el que hay una variable de tipo múltiple al que se regresa después de haber preguntado un grupo de preguntas determinado, para volver a iterar el proceso con otro grupo de preguntas. Por ejemplo: en un test de producto; variable que contiene los productos a probar y según se eligen se les aplica la parte de preguntas que le corresponden a cada producto, que pueden ser las mismas o diferentes para cada uno de ellos.

Vemos este caso. Dispongo de n productos y a cada uno de ellos queremos realizar preguntas distintas, pero deseo que al acabar el bloque, retorna a seleccionar el segundo producto.



La pregunta origen del flujo debe ser obviamente de tipo múltiple, y se generan tantas columnas (flujos diferentes) como códigos existan en esa variable primaria. Los campos que forman parte del flujo deben estar creados a priori.

En el ejemplo arriba indicado, la pregunta con el campo de respuesta P6 funcionará como una pregunta de tipo primario en una batería preguntada por ítem. Es decir si contesta 101-BREF W en P6 se preguntarán P6B, P6C, P7, INTRO1, P8_1 Y P8_2, para volver a P6. Si además se contesta 101-BREF, se harán las indicadas y así hasta finalizar con todas las alternativas, a no ser que se acaba con INTRO y no se añada valor más. Podríamos decir que funciona como una batería, pero a diferencia de éstas, aquí las secundarias no son iguales para todas las alternativas.

9.4 Baterías, bloques de pregunta

9.4.1 Definición y tipos

Denominamos bloques de pregunta a aquellos campos que funcionan de forma conjunta con una serie de filtros y saltos encadenados entre sí. Dentro de este conjunto de componentes avanzados, disponemos de diferentes posibilidades:

- Batería de preguntas (por [pregunta](#) y por [ítem](#))
- [Cuadros](#)
- [Carrusel](#)

Los bloques han caído en desuso en Integra, pues están siendo sustituidos por las tablas de ítems en su mayoría, que en poco espacio replican el comportamiento de los bloques de preguntas antiguos. Es probable que desaparezcan en futuras versiones.

9.4.2 Batería

Denominamos batería a un conjunto de campos que se desencadenan a partir de una o más preguntas iniciales de partida. El entrevistado sólo responderá a una pregunta del conjunto que se podría realizar dependiendo de sus respuestas a la pregunta inicial. En la terminología de Gandia Quest, el campo que desencadena la sucesión de preguntas es el denominado campo primario. El conjunto de preguntas que se repetirán se denominan secundarios.

Veamos con un ejemplo qué es una batería.

P1. ¿En qué establecimientos de alimentación de tipo supermercado de proximidad ha comprado usted en las últimas 4 semanas?. Entrevistador, separar primera mención de resto de menciones.

Secciones:

Charcutería	1
Panadería / bollería	2
Congelados	3
Pescado	4
Carnes	5
Alimentación seca	6
Lácteos	7
Bebidas	8

	<i>P1</i>	<i>P1. RES TO</i>	<i>P1.a. Presupuesto medio gastado en este establecimiento (indicar el nombre)</i>	<i>P1.b. Secciones que habitualment e visita en el establecimiento (indicar el nombre)</i>	<i>P1.c. Valore de 1 a 10 la calidad de servicio que en general ofrece este establecimiento (indicar el nombre)</i>
<i>Mercadona</i>	1	1			
<i>Consum</i>	2	2			
<i>Caprabo</i>	3	3			
<i>Vidal</i>	4	4			
<i>Lidl</i>	5	5			
<i>Dia</i>	6	6			
<i>Super Aldi</i>	7	7			
<i>Más y más</i>	8	8			
<i>Plus</i>	9	9			
<i>Otro</i>	10	10			

Esta pregunta, bastante típica, es un claro ejemplo de batería, con dos preguntas primarias y tres secundarias. En Gandia Quest lo haríamos así:

Paso 1

Accedemos al cuestionario donde queremos incluir la batería y hacemos clic en el menú Insertar > Bloque.

Asistente para creación de bloque de preguntas

Opciones

Título: Batería 1 MODO POR PREGUNTAS

Formato

- Batería (estándar, una primaria y varias secundarias)
- Cuadro (habitual cuando la primaria tiene muchas alternativas)
- Carrusel (preguntar cada categoría primaria una a una)

Campos primarios

Nº variables primarias: 2

Nombre campo primario: P1_A

Nº de categorías: 10

Campos secundarios

Nº preguntas secundarias: 3

Mostrar previsualización

<< Anterior Siguiete >> Aceptar Cancelar

Damos nombre a la batería a crear "Batería 1 MODO POR PREGUNTAS". Son dos variables de tipo primario (primera mención y resto de menciones) y son 10 categorías (diez establecimientos). El número de preguntas secundarias que se hará a cada establecimiento son 3 (presupuesto, secciones y valoración).

Paso 2

Asistente para creación de bloque de preguntas

Definición

NOTA: En la creación de baterías, el símbolo | (Pipe, Alt Gr+1) nos permite sustituir en los textos su valor por la etiqueta del código de la variable primaria a la cual corresponde la estructura.

Campos primarios

P1_A
P1_B

Textos

P1. ¿En qué establecimientos de alimentación de tipo P1 RESTO. Entrevistador, separar primera mención

Propiedades

Campos secundarios

P1_A_1#
P1_A_2#
P1_A_3#

Textos

P1.a.Presupuesto medio gastado en este establecimiento
P1.b.Secciones que habitualmente visita en el establecimiento
P1.c.Valore de 1 a 10 la calidad de servicio que en

Propiedades

<< Anterior Siguiente >> Aceptar Cancelar

Códigos de campos de respuesta

	Nombre	Definición	Condición	Fijo
1	1	1		No
2	2	2		No
3	3	3		No
4	4	4		No
5	5	5		No
6	6	6		No
7	7	7		No
8	8	8		No
9	9	9		No
10	10	10		No

Aceptar Cancelar

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P1_A

Tipo de campo: Categoría

Texto extra:

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla:

Normal Rotatorio Aleatorio

Códigos Referencias Valores por defecto

Salto Filtros Controles

Valor de Intro: Valores permitidos:

Variable donde se realizará la codificación: Valor a sustituir:

Tamaño campo grabación: 2 Calcular tamaño campo grabación

Longitud: 2

 Método: 1 Submétodo: 2

Imprescindible Ayuda

Aceptar Cancelar

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P1_B

Tipo de campo: **Múltiple**

Texto extra:

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla:

Normal Rotatorio Aleatorio

Códigos Referencias Valores por defecto

Salto Filtros Controles

Valor de Intro: Valores permitidos:

Variable donde se realizará la codificación: Valor a sustituir:

Tamaño campo grabación: 21 **Calcular tamaño campo grabación**

Longitud: 21

 Método: 1 Submétodo: 0

Imprescindible **Ayuda**

Aceptar Cancelar

Códigos de campos de respuesta

	Nombre	Definición	Condición	Fijo
1	1	1		No
2	2	2		No
3	3	3		No
4	4	4		No
5	5	5		No
6	6	6		No
7	7	7		No
8	8	8		No
9	9	9		No
10	10	10		No

Aceptar Cancelar

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo

Tipo de campo

Texto extra

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla

Normal Rotatorio Aleatorio

Valor de Intro Valores permitidos

Variable donde se realizará la codificación

Valor a sustituir

Tamaño campo grabación

Parte entera Parte decimal

 Método Submétodo

Imprescindible

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P1_A_2#

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra:

Orden en que se mostrarán los códigos en pantalla:

Normal Rotatorio Aleatorio

Códigos Referencias Valores por defecto

Salto Filtros Controles

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Variable donde se realizará la codificación: Valor a sustituir:

Tamaño campo grabación: 18 Calcular tamaño campo grabación

Longitud: 18

Método: 1 Submétodo: 2

Imprescindible Ayuda

Aceptar Cancelar

Códigos de campos de respuesta

	Nombre	Definición	Condición	Fijo
1	Charcutería	1		No
2	Panadería / bollería	2		No
3	Congelados	3		No
4	Pescado	4		No
5	Carnes	5		No
6	Alimentación seca	6		No
7	Lácteos	7		No
8	Bebidas	8		No
9	Otras	9		No

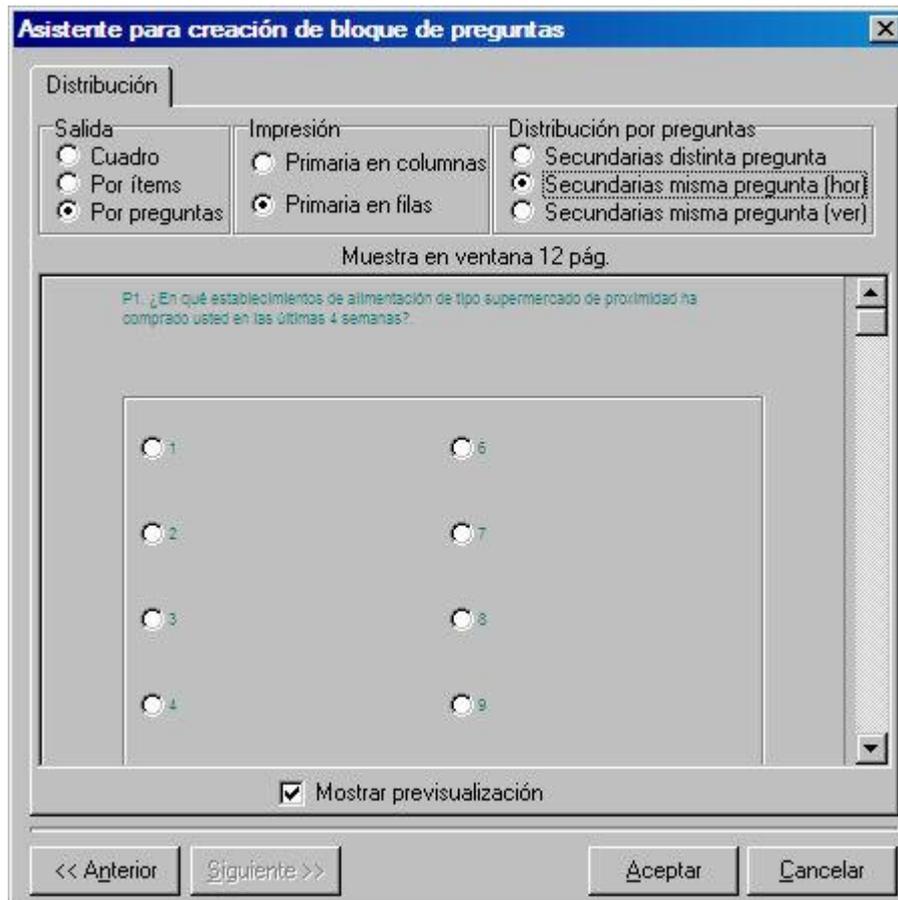
Aceptar Cancelar

Paso 3

Como hay dos primarias, debemos indicar que condición se debe cumplir para que se pregunten las secundarias...

Paso 4

Decidir como distribuimos las preguntas en las páginas.



9.4.3 Batería por ítem

Este tipo de bloque obliga a que las respuestas a la variable primaria se realicen una a una. Tras contestar un ítem de la primaria, se realizan las preguntas secundarias. Al finalizar la última secundaria, regresa a la primaria para elegir otra alternativas. Se sale del ciclo cuando ya no se contesta ninguna primaria más. Si existe más de una primaria, no se puede utilizar esta opción.

9.4.4 Batería por pregunta

Este tipo de bloque obliga a que las respuestas a la variable primaria se realice de una sola vez. Si existe más de una variable primaria, es obligado utilizar este tipo de batería. Tras contestar a la/s variables primarias, se contestarán las secundarias de cada uno de las categorías contestadas.

9.4.5 Cuadro

El concepto es el mismo que en la batería, sin embargo, no la puesta en práctica. Se suele utilizar cuando el número de categorías de la variable primaria del ejemplo anterior es muy grande, por ejemplo si queremos preguntar acerca de las tres entidades financieras con las que trabaja nuestro cliente (hay más de 300 entidades en nuestro país), utilizamos esta opción. En lugar de partir de una variable cerrada disponiendo de una fila para cada categoría se parte de

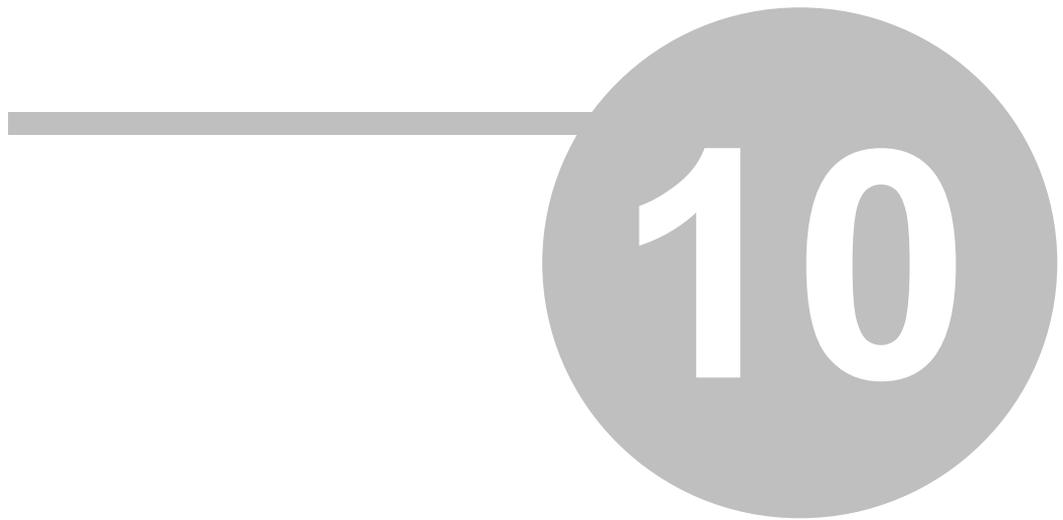
un campo abierto donde se escribirá el código que deseemos. El resto funciona igual. Haciendo un símil con los cuestionarios en papel: cuando no quepan las filas del cuadro que estás generando, utilizas este formato.

9.4.6 Carrusel

Cuando definimos una lista de atributos por los que hay que preguntar SI /NO / NO SABE, y sólo de aquellos a los que conteste sí, se le irá preguntando por las secundarias.

Establecemos aparte una variante del carrusel de preguntas, crear un carrusel pero sin variable primaria. ¿Cuándo se utiliza esta opción? : Imaginemos una batería 10 marcas de las que el entrevistado debe valorar cantidad, precio, volumen, y formato. Como podemos observar, no incluimos una pregunta primaria para elegir marcas, sino que debe valorar todas y cada una de ellas. En este caso utilizamos la opción de carrusel de preguntas y marcamos el check de “no crear variable primaria”. El resultado será que nos repetirá diez veces (para cada marca) las preguntas relativas a cantidad, precio, volumen, y formato. Los textos de las marcas (son necesarios para establecer las referencias) los añadiremos en una lista que nos proporcionará el programa.

Elementos interactivos de respuesta



10 Elementos interactivos de respuesta

10.1 Inserción de una regla de valoración

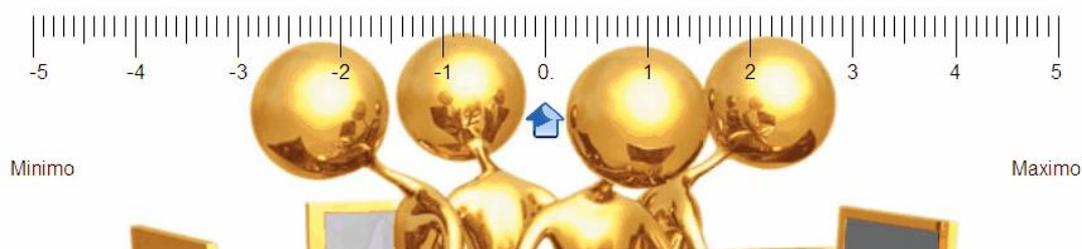
La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

[Ejemplo de uso](#)

Introducción

El componente regla de valoración, es un componente flash cuyo objetivo es valorar de forma discreta o continua un elemento mostrado en la pantalla. Compuesto de base por una regla cuyos valores son indicados en el propio componente, se puede utilizar con diferentes skins que pondrán una nota de color a tu pregunta. Como muestra, un botón.

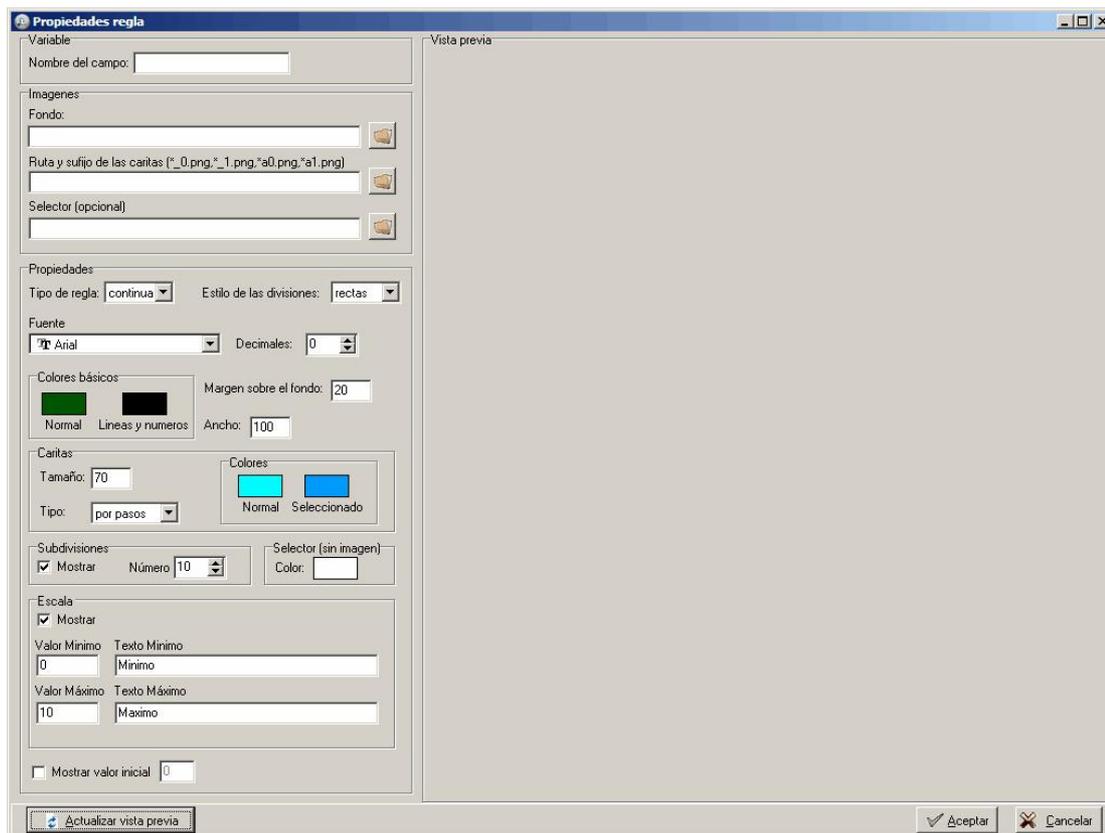
Por favor, sitúe el puntero azul en el lugar que usted crea conveniente siendo el **valor -5 muy desagradable**, y el **valor 5 muy agradable**, su valoración de la sesión formativa que usted ha recibido.



Veamos los elementos que componen este escenario en diseño.

Escenario

Desde el diseñador, para insertar un componente de este tipo, clic INSERTAR > FLASH > REGLA CARAS 1 sobre una página que contenga una pregunta en blanco o ya con un texto.



Este es el cuadro de configuración inicial, desde donde iremos definiendo cada uno de los valores que conforman el escenario: colores, skin de la regla, skin del puntero, fondo, etc...

El escenario es el fijado por el sistema, pero la pregunta donde se ubique el componente puede tener textos, otras imágenes, etc.

Parámetros de entrada

- Nombre del campo. Escribimos el nombre de la variable (utilizando sus mismas reglas nemotécnicas) que reflejará la valoración al concepto indicado.
- Fondo o skin de la regla. Imagen que se situará al fondo de la regla, que puede representar una regla o también una regla con una imagen abajo. El componente marca las subdivisiones pero la imagen es libre. Hay varios ejemplos en el programa, y se debe respetar el ancho de la imagen poniendo el skin de la regla en la parte superior. La imagen se ajustará a la parte superior. (Ver recurso en la carpeta resources de quest; si no se dispone de ellos y se tiene licencia de uso, solicitar a comercial de TESI)
- Imágenes de los puntos de valoración (discreta), si se utilizan las por defecto, basta con dar la ruta (resources). Sin embargo podemos crear nuevos juegos de caras personalizados, que deben ser nombrados como [sufijo]0.png, [sufijo]1.png, [sufijo]2.png, ... [sufijo]10.png. En este caso, bastaría dar como nombre el sufijo para que sea usado. Será el componente quien elija que imágenes de las 11 posibles utilizará en cada caso para representar valores equilibrados. Es conveniente que las imágenes sean copiadas a la carpeta del estudio antes de ser cargadas.
- Selector (opcional) o puntero que selecciona el punto de la regla. Al igual que las caras, puede ser una imagen libre.
- Tipo de regla (discreta / continua). Denominamos regla discreta a aquella que presenta separaciones o interrupciones en la escala de valores que puede tomar, es decir donde no hay valores intermedios. Denominamos regla continua a aquella que no presenta esas

separaciones.

- Estilo de las divisiones (rectas / no rectas), ofrece un aspecto de dibujo a mano alzada cuando las divisiones no son rectas. está pensado para combinar con un fondo a juego que le diera a la regla un aspecto más jovial y divertido.
- Fuente de los textos.
- Decimales, número de decimales que tendrá el valor recogido.
- Colores básicos de fondo, letras y números,
- Margen sobre el fondo, ubica los elementos de medición centrados dejando el margen a izquierda y derecha de los laterales.
- Ancho de la regla, proporción de ancho de la regla, jugando con este valor el componente regla crece o decrece en la proporción indicada (base 100).
- Caritas - Escala por pasos / continua. A nivel de diseño, la diferencia entre una y otra radica en que la continúa tiene un juego de caras fijo, dado que la mueca varía en cada paso infinitesimal que se pudiera dar, por ejemplo de 1 a 100 cada cara de las 100 es diferente aunque sea difícilmente percibido en pasos de 1 a 1.
- Mostrar subdivisiones, muestra las líneas de la regla, tantas en cada paso como se le indiquen.
- Color del selector sin imagen, si no se proporciona un selector con imagen, se muestra un triángulo a modo de puntero que puede tener el color deseado.
- Escala (valor máximo), valor métrico superior de la escala.
- Escala (valor mínimo), valor métrico inferior de la escala; puede ser negativo.
- Texto del máximo, texto que se muestra en la parte inferior del valor máximo de la escala.
- Texto del mínimo, texto que se muestra en la parte inferior del valor mínimo de la escala.
- Mostrar valor inicial en ..., valor en el que se ubica el selector cuando el flujo del cuestionario alcanza el campo de respuesta.
- Actualizar vista previa, actualiza los cambios realizados en el componente.
- Filtros, condición de filtro para el componente.

Un ejemplo con los datos modificados:

Salida de valores

El componente retorna en la variable correspondiente un valor numérico real que se corresponde con el lugar donde ha quedado ubicado el selector o puntero por parte del entrevistador / entrevistado.

10.2 Inserción de componente de valoración y jerarquización

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

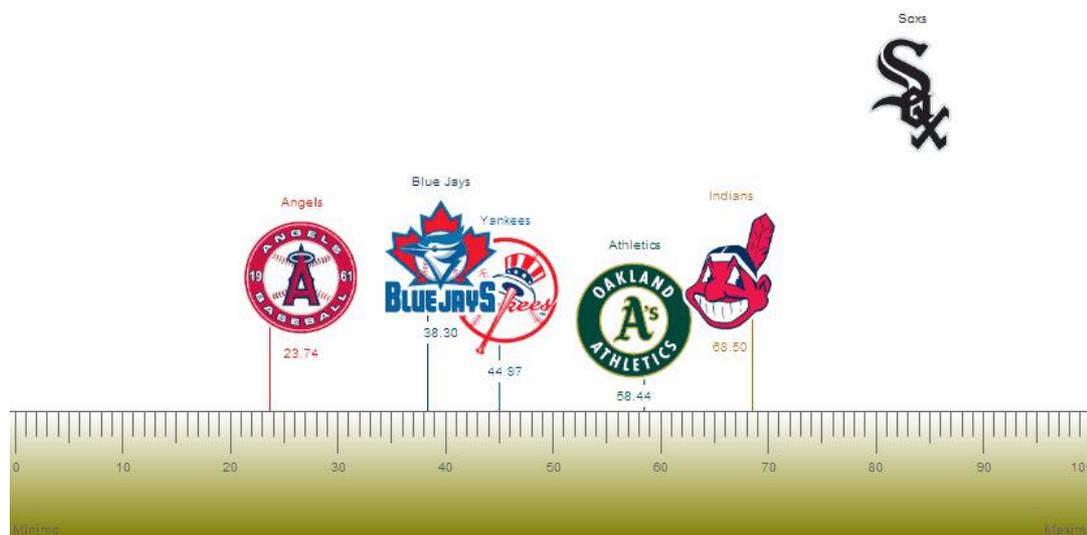
[Ejemplo de uso](#)

Introducción

La regla anteriormente existente en Integra ha sido completamente reformulada. Este componente se caracteriza y diferencia del anterior en que se realiza una comparación entre objetos (hasta 10), ubicando los mismos sobre una regleta. Muy parecido al modelo COB, es muy visual e intuitivo. Permite tanto utilizar imágenes como textos.

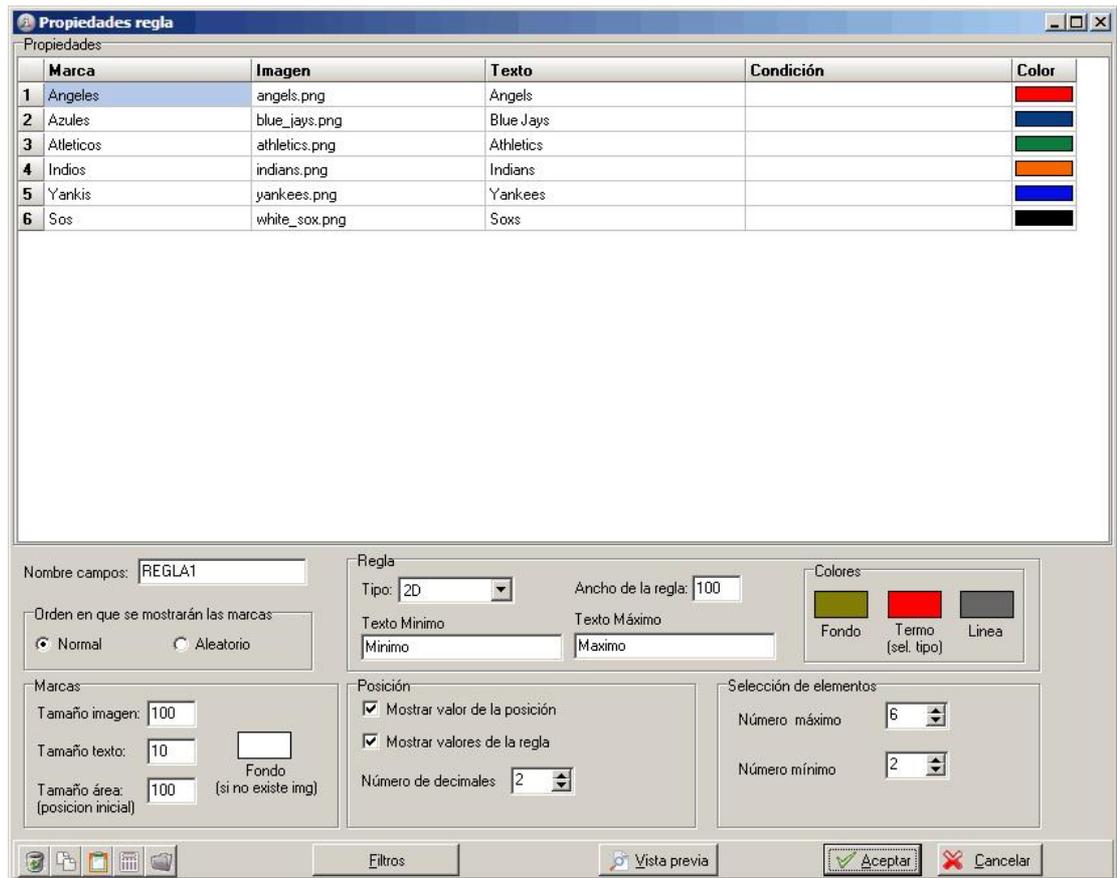
Escenario

El escenario de este componente muestra una rejilla donde se listan los objetos a valorar, permitiendo asignar o no a cada uno de ellos texto / imagen (al menos uno de ellos debe existir), color que representará y posible condición para que se muestre o no se muestre el objeto.



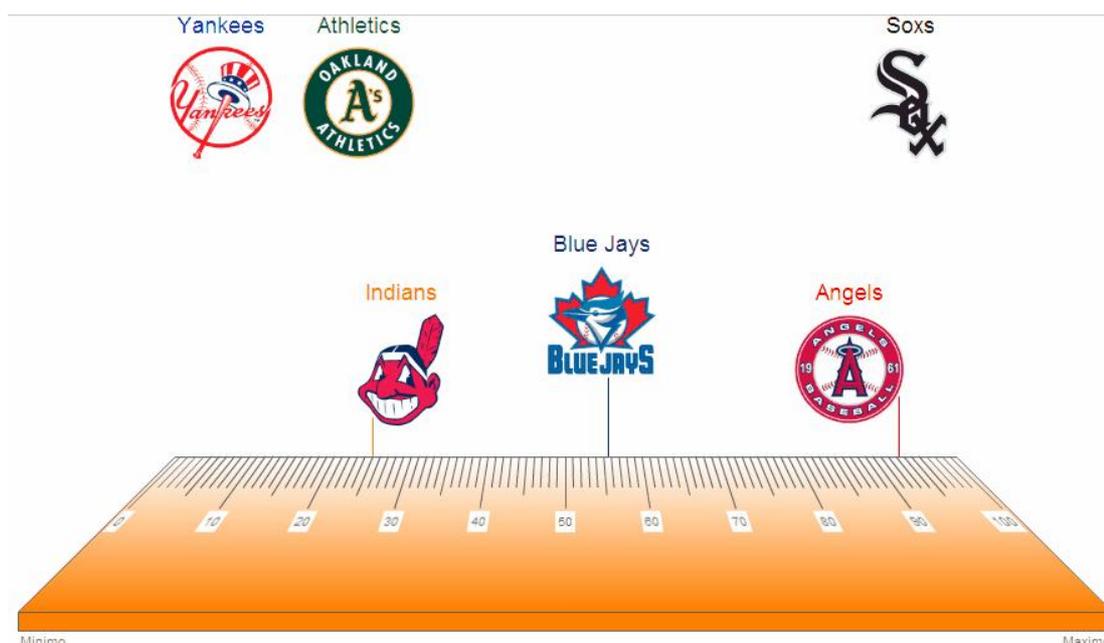
Podemos observar el resultado de interacción, como se ven los logos de los equipos de béisbol ubicados sobre la regleta, cada uno de ellos con su puntuación. En los casos de superposición quedan como se puede observar en la imagen, uno sobre otro. Se muestra la puntuación de cada uno de los objetos.

Parámetros de entrada



- Nombre de campo, sufijo de las variables que cre el componente (ver abajo salida de valores)
- Orden de mostrado, aleatorizar los objetos en la cabecera del componete, equivalente a una aleatorización (rotación) de ítems.
- Tipo de regla: 2 Dimensiones, 3 Dimensiones o un termómetro.
- Ancho de la regla, proporción de ancho de la regla, jugando con este valor el componente regla crece o decrece en la proporción indicada (base 100).
- Colores en la regla, del fondo, del máximo en el termómetro y de las líneas.
- Tamaño de la imagen
- Tamaño del texto
- Tamaño del área
- Color de fondo del texto si no hay imagen.
- Mostrar la valoración de los objetos una vez han sido seleccionados y ubicados sobre la regla.
- Mostrar valores de escala en la regla, mostrar las divisiones en la regla.
- Decimales
- Máximo número de objetos a valorar
- Mínimo de objetos a valorar
- Filtros, condición de filtro para la pregunta.

Otros ejemplos de composición:



Salida de valores

El componente regla de valoración retorna diferentes variables. Supongamos que el nombre del campo fuera HV5:

- HV5_POS. En este campo se almacena una información insertable para proceso de datos, que indica al componente como representar la información si el entrevistado decide retornar hacia atrás en el cuestionario. Refleja tanto las posiciones en x,y de los objetos sobre la regla.
- HV5_n. En estos n campos (tantos como objetos) se retorna la valoración en el formato indicado de cada uno de los objetos valorados. Aquellos objetos no valorados no tendrán valor. Cada producto tiene una variable, en el orden que están listados en la rejilla.

10.3 Inserción de componente de jerarquización sin valoración

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

[Ejemplo de uso](#)

Introducción

El componente de jerarquización, muestra un conjunto de objetos sobre un escenario para proceder a realizar una ordenación de los mismos.

Escenario

El proceso de ordenación se realiza con el arrastrar y soltar cada uno de los objetos (máximo y mínimo de objetos programable) sobre dos elementos de escenario que pueden ser un podio olímpico (3 puestos) o un lineal de cajones numerados para proceder a la ordenación (hasta 10). tanto el podio, como los cajones, pueden estar a derecha, izquierda arriba o abajo.

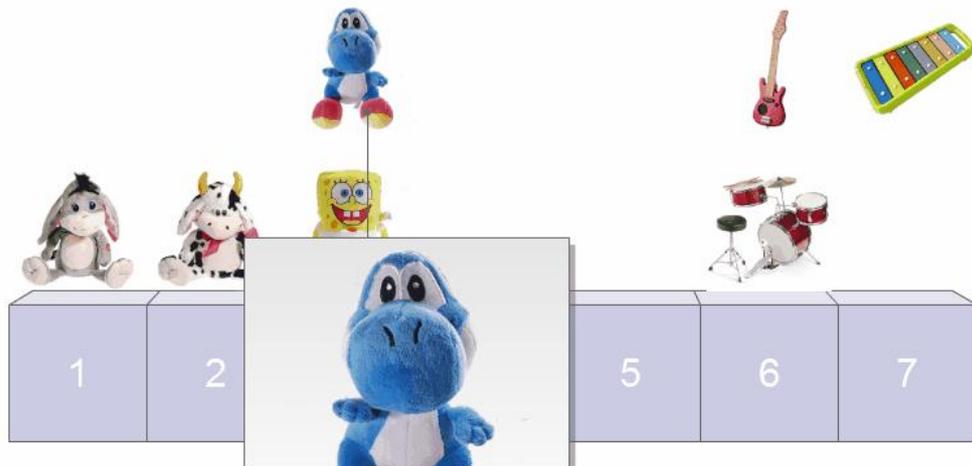
El entrevistado, tan solo tiene que hacer un drag&drop. Podemos observar en el segundo ejemplo propuesto, que cuando las imágenes son pequeñas en relación a su tamaño original,

puede ser activado un zoom en el momento del arrastre.

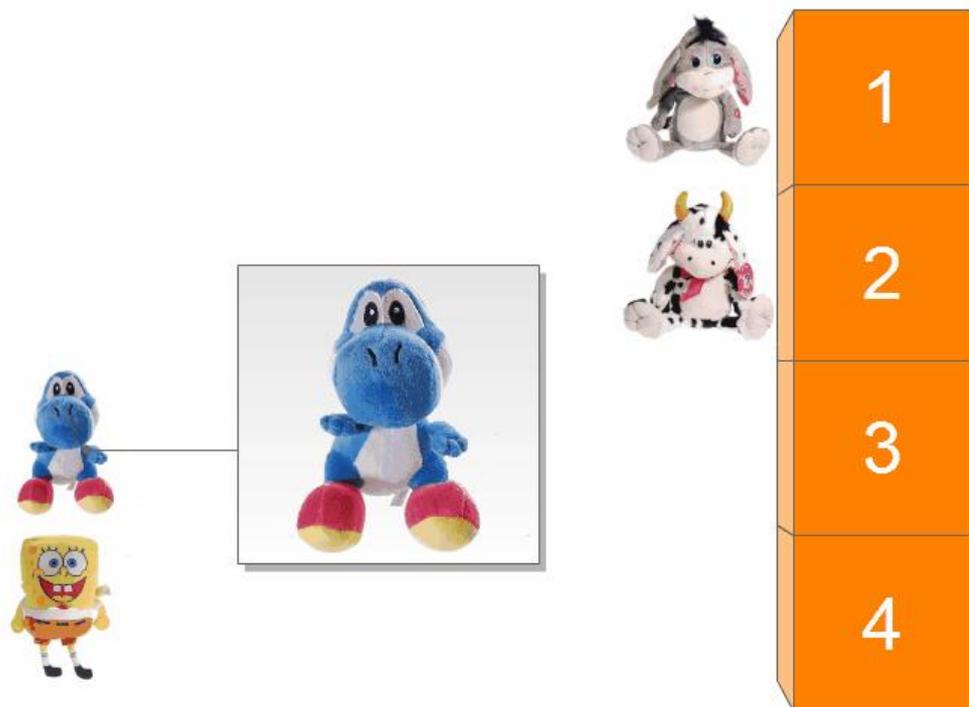
PODIUM:
(Tipo Olimpico)



PODIUM:
(Tipo Normal)



PODIUM:



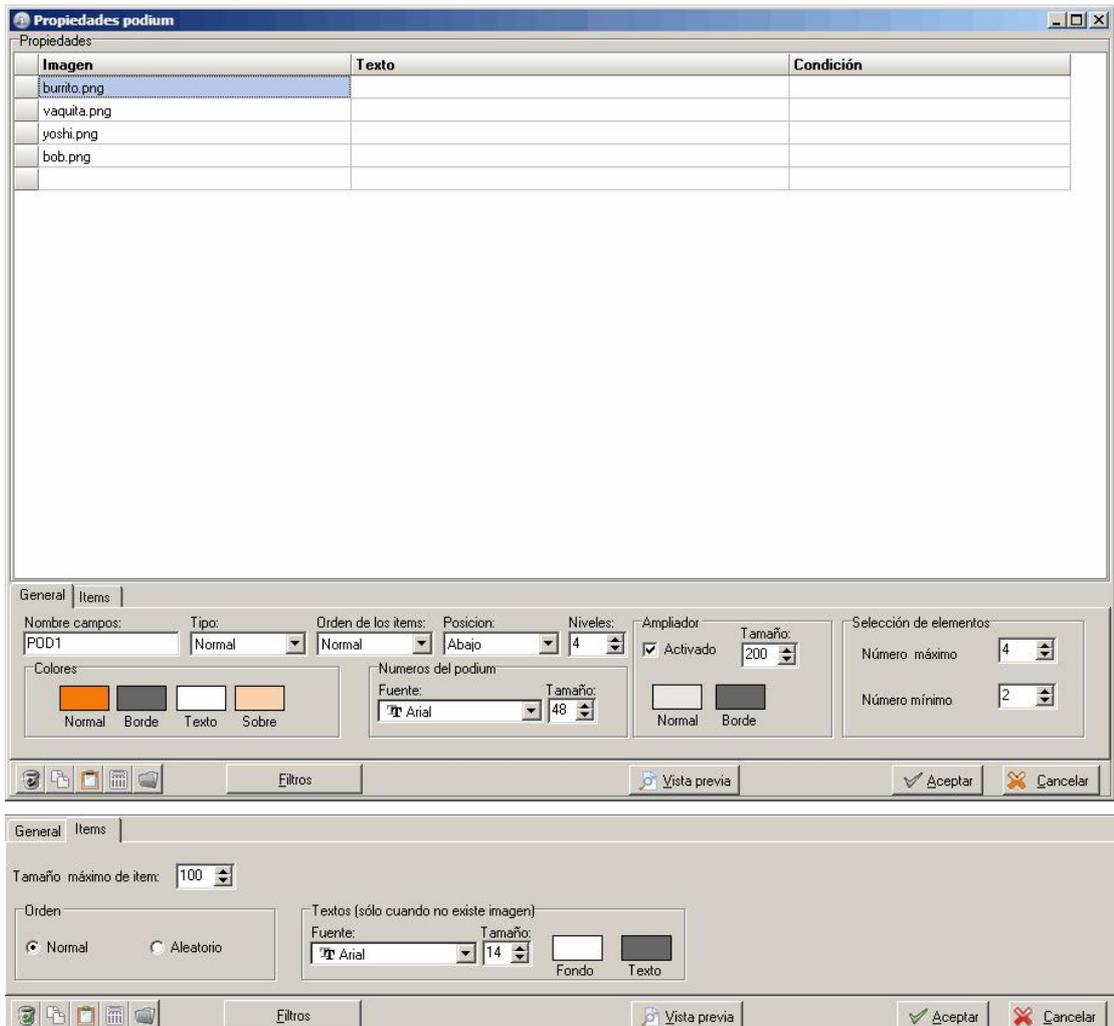
Parámetros de entrada

Para programar este componente necesitamos los siguientes parámetros de entrada.

- Lista de imágenes con texto y/o con condición para mostrarse en pantalla.
- Nombre de campos, para cada imagen/texto se crea un campo, donde se grabará el orden en el que se jerarquiza.
- Tipo del escenario de jerarquización (olímpico / normal).
- Orden de los productos al mostrarse en la pantalla (normal / aleatorio)
- Posición del escenario de jerarquización (arriba, abajo, izquierda, derecha)
- Número de niveles (cajones), dato que debe estar relacionado con el máximo y el mínimo a

jerarquizar.

- Uso de ampliador y % de zoom de la imagen
- Máximo y mínimo de elementos a seleccionar
- Colores
- Fuente de los números de los cajones de jerarquización
- Tamaño máximo del ítem texto (en pixeles)
- Orden de los textos
- Fuente y color de los textos
- Filtros
- Vista previa del componente.



Salida de valores

El componente retorna tantas variables como elementos tiene la rejilla (filas) correspondiendo cada fila con el orden de variable. Fila 1/primera variable, fila 2/ segunda variable.... Cada variable estaría codificada con el lugar que ha ocupado en la ordenación (1/primero, 2/segundo, 3/tercero).

10.4 Inserción de ranking de frases

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

[Ejemplo de uso](#)

Introducción

El ranking de frases permite que el entrevistado de forma interactiva, actúe con un pool de elementos texto (próximamente imágenes) para ofrecer un ranking interactivo (no estático como la tabla de ítems). Existen fundamentalmente dos opciones: drag&drop o clic.

Puedes ver un ejemplo en acción en:

http://www.tesintegra.net/comercial/html/view/autoadministrada.php?cod_estudio=RANK20110509

Escenario

Para insertar el componente, clic en el menú *Insertar > Flash > Ranking* (* ver nota superior). Esta opción sólo sale listada si se ha adquirido la licencia de uso del componente. El escenario es una ficha en la que se presentan los n textos, de los que el entrevistado deb jerarquizar de n a 1 elementos, según necesidad. En el siguiente punto se explican los parámetros a recibir.

The screenshot shows a ranking interface with 13 red bars, each containing a text phrase and a checkbox to its right. Below the bars are three radio buttons: 'Borrar', 'No sabe', and 'No contesta'. At the bottom right, it says 'Quedan por ordenar: 13'.

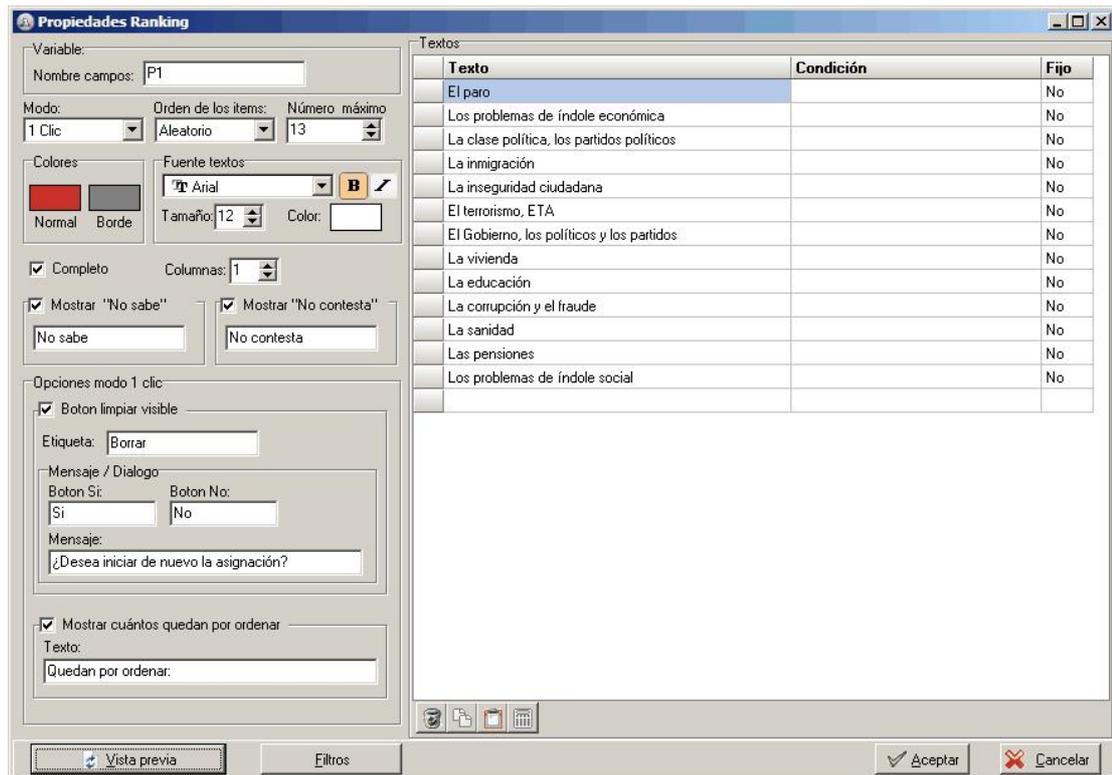
El Gobierno, los políticos y los partidos	<input type="checkbox"/>
La vivienda	<input type="checkbox"/>
La clase política, los partidos políticos	<input type="checkbox"/>
Los problemas de índole económica	<input type="checkbox"/>
La corrupción y el fraude	<input type="checkbox"/>
La inseguridad ciudadana	<input type="checkbox"/>
El paro	<input type="checkbox"/>
La sanidad	<input type="checkbox"/>
Los problemas de índole social	<input type="checkbox"/>
El terrorismo, ETA	<input type="checkbox"/>
Las pensiones	<input type="checkbox"/>
La educación	<input type="checkbox"/>
La inmigración	<input type="checkbox"/>

No sabe No contesta

Quedan por ordenar: 13

Parámetros de entrada

Al insertar el componente se muestra un imagen (vacía) como esta:



- **Nombre campos**, donde se asigna el sufijo del nombre de los campos que genera el componente.
- **Modo**, donde elegimos entre trabajar con *1 clic* o con *drag&drop*. Clic implica que al seleccionar sobre el ítem, se asigna o desasigna el orden que corresponda de 1 a n. En el modo drag&drop, el entrevistado mueve los ítems arriba / abajo paera establecer la jerarquía final.
- **Orden de los ítems**, como se muestran en el componente, de forma *normal* o *aleatoria*.
- **Número máximo** de elementos a jerarquizar. Puede ser n o menos que n.
- **Colores** para los cuadros de las frases
- **Fuentes** de las frases
- **Completo**, obligará al entrevistado a realizar la jerarquización completa del número máximo de elementos a trabajar.
- **Mostrar**, tanto no sabe como no contesta con sus textos. Estos textos se traducen.
- **Botón limpiar visible**, en el modo de 1 clic, elimina todos los rangos; la etiqueta que muestra es traducible.
- **Textos** de los mensajes en pantalla, que son traducibles.
- **Rejilla** donde se escriben los ítems a jerarquizar. Se puede utilizar el copiar y pegar.
- **Vista previa**, nos muestra el componente como quedaría en ejecución.
- **Filtros**, permite establecer un filtro al componente, como cualquier otra pregunta.

Salida de valores

Con el sufijo de nombre de campo, se crea una primera variable de tipo alfanumérico, donde se almacena toda la información que requiere el sistema para dividir posteriormente en n variables más, tantas como elementos en la jeraquización. La primera variable de estas n variables es el primer elemento a jerarquizar, por lo que el valor almacenado en la variable es el orden que ha recibido ese elemento; cada variable estaría codificada con el lugar que ha ocupado en la ordenación (1/primer, 2/segundo, 3/tercero). Es obvio que la aleatoriedad en la muestra de los

elementos no tiene efecto en la identificación de las variables.

10.5 Inserción de sliders

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

[Ejemplo de uso](#)

Introducción

Nuevo componente que permite la valoración con escala discreta (pasos) o continua (escalar) de objetos (marcas, ítems, frases). El slider permite que el entrevistado de forma interactiva, actúe con un pool de elementos textos (próximamente imágenes) para ofrecer una valoración visualmente conjunta.

Puedes ver un ejemplo en acción en:

http://www.tesintegra.net/comercial/html/view/autoadministrada.php?cod_estudio=SLIDER20110831

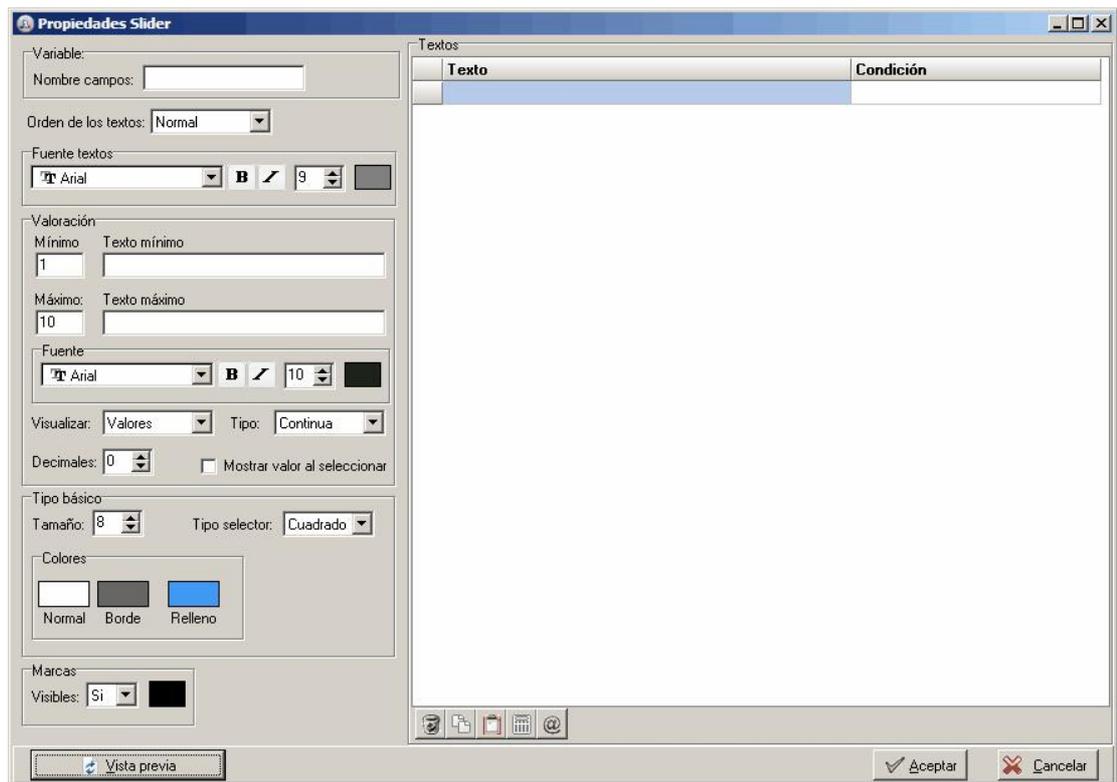
Escenario

Para insertar el componente, clic en el menú *Insertar > Flash > Slider* (* ver nota superior). Esta opción sólo sale listada si se ha adquirido la licencia de uso del componente. El escenario es una ficha en la que se presentan los n textos/imágenes (recomendamos no pasar de 5 en imágenes y de 10 en textos), debiendo el entrevistado clicar en el punto de la escala o deslizar la barra hasta el punto que desee.

The screenshot shows a survey interface with the TESI logo and contact information at the top. The main heading is "Valore su grado de acuerdo con la estrategia medioambiental de las siguientes marcas:". Below this, there are three sliders, each with a brand logo above it. The Audi slider is set to approximately 80% agreement. The Mercedes slider is set to approximately 20% agreement. The BMW slider is set to approximately 80% agreement. The sliders range from "nada de acuerdo" (no agreement) on the left to "totalmente de acuerdo" (total agreement) on the right. At the bottom, it says "Cuestionario administrado con Integra.net (c) 2011 - TESI, SL".

Parámetros de entrada

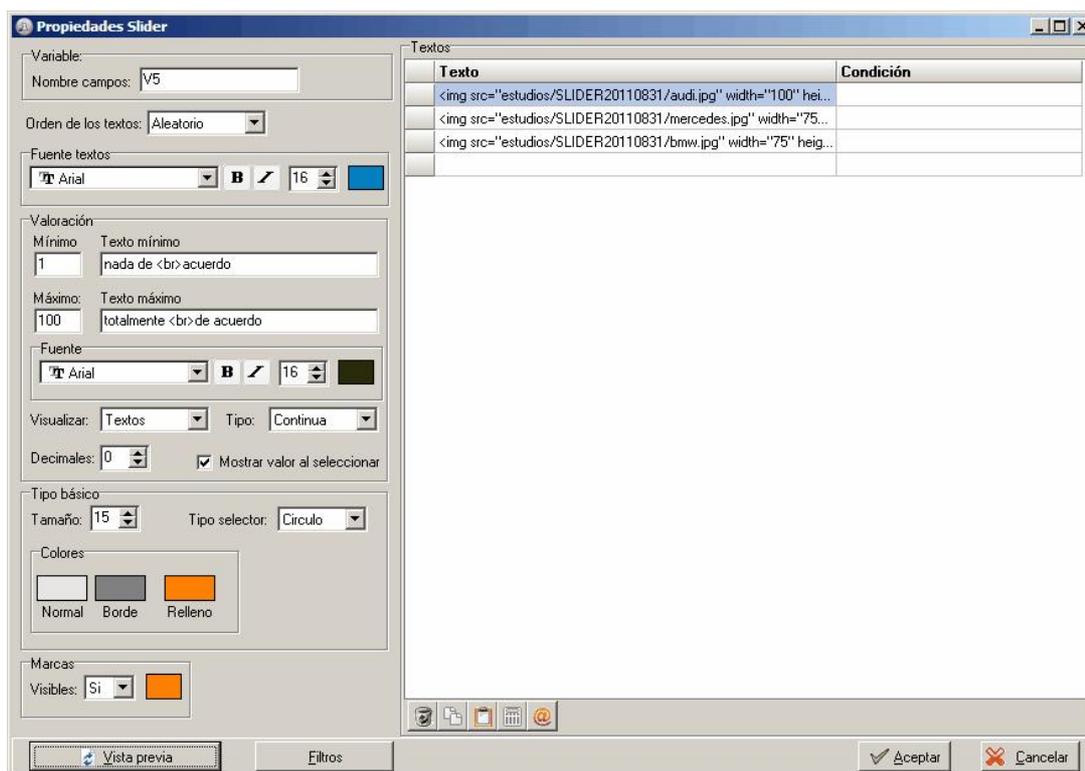
Al insertar el componente se muestra un imagen (vacía) como esta:



Como en el resto de componentes debemos incluir:

- **Nombre de campo:** sufijo de los nombres de variable que se crearán en el componente (una por objeto más una global).
- **Orden de los textos:** si se mostrarán los ítems a valorar de forma normal o aleatoria.
- **Fuente textos:** formato para el texto de la frase (siempre sobre la barra)
- **Valoración:** valor mínimo y texto asociado junto con valor máximo y texto asociado. Podemos optar porque se muestre uno u otro.
- **Fuente** de los elementos a vaorar
- **Tipo:** valoración de tipo discreto (redondea el punto de clic del entrevistado al mayor o menor según el más cercano) o de tipo continuo (admite decimales y deja en el punto marcado).
- **Mostrar valor al seleccionar:** muestra una leyenda con el valor de la escala, moviendo el curso sobre la barra.
- **Decimales:** número de decimales que guardará la valoración.
- **Tamaño** de barra / selector
- **Tipo de selector:** si circular o rectangular
- **Colores de la barra:** normal, color de inicio; borde de la barra; relleno degradado.
- **Marcas sobre la barra:** si son visibles y color de las mismas.

Tras completar estas informaciones, para el ejemplo que nos ocupa, quedaría así:



Salida de valores

Con el sufijo de nombre de campo, se crea una primera variable de tipo alfanumérico, donde se almacena toda la información que requiere el sistema para dividir posteriormente en n variables más, tantas como elementos en la valoración. La primera variable de estas n variables es el primer elemento a valorar. Es obvio que la aleatoriedad en la muestra de los elementos no tiene efecto en la identificación de las variables.

10.6 Inserción de supermercado básico

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

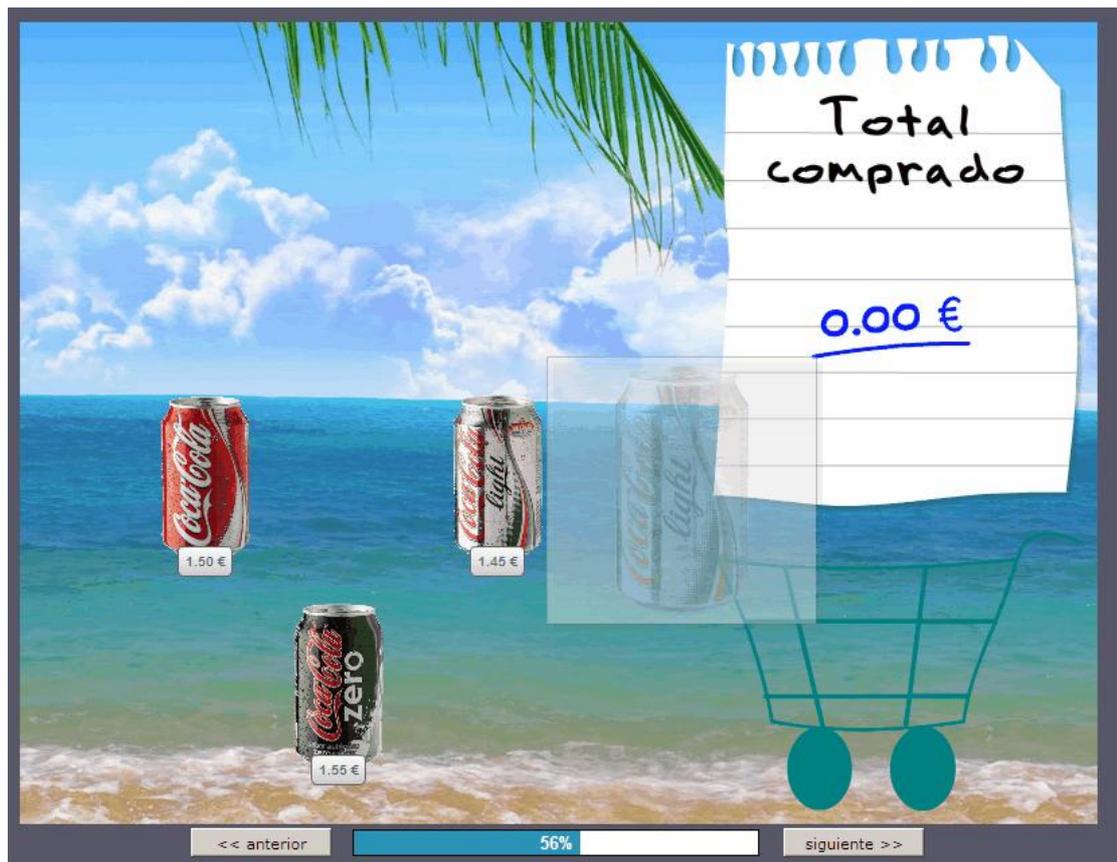
Introducción

El supermercado básico permite con una presentación muy sencilla mostrar hasta 9 productos como máximo. Se dispone de dos imágenes plantillas (supern.png y fondo.gif, donde n es un número de 2 a 9) que se pueden modificar por parte del usuario (respetando los tamaños que tienen el original).

Solo puede ser adquirida una unidad de cada producto.

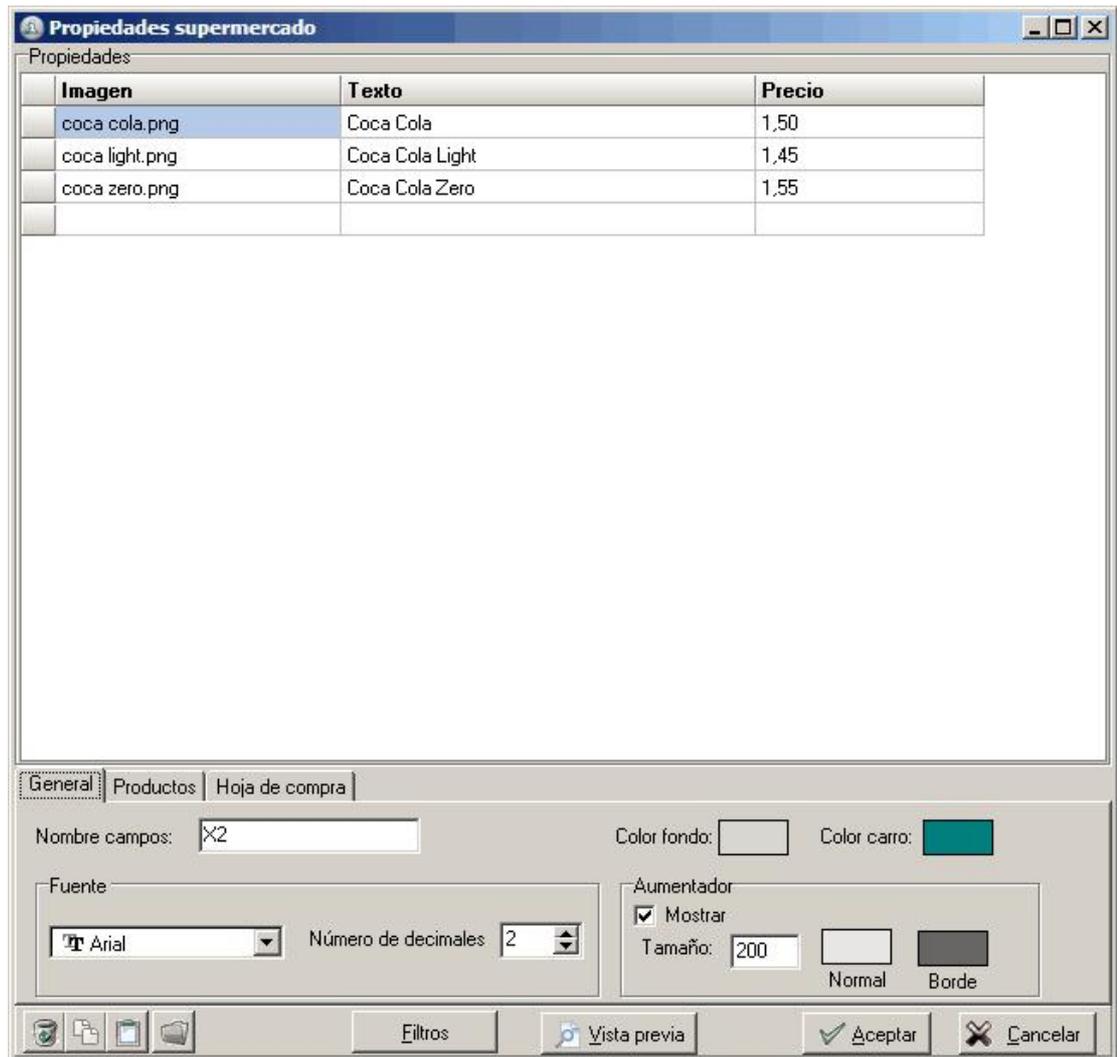
Escenario

Sobre un fondo (fondo.gif) en la parte izquierda de la ventana se ubican de 2 a 9 productos que pueden ser comprados, con drag & drop sobre el carro. Se informa del coste total de la compra.

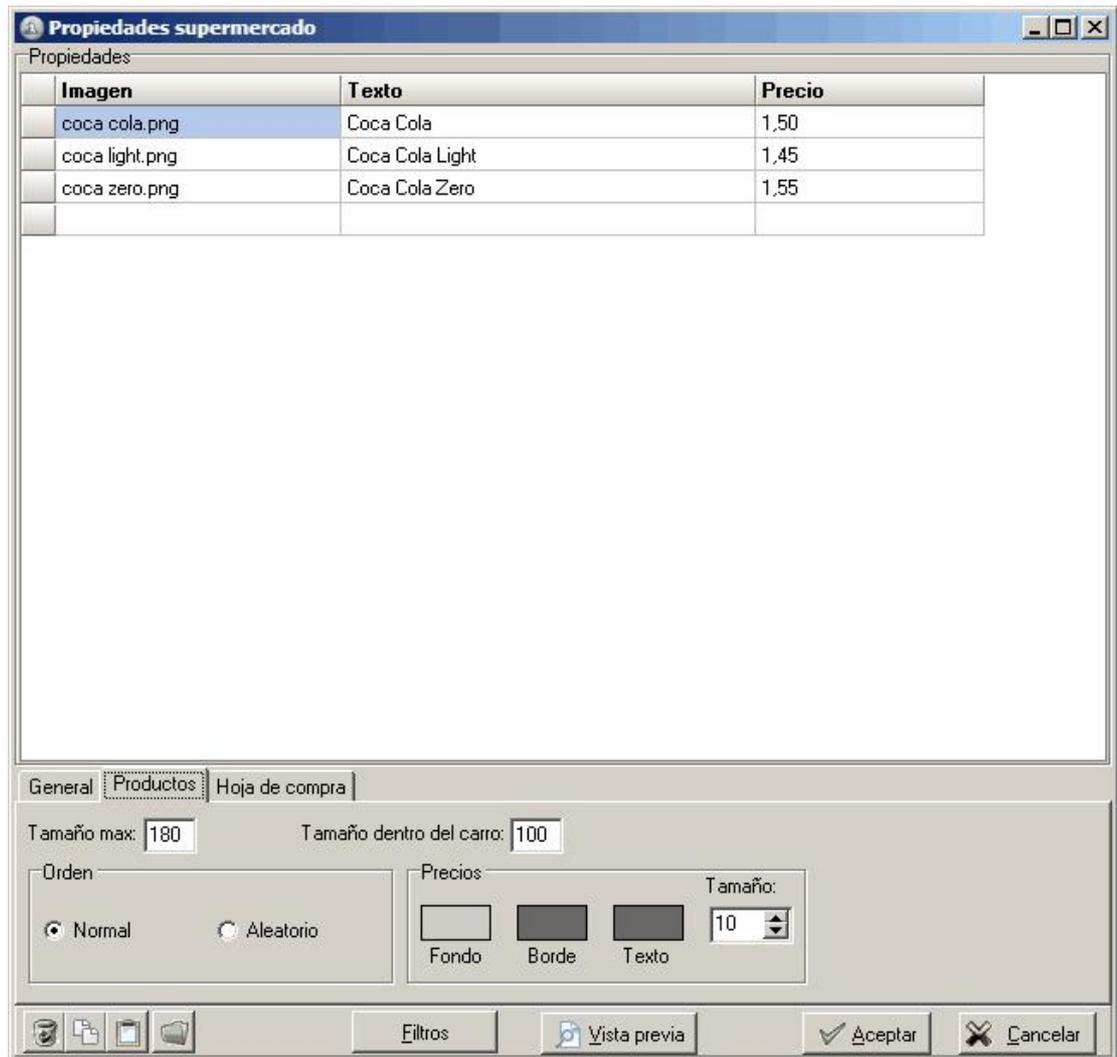


Parámetros de entrada

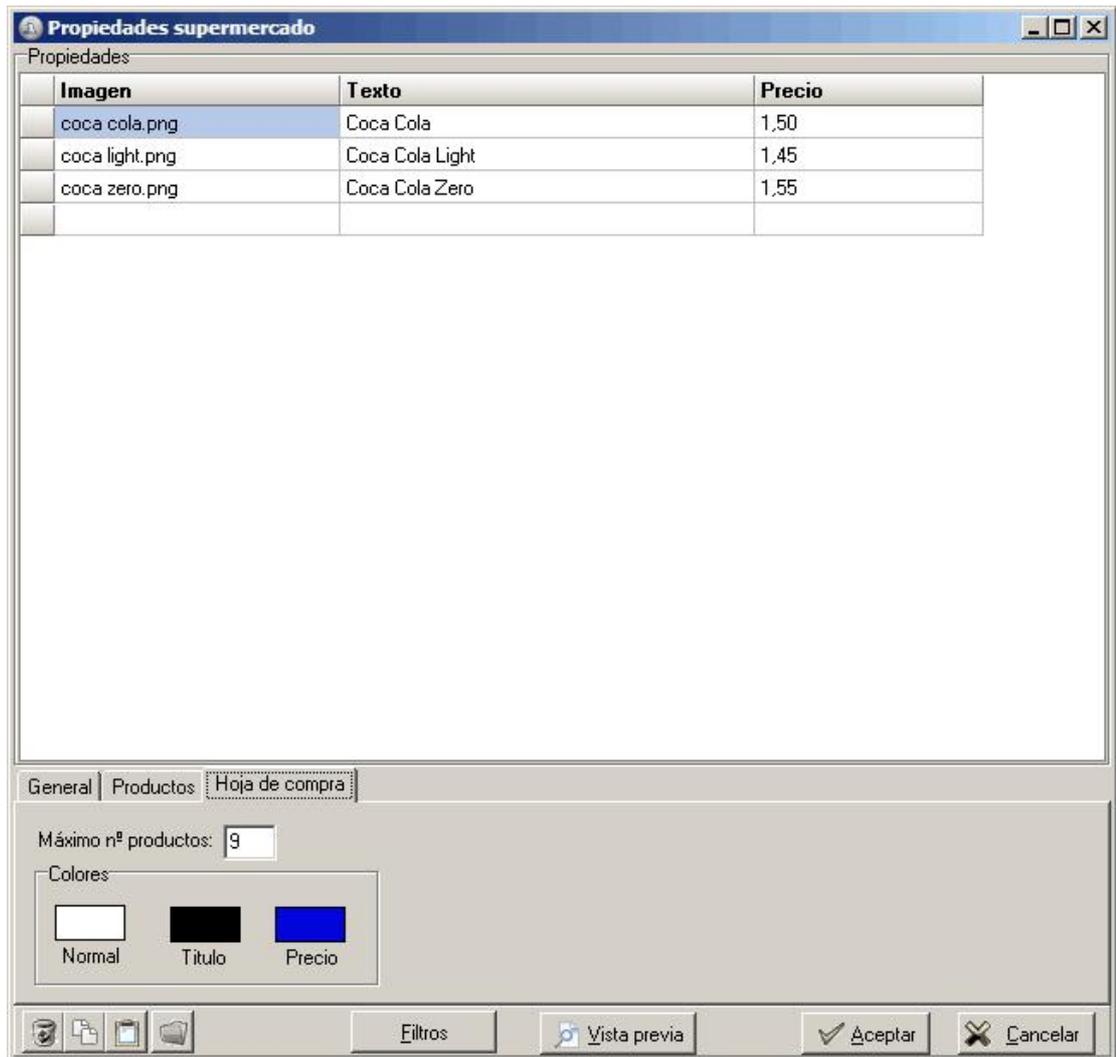
Con carácter general se pueden establecer filtros a este componente, aunque no controles y/o saltos. Al igual que en los otros componentes, se puede copiar y pegar la tabla de productos y se pueden elegir imágenes en formatos gif, jpg y png.



En la rejilla superior se ubican de 2 a 9 productos con su precios, Se pueden definir los diferentes colores del carro de la compra y el fondo (por ahora no se pueden eliminar). Del mismo modo se puede fijar un zoom para la imagen del producto con un fondo y un color de borde.



En cuanto a los productos, se puede decidir si se muestran en orden normal o aleatorio y se decide también el tamaño que tendrá el producto dentro del carro, pues pensemos que en el carro se acumulan.



Por último, la hoja de compra queda definida por los colores de la misma. Siempre muestra el total de la compra.

Salida de valores



La salida de los valores es un conjunto de campos donde encontramos:

- Una variable alfanumérica que contiene una cadena delimitada por # donde se localizan los productos adquiridos.
- Tantas variables como productos donde se anota un 0 si no se ha adquirido o un 1 si ha sido adquirido.

Por tanto, en nuestra imagen de ejemplo tendríamos:

- X1 = 0#1#1
- X1_1=0
- X1_2=1
- X1_3=1

10.7 Inserción de supermercado avanzado

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

[Ejemplo de uso](#)

Dada la variabilidad, a la vez que la especificidad de este componente, rogamos consultar con TESI la disponibilidad del componente.

El componente supermercado dispone de cuatro paneles inferiores de opciones:

- generales

- productos
- carro
- compra

Analicemos cada uno de ellos.

Base de pestañas

En todas las pestañas, aparecen las opciones habituales de borrar, copiar, pegar, asistente de condiciones, referencias, abrir imagen

Opciones generales

Define la construcción del lineal, que se estructura en función de:

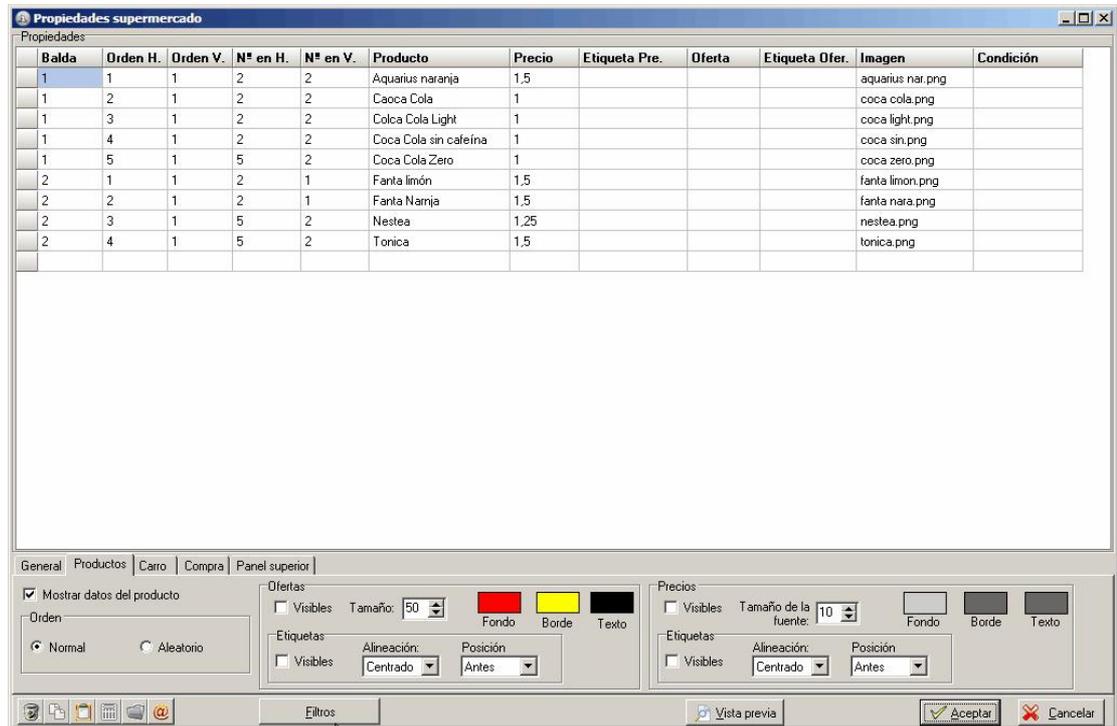
- número de baldas o estanterías en el componente.
- orden del producto ubicado en la balda, en coordenada horizontal y en coordenada vertical. El producto más a la izquierda y abajo tendría una coordenada en X=1 y en Y=1. Si sobre este producto se quisiera aplicar otro, sería X=1 e Y=2.
- número de unidades de referencia del producto (facings) en horizontal y en vertical.
- texto del producto (texto que se refleja en el carro de compra).
- precio del producto en la moneda especificada.
- etiqueta del precio (si no se muestra, aparece directamente el precio).
- precio del producto en oferta.
- etiqueta del precio en oferta.
- imagen del producto, recomendamos el mayor cuidado de todos los aspectos relacionados con la imagen del producto: transparencias, tamaño y bordes.
- condición para que se muestre el producto o no se muestre en el lineal a partir de otras variables del cuestionario.
- filtros del componente
- vista previa de la configuración actual

Balda	Orden H.	Orden V.	N° en H.	N° en V.	Producto	Precio	Etiqueta Pre.	Oferta	Etiqueta Ofer.	Imagen	Condición
1	1	1	2	2	Aquarius naranja	1,5				aquarius nar.png	
1	2	1	2	2	Caoca Cola	1				coca cola.png	
1	3	1	2	2	Colca Cola Light	1				coca light.png	
1	4	1	2	2	Coca Cola sin cafeína	1				coca sin.png	
1	5	1	5	2	Coca Cola Zero	1				coca zero.png	
2	1	1	2	1	Fanta limón	1,5				fanta limon.png	
2	2	1	2	1	Fanta Naranja	1,5				fanta nara.png	
2	3	1	5	2	Nestea	1,25				nestea.png	
2	4	1	5	2	Tonica	1,5				tonica.png	

En el panel inferior tenemos más propiedades:

- el nombre del campo que reciben las variables; existe una variable alfanumérica que contiene una cadena de valores separados por # que contienen las unidades (en el orden establecido en la rejilla) y los precios de compra de cada producto (en el orden establecido en la rejilla); si un producto no se lista por condición, su posición en la cadena existe pero queda en blanco.
- tipo de lineal; góndola nos dibuja una estantería normal, frío es una representación de nevera con rejilla inferior y ganchos replica un *display* con puntos de agarre.
- color de los estantes y del fondo del lineal.
- fuente de los textos de los precios y número de decimales.
- etiquetas en el componente
- activación de la barra de scroll

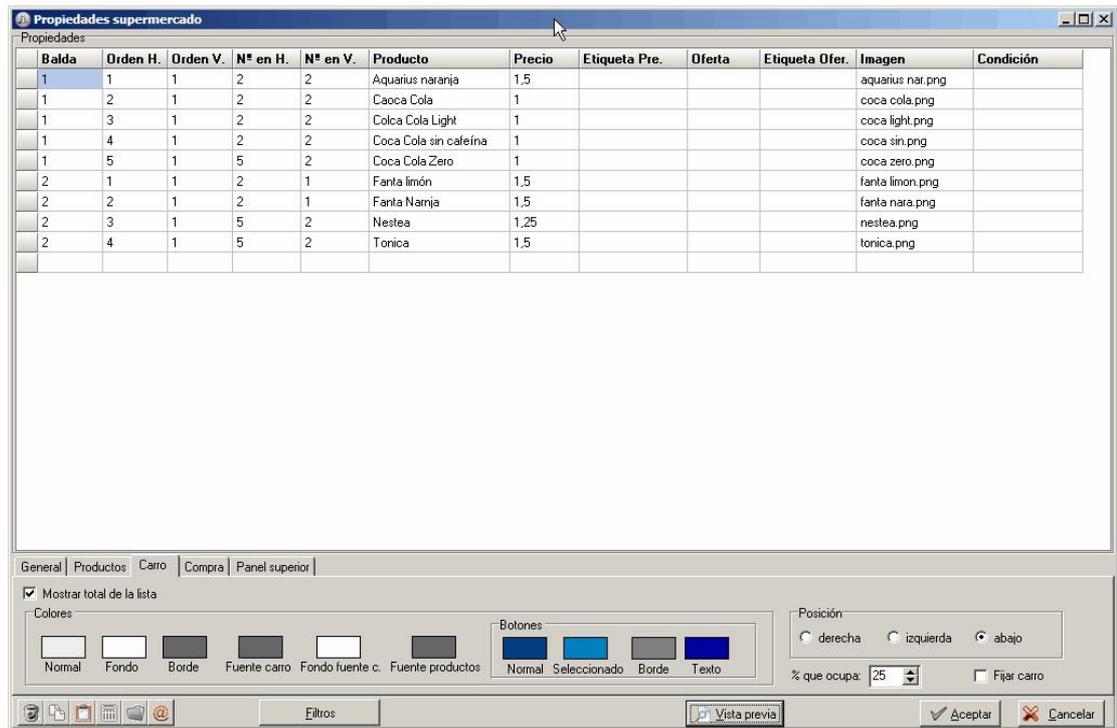
Opciones de producto



En el apartado de opciones de producto, se pueden elegir:

- la posibilidad de mostrar o no los datos del producto al pasar con el *mouse* por encima del producto.
- el orden en el que se muestran los productos, si de forma normal o de forma totalmente aleatoria siempre respetando la balda. Las baldas también rotan entre si.
- ofertas, si están visibles sus tamaños y colores y sus etiquetas, si están visibles, alineación y posición de las mismas
- precio, si están visibles sus tamaños y colores y sus etiquetas, si están visibles, alineación y posición de las mismos

Opciones en carro de compra



En el carro de compra

- mostrar el total agregado de compra
- colores del carro
- posición del carro en el componente
- % de ocupación del carro
- fijación del carro en la ventana u ocultación del mismo.

Opciones de compra

Balda	Orden H.	Orden V.	Nº en H.	Nº en V.	Producto	Precio	Etiqueta Pre.	Oferta	Etiqueta Ofer.	Imagen	Condición
1	1	1	2	2	Aquarius naranja	1,5				aquarius nar.png	
1	2	1	2	2	Caoca Cola	1				coca cola.png	
1	3	1	2	2	Colca Cola Light	1				coca light.png	
1	4	1	2	2	Coca Cola sin cafeína	1				coca sin.png	
1	5	1	5	2	Coca Cola Zero	1				coca zero.png	
2	1	1	2	1	Fanta limón	1,5				fanta limon.png	
2	2	1	2	1	Fanta Naranja	1,5				fanta nara.png	
2	3	1	5	2	Nestea	1,25				nestea.png	
2	4	1	5	2	Tonica	1,5				tonica.png	

<input checked="" type="checkbox"/> Obligar (Imprescindible)		Comprar número de productos <input checked="" type="checkbox"/> Activar		Presupuesto máximo para la compra <input checked="" type="checkbox"/> Activar	
<input checked="" type="checkbox"/> Guardar compra precios		Mensaje Mínimo 0 No ha realizado la selección de artículos mínima Máximo 5 Selección de artículos finalizada		Mensaje: Mínimo 1 Presupuesto mínimo no alcanzado Máximo 4 El presupuesto para la compra ha sido superado	

Por último, aspectos relacionados con la gestión de la compra:

- Si es necesario hacer una compra.
- Si se guardan los precios de cada producto comprado (normal u oferta en cada caso).
- mínimo y máximo de artículos a comprar con los textos de referencia.
- mínimo y máximo presupuesto a invertir en el proceso de compra y sus etiquetas.

Entrevistando

Durante el proceso de compra, el componente controla cuando se alcanzan los mínimos y máximos así como el presupuesto.

tesigandia.com
(+34) 96 360 45 40

Supermercado muy sencillo en el que debes elegir los productos con **drag & drop** y lanzar sobre el gráfico del carro de compra (abajo). El ticket muestra el resultado de total comprado.

Nótese que existe un **scroll** para desplazarse a lo largo del lineal, y que el carro de comprar puede mostrar el importe total del ticket u ocultarlo.

Se totaliza el conjunto de la compra en el ángulo inferior izquierdo.

El presupuesto para la compra ha sido superado

Ok

Carro de compra

	1		1	
Coca-Cola Light		Coca-Cola		Coca-Cola Zero

Cuestionario administrado con Integra.net (c) 2011 - TESI, SL

<< anterior 25% siguiente >>

tesigandia.com
(+34) 96 360 45 40

Supermercado muy sencillo en el que debes elegir los productos con **drag & drop** y lanzar sobre el gráfico del carro de compra (abajo). El ticket muestra el resultado de total comprado.

Nótese que existe un **scroll** para desplazarse a lo largo del lineal, y que el carro de compra puede mostrar el importe total del ticket u ocultarlo.

Se totaliza el conjunto de la compra en el ángulo inferior izquierdo.

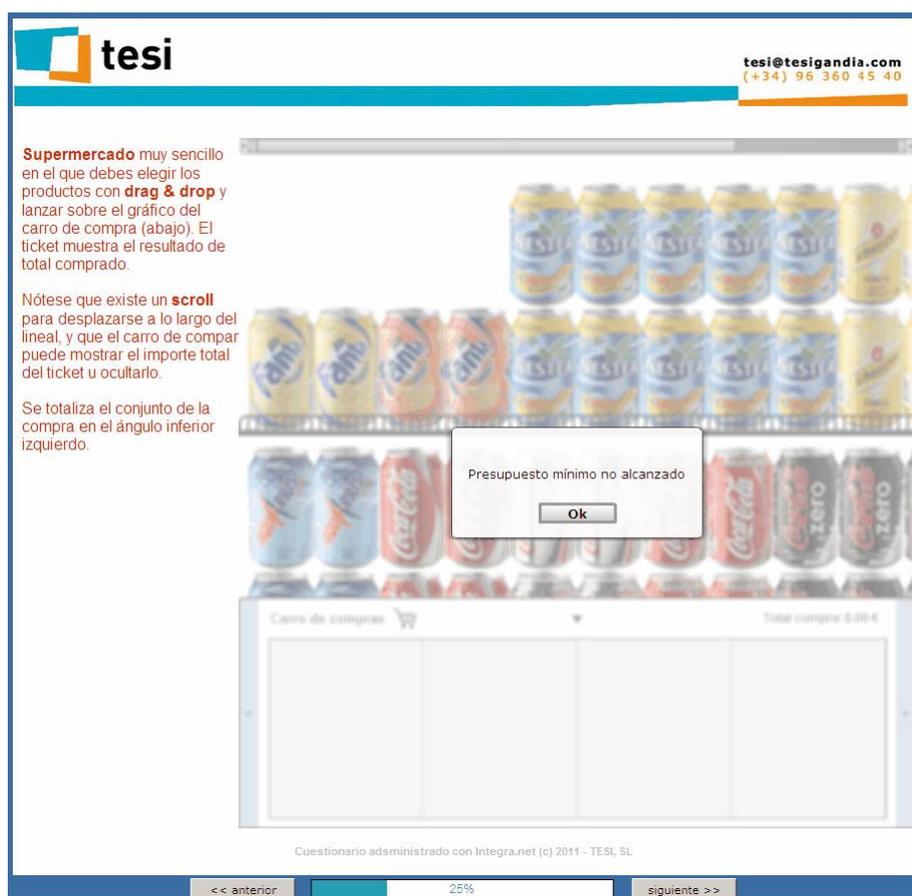
Selección de artículos finalizada

Carro de compras  Total compra: 4.00 €

	1		1		2
Coca Cola Light		Coca Cola sin café		Coca Cola Zero	

Cuestionario administrado con Integra.net (c) 2011 - TESI, SL

<< anterior 25% siguiente >>



10.8 Inserción de flash genérico: "el contenedor" de películas

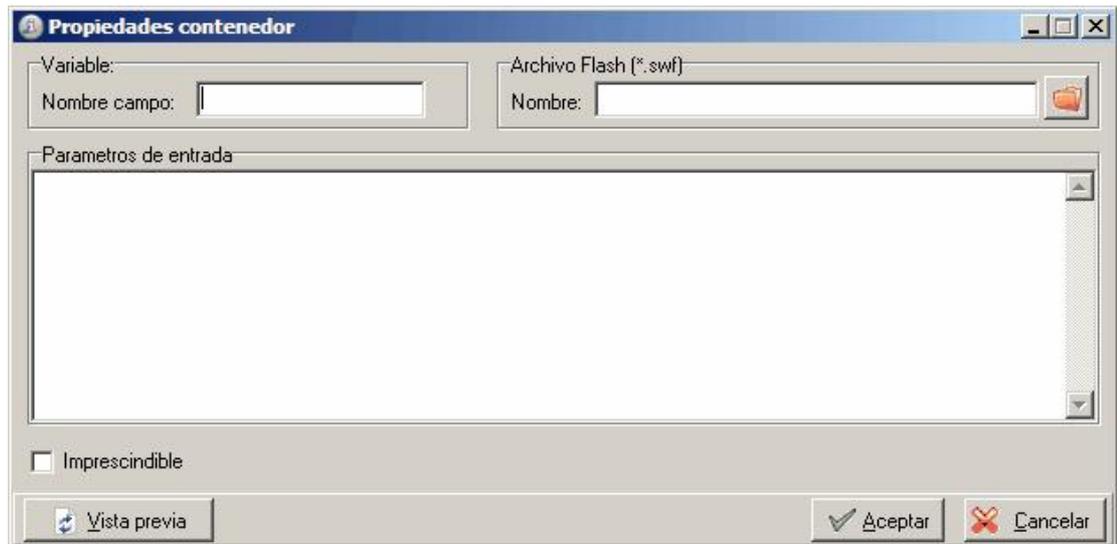
La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

Ejemplo de uso

Esta utilidad permite la introducción de películas *.swf desarrolladas en flash de modo externo o ad-hoc para un trabajo determinado. Estas películas o elementos interactivos pueden ser desarrolladas por personal externo a TESI o también de forma adhoc por TESI, con unos tiempos de implantación mucho más bajos que si se buscara un componente mucho más genéricos que buscara cubrir un espectro de casos mucho más amplio.

Existe una API para el desarrollo de componentes flash para Integra, que será proporcionado al desarrollador que desee integrar su swf con Integra, donde se explicitan las funciones que debe contener la película flash y como se le suministran los parámetros.

El diálogo que permite configurar la interacción de la película es el siguiente:



La película guardará la información resultante en un campo alfanumérico donde se separan las diferentes informaciones segmentadas con el símbolo #.

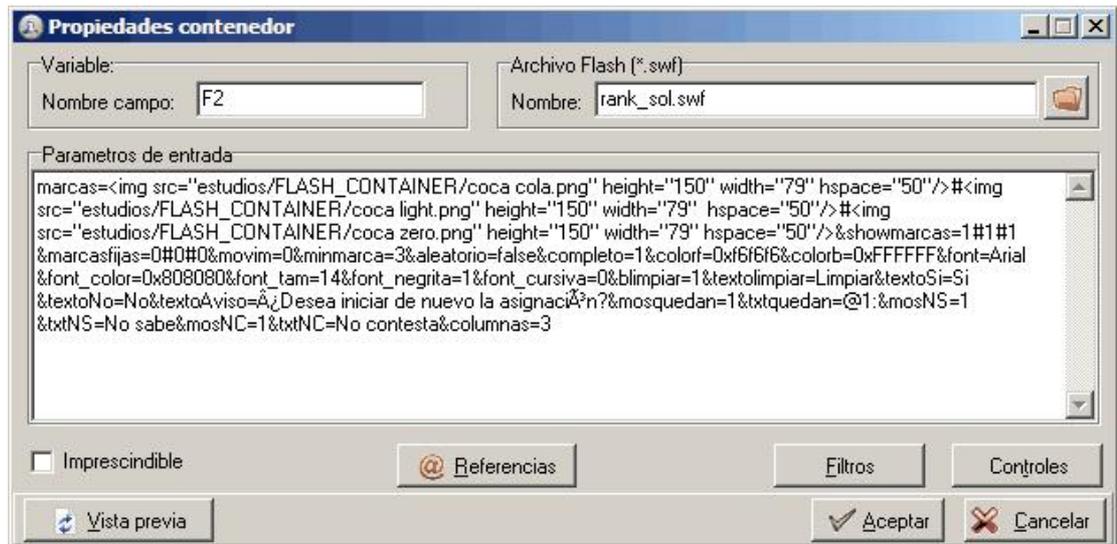
Un ejemplo de utilización

A continuación, vamos a explicitar un ejemplo que aunque sea orientado al desarrollador externo de flash, permitirá al lector comprender el objetivo de este elemento multimedia.

Supongamos una pregunta en la que se muestran unas imágenes y se debe realizar el ranking entre ellas, eligiendo primer lugar, segundo lugar y tercer lugar. La pantalla que se muestra al entrevistado es la siguiente:



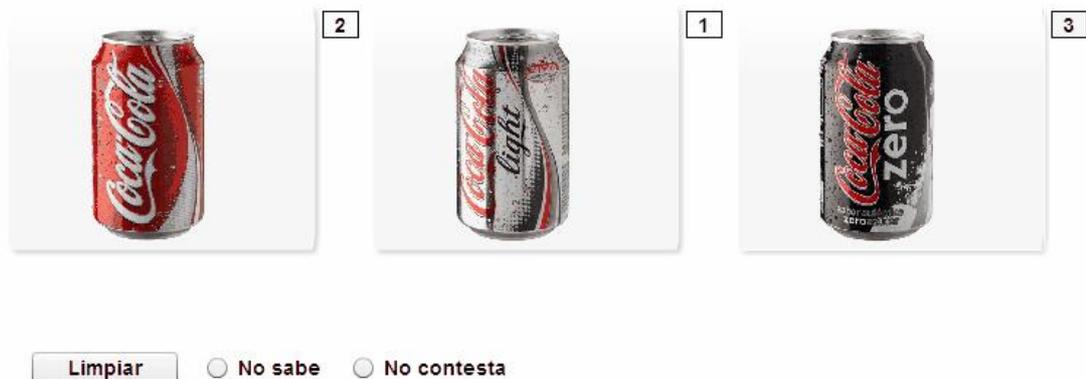
La película, tiene programados una serie de parámetros internos, que hacen se muestre de esta forma. El contenedor queda definido de esta forma:



Podemos observar que los parámetros (cadenas de texto separadas por el símbolo &) son:

- las marcas (las imágenes)
- si se muestran o no las marcas (showmarcas)
- qué marcas no rotan si se enseñan de forma aleatoria (marcasfijas)
- cuántas marcas se deben elegir (minmarcas)
- color degradado del fondo de la imagen (colorf)
- color al que llega el degradado (colorb)
- parámetros relacionados con el texto (font, font_color, ...)
- diferentes textos

El resultado en ejecución de la entrevista es el siguiente:



y con estas respuestas, el campo F2 que recoge la información quedaría con la siguiente información: 2#1#3. A partir de esta información, el diseñador del cuestionario podría crear las variables F2_1, F2_2 y F2_3 que contuvieran el orden que ha obtenido cada marca. Para ello se debe utilizar la función REC_COMBINACION, que guardará en la variable que se le indique la información segmentada. Cada una de estas tres variables tendría como valor por defecto:

- en F2_1... REC_COMBINACION(F2;1)
- en F2_2... REC_COMBINACION(F2;2)

- en F2_3... REC_COMBINACION(F2;3)

Es decir escribe la combinación 1 de la variable F2 en la variable F2_1 y así con las otras dos.

10.9 Inserción de videos YouTube en contenedor

Para la reproducción de videos desde YouTube, se utiliza el propio reproductor del sistema. Recomendamos que los videos proyectados sobre YouTube sean no clasificados, de forma que no puedan aparecer listados en las clasificaciones de videos de la propia plataforma.

Para ver los parámetros disponibles ver la [página de YouTube](#) acerca de los mismos que enlazamos aquí.

10.10 Inserción de videos Vimeo en contenedor

Para la reproducción de videos desde Vimeo, se utiliza el propio reproductor del sistema en sus dos formas: universla player o moogaloop player. Recomendamos que los videos proyectados sobre Vimeo sean en espacios de tipo Premium o Professional, de forma que no puedan aparecer listados en las clasificaciones de videos de la propia plataforma.

Para ver los parámetros disponibles ver la [página de Vimeo](#) acerca de los mismos que enlazamos aquí.

10.11 Inserción de "panel de imágenes"

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

Componente externo que se proyecta en el contenedor, que admite los siguientes parámetros:

[Ejemplo de uso](#)

<i>Parámetro</i>	<i>Valor por defecto</i>	<i>Explicación</i>
<i>dirimg</i>	<i>"estudios/ CODESTUDIO/"</i>	<i>carpeta donde se van a localizar las imágenes, por seguridad debe definirse en el acceso.</i>
<i>marcas</i>	<i>image_file1#image_file 2#image_file3# ... #image_filen</i>	<i>cadena separada por # con las imágenes a mostrar en el panel</i>
<i>txtmarcas</i>	<i>Texto visual 1#Texto visual 2#Texto visual 3# ... #Texto visual n</i>	<i>textos que se muestra con roll-over de ratón, al pasar por encima de la imagen y hacer el zoom.</i>
<i>marcasfijas</i>	<i>1 #0 # 0 #... #n</i>	<i>cadena separada por # con un 1 si hay que dejar fija la imagen al final de las rotadas o un 0 si no hay que dejarla</i>
<i>showmarcas</i>	<i>null</i>	<i>cadena separada por # con un 1 si hay que mostrar la imagen o un 0 si no hay que mostrarla</i>

<i>codmarcas</i>	<i>1 #2 # 3 #... #n</i>	<i>códigos de los elementos del panel</i>
<i>aleatorio</i>	<i>false</i>	<i>aleatorización en la muestra de los códigos (true/false)</i>
<i>ancho</i>	<i>100</i>	<i>ancho de la imagen en pixels</i>
<i>alto</i>	<i>132</i>	<i>alto de la imagen(en pixels)</i>
<i>showToolTip</i>	<i>true</i>	<i>zoom con el roll-over; el zoom se realiza al tamaño de la imagen(true/false)</i>
<i>font</i>	<i>Arial</i>	<i>fuentes de textos</i>
<i>fontColor</i>	<i>0x004080</i>	<i>color de la fuente de textos</i>
<i>fontSize</i>	<i>13</i>	<i>tamaño fuente textos (en pixels)</i>
<i>fontBold</i>	<i>true</i>	<i>formato fuente textos (true/false)</i>
<i>fontItalic</i>	<i>false</i>	<i>formato fuente textos (true/false)</i>
<i>tipo</i>	<i>categoria</i>	<i>categoria / multiple / rank</i>
<i>autoavance</i>	<i>true</i>	<i>si tras marcar avanza de forma automática o no</i>

Estos parámetros se ofrecen consecutivamente separados por el valor &. Ejemplo:

[marcas=orange.png#movistar.png#vodafone.png#yoigo.png#euskaltel.png#noseguro.png#otros.png&codmarcas=35#36#37#38#39#98#96&dirimg=estudios/E116911/&alto=100&ancho=100&showToolTip=false](#)

que mostraría en entrevista...



Los parámetros no definidos en el componente, toman su valor por defecto. El valor por defecto es el que figura en la tabla definido.

El retorno es una variable alfanumérica, separada por # y se puede utilizar la función REC_COMBINACION(Vark;n), recupera los pares creados con la orden COMBINAR, siendo n el orden de la variable (marca).

10.12 Inserción de "mapa de autonomías"

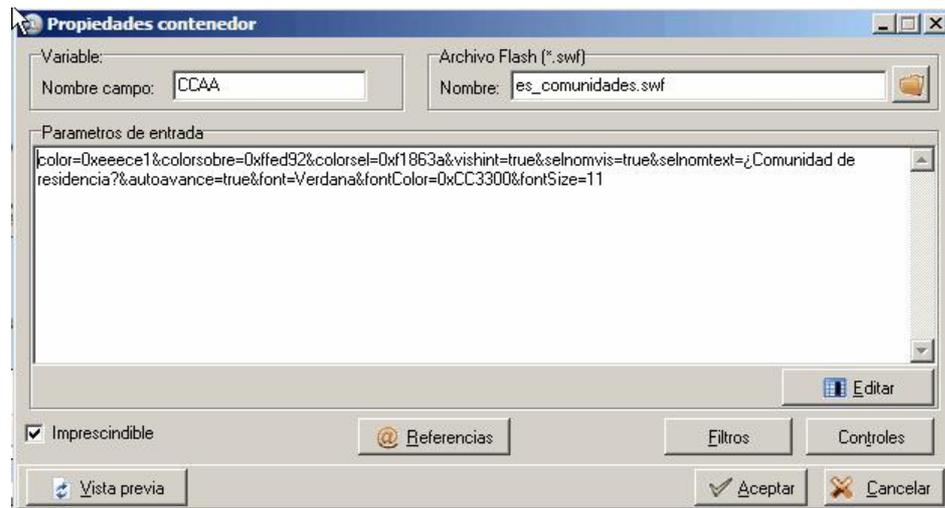
La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

Componente externo que se proyecta en el contenedor, que admite los siguientes parámetros:

[Ejemplo de uso](#)

Parámetro	Valor por defecto	Explicación
nombres	Andalucía#Aragón#Principado de Asturias#Illes Balears#Canarias#Cantabria#Castilla y León#Castilla - La Mancha#Cataluña#Comunitat Valenciana#Extremadura#Galicia#Comunidad de Madrid#Región de Murcia#Comunidad Foral de Navarra#País Vasco#La Rioja#Ceuta#Melilla	Textos de las áreas en el mapa, pueden no ponerse
codigos	01#02#03#04#05#06#07#08#09#10#11#12#13#14#15#16#17#18#19	valores de las áreas en el mapa, pueden no ponerse
color	0xFFFFFFFF	color de superficie sin seleccionar
colorsobre	0xD7EBFF	color de roll-over
colorsel	0x92CF67	color de superficie seleccionada
colorfondo	0x99CDFF	color del fondo del mapa
colorresto	0xBCBFC3	color del resto del mapa que no son las autonomías (Francia, Portugal, África)
vishint	false	visualización de texto contextual en el área de selección nombre de la CCAA)
selnomvis	false	visualización de la lista lateral izquierda de las CCAA
selnomtext	Seleccione comunidad:	texto del cuadro de selección
autoavance	false	avance automático tras la selección
font	Arial	fuentes de lista de selección
fontColor	0x004080	color de la fuente de lista de selección
fontSize	13	tamaño de la fuente de selección
fontBold	false	formato con énfasis, negrita
fontItalic	false	formato en cursiva
tipo	categoría	categoría / múltiple / rank

Estos parámetros serán utilizados en el contenedor tal como se muestra en el ejemplo.



Los nombres de las comunidades autónomas y los códigos de las mismas, se pueden eludir y se tomarán los valores estándar del INE. Si se desea otra nomenclatura (por ejemplo en català, euskera, galego... etc)utilizar el parámetro con o sin referencias a la variable IDIOMA del cuestionario.

Este ejemplo, da como resultado la siguiente selección:

[http://comercial.tesintegra.net/html/view/autoadministrada.php?
cod_estudio=CCAA20111
130](http://comercial.tesintegra.net/html/view/autoadministrada.php?cod_estudio=CCAA20111130)



10.13 Inserción de "control de imágenes"

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

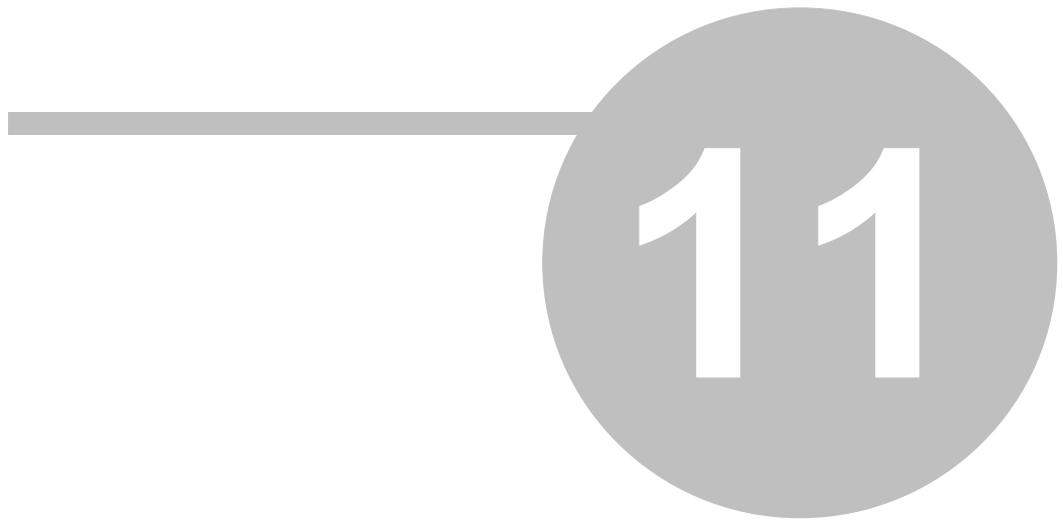
Nuevo componente externo que se proyecta en el contenedor, que admite los siguientes parámetros:

[Ejemplo de uso](#)

Parametro	Valor por defecto	Explicación
img	null	nombre del fichero de imagen a mostrar
dirim	estudios/COD_ESTUDIO	ruta de las imágenes
zonas	null	Valores separados por # y ;. Cada zona definida será X,Y, Ancho, Alto. Dos zonas quedarían definidas así: 1;1;100;25#50;50;50;50
codzonas	null	Numéricos, valores de las zonas separados por #. Código que recibe cada una de las zonas.

<i>codnozona</i>	<i>null</i>	<i>Numérico, código que recibe el espacio no definido en la imagen por las zonas anteriores.</i>
<i>viszonas</i>	<i>false</i>	<i>false/true. Pensado para depuración, permite visualizar las zonas definidas en la imagen.</i>
<i>controltiempo</i>	<i>false</i>	<i>false/true</i>
<i>timer</i>	<i>false</i>	<i>false o número de segundos que transcurren desde que se muestra la imagen hasta que se oculta.</i>
<i>txttimer</i>	<i>Pulse siguiente o enter para continuar</i>	<i>Texto que aparece en pantalla tras ocultarse la imagen.</i>
<i>autoavance</i>	<i>false</i>	<i>false/true. Al finalizar la selección simple, avanzar a la siguiente pregunta / campo.</i>
<i>tipo</i>	<i>categoria</i>	<i>categoria/multiple/rank; posibilidades de selección de zonas.</i>
<i>colortela</i>	<i>0xFFFFFFFF</i>	<i>(Hexadecimal), color de la capa sobre la que se muestran los mensajes</i>
<i>colorfonttela</i>	<i>0x000000</i>	<i>(Hexadecimal), color de la fuente de los mensajes</i>
<i>nummax</i>	<i>false</i>	<i>Numérico, número máximo de clics a realizar en la imagen.</i>
<i>txtmax</i>	<i>Selección máxima realizada</i>	<i>Texto que aparece cuando se alcanza el máximo permitidos de clics en la imagen.</i>

Inserción de referencias



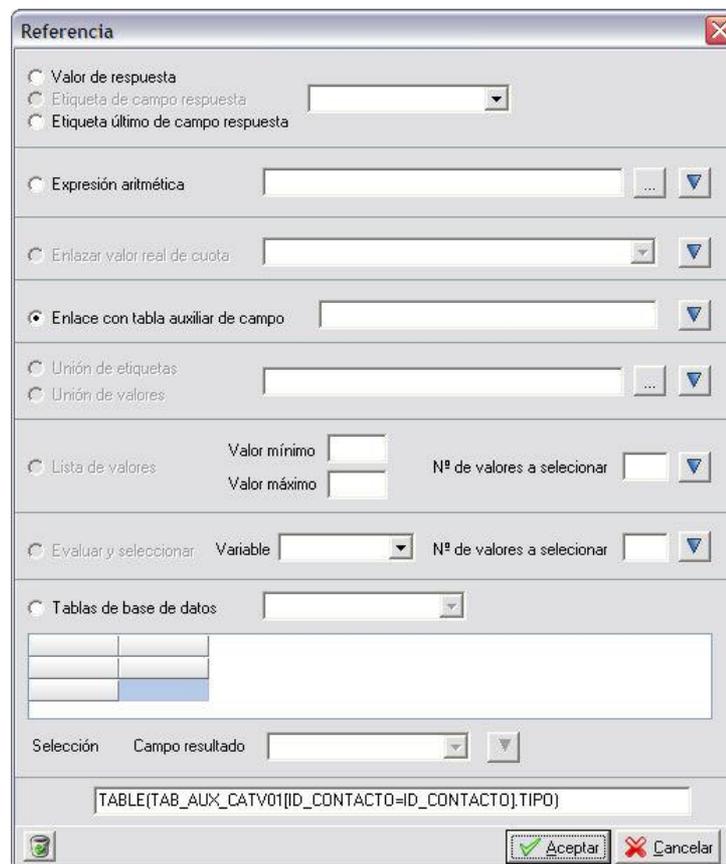
11 Inserción de referencias

11.1 Definición de referencias

Una referencia es un vínculo existente entre dos componentes de diseño. Así podemos hablar de referencias en el texto cuando necesitamos cargar un texto condicionado a una respuesta anterior del entrevistado, o referencias de variable, cuando una variable toma un valor si se ha dado una respuesta anterior, etc. Así encontramos que en muchos lugares se pueden usar las referencias:

- en los textos
- en los códigos de las variables
- en los textos de pregunta de las tablas de ítems
- en los textos de fila de las tablas de ítems
- en los textos de columna de la tabla de ítems
- como valor de variable

Dependiendo del componente en el que se vaya a utilizar, el acceso es diferente. El diálogo de referencias se despliega cuando es presionado el icono . Existen diferentes partes en el mismo que responden a diferentes necesidades.



Referencia

Valor de respuesta
 Etiqueta de campo respuesta
 Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ...

Enlazar valor real de cuota

Enlace con tabla auxiliar de campo

Unión de etiquetas ...
 Unión de valores

Lista de valores Valor mínimo N° de valores a seleccionar
 Valor máximo

Evaluar y seleccionar Variable N° de valores a seleccionar

Tablas de base de datos

Selección Campo resultado

El primer grupo de opciones permiten realizar el [piping](#) en textos o campos de respuesta, es decir sustituir una referencia por el valor o el texto de una respuesta dada por el entrevistado en un momento determinado del flujo del cuestionario anterior al actual. Las opciones son:

- VAR(Nombre de variable), copia el valor almacenado en un campo de respuesta anterior del cuestionario.

- COD(Nombre de variable), copia el nombre del código o etiqueta del valor almacenado en un campo de respuesta anterior del cuestionario. Sólo utilizable en variables codificadas.
- ULT(Nombre de variable), copia el valor almacenado en el último campo de respuesta anterior al actual del cuestionario.

El segundo panel habilita para la escritura de las expresiones aritméticas EXP(xxxxx). Se podrán utilizar la mayoría de las funciones habituales de los compiladores de Gandia.

El tercer panel, habilita una función específica denominada CUOTA("expresión de la cuota") que nos permite cargar los valores reales actuales de una cuota determinada. La identificación de la cuota se hace por medio de su descripción.

El cuarto panel, se refiere a la posibilidad de acumular valores de variable (categoría, múltiples o numéricas) en una variable de tipo múltiple o los descriptivos de los valores (etiquetas) en una variable de tipo alfanumérico. En ambos casos separa las diferentes entradas con el punto y coma (;).

El quinto panel, hace referencia al uso de la función LISTAVAL, donde definimos un mínimo, un máximo y cuántos valores se deben extraer entre ellos.

El sexto panel hace referencia al uso de la función EVAL_SEL, donde se define una variable (que puede tener códigos condicionados) y se pide que se extraigan n valores de los que cumplan la condición.

Por último, tenemos el uso de tablas para enlazar campos de respuesta.

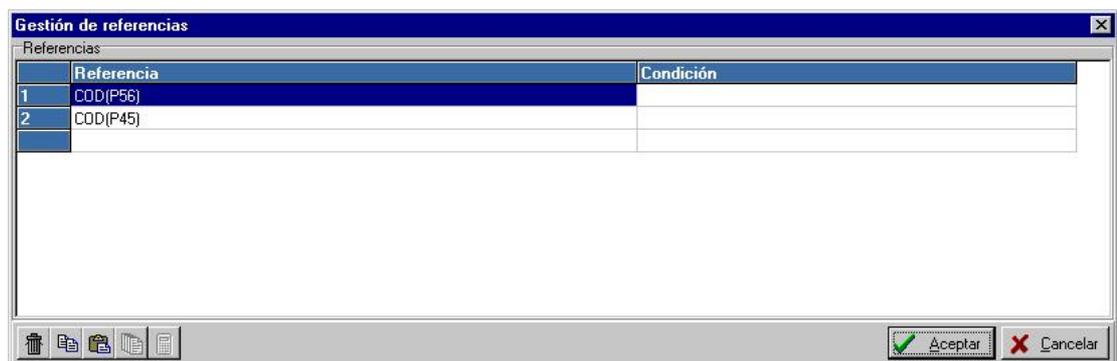
11.2 Referencias en un texto

En un texto se pueden escribir referencias mediante la utilización del símbolo de la @. Como se puede incluir más de una referencia en el mismo texto, numeraríamos la @ como @1, @2.....

Ejemplo:

Usted nos mencionó antes @1 como marca que más le gustaba para comprar un nuevo vehículo familiar e indicó que @2 sería su modelo favorito. Si este modelo estuviera en un acabado deportivo, ¿cuál sería la probabilidad de incorporar ese pack a su elección?

En este ejemplo, si observáramos el diálogo de referencias (clic en el botón del mismo nombre), ésta sería la configuración. Ver el capítulo de [definición de referencias](#) para conocer qué posibilidades de referencia existen. En el ejemplo se ha utilizado el [piping o referencias a campos anteriores](#).



Las referencias pueden verse condicionadas al cumplimiento de alguna condición sobre campos de respuesta anteriores en el flujo o recorrido del cuestionario.

11.3 Piping (referencias a campos anteriores)

En muchos casos debemos utilizar una referencia a una respuesta anterior, bien recuperando el texto de la alternativa de respuestas elegida o bien recuperando el valor que se grabó de una determinada variable. Este proceso es conocido como piping.

En Gandia Quest disponemos de las opciones:

- Valor de respuesta
- Etiqueta de campo de respuesta
- Etiqueta de último campo de respuesta

Si la elección es el valor de una respuesta anterior, la expresión es VAR(Nombre de variable).
Si la elección es la etiqueta del último o de otro campo de respuesta, la expresión es COD (Nombre de variable)

La expresión del piping queda almacenada en la rejilla del valor por defecto.

11.4 Asignación del valor actual de una cuota

Mediante el asistente de referencias, podemos enlazar en una/varias variables el valor actual de una/s cuota/s. Para ello utilizaremos el valor por defecto de la variable asignando la sintaxis de enlace que nos proporciona el Gandia Quest.

Referencia [X]

Valor de respuesta
 Etiqueta de campo respuesta
 Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼

Enlace con tabla auxiliar de campo ▼

Unión de etiquetas
 Unión de valores ... ▼

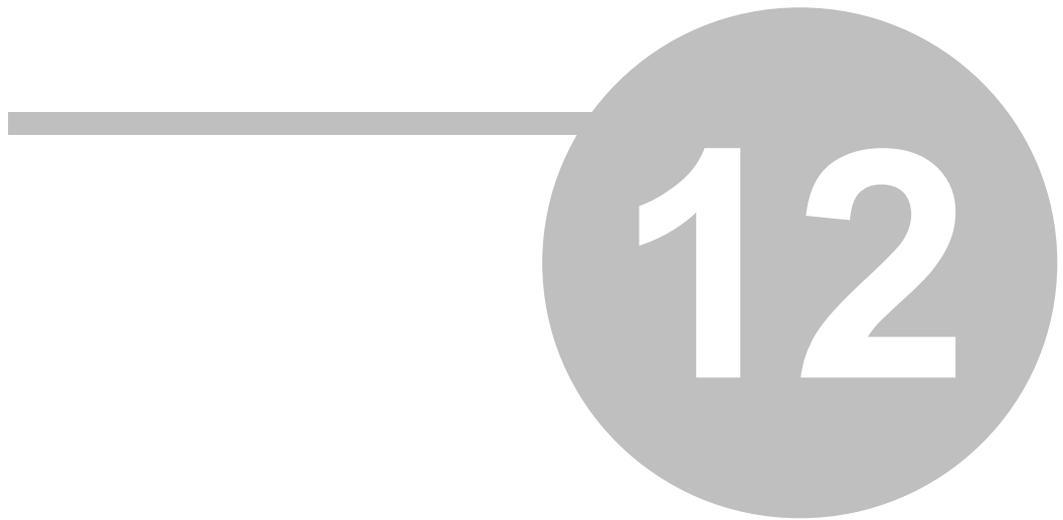
Lista de valores
 Valor mínimo
 Valor máximo N° de valores a seleccionar ▼

Tablas de base de datos ▼

Campos	NUMERO	TELEFONO	DESCRPTIV	TIPO	SEGMENTO	ZONA	EMAIL
Operación	=	=	=	=	=	=	=
Valores	ID_CONTACTO						

Selección Campo resultado ▼

Inserción y diseño de cuotas



12 Inserción y diseño de cuotas

12.1 Concepto de cuota

En investigación de mercados, una cuota es definida como el número de entrevistas que con un determinado perfil (condición sobre la muestra) deben existir en una tabla de datos. Para Gandia Integra, una cuota es una condición sobre un campo del cuestionario. Denominamos campo de cuota a aquel campo cuyas alternativas de respuesta (códigos) dan lugar a la definición de las cuotas.

Existen dos tipos de cuota:

- [Cuota de cuestionario](#)
- [Cuota automática](#)

12.2 Cuotas automáticas

Denominamos cuota automática a aquella que es posible conocer antes del inicio de la entrevista si el contacto entrevistado tiene una determinada característica que demanda la cuota. Por ejemplo, ante un estudio sobre empresas, con una tabla de contactos de empresa, se puede conocer la clasificación de empresa (pequeña, media o grande) antes de iniciar la entrevista, pues ese dato se puede obtener de la tabla auxiliar.

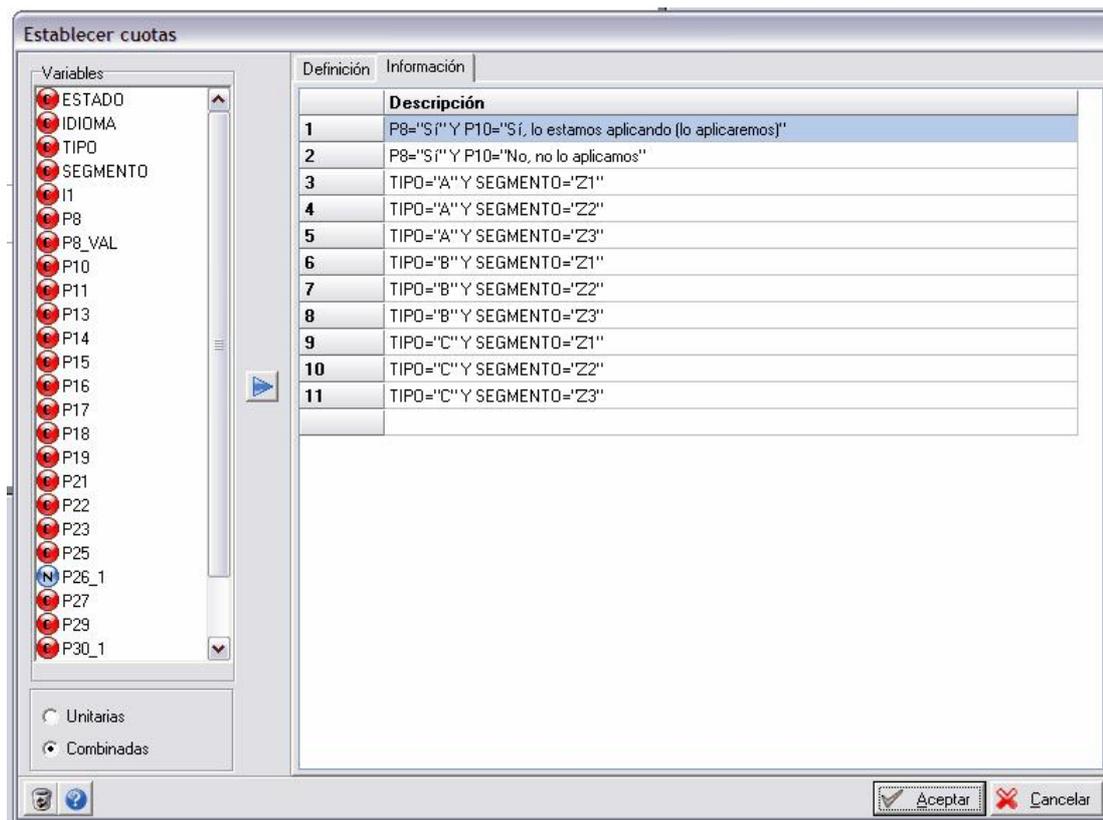
Para asignar un valor de una tabla auxiliar a un campo de cuota, mirar la propiedad denominada [Valor por defecto](#) del campo de respuesta. Mirar también, [Uso de tablas para cuotas automáticas](#).

12.3 Cuotas de cuestionario

Denominamos cuota de cuestionario a aquella que para poder ser evaluada es necesario obtener una respuesta del entrevistado, pues a priori no es posible conocer si el entrevistado posee la característica que demanda la cuota.

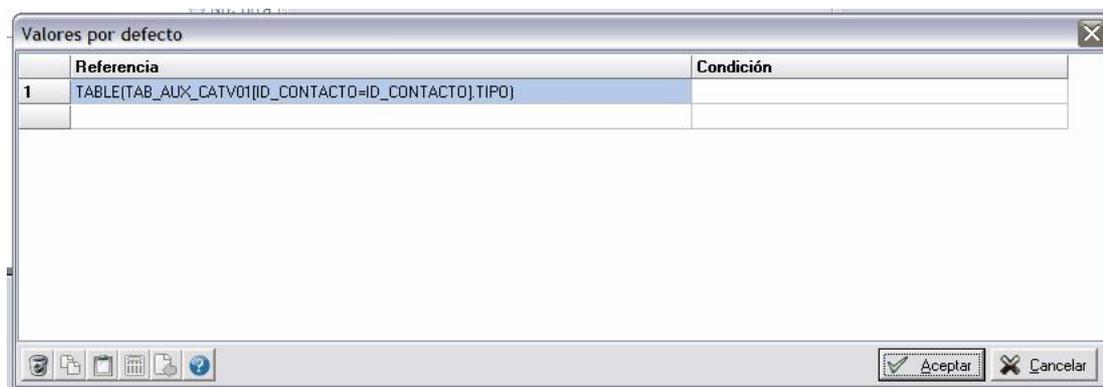
12.4 Diseño de cuotas

Bajo la opción de Insertar, y Cuotas, se encuentra el diseño de las condiciones de cuota o combinaciones para el diseño de las cuotas. Imaginemos que en un cuestionario queremos establecer cuotas por TIPO de empresa. Suponiendo, como es obvio, que el campo texto ya exista en la tabla de datos, para establecer cuotas por TIPO de empresa bastaría con elegir el campo en el diálogo de definición de cuotas.



En el diálogo que mostramos de ejemplo se han creado cuotas de cuestionario combinadas entre P8 y P10 y cuotas automáticas combinadas entre TIPO y SEGMENTO.

NOTA: TIPO y SEGMENTO tiene asignado una valor por defecto que captura el valor de dos campos con el mismo nombre de la tabla auxiliar.



Algunas consideraciones acerca de las cuotas

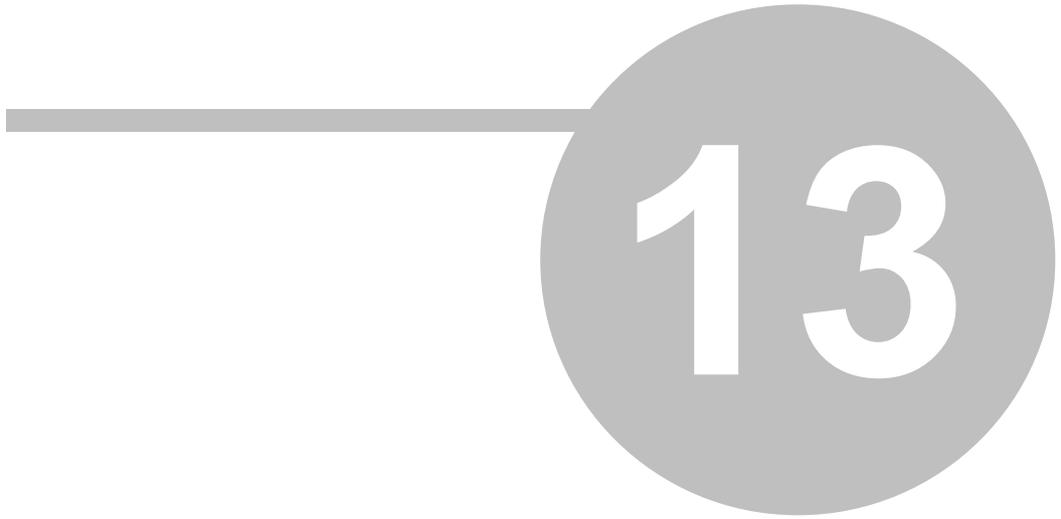
- Una cuota unitaria es aquella que está basada en una condición con una sola característica.
- Una cuota combinada es aquella que está basa en una condición con más de una característica.
- Las combinaciones siempre se hacen con el [operador Y](#).
- No se pueden utilizar campos de respuesta de tipo múltiple en cuotas.

- Para agilizar la evaluación de las cuotas, es preferible utilizar variables de categoría y/o numéricas sin intervalos en su codificación; evitar el uso de códigos como por ejemplo con la EDAD 18_25, ya que esto impide una validación rapidísima de la cuota y retarda la extracción y marcado de contactos.

12.5 Carga de cuotas automáticas (tabla de campo)

Mirar [Uso de tablas para cuotas automáticas](#).

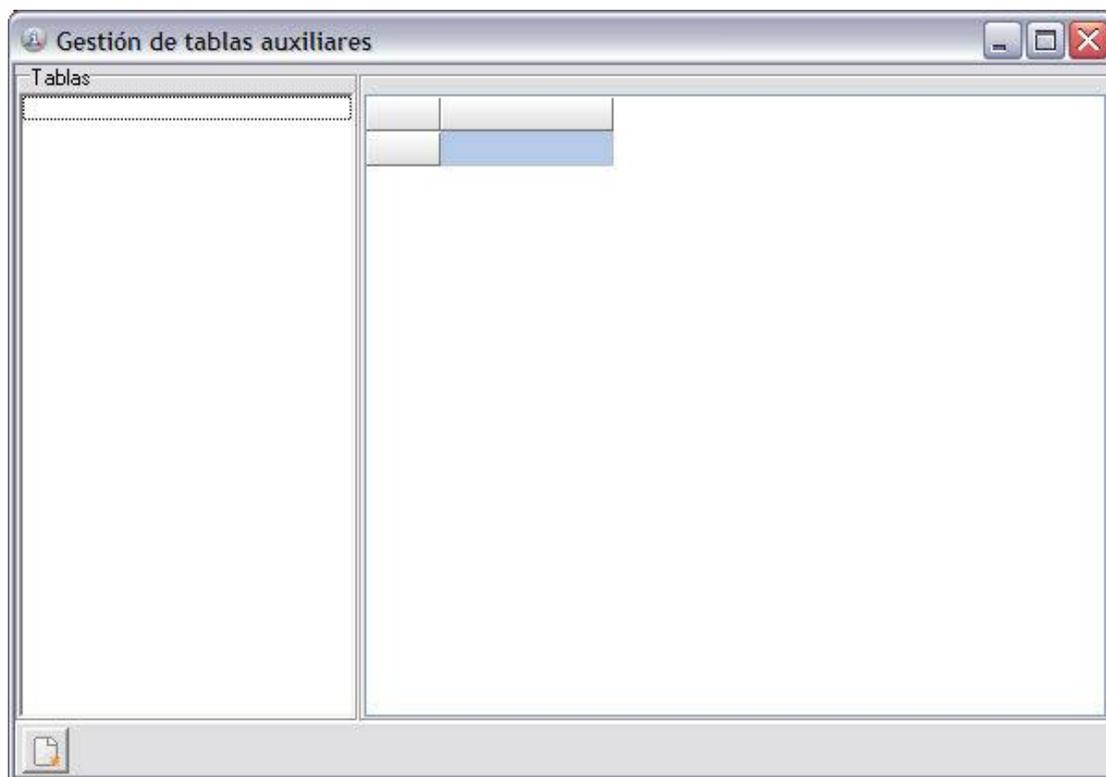
Uso de tablas auxiliares



13 Uso de tablas auxiliares

13.1 Importación de tablas auxiliares

Permite que tablas Access o Dbase sean importadas al cuestionario para ser utilizadas como apoyo en la ejecución de la entrevista. Las tablas pueden servir tanto para mostrar información como para facilitar la grabación. Para ello hemos de referirnos a ellas desde algunas propiedades de las variables o de los textos.

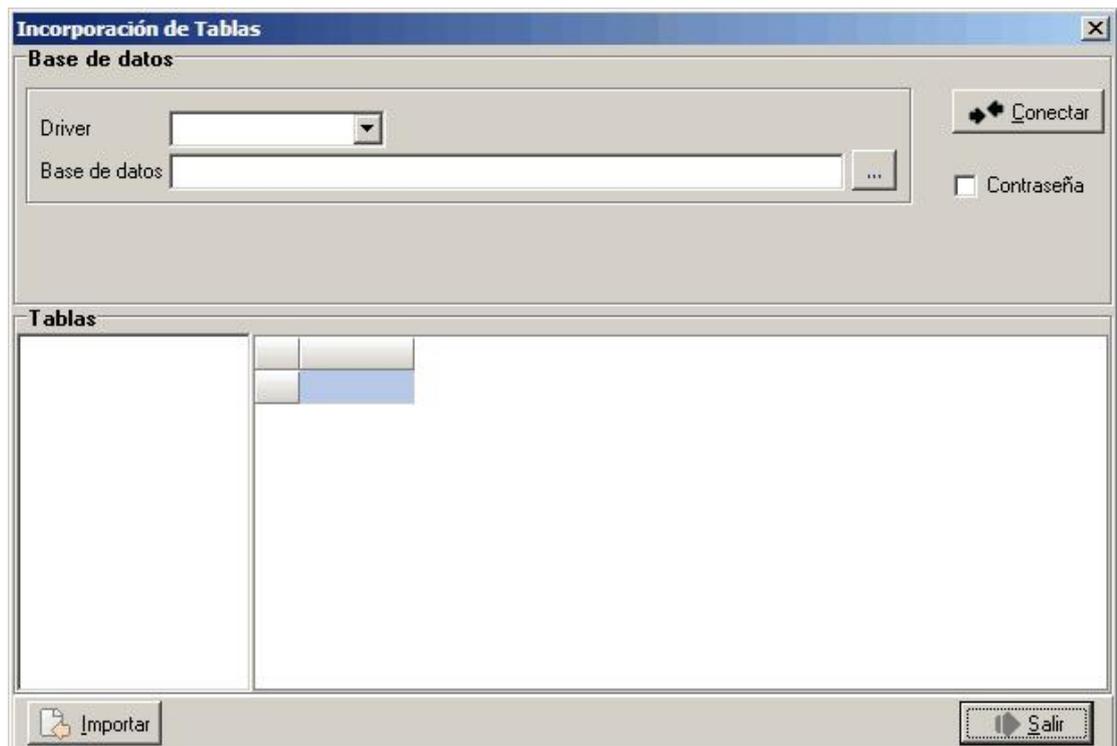


Cada tabla que se desee utilizar en el cuestionario, debe ser previamente importada de su formato original. Se accede desde el icono  en la barra de herramientas general. Este botón o su equivalente de menú Insertar > Tablas muestran el asistente anterior, donde se observarán las tablas que ya están cargadas en el cuestionario.

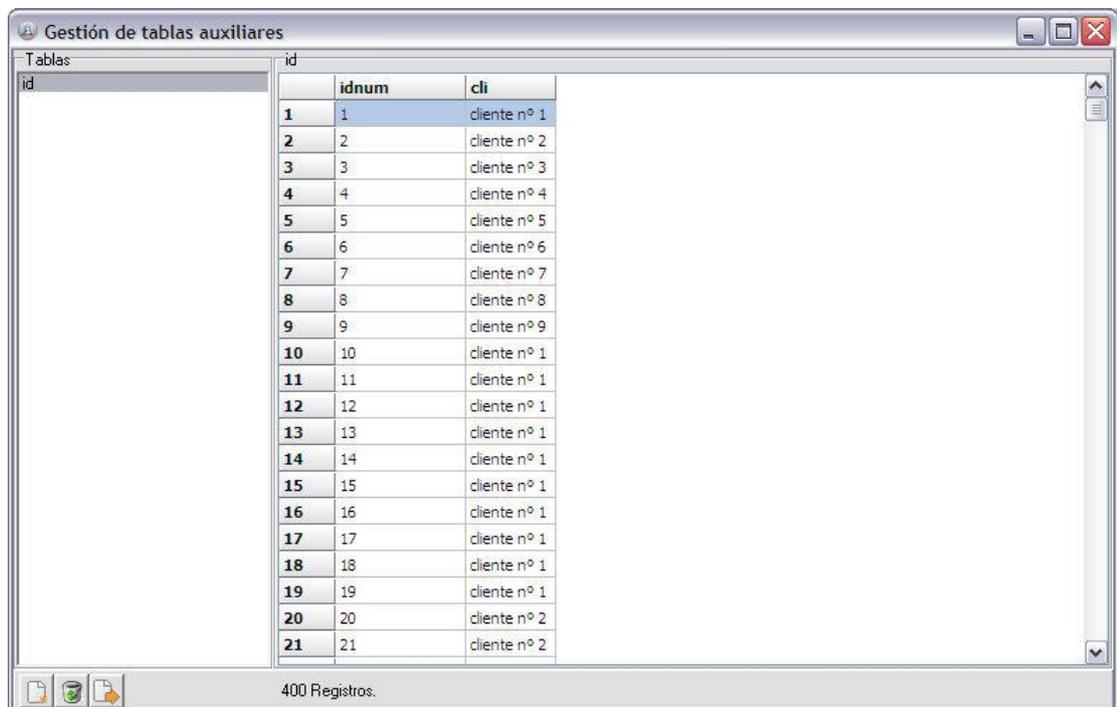
-  [Cargar tabla](#)
-  [Enlazar campos de tabla](#)
-  [Borrar tabla](#)

13.2 Cargar tabla

Para cargar una tabla debemos disponer de la misma en formato Access, Dbase o Excel. Se debe indicar la ruta donde se encuentra la tabla, y conectar con la ruta (por defecto abre en el estudio). Mostrará todas las tablas que estén disponibles en estos formatos.



La conexión se hace de forma directa. Los campos de las tablas importadas, pueden [enlazarse con campos del cuestionario](#), y de esta forma poder utilizar esa información externa como parte de nuestro cuestionario, en saltos, filtros controles, etc.



Completada esa información basta con que se elija la tabla y se importe. Es obligatorio que los nombres de los campos no contengan espacios en blanco ni caracteres extraños.

13.3 Borrar tabla

Elimina la tabla auxiliar que hemos incorporado al estudio. Atención a revisar los enlaces que en el cuestionario pudieran existir sobre esa tabla. Si no se eliminan, generará errores en la simulación.

13.4 Uso de tablas para enlazar campos de respuesta con valores de tabla

Para enlazar campos de una tabla externa a campos de nuestro cuestionario (copiar el valor si se cumple una determinada condición) seguiremos el siguiente procedimiento:

- 1) Seleccionamos el campo de la tabla y el campo de nuestro cuestionario que deben coincidir para que se copie el dato.
- 2) Seleccionamos que campos deseamos incorporar a nuestro cuestionario. Al aceptar se crearán tanto campos como hemos elegido de la tabla. Si los nombres de estos campos ya existieran en nuestro cuestionario, se crearán nuevos nombres con el sufijo `_1` o sucesivo.



De forma transparente al usuario, el nuevo campo creado tendrá un valor por defecto con la sintaxis de enlace.

13.5 Uso de tablas como referencia en un texto

En ocasiones precisamos que el piping comentado anteriormente se vea reflejado en un texto. Para poder utilizar esta referencia, en el texto donde queramos aparezca la referencia se escribirá una @1 para la primera o un @2 para la segunda o un @3 para la tercera y así el resto.

Cada una de estas referencias pueden estar condicionadas a campos anteriores. Podría quedar un ejemplo así:

Usted me dijo en la pregunta 2 del cuestionario que su coche era de marca @1 y modelo @2 .

Siendo ...

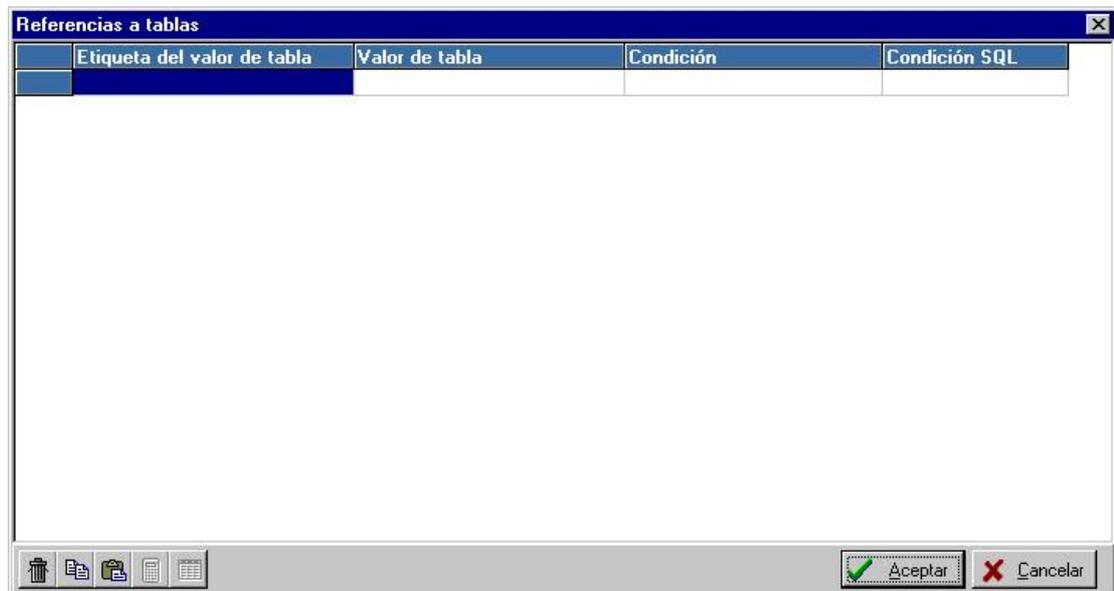
- @1 > COD(P2MARCA) > SIN CONDICIÓN
- @2 > COD(P2MODELO) > SIN CONDICIÓN

13.6 Uso de tablas como códigos de variable

Ver [Importación de tablas auxiliares](#) para conocer como se pueden asociar tablas externas al cuestionario.

Cuando está habilitada la opción, al llegar el flujo de la entrevista a este campo de respuesta, aparece junto al mismo un botón [INSERTAR IMAGEN] que al recibir el clic, despliega la tabla auxiliar en pantalla (en color rojo el campo de selección) . Seleccionado el valor, aparece en el [cuadro de edición](#) el valor que se debe grabar.

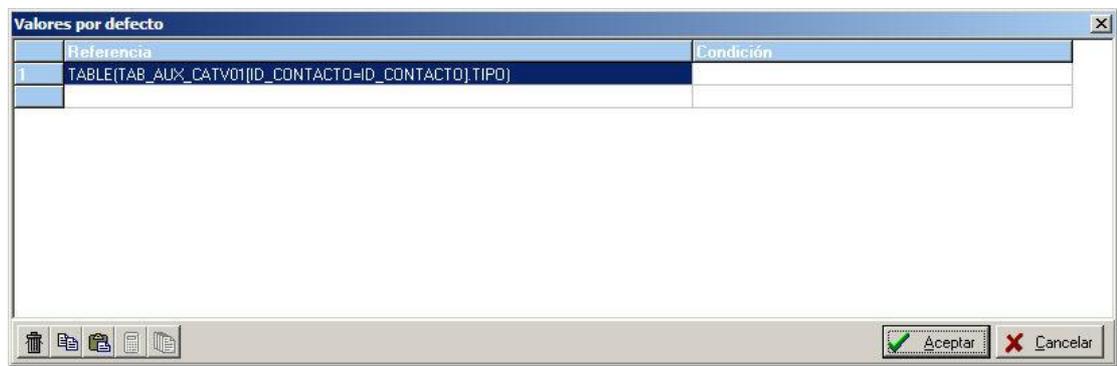
Para escribir una referencia a tabla auxiliar basta





13.7 Uso de tablas para cuotas automáticas

Dado que Gandia Integra Quest funciona sin conexión a la base de datos, la asociación de la tabla auxiliar de campo se realiza no de forma directa, sino a partir de una referencia a la tabla auxiliar de campo.



Referencia

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼

Enlace con tabla auxiliar de campo ▼

Unión de etiquetas ... ▼

Unión de valores

Lista de valores

Valor mínimo

Valor máximo

Nº de valores a seleccionar ▼

Evaluar y seleccionar

Variable ▼

Nº de valores a seleccionar ▼

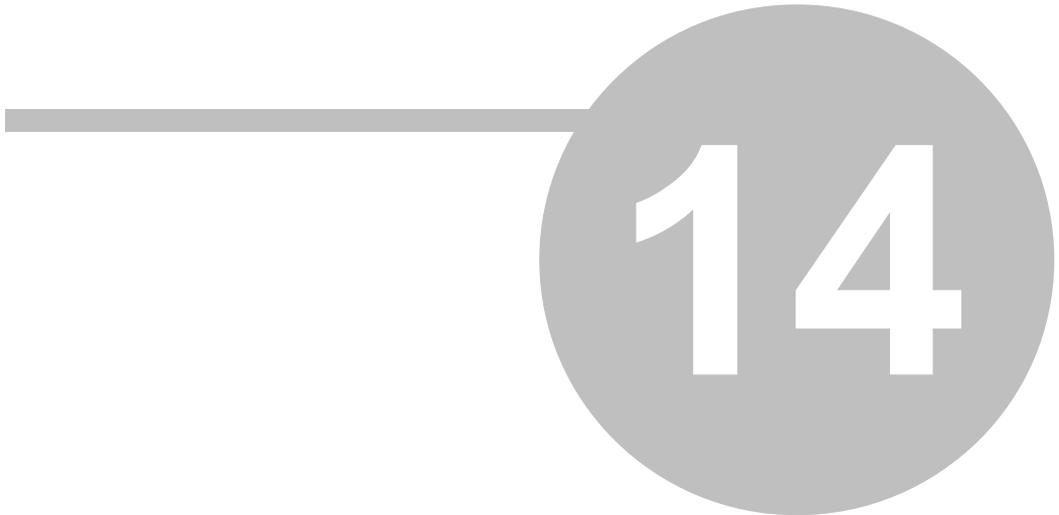
Tablas de base de datos ▼

Selección Campo resultado ▼



Será necesario que esté creada la tabla auxiliar de campo y que los campos e llamen de la forma indicada para poder ser efectiva esta cuota automática.

Plantillas y galerías de preguntas



14

14 Plantillas y galerías de preguntas

14.1 Plantillas

Se ha incluido la posibilidad de utilizar [plantillas](#) de características de cuestionario. Estas plantillas tiene que ver con las propiedades de cuestionario, como formatos de texto, posición de componentes, etc.

A la gestión de plantillas se accede desde las opciones de sistema, pudiendo almacenar varias plantillas diferentes. En la parte inferior del diálogo tenemos el botón del gestor, y haciendo clic en el botón de abrir, se abren todos los archivos xml contenidos en la carpeta \templates. Por ejemplo, podemos tener una plantilla para cada cliente de acuerdo con sus gustos al diseñar cuestionarios.

Al abrir...



...elegimos la plantilla adecuada, por ejemplo `investigaonline.com` y se muestran los formatos decididos...

Tenemos un pestaña para las propiedades del cuestionario:

Opciones de sistema

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems

Tamaño en pixels de la ventana (horizontal)

Tamaño en pixels de la ventana (vertical)

Directorio estudios ...

URL Gandia Integra <http://www.tesintegra.net/dmrt> Editar

Color de fondo del cuestionario

Plantilla que utilizará Microsoft Word (tm) para guardado e impresión del cuestionario

Aceptar

Otra para las propiedades de una pregunta, campo y tablas de ítems...

Opciones de sistema [X]

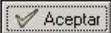
Questionario | Pregunta | Campo | Tablas de items

Fuente de textos tipo 1 Fuente: <input type="text" value="Arial"/> Alineación: <input type="text" value="Izquierda"/> Tamaño: <input type="text" value="10"/> Color: <input type="color" value="#800000"/> Cursiva Negrita Subrayado Tachado	Posición de textos tipo 1 Posición X: <input type="text" value="10"/> Longitud X: <input type="text" value="20"/> Posición Y: <input type="text" value="10"/> Longitud Y: <input type="text" value="5"/>
Fuente de textos tipo 2 Fuente: <input type="text" value="Arial"/> Alineación: <input type="text" value="Izquierda"/> Tamaño: <input type="text" value="9"/> Color: <input type="color" value="#808080"/> Cursiva Negrita Subrayado Tachado	Posición de textos tipo 2 Posición X: <input type="text" value="5"/> Longitud X: <input type="text" value="90"/> Posición Y: <input type="text" value="95"/> Longitud Y: <input type="text" value="5"/>
Fuente de textos tipo 3 Fuente: <input type="text" value="Arial"/> Alineación: <input type="text" value="Izquierda"/> Tamaño: <input type="text" value="8"/> Color: <input type="color" value="#0000FF"/> Cursiva Negrita Subrayado Tachado	Posición de textos tipo 3 Posición X: <input type="text" value="5"/> Longitud X: <input type="text" value="90"/> Posición Y: <input type="text" value="95"/> Longitud Y: <input type="text" value="5"/>
Fuente de textos tipo 4 Fuente: <input type="text" value="Arial"/> Alineación: <input type="text" value="Izquierda"/> Tamaño: <input type="text" value="8"/> Color: <input type="color" value="#808080"/> Cursiva Negrita Subrayado Tachado	Posición de textos tipo 4 Posición X: <input type="text" value="5"/> Longitud X: <input type="text" value="90"/> Posición Y: <input type="text" value="95"/> Longitud Y: <input type="text" value="5"/>
Fuente de textos tipo 5 Fuente: <input type="text" value="Arial"/> Alineación: <input type="text" value="Izquierda"/> Tamaño: <input type="text" value="8"/> Color: <input type="color" value="#800000"/> Cursiva Negrita Subrayado Tachado	Posición de textos tipo 5 Posición X: <input type="text" value="5"/> Longitud X: <input type="text" value="90"/> Posición Y: <input type="text" value="95"/> Longitud Y: <input type="text" value="5"/>

Color de pregunta activa:

Color de pregunta inactiva:

Porcentaje de pantalla de la pregunta en vertical:



Opciones de sistema [X]

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de items

Categoría/nominal
Método: Botones circulares (Vert.)
 Ver texto extra

Múltiple
Método: Botones de check (Vert.)
 Ver texto extra

Numérica métrica
Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Numérica ordinal
Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Alfanumérica
Método: Cuadro de texto
 Ver texto extra

Tipo de campo
Abierta/Cerrada: Categoría
Cerrada en semiabiertas: Múltiple

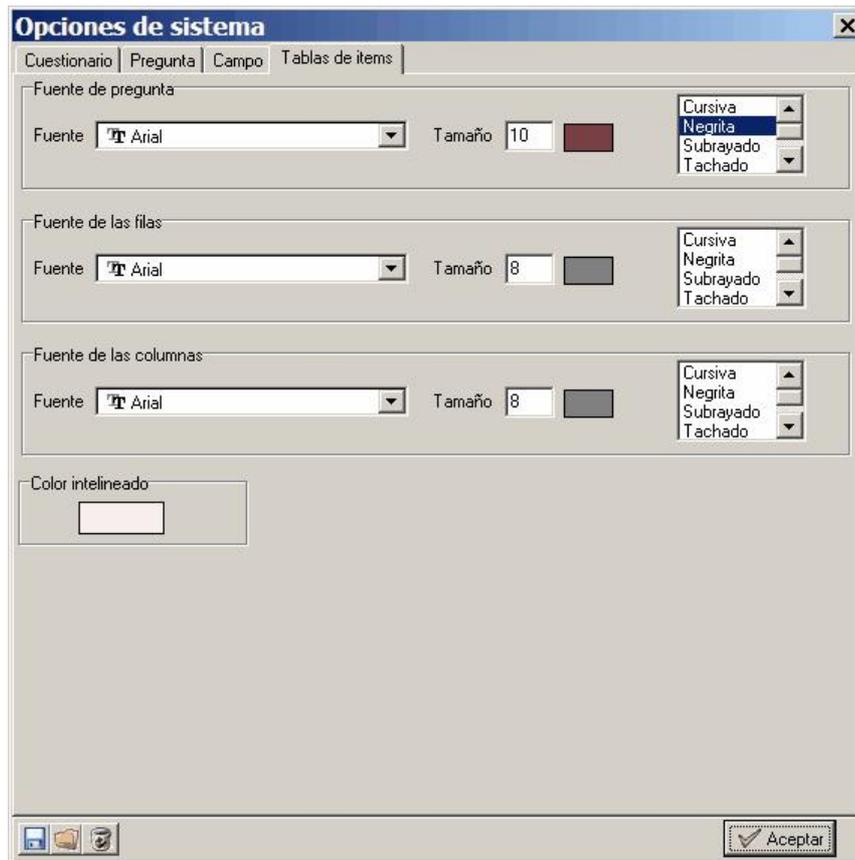
Posición variables cerradas/abiertas
Posición X: 5 Longitud X: 90
Posición Y: 50 Longitud Y: 30

Posición variables abiertas en las semiabiertas
Posición X: 50 Longitud X: 45
Posición Y: 80 Longitud Y: 20

Fuente por defecto: Arial
Tamaño de fuente: 8
Color de la fuente en diseño: [Color]
Color de fuente activa: [Color]
Color de campo activo: [Color]

Cursiva
Negrita
Subrayado
Tachado

[Aceptar]



Esta plantilla puede ser guardada utilizando el botón inferior y ser recuperado posteriormente.

Aplicación de una plantilla

Desde las propiedades del cuestionario, utilizar la opción de abrir plantilla y aplicar. Todos los formatos de plantilla se aplicarán excepto las posiciones de los componentes.

Propiedades del cuestionario

Nombre Comercio Justo - Investigación

Código CJUSTO

Versión 5

Guardar versión para PDA Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de items

Tamaño en pixels de la ventana (horizontal) 900

Tamaño en pixels de la ventana (vertical) 610

Color de fondo del cuestionario

Imprimir páginas separadas Imprimir baterías como cuadro

Plantilla que utilizará Microsoft Word (tm) para guardado e impresión del cuestionario

cuestionario0.dot

Aplicar plantilla Aceptar

Nota: se ha eliminado de los cuestionarios los componentes de texto con el nombre clave, tipo respuesta, etc y han sido sustituidos por 5 formatos de texto definibles en la plantilla. Estos formatos de texto son configurables desde la plantilla.

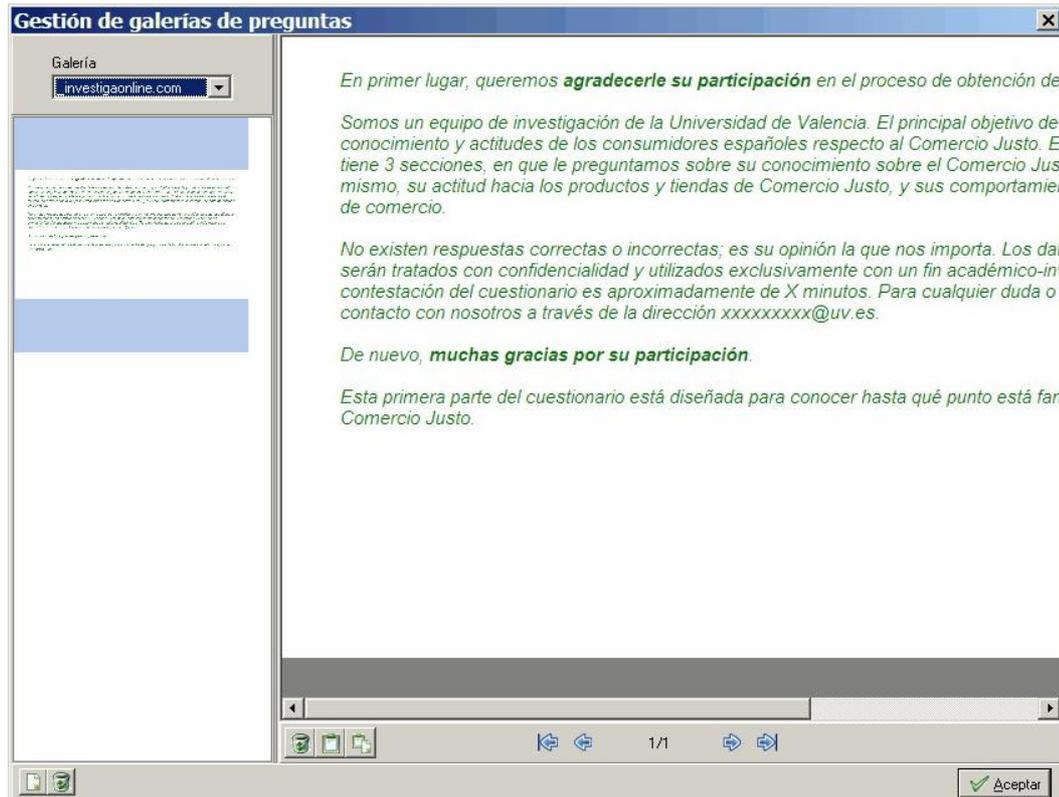
14.2 Galerías de preguntas

Además de poder realizar copia de pantallas al portapapeles, se ha incluido la posibilidad de crear galerías de preguntas, esto es, paneles guardado y reutilizables en otros cuestionarios. Dependiendo de la necesidad, el usuario podrá optar por copiar pantallas al portapapeles o utilizar una galería de preguntas para recuperar preguntas de un cuestionario a otro.

Crear una galería de preguntas



En el menú INSERTAR hacer clic sobre la entrada Galería y en el gestor que aparece, hacer clic sobre el icono de nuevo  y dar nombre al archivo que contendrá las preguntas.



Una a una, se van incorporando las preguntas y se consolida una galería de preguntas. El usuario puede aprovechar para crear diferentes galerías según sus necesidades.

Guardar una pregunta en la galería



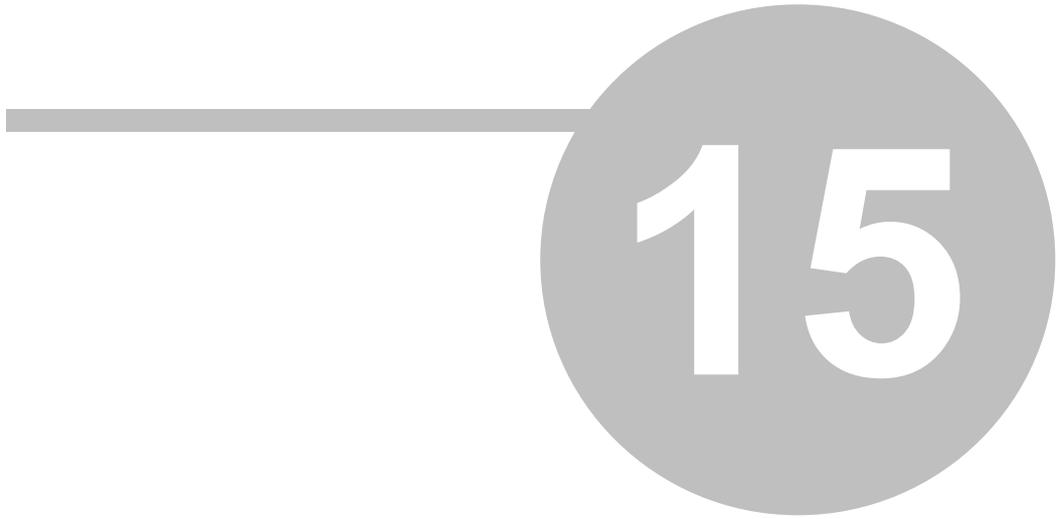
Seleccionar el panel a guardar en el área de pregunta y hacer clic sobre el botón Galería. Esto nos muestra un menú con las galerías que tenemos creadas y es seleccionada la galería de

destino.

Recuperar una pregunta de la galería

Acceder a la galería desde el menú INSERTAR y en la parte inferior vemos los botones para insertar en la página actual o en páginas nuevas. La inserción se realiza una a una. Si se desea hacer más de una es más habitual utilizar el copiar al portapapeles en la opción de [copiar pantallas](#).

Herramientas



15 Herramientas

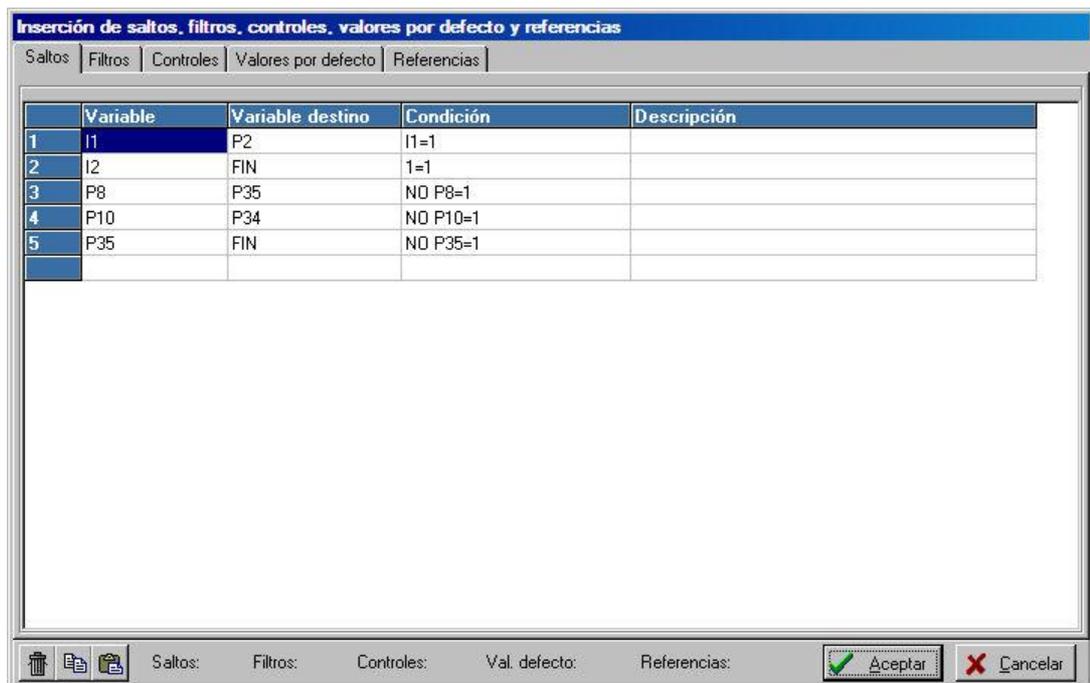
15.1 Sobre el flujo

15.1.1 Inserción de elementos de control del flujo

Inserir >> Inserción de controles

La inserción conjunta de controles es una utilidad que permite aunar en un mismo diálogo la capacidad de poder incluir [saltos](#), [filtros](#), [controles](#), [referencias a tablas](#) y [valores por defecto](#). La única diferencia con las opciones del mismo nombre a nivel de variables, es que aquí es tratado el cuestionario de forma conjunta, lo que permite asignar un mismo salto a diferentes variables, utilizando el copiar, pegar y borrar de forma muy rápida. Al ser tratado de forma conjunta el diseñador debe incluir o proporcionar una información más a cada elemento que desee incluir y es a qué campo de respuesta se debe asignar.

El diálogo tiene una estructura de pestañas donde cada pestaña se corresponde con una propiedad del campo de respuesta. Al guardar el diálogo se hace un repaso de los errores de sintaxis o de otro tipo que se hayan podido producir. Estos errores impiden el guardado, pero se informa en los ficheros saltos.txt, filtros.txt, controles.txt, referencias.txt y valores.txt sobre el número de fila en la que se ha producido el error; de esta forma es muy sencilla la localización y eliminación del error. Los ficheros txt pueden ser abiertos con el bloc de notas de windows o con cualquier editor o procesador de textos.



15.1.1.1 Saltos

Permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

	Variable	Variable destino	Condición	Descripción
1	ENTER1	@FINALIZAR@	NO ENTER1=1	

Se solicita:

- [Nombre](#) de la variable origen
- [Nombre](#) de la variable destino
- [Condición del salto](#)
- Descripción del salto

15.1.1.2 Filtros

Permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

Herramientas sobre flujo

Salto: Filtros | Controles | Valores por defecto | Referencias

	Variable	Variable destino	Condición	Descripción
1	I2	?	I1=1	
2	P15	?	NO P14=(1_2)	
3	P15_OTR	?	NO P15=12	
4	P24_OTR	?	NO P24=(0;10)	
5	P26_1	?	NO P25=1	
6	P27	?	NO P25=1	
7	P28	?	NO P25=1	
8	P28_OTR	?	NO P28=(0;10)	
9	P31_OTR	?	NO P31=12	
10	P34	?	NO P10=2	

Salto: Filtros: Controles: Val. defecto: Referencias:

15.1.1.3 Controles

Permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

Herramientas sobre flujo

Salto: Filtros | Controles | Valores por defecto | Referencias

	Variable	Condición del control	Acción	Mensaje
1	P9	MENCIONES(P9)>3	No admitir	Sólo permitimos elegir 3, gracias.
2	P30_3_10	P30_3_2=5	No admitir	NO ADMITIR
3	P30_3_10	P30_3_1=5	Advertir	ADVERTIR

Salto: Filtros: Controles: Val. defecto: Referencias:

15.1.1.4 Valores por defecto

Permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

Herramientas sobre flujo

Salto | Filtros | Controles | **Valores por defecto** | Referencias

	Variable	Referencia	Condición
1	TIPO	TABLE(TAB_AUX_CATV01[ID_CONTACTO=ID_...	ID_CONTACTO=(1_9999999999)
2	TIPO	EXPI(0)	NO ID_CONTACTO=(1_9999999999)
3	SEGMENTO	TABLE(TAB_AUX_CATV01[ID_CONTACTO=ID_...	ID_CONTACTO=(1_9999999999)
4	SEGMENTO	EXPI(0)	NO ID_CONTACTO=(1_9999999999)
5	I1	EXP(NUMALEATORIO(1)+1)	NO I1=(1_2)
6	VALOR_ALEAT	EXP(NUMALEATORIO(10))	NO VALOR_ALEAT=(0_9)
7	I2	TEXTO(JUAN LUIS GOMEZ DE HEREDIA)	VALOR_ALEAT=0
8	I2	TEXTO(PEPE HEREDIA MARTIN)	VALOR_ALEAT=1
9	I2	TEXTO(JOAQUIN PEREZ TRESHORRAS)	VALOR_ALEAT=2
10	I2	TEXTO(CELESTINO SUAREZ DEL CASTILLO)	VALOR_ALEAT=3
11	I2	TEXTO(PAZ MOYA OLTRA)	VALOR_ALEAT=4
12	I2	TEXTO(JUAN CRUZ CRUZ)	VALOR_ALEAT=5
13	I2	TEXTO(BELEN VICEDO GARCIA)	VALOR_ALEAT=6
14	I2	TEXTO(PEDRO MARTINEZ GOMEZ)	VALOR_ALEAT=7
15	I2	TEXTO(ANA BLAS ABAD)	VALOR_ALEAT=8
16	I2	TEXTO(MOUSIE AL MAHARIYA)	VALOR_ALEAT=9

Salto: Filtros: Controles: Val. defecto: Referencias: Aceptar Cancelar

15.1.1.5 Referencias

Permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

Herramientas sobre flujo

Salto | Filtros | Controles | **Valores por defecto** | **Referencias**

	Variable	Etiqueta del valor en t...	Valor en tabla	Condición	Where de SQL

Salto: Filtros: Controles: Val. defecto: Referencias: Aceptar Cancelar

15.2 Sobre las variables

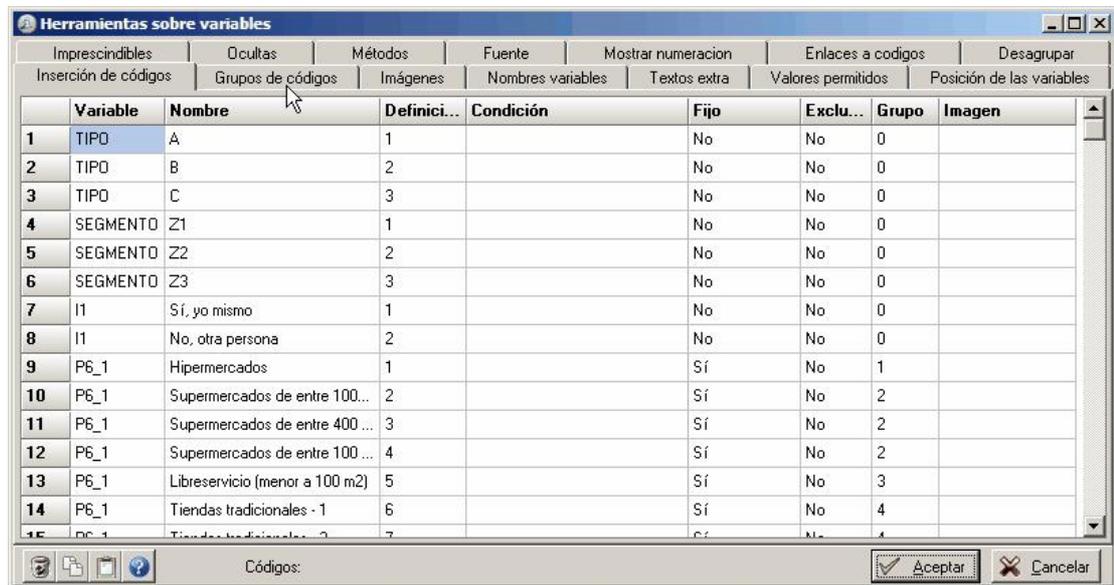
15.2.1 Inserción de elementos de variable

Se han incluido diferentes elementos de gestión en los componentes de las variables:

- [Inserción de códigos](#)
- Inserción de grupos de códigos
- [Inserción de imágenes](#)
- [Inserción de nombres de variables](#)
- [Inserción de textos extra](#)
- [Inserción de valores permitidos](#)
- [Posición de variables](#)
- [Imprescindibles](#)
- [Ocultas](#)
- [Métodos](#)
- [Fuente](#)
- [Mostrar numeración](#)
- [Enlaces a códigos](#)
- [Desagrupar](#)

15.2.2 Inserción de códigos

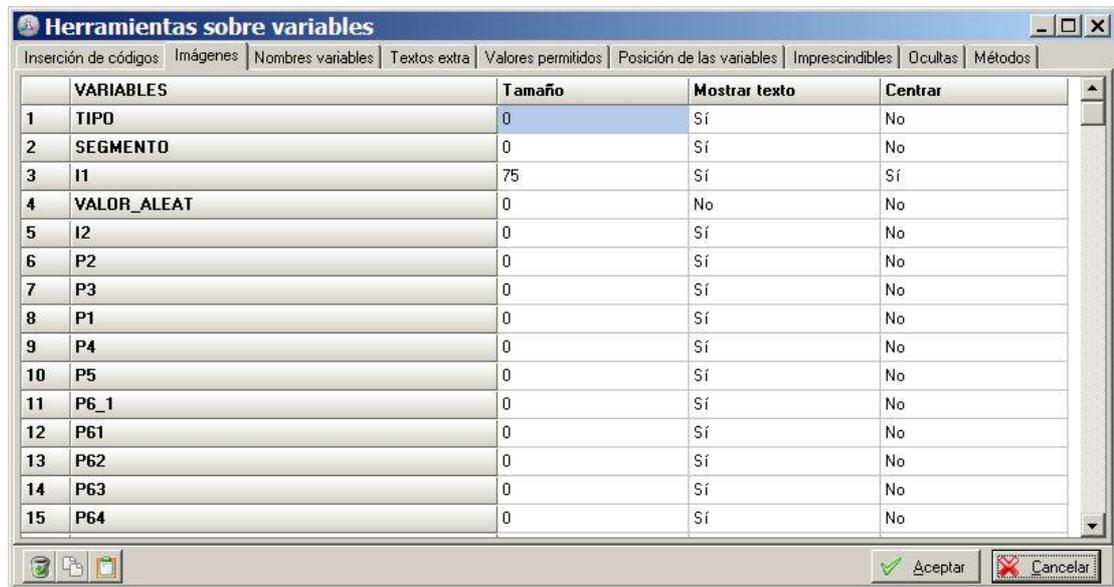
Esta utilidad permite, de forma semejante a la inserción de controles, asignar códigos (alternativas de respuesta) a los campos de respuesta del cuestionario.



A las propiedades que existen cuando se asignan códigos en el campo de respuesta se suma la identificación del campo de respuesta al que se le asignará el código.

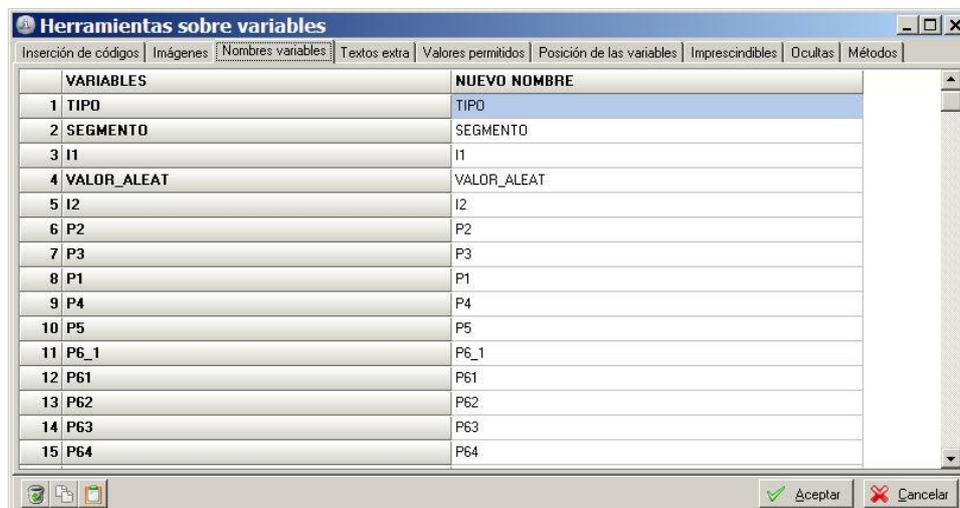
15.2.3 Inserción de imágenes

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



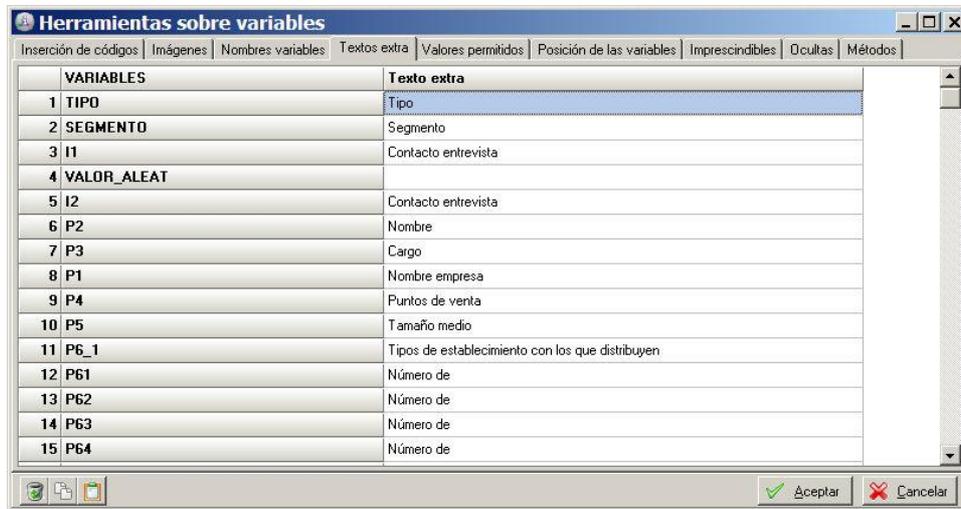
15.2.4 Inserción de nombres de variables

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



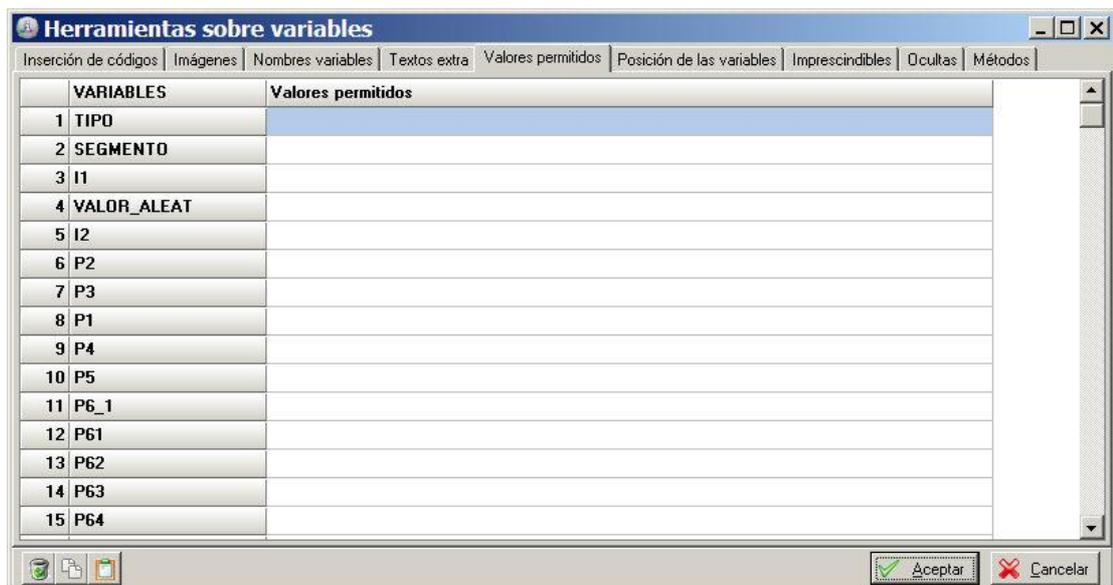
15.2.5 Inserción de textos extra

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



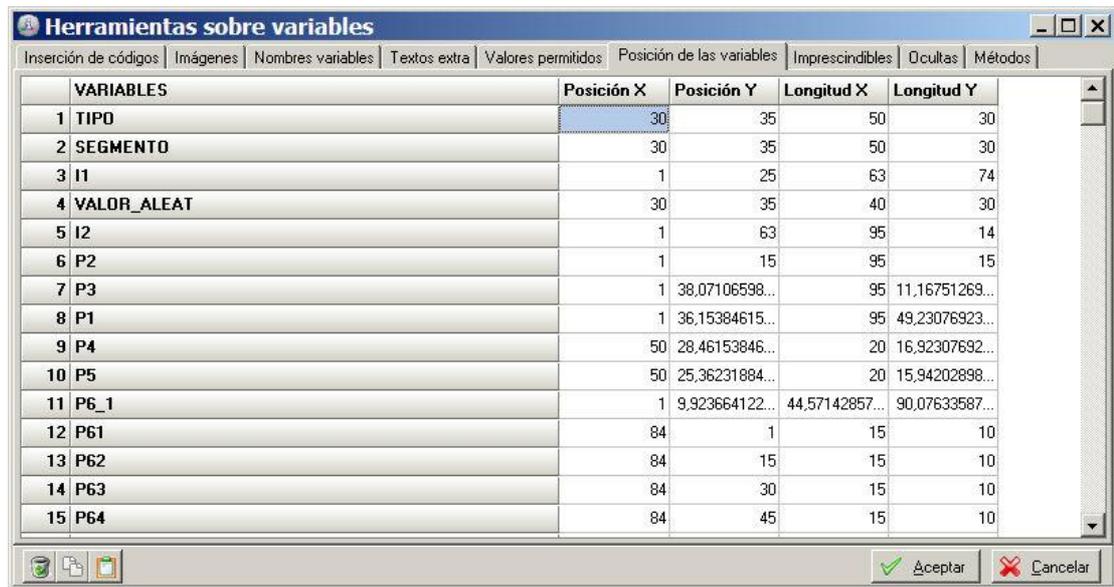
15.2.6 Inserción de valores permitidos

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



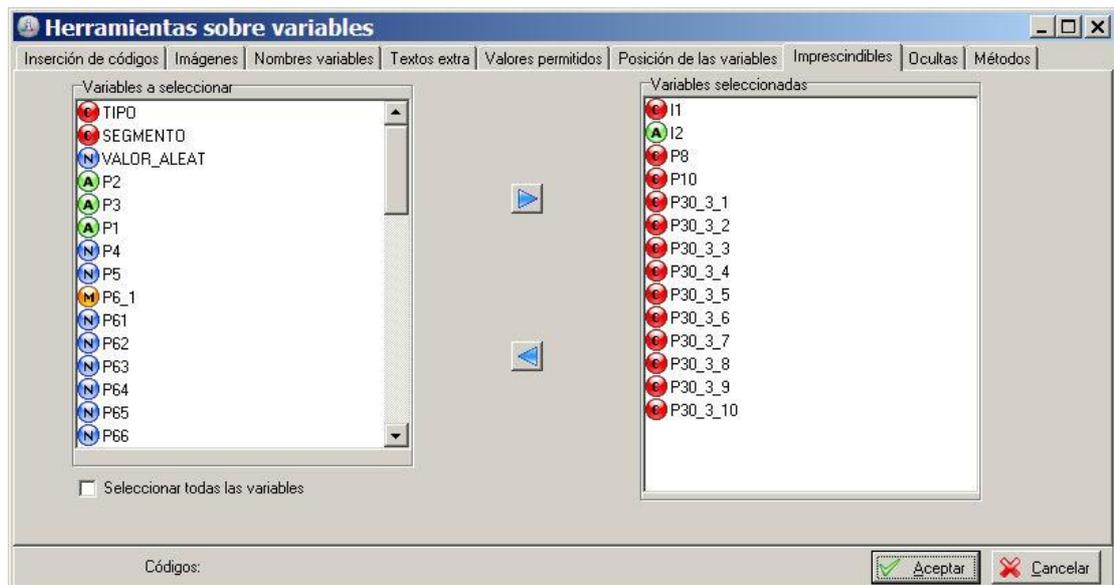
15.2.7 Posición de variables

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



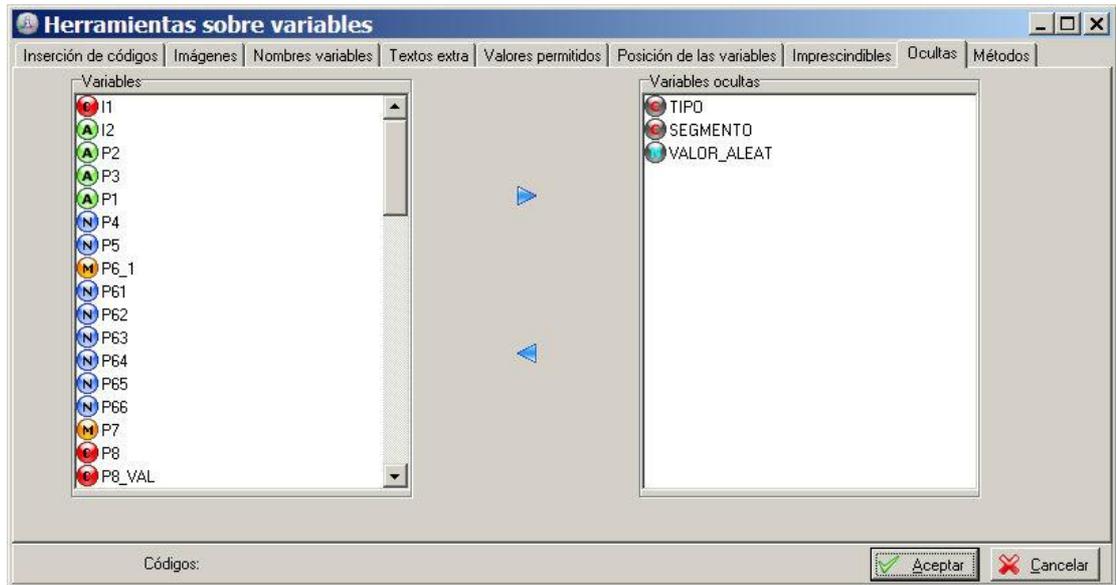
15.2.8 Imprescindibles

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



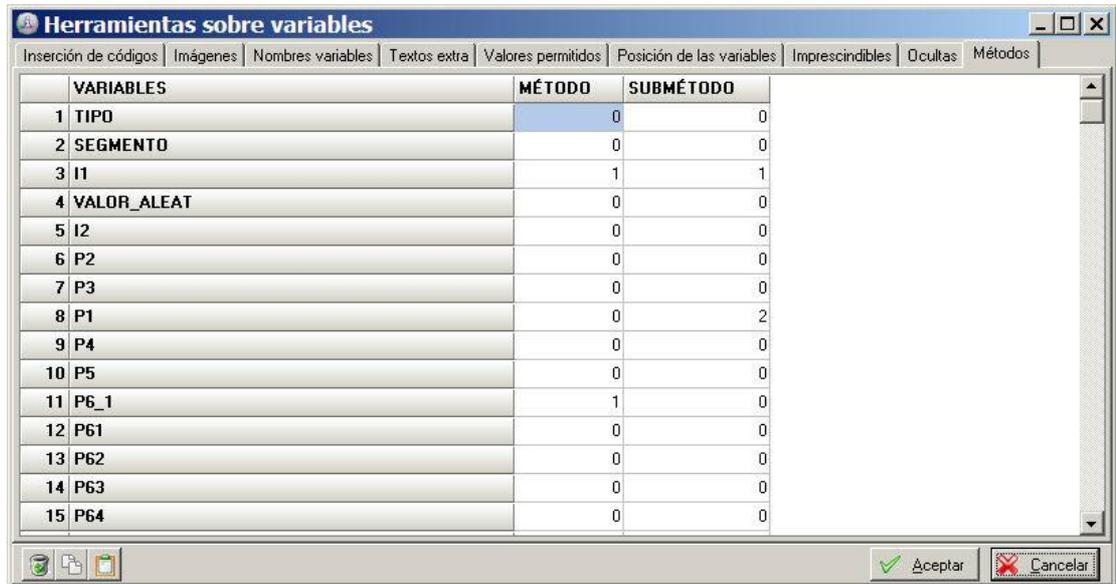
15.2.9 Ocultas

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



15.2.10 Métodos

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



15.2.11 Fuente

Desde este diálogo definimos la fuente de visualización de cada uno de los campos de respuesta en el cuestionario. Se puede definir al tipo de fuente, tamaño, formato (cursiva y negrita) y color.

Variable	Fuente	Tamaño	Negrita	Cursiva	Color
1 I1	Verdana	8	No	No	6579300
2 I2	Verdana	8	No	No	6579300
3 P2	Verdana	8	No	No	6579300
4 P3	Verdana	8	No	No	6579300
5 P1	Verdana	8	No	No	6579300
6 P4	Verdana	8	No	No	6579300
7 P5	Verdana	8	No	No	6579300
8 P6_1	Verdana	8	No	No	6579300
9 P61	Verdana	8	No	No	6579300
10 P62	Verdana	8	No	No	6579300
11 P63	Verdana	8	No	No	6579300
12 P64	Verdana	8	No	No	6579300
13 P65	Verdana	8	No	No	6579300
14 P66	Verdana	8	No	No	6579300
15 P7	Verdana	8	No	No	6579300

15.2.12 Mostrar numeración

Selección de variables en las que se mostrará en el listado de alternativas de respuesta el carácter de teclado a marcar para la selección.

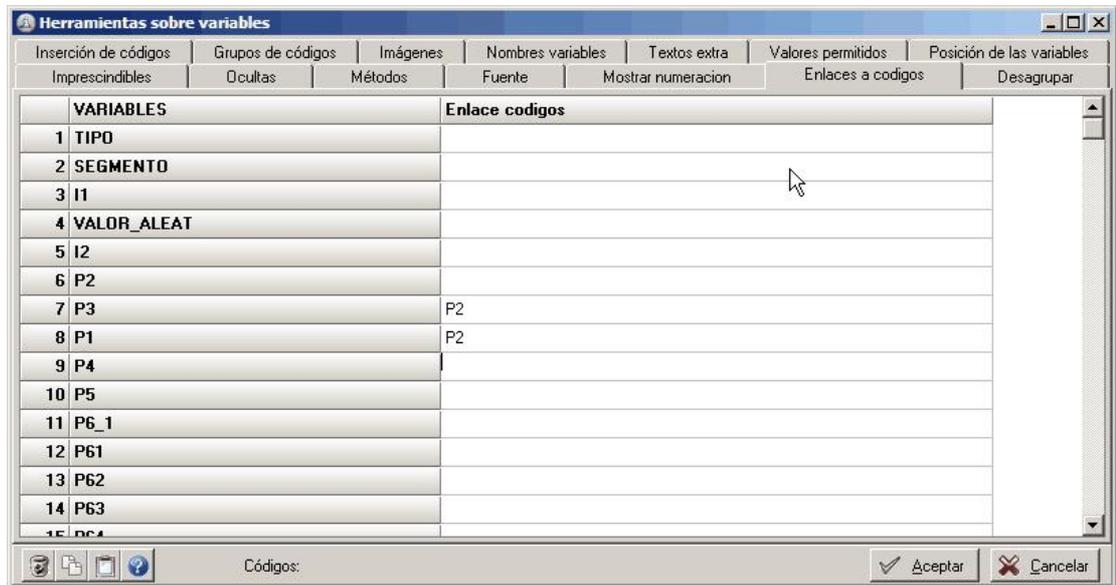
Variables a seleccionar:

- TIPO
- SEGMENTO
- I1
- VALOR_ALEAT
- I2
- P2
- P3
- P1
- P4
- P5
- P6_1
- P61
- P62
- P63
- P64
- P65

Variables seleccionadas:

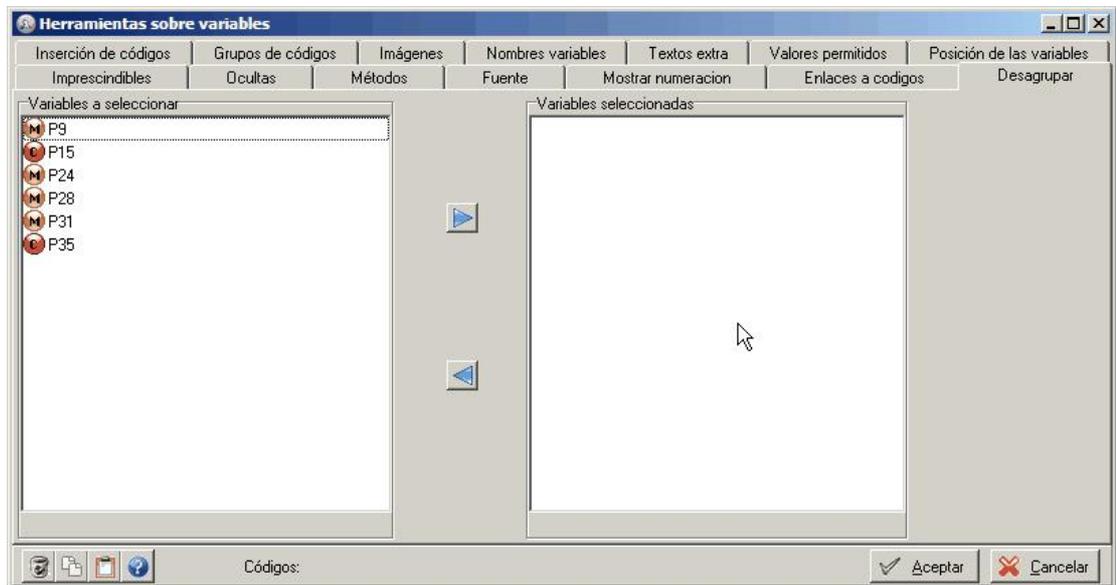
15.2.13 Enlaces a códigos

Se presenta una lista de variables, y aquellas en las que queremos enlazar sus códigos con las de otra, escribimos el nombre de la variable origen de códigos.



15.2.14 Desagrupar

Se muestra un selector con las variables que son semiabiertas y que deseamos desagrupar. Desagrupar significa eliminar el vínculo entre la parte cerrada y el campo abierto.



15.3 Sobre los textos

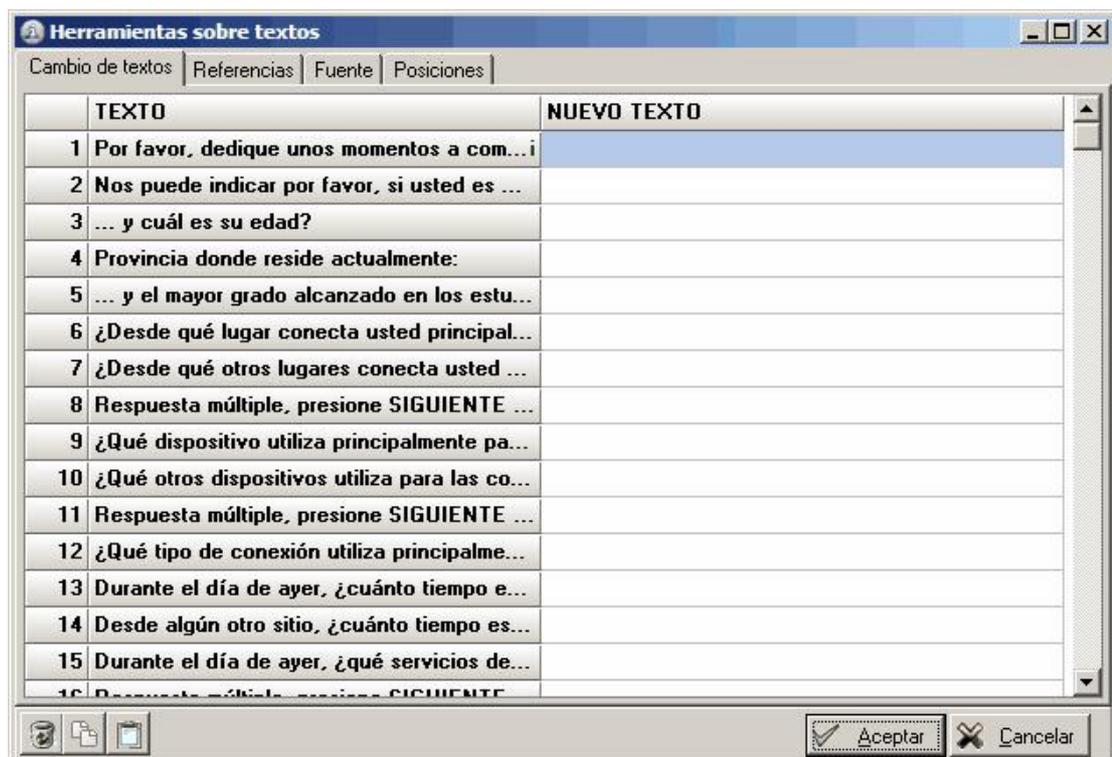
15.3.1 Inserción de elementos de texto

Se han incluido diferentes elementos de gestión en los componentes de los textos ya existentes en el cuestionario que permiten:

- [Cambio de textos](#)
- Aplicación y cambios en las [referencias](#)
- Aplicación de [fuentes](#)
- Gestión de las [posiciones de los textos](#)

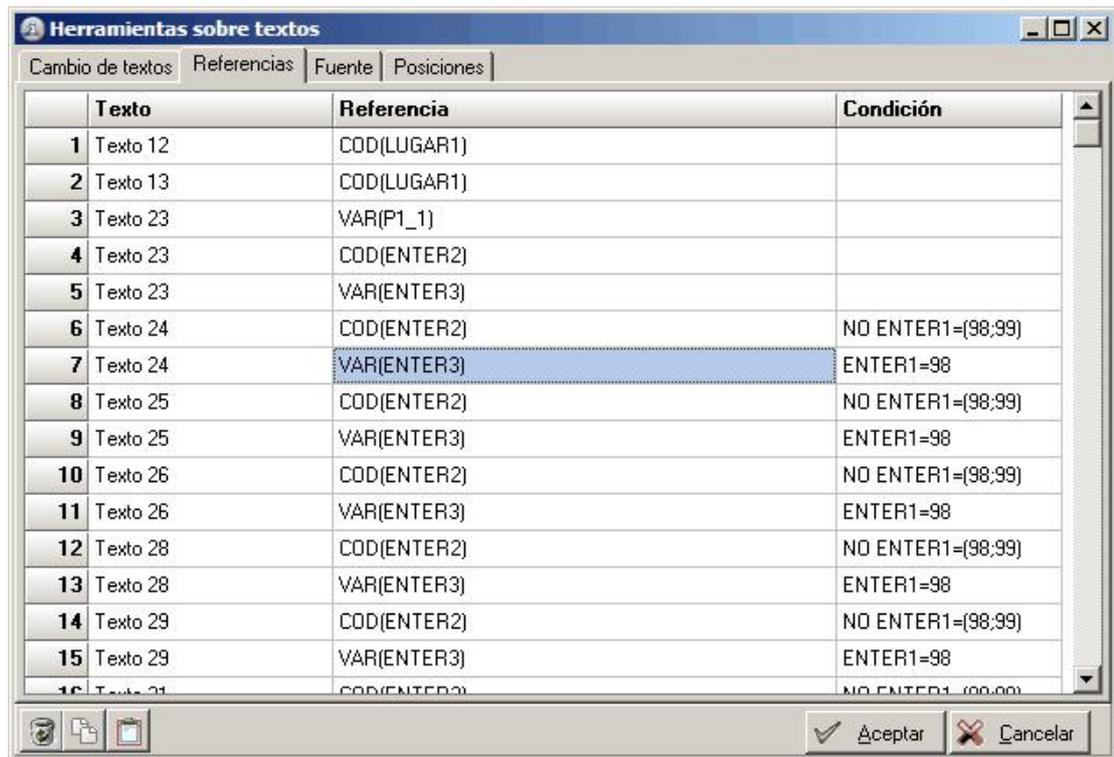
15.3.2 Cambio de textos

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



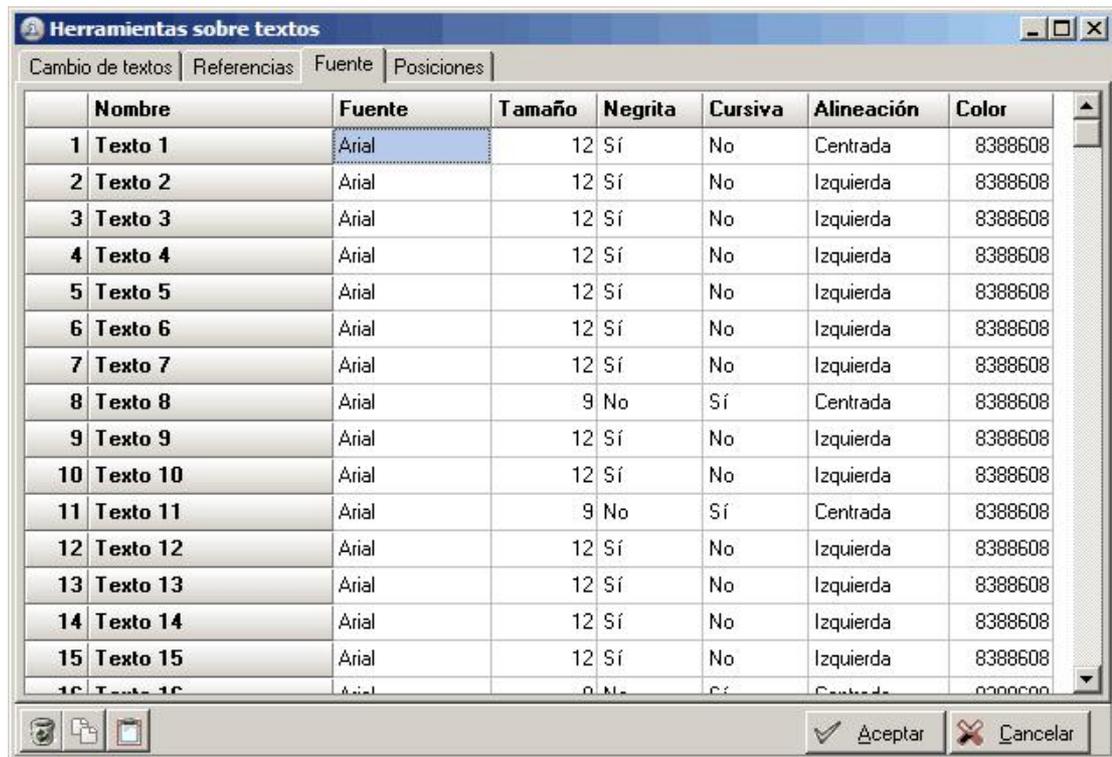
15.3.3 Referencias

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



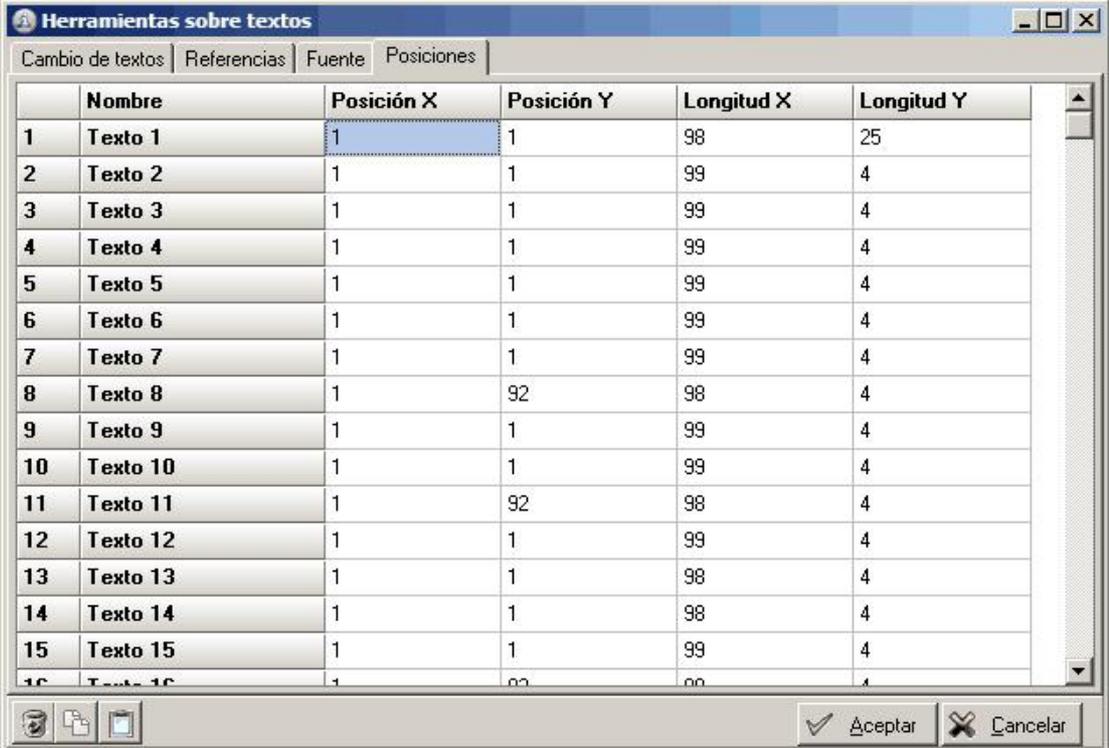
15.3.4 Fuente

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



15.3.5 Posiciones de los textos

Desde la rejilla de posiciones podemos editar la/s posición/es que ocupan los textos en las diferentes páginas, pudiendo utilizar el copiado y pegado para la edición de las mismas.



	Nombre	Posición X	Posición Y	Longitud X	Longitud Y
1	Texto 1	1	1	98	25
2	Texto 2	1	1	99	4
3	Texto 3	1	1	99	4
4	Texto 4	1	1	99	4
5	Texto 5	1	1	99	4
6	Texto 6	1	1	99	4
7	Texto 7	1	1	99	4
8	Texto 8	1	92	98	4
9	Texto 9	1	1	99	4
10	Texto 10	1	1	99	4
11	Texto 11	1	92	98	4
12	Texto 12	1	1	99	4
13	Texto 13	1	1	98	4
14	Texto 14	1	1	98	4
15	Texto 15	1	1	99	4
16	Texto 16	1	92	99	4

15.4 Sobre las imágenes

15.4.1 Inserción de elementos de imagen

Se han incluido diferentes elementos de gestión en las imágenes ya existentes en el cuestionario que permiten:

- [Archivo y posición](#), ubicar en la pantalla las diferentes imágenes
- [Asignación de imágenes a listas de imagen](#)
- Crear [listas de imagen](#)

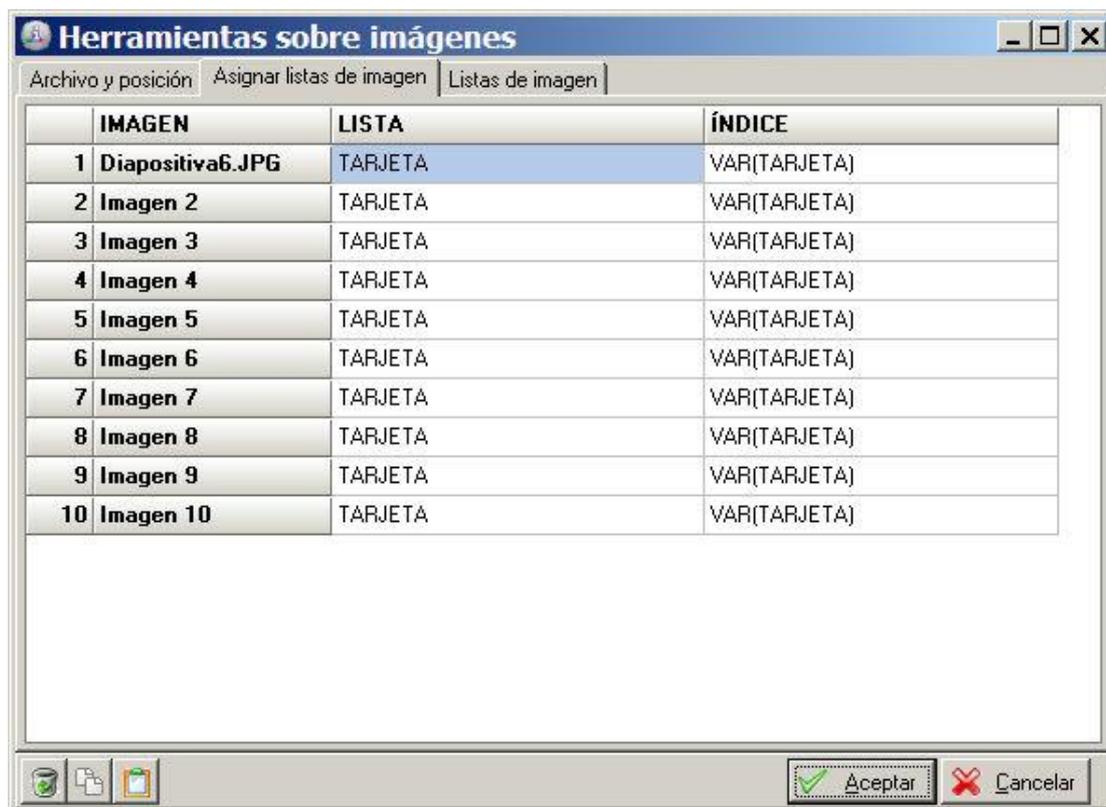
15.4.2 Archivo y posición

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



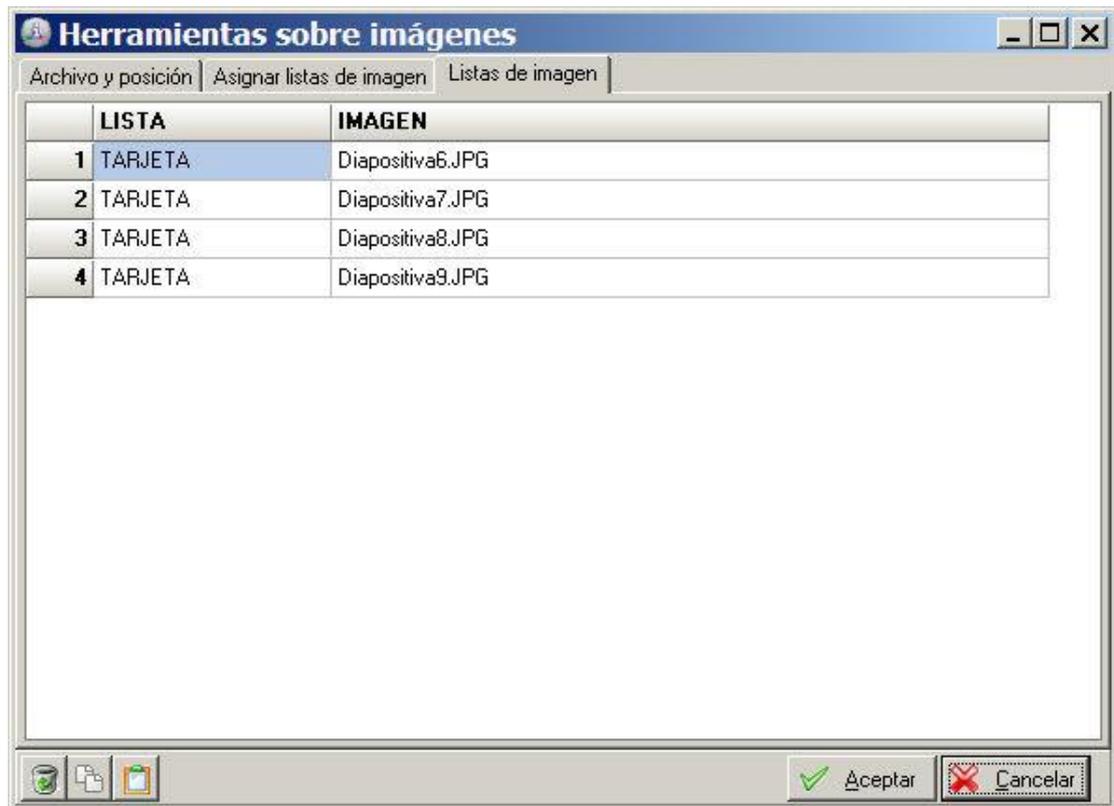
15.4.3 Asignar a listas de imagen

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



15.4.4 Listas de imagen

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.

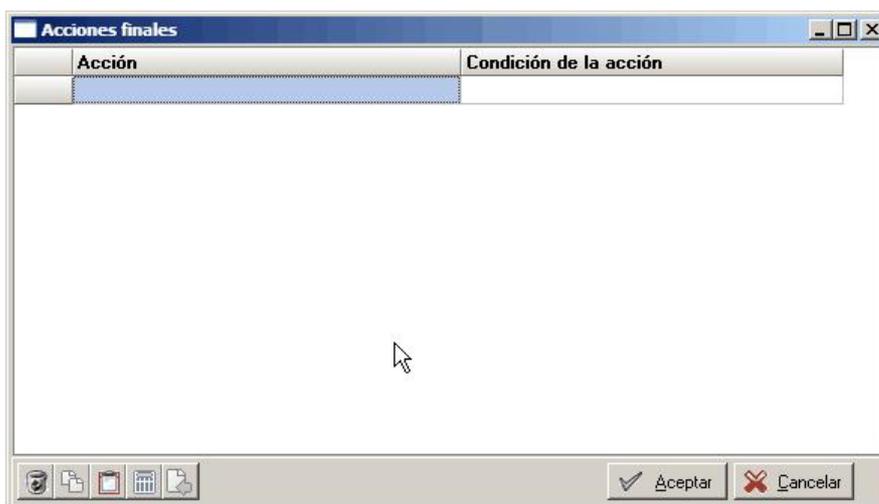


15.5 Final

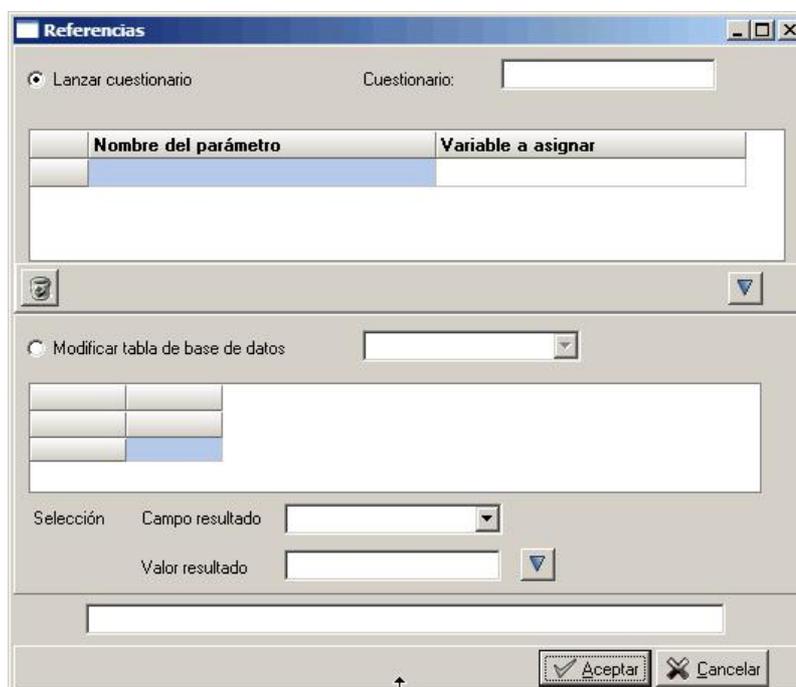


Este módulo está en fase de desarrollo, aunque ya es funcional en algunos casos. Rogamos que sean validadas las funcionalidades del mismo para la decisión de su uso.

Conjunto de acciones finales en formato SQL que se pueden ejecutar cuando finaliza el modo de entrevista.



Al acceder a editar la acción y hacer clic en el botón  aparece el siguiente diálogo:



Las acciones que están disponibles son:

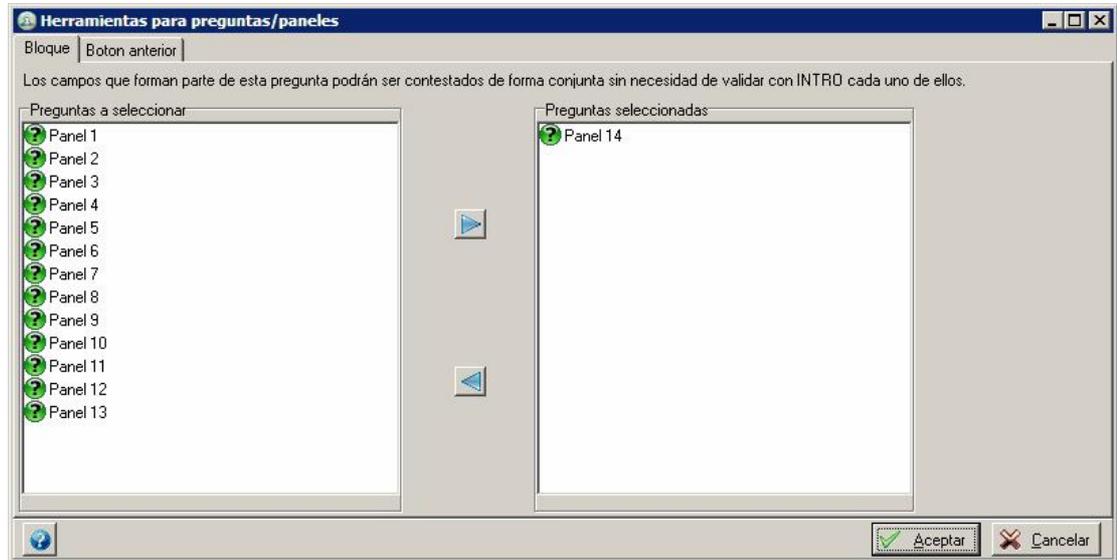
- posibilidad de lanzar un cuestionario de Capinet pasando parámetros (valores de variables).
- posibilidad de lanzar una actualización de una tabla dentro del "tablas.xml" (tablas auxiliares del cuestionario)

-  posibilidad de lanzar una SQL tras finalizar la entrevista; esta opción se redacta directamente como acción utilizando la fórmula SQL ("sintaxis de la SQL") como se muestra en la imagen siguiente. En este caso se lanza la sintaxis **SQL("update datos_A000_0 set fina1=1 where idguid=#VAR(IDGUID)#")**. Nótese que al utilizar una función que debe recuperar un valor del cuestionario, se señala este token empezando y finalizando con el símbolo #.

	Acción	Condición de la acción
1	SQL("update datos_A000_0 set fina1=1 where idg...	ESTADO=(1,5)
2	SQL("update datos_A000_0 set fina1=2 where idg...	ESTADO=2

15.6 Sobre preguntas / paneles

Desde esta opción se puede establecer como activa (o eliminar) la propiedad de [bloque](#) o de la eliminación del [botón anterior](#) en un panel / pregunta.



15.7 Sobre grupos de preguntas

Nueva entrada que permite gestionar los grupos de preguntas y las listas de grupos de forma conjunta. Esto nos permite desde una sencilla tabla (en excel u otra aplicación) mantener los grupos y listas si trabajamos con macros.

La tabla de grupos requiere que se le identifiquen los campos necesarios como son:

- Nombre del grupo
- Nombre de una variable que esté en el panel que inicia el grupo
- Nombre de una variable incluida en el panel que cierra el grupo
- Tipo: Rotatorio / Aleatorio
- Número de paneles fijos
- Número de paneles a mostrar del conjunto

Cuando se crean los grupos o las listas, si alguno de ellos falla no continúa la creación y da opción a recuperar los anteriores.

Un ejemplo de tabla de grupo sería esta:

Herramientas sobre grupos de preguntas

Grupos de preguntas | Listas de grupos

	Nombre	Variable inicial	Variable final	Método de gestión	Nº a realizar	Nº fijas
1	GPO2801	M2801	FIN2801	Aleatorio	6	6
2	GPO2802	M2802	FIN2802	Aleatorio	6	6
3	GPO2803	M2803	FIN2803	Aleatorio	6	6
4	GPO2804	M2804	FIN2804	Aleatorio	6	6
5	GPO2805	M2805	FIN2805	Aleatorio	6	6
6	GPO2806	M2806	FIN2806	Aleatorio	6	6
7	GPO5701	M5701	FIN5701	Aleatorio	6	6
8	GPO5702	M5702	FIN5702	Aleatorio	6	6
9	GPO5703	M5703	FIN5703	Aleatorio	6	6
10	GPO5707	M5707	FIN5707	Aleatorio	6	6
11	GPO5709	M5709	FIN5709	Aleatorio	6	6
12	GPO0701	M0701	FIN0701	Aleatorio	6	6
13	GPO0702	M0702	FIN0702	Aleatorio	6	6
14	GPO0703	M0703	FIN0703	Aleatorio	6	6
15	GPO1501	M1501	FIN1501	Aleatorio	6	6
16	GPO1521	M1521	FIN1521	Aleatorio	6	6

Aceptar Cancelar

y del mismo modo, una lista de todos estos grupos. Por su parte, la lista de grupos requiere:

- Nombre de la lista
- Nombre del grupo de inicio (debe existir)
- Nombre del grupo de final (debe existir)
- Tipo: Rotatorio / Aleatorio
- Número de grupo a mostrar del conjunto

Herramientas sobre grupos de preguntas

Grupos de preguntas | Listas de grupos

	Nombre	Grupo inicial	Grupo final	Método de gestión	Nº a realizar
1	AUDIO	GPO2801	GPO4147	Aleatorio	34

Aceptar Cancelar

15.8 Gestión conjunta de componentes

15.8.1 Definir componentes de página

Propiedades >> Definir componentes página (Ctrl+P)

Utilidad que permite ubicar y dimensionar los diferentes componentes que forman una página. Las reglas que se siguen son las siguientes:

- La página tiene unas dimensiones de 100 de ancho por 100 de alto que son porcentajes. Este porcentaje se calcula sobre el ancho y alto que se escribe en las propiedades de cuestionario. Suponiendo que la ventana está definida a 800 * 600 píxel, una pregunta que ocupe 100 de ancho (eje X) y 100 de alto (eje Y) mediría realmente 800 * 600 píxel.
- Dentro de la página, podemos ubicar preguntas. Cada pregunta sigue la misma regla nemotécnica. Ancho y alto en porcentaje. Además, debemos asignar el punto del eje X y del eje Y donde comienza. Lo normal es (0,0) dado que así maximizamos el ancho y alto de la pregunta. Una pregunta con Posición x=0, Posición Y=0, Longitud en X=100 y Longitud en Y=100, ocuparía toda la página.
- Dentro de cada pregunta, podemos ubicar textos, campos, elementos multimedia. Cada uno de ellos tendrá también su dimensión y posición relativa sobre la pregunta de 0 a 100. Es más intuitivo hacerlo con posiciones relativas dado que así la escala que usamos no varía y el usuario relativiza el posicionamiento del componente.

En las dos imágenes siguientes se puede observar una pregunta que ocupa toda la página y una sucesión de textos y campos en diferentes posiciones de la pregunta.

Diseño	
¿Cuántos hipermercados tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>
¿Cuántos supermercados de entre 1000 y 2500 metros cuadrados tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>
¿Cuántos supermercados de entre 400 y 999 metros cuadrados tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>
¿Cuántos supermercados de entre 100 y 399 metros cuadrados tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>
¿Cuántos librerías (menor a 100 metros cuadrados) tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>
¿Cuántas tiendas tradicionales tienen ustedes entre España y Portugal?	<input type="text"/>

Información componentes página 5							
Línea	Tipo	Nombre	Posición X	Posició...	Longitu...	Longitu...	Texto
1	---Pregunta---	Panel 10	0	0	100	100	
2	Etiqueta	Texto 10	1	1	80	14	¿Cuántos hipermercados tienen ustedes entre España y ...
3	Variable	P61	84	1	15	10	Número de
4	Etiqueta	Texto 11	1	15	80	14	¿Cuántos supermercados de entre 1000 y 2500 metros ...
5	Variable	P62	84	15	15	10	Número de
6	Etiqueta	Texto 12	1	30	80	14	¿Cuántos supermercados de entre 400 y 999 metros cu...
7	Variable	P63	84	30	15	10	Número de
8	Etiqueta	Texto 13	1	45	80	14	¿Cuántos supermercados de entre 100 y 399 metros cu...
9	Variable	P64	84	45	15	10	Número de
10	Etiqueta	Texto 14	1	60	80	14	¿Cuántos librerías (menor a 100 metros cuadrados) ti...
11	Variable	P65	84	60	15	10	Número de
12	Etiqueta	Texto 15	1	75	80	14	¿Cuántas tiendas tradicionales tienen ustedes entre Esp...
13	Variable	P66	84	75	15	10	Número de

Variables
 Textos
 Imágenes
 Video
 Sonidos

Nótese que en la parte inferior de la ventana se pueden elegir aquellos componentes que deseamos ver en la rejilla superior.

15.8.2 Definir componentes de cuestionario

Propiedades >> Definir componentes cuestionario (Ctrl+O)

Mirar [definir componentes de página](#). Igual comportamiento, pero mostrando todas las páginas de forma simultánea. Existe la posibilidad de mostrar sólo un intervalo de páginas.

Definición de componentes cuestionario								
Línea	Página	Tipo	Nombre	Posición X	Posición Y	Longitud X	Longitud Y	Texto
1	Página 1	---Pregunta---	Panel 2	0	0	100	50	
2	1	Etiqueta	Texto 2	1	0	60,71	15,71	¿Es usted la persona indicada para realizar una entrevista?
3	1	Variable	TIPO	30	35	50	30	Tipo
4	1	Variable	SEGMENTO	30	35	50	30	Segmento
5	1	Variable	I1	1	24,29	62,43	73,81	Contacto entrevista
6	1	Variable	VALOR_ALEAT	30	35	40	30	
7	1	Imagen	pag1.jpg	65,14	2,86	34,43	95,71	
8	1	---Pregunta---	Panel 3	0	50	100	50	
9	1	Etiqueta	Texto 3	1	11,9	99	23,33	Si es posible, nos gustaría que nos contactara para realizar una entrevista.
10	1	Variable	I2	1	63	95	14	Contacto entrevista
11	Página 2	---Pregunta---	Panel 4	0	0	100	50	
12	2	Etiqueta	Texto 4	1	0	95	15	¿Cuál es su nombre, por favor?
13	2	Variable	P2	1	15	95	15	Nombre
14	2	---Pregunta---	Panel 5	0	50	100	50	
15	2	Etiqueta	Texto 5	1	0	95	25	¿Cuál es su cargo dentro de la empresa?
16	2	Variable	P3	1	38,07	95	11,17	Cargo
17	Página 3	---Pregunta---	Panel 6	0	0	100	33	
18	3	Etiqueta	Texto 6	1	0	95	25	¿Cuál/es son los nombres de los socios de la empresa?
19	3	Variable	P1	1	36,15	95	49,23	Nombre empresa
20	3	---Pregunta---	Panel 7	0	33	100	33	
21	3	Etiqueta	Texto 7	1	0	95	25	¿Cuántos puntos de venta tiene la empresa?
22	3	Variable	P4	50	28,46	20	16,92	Puntos de venta
23	3	---Pregunta---	Panel 8	0	65	100	35	
24	3	Etiqueta	Texto 8	1	0	95	25	¿Cuál es el tamaño medio de la empresa?

Variables
 Textos
 Imágenes
 Video
 Sonidos

Nótese que en la parte inferior de la ventana se pueden elegir aquellos componentes que

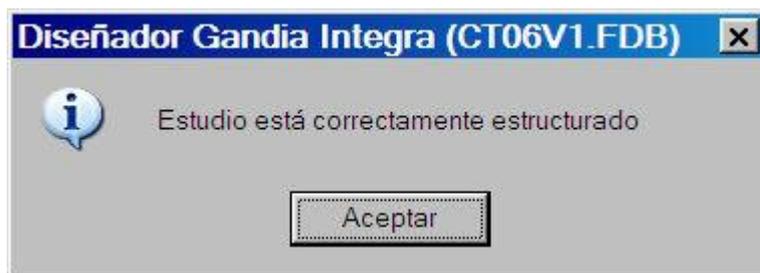
deseamos ver en la rejilla superior. Además se puede seleccionar un intervalo correlativo de páginas para ser mostradas.

15.9 Sobre el cuestionario

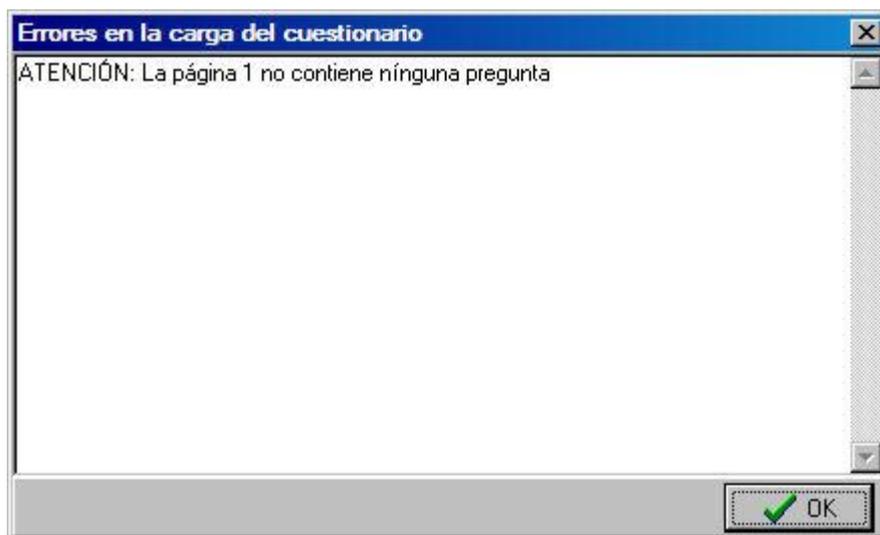
15.9.1 Comprobar coherencias

Utilidad comprobar si los saltos, filtros y controles, y en general el flujo del cuestionario está correctamente estructura y es correcto sintácticamente. Si se produce algún error o advertencia, se da la posibilidad de modificarla. De forma automática y transparente al usuario, se activa esta opción cada vez que se guarda el cuestionario.

Si es correcto, se recibe el mensaje:



Si existiera algún tipo de error, aparecería una ventana (la misma que en el guardado del cuestionario) donde se reflejarían los posibles errores del mismo, saltos, filtro, controles, códigos, etc.



15.9.2 Renombrar componentes

Utilidad que permite renombrar sin repeticiones los componentes de un cuestionario. Afecta a pantallas, paneles (preguntas) textos y elementos multimedia. No afecta a los nombres de campo.

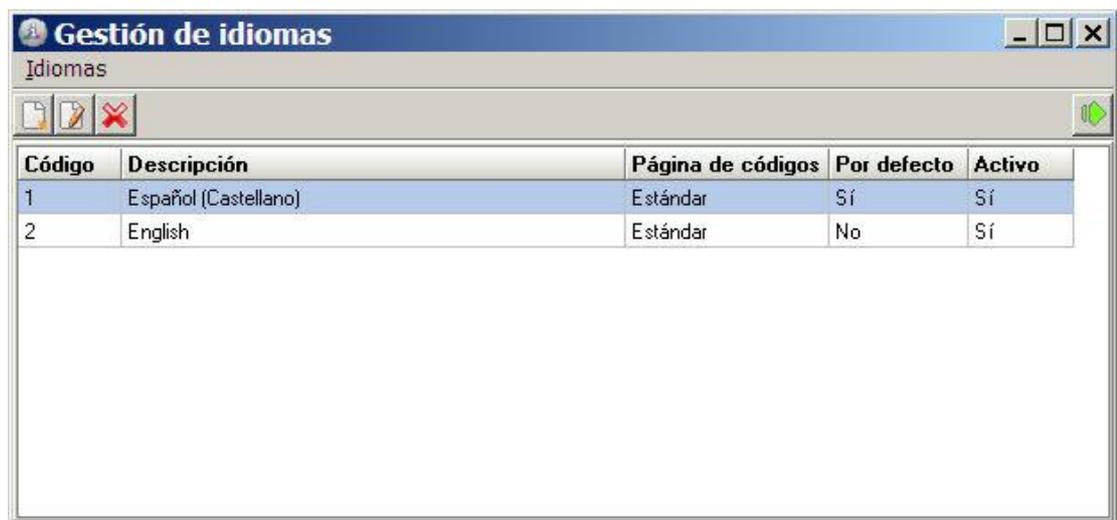
15.9.3 Ordenar campos de respuesta

Ordena los campos de respuesta según el flujo que tenga el árbol de visualización. Las variables ocultas (no visuales en el árbol) no se ordenan y quedan siempre detrás de la variable que las antecede en el momento de la ordenación. Si las variables están desordenadas, al guardar el cuestionario se procederá a su ordenación automática.

15.10 Sobre traducción

15.10.1 Gestión de idiomas

Diálogo que nos permite gestionar los idiomas del cuestionario, alta, baja, activación y desactivación. Se debe asociar la tabla de caracteres para cada idioma.

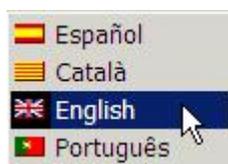


NOTA: Es conveniente que la traducción del cuestionario se realice sobre la versión final del mismo. Activar y desactivar un idioma causará la pérdida de la traducción.

15.10.2 Traducción

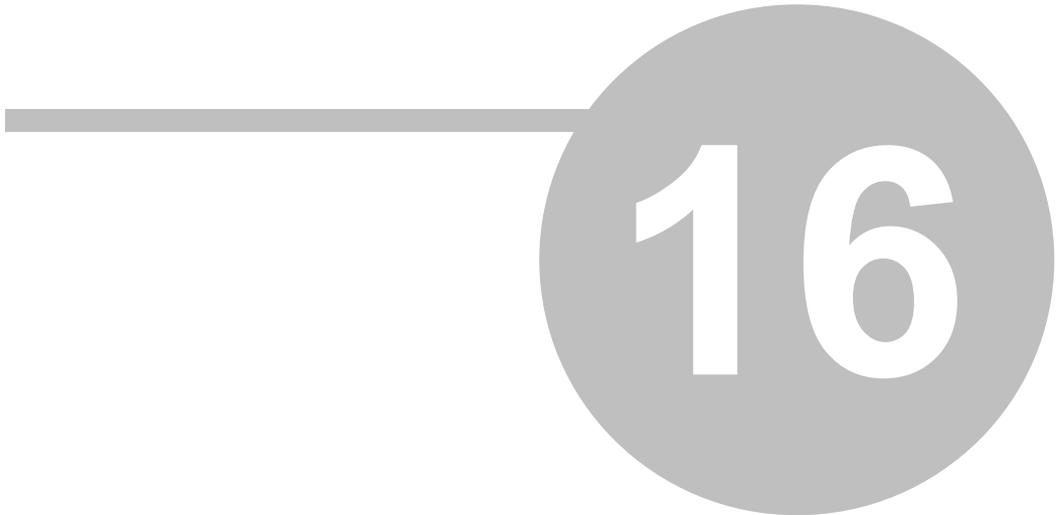
Ver [traducción del cuestionario](#).

15.10.3 Selección idioma



Selección del idioma en el que se verá la aplicación. Atención a las condiciones porque cambian los operadores al idioma seleccionado.

Condiciones y funciones



16

16 Condiciones y funciones

16.1 Condiciones

Las condiciones se utilizan en muchas de las opciones del programa: en las propiedades de las variables, en la definición de controles y saltos, en las variables de tipo virtual, en las selecciones de registros para su consulta, en la búsqueda de cumplimiento de condiciones, y, en general, en todas las órdenes que supongan un proceso restrictivo de la información.

Una expresión o condición no deja de ser una cadena alfanumérica de caracteres que, al ser interpretados por el programa, permiten incluir o excluir de un determinado proceso a un conjunto de registros.

En una expresión se distinguen: operadores, identificadores, constantes y funciones. Por ejemplo una expresión lógica podría ser la siguiente:

“SEXO”=1 Y “EDAD”>35

donde Sexo y Edad son identificadores o variables, 1 es el código o constante, Y es el operador en este caso lógico y > es el operador matemático. Con esta condición seleccionaríamos a todos los hombres que están codificados con un 1, y que, a la vez, sean mayores de 35 años. Cuando introducimos condiciones debemos observar ciertas reglas que se refieren a la manera en la que se deben escribir algunos componentes:

- Los nombres de las variables se deben escribir siempre en mayúsculas.
- Sobre una variable de tipo no numérico no se pueden introducir operaciones matemáticas.
- Las funciones deben escribirse con su formulación correcta en cuanto a argumentos.
- Si utilizamos listas de códigos o intervalos sobre una misma variable, el conjunto debe ser encerrado entre paréntesis.

16.2 Operadores

Lógicos

Los operadores son los elementos que tienen como misión relacionar dos partes de una expresión o condición, a la vez que especificar si la relación es matemática o lógica. Las partes en relación se llamarán por tanto operandos.

Existen dos tipos de operadores, los lógicos y los aritméticos. Los primeros se utilizan para condiciones que respondan a la operativa de verdadero o falso, se cumple o no se cumple.

- Y, las dos proposiciones en la condición (operandos) han de ser verdaderas
- O, una de las dos proposiciones o las dos proposiciones son verdaderas
- NO o Y NO la proposición que se niega es falsa
- O NO, una proposición es falsa y la otra es verdadera

Castellano	Català	English	Portugués
Y	I	AND	E
NO	NO	NOT	NÃO
Y NO	I NO	AND NOT	E NÃO
O	O	OR	OU
O NO	O NO	OR NOT	OU NÃO

Por otro lado, disponemos de los operadores aritméticos, aquellos que nos permiten realizar operaciones matemáticas sencillas.

Aritméticos

- Suma + Se usa para sumar dos operandos. Sólo se pueden utilizar variables numéricas y expresiones aritméticas para efectuar esta operación
- Resta – Se usa para restar dos operandos. Sólo se pueden utilizar variables numéricas y expresiones aritméticas para efectuar esta operación
- Multiplicación * Se usa para multiplicar dos operandos. Sólo se pueden utilizar variables numéricas y expresiones aritméticas para efectuar esta operación
- División / Se usa para dividir dos operandos. Sólo se pueden utilizar variables numéricas y expresiones aritméticas para efectuar esta operación
- Exponenciación ^ Se usa para elevar un operando a la potencia que marque el otro operando. Sólo se pueden utilizar variables numéricas y expresiones aritméticas para efectuar esta operación
- Mayor que > Se utiliza para comparar dos operandos que pueden ser variables de categoría, numéricas, expresiones aritméticas, fecha y hora.
- Menor que < Se utiliza para comparar dos operandos que pueden ser variables de categoría, numéricas, expresiones aritméticas, fecha y hora.
- Mayor igual que >= Se utiliza para comparar dos operandos que pueden ser variables de categoría, numéricas, expresiones aritméticas, fecha y hora.
- Menor igual que <= Se utiliza para comparar dos operandos que pueden ser variables de categoría, numéricas, expresiones aritméticas, fecha y hora.
- Distinto que <> Se utiliza para comparar dos operandos que pueden ser variables de categoría, numéricas, expresiones aritméticas, fecha y hora.
- = Se utiliza para comparar por igualdad dos operandos. En variables múltiples, un = permite que se cumpla individualmente las partes de la condición. De todas las posibilidades, al menos una debe cumplirse.

16.3 Funciones

Funciones básicas

Denominamos función a las herramientas de cálculo que se pone a nuestro alcance para obtener cálculos de operaciones más o menos complejas. Denominamos funciones lógicas, a aquellas funciones que nos devuelven como resultado de su aplicación un verdadero o falso. Denominamos funciones aritméticas a aquellas expresiones que nos van a devolver como resultado de la operación un número que podrá ser operado con una expresión aritmética, constante o variable numérica.

- ABS(EXPRESIÓN) Valor absoluto de una determinada expresión.
- AÑOS(FECHA 1;FECHA 2) Años que hay entre una variable de tipo fecha y otra variable de tipo fecha.
- CAMBIA.ESCALA(EXPRESIÓN;MÁXIMO) Valor invertido de una escala, dónde máximo es el mayor valor que se puede alcanzar en la escala.
- DESVTIP(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Desviación típica de una serie de expresiones registro a registro.
- DIAS(FECHA 1;FECHA 2) Días que hay entre una variable de tipo fecha y otra variable de tipo fecha.
- EXPON(EXPRESIÓN)
- HORAS(HORA 1;HORA 2) Horas que hay entre una variable de tipo hora y otra variable de tipo hora.
- LAST(VARIABLE DE TIPO MULTIPLE), devuelve el último valor que se ha escrito en una múltiple.
- LN(EXPRESIÓN) Logaritmo neperiano de una expresión.
- LOG(EXPRESIÓN) Logaritmo base 10 de una expresión.

- MAX(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Dadas unas expresiones aritméticas, máximo registro a registro.
- MAXINDEX(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Retorna el valor del índice (orden de variable) que cumple con el estadístico máximo. Si ponemos tres variables, 1 será la primera variable, 2 la segunda y 3 la tercera.
- MAXRANGO(VARIABLE_1; VARIABLE_2; ...;VARIABLE_N) Devuelve el valor máximo del rango localizado al realizar trade – offs entre parejas de variables.
- MEDIA(EXPRESIÓN1;EXPRESIÓN2;...;EXPRESIÓNN) Dadas unas expresiones aritméticas, se calcula la media registro a registro.
- MENCIONES(VAR.) Número de ítems que se contestan en una variable múltiple.
- MESES(FECHA 1;FECHA 2) Meses que hay entre una variable de tipo fecha y otra variable de tipo fecha.
- MIN(EXPRESIÓN1;EXPRESIÓN2;...;EXPRESIÓNN) Dadas unas expresiones aritméticas, mínimo registro a registro.
- MININDEX(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Retorna el valor del índice (orden de variable) que cumple con el estadístico mínimo. Si ponemos tres variable 1 será la primera variable, 2 la segunda y 3 la tercera.
- MINRANGO(VARIABLE_1; VARIABLE_2; ...;VARIABLE_N) Devuelve el valor mínimo del rango localizado al realizar trade offs entre parejas de variables.
- MINUTOS(HORA 1;HORA 2) Minutos que hay entre una expresión de tipo hora y otra variable de tipo hora.
- NUMALEATORIO(EXPRESIÓN) Cálculo de un número aleatorio entre 0 y el valor de la expresión
- NUMERAR(MÁXIMO VALOR A NUMERAR) Numerar los registros con un máximo. Llegado a ese máximo se reinicia la numeración.
- RAIZ.C(EXPRESIÓN) Raíz cuadrada de una expresión.
- RAIZ.N(N;EXPRESIÓN) Raíz n-ésima de una expresión.
- REDONDEA(EXPRESIÓN;DECIMALES) Redondear según normas internacionales una expresión y con los decimales indicados.
- ROUND(EXPRESION) Redondea a valor Intro
- SEGUNDOS(H1;H2) Segundos que hay entre una variable de tipo hora y otra variable de tipo hora.
- SUMA(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Suma las variables numéricas contenidas en la expresión. Se puede utilizar un intervalo de variables con la opción SUMA (VAR1..VARn), es decir, incluyendo 1ª y última variable del intervalo. En caso de haber variables con distinto tipo por medio, no serían contabilizadas.
- TRUNCA(EXPRESIÓN) Elimina la parte decimal de una expresión.
- VARIANZA(EXPRESIÓN1;EXPRESIÓN2;...;EXPRESIÓNN) Varianza de una serie de expresiones aritméticas registro a registro
- XDESVTIP(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales
- XMEDIA(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales
- XSUMA(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales
- XVARIANZA(EXPRESIÓN_1;EXPRESIÓN_2;...;EXPRESIÓN_N) Calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales

Funciones especiales

A estas funciones especiales se puede acceder desde el botón referencia  estando en

modo edición en la columna correspondiente de referencia de texto o valor por defecto o bien escribiendo directamente su sintaxis en la celda correspondiente.

- ACUMVAL(Var1;Var2;...;VarN) donde se acumulan los valores contestados en las variables 1,2 ... hasta n siendo éstas variables categoría, numéricas o múltiples en una variable múltiple.
- ACUMETI(Var1;Var2;...;VarN) donde se acumulan los textos de los valores contestados en las variables 1,2 ... hasta n siendo éstas variables de cualquier tipo en una variable alfanumérica.
- CARACTERES(NomVar). Esta función permite comparar el nº de caracteres que se han escrito en un campo abierto.COD(NomVar), muestra la etiqueta del código grabado en la variable NomVar.
- COMBINAR(Var1;k;z) permite realizar combinaciones de respuestas tomadas de K en K de forma ordenada (z=0) o aleatoria (z=1). Esta función se debe escribir en una variable de tipo alfanumérico, siendo separadas las combinaciones con el símbolo #.
- CONCATENAR("Literales";COD/VAR(Nombre variable)), permite que en una variable alfanumérica o numérica según el resultado del concatenar sea texto o número o también en un texto, se pueda construir un texto o número utilizando textos literales (entrecorridos) y o la función COD(NomVar) o VAR(NomVar) que devuelve la etiqueta del valor anotado en la variable (código) o VAR(NomVar) que devuelve el valor de la variable). Se pueden encadenar diferentes literales y valores. Por ejemplo: `CONCATENAR("El perfil es éste: "; " Sexo"; COD(SEXO); " Edad"; COD(EDAD); " Provincia"; VAR(PROVINCIA))`
- CUOTA("descripción de la cuota"), carga el valor numérico de la cuota descrita.
- CUOTATEORICA("descripción de la cuota"), carga el valor numérico de la cuota descrita.
- DIMECUOTA(VARdeCUOTA=VARi;VARdeCUOTAn=VARn), expresión que nos devuelve la cuota o cuotas a las que pertenece un determinado registro. Sólo admitida como valor por defecto en variables de tipo múltiple. Su expresión podría ser la siguiente: DIMECUOTA (SEXO=SEXO_1;EDAT=EDAT_1;OCUP=OCUP1;HOGAR=HOGAR). El resultado será una variable de tipo múltiple, cuyos códigos serán los índices de cuota.
- DIVMUL(Vark;n) divide la variable de tipo múltiple Vark escribiendo en la variable de destino el orden n de respuesta. 1 sería el primer valor, 2, el segundo hasta n. Lo habitual es dividir una múltiple entre n variables de tipo categoría.
- DUPLICADOS(NomVar1;NomVar2;NomVar3;ESTADO=(0_2;4;5_7;9)), permite poder impedir la repetición de un valor de una variable o conjunto de valores de varias variables (únicos y unidos por el operador lógico Y) entre las entrevistas que contengan los estados de entrevista indicados.
- EVALUACUOTA(VARdeCUOTA=VARi;VARdeCUOTAn=VARn), expresión que nos devuelve un 0 o un 1 si el individuo pertenece a una cuota que está abierta. En esta función se debe indicar que variable se comparan. Dada una estructura de cuotas que relaciona SEXO y OCUP, EDAT y HOGAR, se estima un valor por defecto que es: EVALUACUOTA (SEXO=SEXO_1;EDAT=EDAT_1;OCUP=OCUP1;HOGAR_1=HOGAR;)
- EVAL_SEL(VARIABLE_N, k), devuelve k valores de los seleccionados y que cumplan la condición de código en la variable n.
- FECHAACTUAL(), recupera el valor actual de la fecha del sistema donde se realiza al entrevista.
- Se incorpora una nueva utilidad tanto en diseño como en offline (próximamente en web) la función de poder recoger las coordenadas GPS de la entrevista. Para ello es necesario disponer de un GPS conectado al PC (se supone que portátil) y el diseño de las variables alfanuméricas que contendrán las coordenadas. Se puede trabajar con los tres estándar. Las funciones a asignar se listan a continuación todas tiene como función GPS y como parámetro la parte de la coordenada a recoger):
 - GPS(LAT_GRADOS)

- GPS(LAT_MINUTOS)
 - GPS(LAT_SEGUNDOS)
 - GPS(LAT_DIR)
 - GPS(LONG_GRADOS)
 - GPS(LONG_MINUTOS)
 - GPS(LONG_SEGUNDOS)
 - GPS(LONG_DIR)
 - GPS(VÁLIDO)
 - GPS(GPGGA)
 - GPS(GPGLL)
 - GPS(GPRMC)
 - GPS(ALTITUD)
 - GPS(LONG_GRADOSDEC)
 - GPS(LAT_GRADOSDEC)
- GUID() sobre variables alfanuméricas, devuelve una cadena identificadora única de 32 caracteres con una probabilidad prácticamente imposible de repetir.
 - GUIDCONTACTO(). Esta función devuelve el GUID que el contacto tiene asignado en la tabla de campo en el estudio de referencia. Solo utilizable en entrevistas autoadministradas.
 - HORAActual(), recupera el valor actual de la hora del sistema donde se realiza al entrevista.
 - LIMPIAR(). esta función utilizable solo en variables de tipo múltiple, permite al ser utilizada en el valor por defecto borrar toda la información contenida en la misma para continuar evaluando las siguientes entradas del valor por defecto.
 - LISTAVAL(A;B;N), devuelve N valores entre el valor A y el valor B.
 - MAXFREC(n;VAR1;VAR2;VAR3;...;VARK) devuelve los n valores más repetidos entre las respuestas dadas a la lista de variables indicada.
 - PARAM("nomparam"), permite que el campo de la entrevista en que se asigna esta función como valor por defecto, almacene el valor que se le pasa desde la URL de acceso al cuestionario. A esto se denomina uso de parámetros de entrada.
 - ORDMUL(NomVar), ordena los valores registrados en una múltiple. para poder preguntar por orden de código tras hacer un DIVMUL.
 - REC_COMBINACION(Vark;n), recupera los pares creados con la orden COMBINAR, siendo n el orden del par.
 - REPETIDOS(VAR1;VAR2;VAR3;...;VARn), expresión que nos devuelve un 1 si hay repetidos entre diferentes variables o 0 si no los hay. Esta función se puede utilizar tanto en saltos, filtros y controles como en valor por defecto. Si entre las variables indicadas hay repeticiones, la variable que tenga el valor por defecto, recibirá el 1.
 - SEL_COMBINACION(VarK;n;0/1), selecciona n pares creados con la orden COMBINAR, y los introduce en una variable alfanumérica, ordenados (0) o sin ordenar (1). Posteriormente se puede utilizar el REC_COMBINACION para recuperarlos por separado.
 - SUBCADENA(NomVar,"cadena_caracteres"), devuelve TRUE si localiza el texto buscado en la variable indicada. Funciona con cualquier cadena excepto con el espacio en blanco.
 - TEXTO(Texto a publicar), donde texto a publicar es cualquier texto que se quiera imprimir en la página, incluyendo código html.
 - VALORANTERIOR(), recupera el valor anterior de la última entrevista finalizada.
 - VAR(NomVar), muestra el valor grabado en la variable NomVar.
 - VERSION(). Esta función devuelve el nº de versión del cuestionario con el que se está haciendo la entrevista.

16.4 Sintaxis

Redacción de condiciones y expresiones

Una condición puede constar de:

- Nombres de variables o identificadores
- Constantes o literales
- [Operadores](#) y [funciones](#)

Una condición siempre da como resultado un verdadero o falso, se cumple o no se cumple. Una expresión contiene lo mismo que la condición, pero se obtiene un resultado numérico. Los nombres de variables o identificadores, identifica con qué dato o conjunto de datos del archivo queremos trabajar. Si contiene espacios en blanco o caracteres extraños, debe ir entrecomillado. Las constantes y los literales son aquellas cadenas numéricas o alfanuméricas que son el valor de comparación. En el programa, una constante o literal pueden ser:

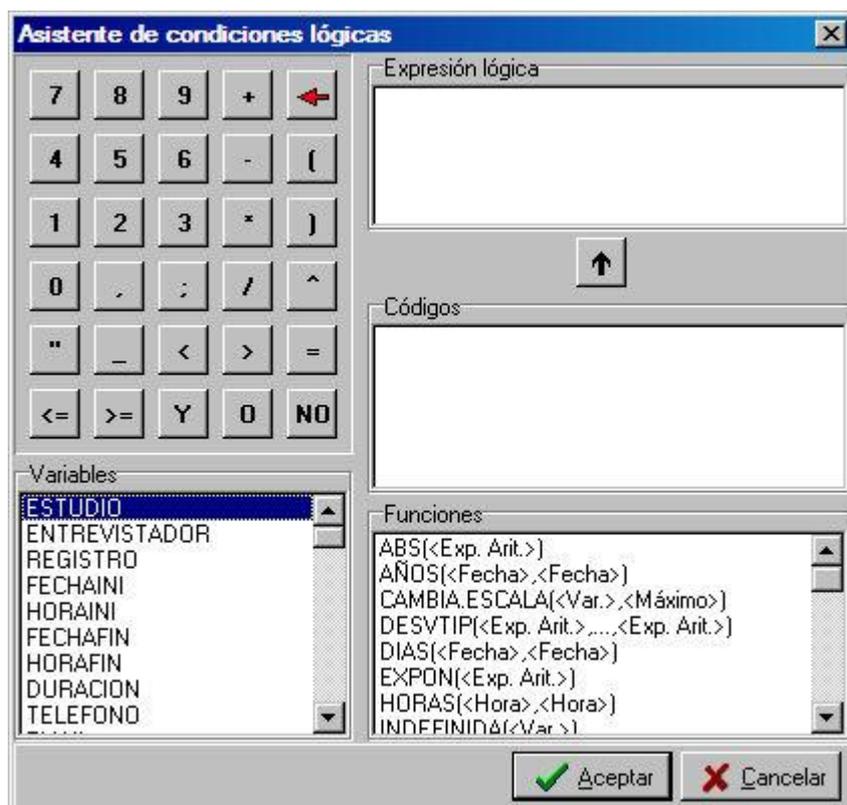
- Un código. VALOR=(5000)
- Una lista de códigos. Para separar las listas se utiliza el separador de listas de Windows 95, normalmente de forma estándar es el; . VALOR=(5000;5005;5010)
- Una lista de intervalos de códigos, VALOR=(1200_3000;5000;5100)
- Una constante en una operación matemática, VALOR_REAL=VALOR*100
- Un literal de comparación (el literal texto se entrecomilla), CIUDAD="MADRID"
- Un intervalo de literales de comparación (el literal texto se entrecomilla), CIUDAD=("M_" "P")
- Una lista de literales de comparación (el literal texto se entrecomilla), CIUDAD=("MADRID";"VALENCIA")
- Una lista de intervalos de literales de comparación (el literal del texto se entrecomilla), de forma que la condición se escribiría como: APELLIDO=("M_" "P";"S" "Z")

Estos ejemplos pueden combinarse con operadores y funciones para obtener condiciones complejas:

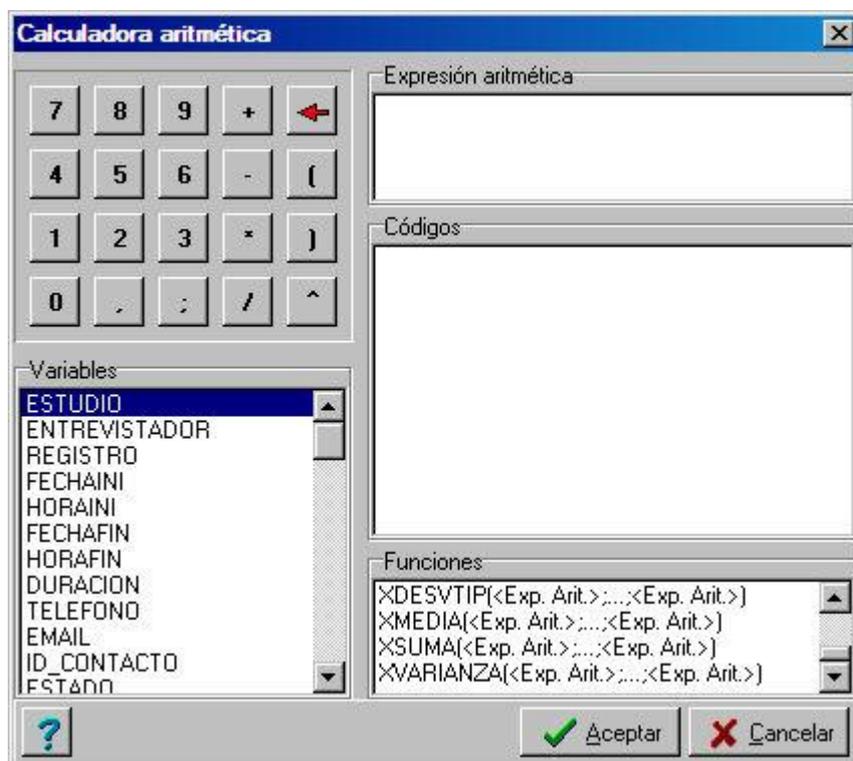
- SEXO=(1) Y EDAD>23
- SEXO=(1) Y MENCIONES(P3)>5
- (((EDAD+CONSUMO)*25) > 500 Y (SEXO=1 O ESTADO=3)) O (((EDAD+CONSUMO)*25) > 500 Y (SEXO=2 O NO ESTADO=1))

Calculadoras asistentes

La calculadora lógica es un asistente que podrá hacerse muy habitual si así lo deseamos. Se puede activar desde diversos lugares, como el botón de controles en la creación de una variable, o el botón de saltos. Simplemente es un asistente de escritura de condiciones. Se puede utilizar el cortar, copiar y pegar en las expresiones.

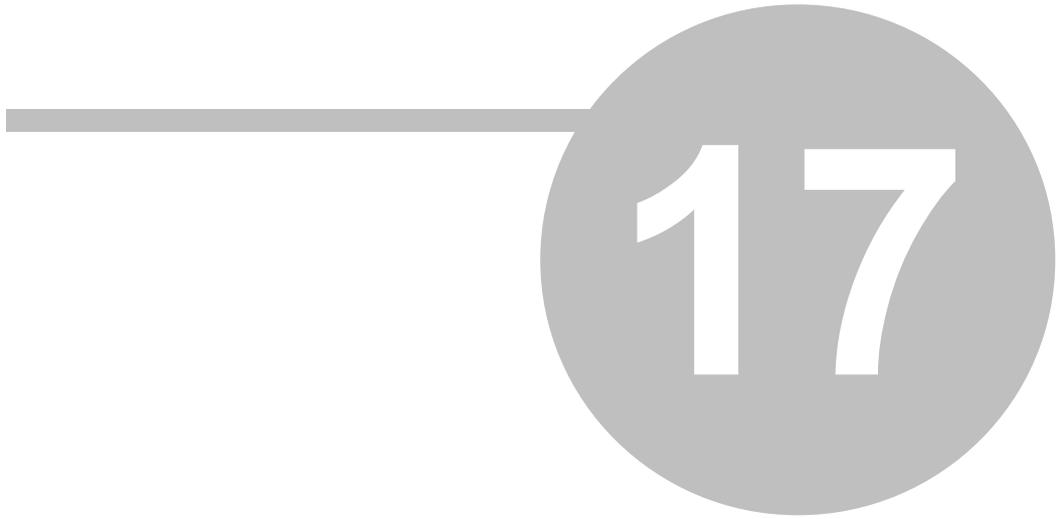


Muy semejante a la calculadora lógica, la calculadora aritmética, nos sirve para calcular nueva información a partir de la ya existente. Se activa con la opción del menú <Transformar – Calcular> y por ello la veremos más adelante en el capítulo siguiente.



La diferencia entre ambas estriba en que, mientras que en la primera tan sólo se escriben condiciones lógicas, en la segunda se escriben expresiones aritméticas.

Uso de PDAs



17 Uso de PDAs

17.1 Guardado del cuestionario en formato Hapinet

A partir de esta fecha, se habilita la opción de guardar el cuestionario en formato especial para Hapinet, además del formato GIX normal. Se advierte para que no se puedan utilizar funciones y/o elementos que no puedan luego ser ejecutados en la PDA.

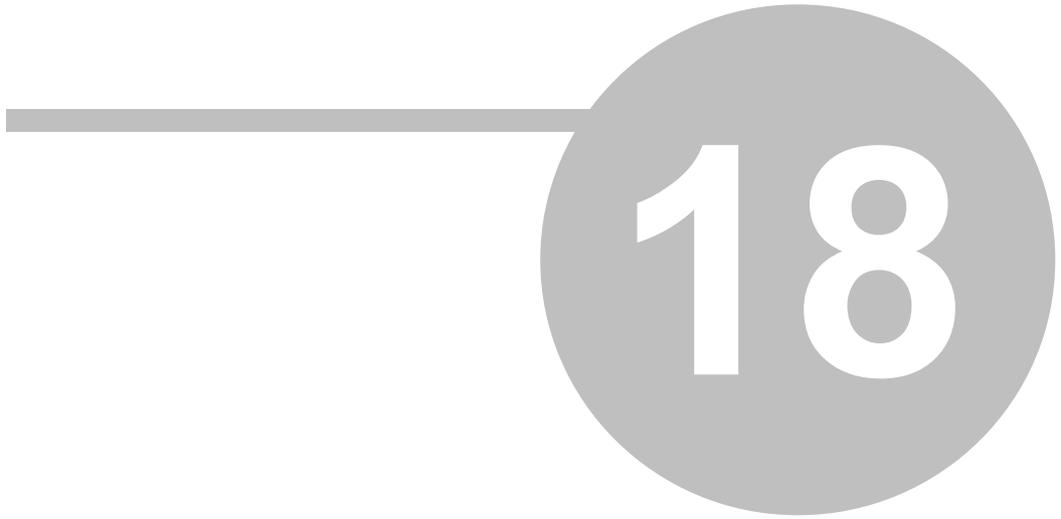
Estos elementos son:

- Imágenes en códigos
- [Tablas de ítems](#)
- [Listas de grupos de preguntas](#)
- [Funciones especiales](#) excepto EVAL_SEL y LISTAVAL
- Elementos flash

Este formato sólo podrá ser aprovechado si disponemos activo el módulo de Gandia Hapinet y sólo será utilizable con aquellas PDAs registradas en el sistema.

Para activar la opción de guardado, hacer clic en la casilla correspondiente del diálogo de propiedades del estudio.

Miscelánea



18 Miscelánea

18.1 Palabras reservadas

Este conjunto de palabras son reservadas y no pueden ser utilizadas como nombre de campo.

- ABS
- ACTION
- ACUMETI
- ACUMULADO
- ACUMVAL
- ADD
- ALL
- ALTER
- ANALYZE
- AND
- AÑOS
- AS
- ASC
- ASENSITIVE
- AVG
- BEFORE
- BETWEEN
- BIGINT
- BINARY
- BIT
- BLOB
- BOTH
- BY
- CADENA
- CALL
- CAMBIAESCALA
- CASCADE
- CASE
- CAST
- CHANGE
- CHAR
- CHARACTER
- CHECK
- COLLATE
- COLUMN
- CONDDSVTIP
- CONDITION
- CONDMAX
- CONDMEDIA
- CONDMIN
- CONDSUMA
- CONDVARI
- CONSTRAINT
- CONTINUE

- CONVERT
- COUNT
- CREAMFECHA
- CREAMHORA
- CREATE
- CROSS
- CUOTA
- CUOTATEORICA
- CURRENT_DATE
- CURRENT_TIME
- CURRENT_TIMESTAMP
- CURRENT_USER
- CURSOR
- DATABASE
- DATABASES
- DATE
- DAY_HOUR
- DAY_MICROSECOND
- DAY_MINUTE
- DAY_SECOND
- DEC
- DECIMAL
- DECIMALES
- DECLARE
- DEFAULT
- DELAYED
- DELETE
- DESC
- DESCRIBE
- DESVTIP
- DETERMINISTIC
- DIAS
- DIAS
- DIMECUOTA
- DISTINCT
- DISTINCTROW
- DIV
- DOMAIN
- DOUBLE
- DROP
- DUAL
- EACH
- ELSE
- ELSEIF
- ENCLOSED
- ENUM
- ESCAPED
- EVAL_SEL
- EVALUACUOTA
- EXISTS

- EXIT
- EXP
- EXPLAIN
- EXPON
- EXTRAEFECHA
- EXTRAEHORA
- FALSE
- FECHAACTUAL
- FETCH
- FLOAT
- FLOAT4
- FLOAT8
- FLOATTOSTR
- FOR
- FORCE
- FOREIGN
- FROM
- FULLTEXT
- GRANT
- GROUP
- GRUPOS
- HAVING
- HIGH_PRIORITY
- HORAACTUAL
- HORAS
- HOUR_MICROSECOND
- HOUR_MINUTE
- HOUR_SECOND
- IF
- IGNORE
- IN
- INDEFINIDA
- INDEX
- INFILE
- INNER
- INOUT
- INSENSITIVE
- INSERT
- INT
- INT1
- INT2
- INT3
- INT4
- INT8
- INTEGER
- INTERVAL
- INTO
- INTTOSTR
- IS
- ITERATE

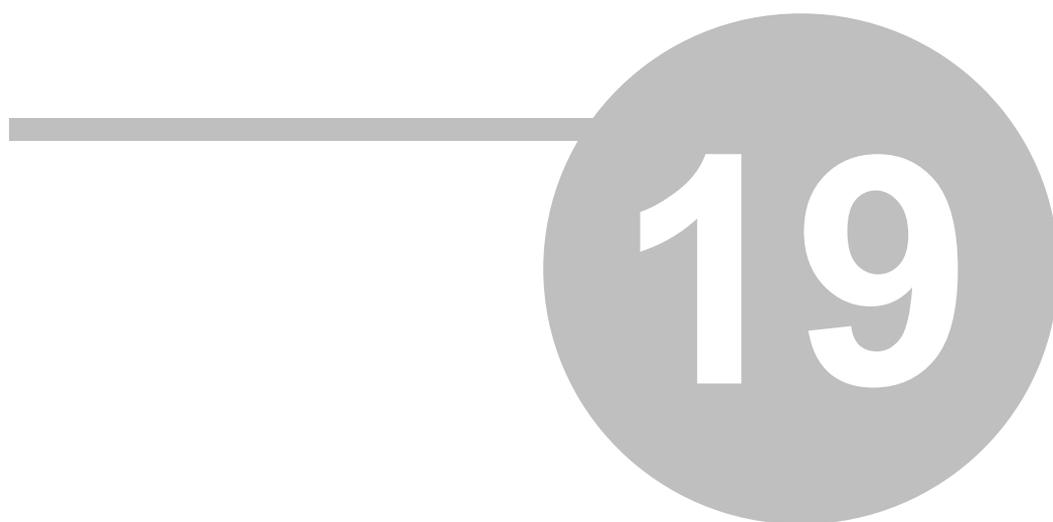
- JOIN
- KEY
- KEYS
- KILL
- LAST
- LEADING
- LEAVE
- LEFT
- LIKE
- LIMIT
- LINES
- LISTAVAL
- LN
- LOAD
- LOCALTIME
- LOCALTIMESTAMP
- LOCK
- LOG
- LONG
- LONGBLOB
- LONGTEXT
- LOOP
- LOW_PRIORITY
- MATCH
- MAX
- MAX
- MAXINDEX
- MAXRANGO
- MEDIA
- MEDIUMBLOB
- MEDIUMINT
- MEDIUMTEXT
- MENCIONES
- MESES
- MIDDLEINT
- MIN
- MIN
- MININDEX
- MINRANGO
- MINUTE_MICROSECOND
- MINUTE_SECOND
- MINUTOS
- MOD
- MODIFIES
- NATURAL
- NO
- NO_WRITE_TO_BINLOG
- NOT
- NULL
- NUMALEATORIO

- NUMERAR
- NUMERIC
- O
- ON
- OPTIMIZE
- OPTION
- OPTIONALLY
- OR
- ORDER
- OUT
- OUTER
- OUTFILE
- POSITION
- POWER
- PRECISION
- PRIMARY
- PROCEDURE
- PRODUCTO
- PURGE
- RAID0
- RAIZ.C
- RAIZ.N
- RAIZC
- RAIZN
- RANKING
- READ
- READS
- REAL
- REDONDEA
- REFERENCES
- REGEXP
- RELEASE
- RENAME
- REPEAT
- REPETIDOS
- REPLACE
- REQUIRE
- RESTRICT
- RETURN
- REVOKE
- RIGHT
- RLIKE
- ROUND
- SCHEMA
- SCHEMAS
- SECOND_MICROSECOND
- SEGUNDOS
- SELECT
- SENSITIVE
- SEPARATOR

- SET
- SHOW
- SMALLINT
- SONAME
- SPATIAL
- SPECIFIC
- SQL
- SQL_BIG_RESULT
- SQL_CALC_FOUND_ROWS
- SQL_SMALL_RESULT
- SQLEXCEPTION
- SQLSTATE
- SQLWARNING
- SSL
- STARTING
- STRAIGHT_JOIN
- STRTOFLOAT
- STRTOINT
- SUBCADENA
- SUBSTR
- SUM
- SUMA
- SUMAFECHA
- SUMAHORA
- TABLE
- TABLE
- TERMINATED
- TEXT
- TEXTO
- THEN
- TIME
- TIMESTAMP
- TINYBLOB
- TINYINT
- TINYTEXT
- TO
- TRAILING
- TRIGGER
- TRUE
- TRUNCA
- ULT
- UNDO
- UNION
- UNIQUE
- UNLOCK
- UNSIGNED
- UPDATE
- UPPER
- USAGE
- USE

- USING
- UTC_DATE
- UTC_TIME
- UTC_TIMESTAMP
- VALORANTERIOR
- VALORDESVTIP
- VALORMAX
- VALORMEDIA
- VALORMIN
- VALORSUMA
- VALORVARI
- VALORZ
- VALUES
- VAR
- VARBINARY
- VARCHAR
- VARCHARACTER
- VARIANZA
- VARYING
- VIEW
- WHEN
- WHERE
- WHILE
- WITH
- WRITE
- X509
- XDESVTIP
- XDESVTIP
- XMEDIA
- XOR
- XSUMA
- XVARIANZA
- Y
- YEAR_MONTH
- ZEROFILL

Uso autorizado de componentes flash



19 Uso autorizado de componentes flash

La adquisición de la licencia de uso de este componente se realiza por separado. Contactar con TESI, SL (Departamento Comercial). El uso de este módulo o componente será autorizado por TESI mediante la configuración de la protección de seguridad del diseñador de cuestionarios.

Índice de términos

- 1 -

1 clic 145

- A -

abrir 33, 34
ABS 229
actualización 18
ACUMETI 229
ACUMVAL 229
AÑOS 229
árbol 26
árbol de componentes 24
árbol de flujo 24
archivos recientes 23
arrastrar y soltar 145
audio 57
autonomías 165

- B -

barras 22, 30

- C -

CAMBIA.ESCALA 229
campo 54
campos 27
CARACTERES 229
cluf 2
COMBINAR 229
componentes 26, 27
CONCATENAR 229
configurar estudio 97
contenedor 161, 164, 165
control 168
control de cuotas 97
CUOTA 229
cuotas 97
CUOTATEORICA 229

- D -

DESVTIP 229
DIAS 229
DIMECUOTA 229
DIVMUL 229
DUPLICADOS 229

- E -

errores solucionados 3
escritorio 24
espacio diseño 24
estudios 97
EVAL_SEL 229
EVALUACUOTA 229
EXPON 229

- F -

factor de corrección 97
FECHAACTUAL() 229
final 30
flash 136, 139, 141, 145, 147, 149, 154, 161, 164, 165, 168
flujo 26
fotopanel 164

- G -

gestion idiomas 37, 38
gestor estudios 97
GPS 229
guardar 32, 36
GUID() 229
GUIDCONTACTO() 229

- H -

herramientas 22
HORAACTUAL() 229
HORAS 229

- I -

idiomas 37, 38
 imagen 56
 imagenes 168
 inicio 30
 insertar 52, 53, 54, 56, 57, 58
 instalación 3

- J -

jerarquizar 139, 145

- L -

LAST 229
 licencia 2
 limpiar recientes 48
 limpiar versiones 48
 LIMPIAR() 229
 lista audios 58
 lista imágenes 58
 lista multimedia 58
 lista sonidos 58
 lista videos 58
 LISTAVAL 229
 LN 229
 LOG 229

- M -

mapa 165
 MAX 229
 MAXFREC 229
 MAXINDEX 229
 MAXRANGO 229
 MEDIA 229
 MENCIONES 229
 menú 22
 MESES 229
 MIN 229
 MININDEX 229
 MINRANGO 229
 MINUTOS 229
 multimedia 55

- N -

navegación 30
 nuevo 31
 NUMALEATORIO 229
 NUMERAR 229

- O -

opciones 42
 ORDMUL 229

- P -

página a página 30
 página nueva 52
 panel 164
 panel de propiedades 24
 panel de vistas 24
 PARAM 229
 propiedades 56
 pregunta 52
 pregunta nueva 52
 propiedades 42, 44, 52, 53, 57, 58
 propiedades de componentes 27
 provincias 165

- Q -

quest 3

- R -

RAIZ.C 229
 RAIZ.N 229
 ranking 145
 REC_COMBINACION 229
 REDONDEA 229
 regla 136, 141
 regla múltiple 139
 REPETIDOS 229
 respuestas 27
 revisiones 3
 ROUND 229

- S -

SEGUNDOS 229
SEL_COMBINACION 229
selector de individuo 97
simulación 30
sliders 147
sonido 57
SUBCADENA 229
SUMA 229
supermercado 149, 154

- T -

test 30
test parcial 30
TEXTO 53, 229
texto nuevo 53
traducción 37, 38
traducir 37, 38
tratamiento de cuotas 97
TRUNCA 229

- V -

valoración 139
VALORANTERIOR() 229
valores por defecto 42, 44
variables 24, 27
VARIANZA 229
ventana de diseño 24
VERSION() 229
vídeo 57, 58

- X -

XDESVTIP 229
XMEDIA 229
XSUMA 229
XVARIANZA 229

Endnotes 2... (after index)

Han contribuido a la creación de este documento:

Roberto Gil (robertogil@tesgandia.com)

Carlos Anduj (carlosanduj@tesigandia.com)

Vicent Baixauli (vicentbaixauli@tesigandia.com)

Sandra Belmonte (sandrabelmonte@tesigandia.com)

Carles Climent (carlescliment@tesigandia.com)

Amalia Curiel (amaliacuriel@tesigandia.com)

Enric Sanchis (enricsanchis@tesigandia.com)

Elsa Sebastià (elsasebastia@tesigandia.com)