



Copyright (c) TESI, S.L.



Gandia Qüest

Manual del Usuario

Versión 4.4.21 (2022)

TESI © 2006-2022

Gandia Qüest

por Área de Documentación

*Área de Documentación - Manual del Usuario
TESI © 2006-2022
Publicado el jueves, 20 de enero de 2022*

Versión 4.4.21 (2022)



Gandia Qüest

TESI © 2006-2022

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: enero 2022 en Valencia.

Agradecimientos

A todos los que han contribuido a la generación de este documento, tanto editores, clientes y compañeros desarrolladores; en especial a estos últimos, porque lo que aquí se describe es el fruto de su dedicación diaria.

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



Índice

| | |
|--|-----------|
| 1.Introducción | 2 |
| 1 Inicio | 2 |
| 2 Autor y versión | 2 |
| 3 Descarga (versión completa) | 0 |
| 4 Instalación de la aplicación | 3 |
| 5 Actualización del software | 9 |
| 6 Revisiones | 12 |
| 7 Licencia del Producto final (CLUF) | 13 |
| 2.Iniciar Gandia Qüest | 15 |
| 1 Configuración de conexión | 17 |
| 3.El escritorio de diseño | 20 |
| 1 Panel de opciones o menú | 21 |
| Archivo, menú | 22 |
| Abrir estudio..... | 22 |
| Nuevo estudio..... | 23 |
| Guardar estudio..... | 23 |
| Exportar a Word..... | 24 |
| Duplicar cuestionario..... | 26 |
| Importar desde CSV..... | 26 |
| Propiedades de cuestionario..... | 32 |
| Limpiar versiones..... | 32 |
| Archivos recientes..... | 32 |
| Limpiar recientes..... | 32 |
| Opciones | 33 |
| Cuestionario..... | 34 |
| Pregunta | 34 |
| Campos | 35 |
| Tabla de ítems | 36 |
| Estilos | 37 |
| Textos aplicación..... | 38 |
| Páginas | 40 |
| Incidencias | 40 |
| Observaciones..... | 42 |
| Campos ID..... | 42 |
| CSS | 43 |
| Palabras prohibidas..... | 45 |
| Edición, menú | 45 |
| Componentes | 45 |
| Copiar | 45 |
| Cortar | 45 |
| Pegar | 46 |
| Suprimir | 46 |

| | |
|---|-----------|
| Pantalla | 46 |
| Mover | 46 |
| Copiar | 46 |
| Eliminar | 47 |
| Eliminar pantallas..... | 47 |
| Búsqueda..... | 48 |
| Insertar, menú | 49 |
| Herramientas, menú | 49 |
| Personaliza / idioma, menú | 49 |
| Ayuda, menú | 49 |
| Ayuda | 49 |
| Atajos de teclado..... | 49 |
| 2 Ventana de diseño | 51 |
| Componentes de una página | 52 |
| Componentes de todo el cuestionario | 54 |
| 3 Panel de diseño | 55 |
| Flujo de elementos | 58 |
| Campos o variables | 59 |
| 4 Panel de propiedades | 60 |

4.Propiedades de un cuestionario 63

| | |
|--|-----------|
| 1 Cuestionario | 64 |
| Descriptivo | 64 |
| Estructura | 65 |
| Fondo de cuestionario | 65 |
| Tipo de visualización | 65 |
| Impresión del cuestionario (Microsoft Word) | 69 |
| Posición nueva página | 69 |
| Visualización de la entrevista | 70 |
| Resolución | 70 |
| Ajustar | 71 |
| Transición | 71 |
| Estilo pantallas | 71 |
| Otros elementos | 71 |
| Marcado de estudio con rutas | 71 |
| Envío de e-mails | 72 |
| Visualizar antes de simular | 72 |
| Ocultar barra de navegación..... | 73 |
| 2 Pregunta | 73 |
| 3 Campo | 74 |
| 4 Tablas de ítems | 76 |
| 5 Estilos | 77 |
| 6 Textos de la aplicación | 82 |
| 7 Páginas | 84 |
| TOKENS en las páginas de sistema | 85 |
| 8 Incidencias | 85 |
| 9 Observaciones | 87 |
| 10 CSS-RWD, customizando nuestro estilo | 87 |
| 11 Ficheros externos | 90 |

| | |
|------------------------------|----|
| 12 Plantillas | 92 |
| 13 Reemplazar estilos | 92 |
| 14 Galería de estilos | 93 |
| 15 Campos ID | 95 |
| 16 Palabras prohibidas | 96 |

5.Creando un cuestionario 98

| | |
|---|-----|
| 1 Nuevo cuestionario | 98 |
| 2 Insertar página | 99 |
| 3 Insertar pregunta | 100 |
| Botón anterior | 101 |
| Bloque de campos (pregunta en bloque) | 101 |
| Fondo de la pregunta | 102 |
| 4 Insertar texto | 102 |
| Propiedades de un texto | 103 |
| Edición HTML de texto | 105 |
| Texto tipo enlace HTML | 106 |
| Texto en tarjeta | 106 |
| Estilo de un texto | 107 |
| 5 Insertar campo de respuesta | 108 |
| Respuesta abierta | 109 |
| Respuesta cerrada | 110 |
| Respuesta semi abierta | 110 |
| Estilo / Clase CSS de un campo | 110 |
| 6 Insertar tabla de items | 110 |
| 7 Insertar grupos | 110 |
| 8 Insertar flujos | 110 |
| 9 Insertar macros | 110 |
| 10 Insertar árboles | 111 |
| 11 Insertar botón | 111 |
| 12 Insertar elementos multimedia | 111 |
| Insertar imagen | 112 |
| Insertar sonido | 113 |
| Insertar vídeo | 114 |
| Insertar lista multimedia | 114 |
| 13 Insertar HTML5 | 115 |
| 14 Insertar referencias | 115 |
| 15 Insertar encabezado | 115 |
| 16 Insertar pie | 117 |
| 17 Insertar protocolo | 117 |
| 18 Insertar instrucciones | 118 |
| 19 Insertar estilo | 118 |
| Descripción del estilo | 119 |

6.Campos de respuesta 121

| | |
|--|------------|
| 1 Elementos básicos | 122 |
| Nombre | 122 |
| Texto | 123 |
| 2 Tipos de variable | 123 |
| Categoría | 123 |
| Múltiple | 124 |
| Numérica métrica | 124 |
| Numérica ordinal | 124 |
| Alfanumérica | 125 |
| Fecha | 125 |
| Hora | 125 |
| 3 Las respuestas (los códigos) | 125 |
| Condiciones en los códigos (las respuestas) | 127 |
| Creación de condiciones para mostrar los códigos (asistente) | 128 |
| Referencias en los códigos (las respuestas) | 129 |
| Repetir códigos (respuestas) de otra variable | 129 |
| Imágenes en los códigos (las respuestas) | 130 |
| Códigos (respuestas) excluyentes | 132 |
| Enlazar alternativas de respuesta con otra variable | 132 |
| Ocultar códigos (alternativas de respuesta) en tarjeta | 134 |
| Ocultar códigos para ser usados con botones de acción | 136 |
| Grupos de códigos (de alternativas de respuesta) | 137 |
| Criterio de rotación de alternativas de respuesta | 139 |
| Proceso de rotación (general) | 140 |
| Rotación condicionada de códigos | 140 |
| Rotación condicionada de grupos y códigos | 140 |
| Guardado de rotación de códigos | 141 |
| 4 Elementos de flujo | 141 |
| Saltos | 141 |
| Filtros | 142 |
| Saltos y filtros especiales | 143 |
| Gestor de e-mail en saltos / filtros | 144 |
| Controles | 146 |
| Valor por defecto | 147 |
| Referencias | 147 |
| Valores permitidos | 148 |
| Valor de INTRO / ENTER | 149 |
| 5 Longitud del campo | 149 |
| Tamaño del campo | 149 |
| Calcular tamaño de campo | 149 |
| 6 Publicación del campo | 150 |
| Métodos de publicación | 150 |
| Método cuadro de edición | 150 |
| Método respuesta única (marcadores) | 151 |
| Método respuesta múltiple (marcadores) | 152 |
| Método combo (lista desplegable) | 153 |
| Método lista | 156 |
| Método slider | 158 |
| Mostrar botones | 167 |
| Ver estándar | 167 |
| No alternar colores | 167 |
| Otras propiedades de publicación | 168 |

| | |
|--|------------|
| Variable oculta..... | 169 |
| Variable hábil..... | 170 |
| Indicador de campo imprescindible..... | 172 |
| Cálculo de las filas / columnas..... | 172 |
| Ver tarjeta..... | 173 |
| Ver el texto extra..... | 173 |
| Mostrar numeración..... | 173 |
| Convertir en semiabierta..... | 175 |
| Guardar abierta (mayúsculas, minúsculas)..... | 175 |
| Textos auxiliares..... | 175 |
| Descriptor..... | 178 |
| Posición del texto de los códigos..... | 179 |
| Identificativa..... | 179 |
| Mostrar orden de selección..... | 179 |
| Máximo de selecciones..... | 180 |
| Ayuda | 180 |
| Otras propiedades de multimedia | 181 |
| Grabación de audio..... | 181 |
| Captura de vídeo..... | 181 |
| Captura de imagen..... | 182 |
| Escritura..... | 182 |
| Subida de ficheros..... | 182 |
| Código de barras / QR..... | 183 |
| 7 Nuevo acceso rápido a propiedades básicas | 183 |

7.Componentes y flujos especiales 186

| | |
|---|------------|
| 1 Pregunta semi abierta | 186 |
| Crear un campo semi abierto | 187 |
| Semi abiertas cualitativas | 192 |
| Semi abiertas cuantitativas | 192 |
| Convertir cerradas en semi abiertas | 193 |
| Desagrupar semi abiertas | 196 |
| 2 Botones de acción | 197 |
| Botones de asignación de valor | 197 |
| Botones de acción | 203 |
| Botón de navegación | 206 |
| Botón de iniciar / detener grabación de audio de la entrevista | 206 |
| 3 Tabla de ítems | 207 |
| Crear una tabla de ítems | 208 |
| Elementos de una tabla de ítems | 209 |
| Elementos globales..... | 209 |
| Propiedades..... | 210 |
| Generales..... | 211 |
| Tipo de tabla..... | 211 |
| Tabla normal..... | 211 |
| Tabla valoración..... | 211 |
| Tabla reparto..... | 212 |
| Tabla ranking..... | 212 |
| Tabla texto..... | 212 |
| Multitabla..... | 212 |
| Tipo de campo..... | 212 |
| Método de visualización..... | 213 |

| | |
|--|------------|
| Otras | 213 |
| Imprescindible..... | 213 |
| MaxDiff (normal)..... | 214 |
| Valor de INTRO / ENTER..... | 214 |
| Mostrar botones..... | 214 |
| No sabe y no contesta (valoración, reparto, ranking, texto)..... | 214 |
| Botones de acción (valoración, reparto, ranking, texto)..... | 215 |
| Descriptor de campo (valoración, reparto, ranking, texto)..... | 216 |
| Transposición de tablas de ítems | 216 |
| Rango (valoración)..... | 216 |
| Cabecera (valoración, reparto, ranking)..... | 216 |
| Reparto (reparto)..... | 216 |
| Texto control (reparto, ranking)..... | 216 |
| Completo (ranking)..... | 216 |
| Valor máximo (ranking)..... | 217 |
| Multi línea (texto)..... | 217 |
| Modo estándar..... | 217 |
| Rotaciones | 217 |
| Encabezado y pie..... | 217 |
| Filas pregunta..... | 218 |
| Visualización..... | 219 |
| Códigos (columnas de la tabla)..... | 220 |
| Subtablas | 221 |
| Ejemplos | 222 |
| Tabla normal..... | 222 |
| Tabla valoración..... | 233 |
| Tabla reparto..... | 235 |
| Tabla ranking..... | 236 |
| Tabla texto..... | 237 |
| Multi tabla..... | 240 |
| 4 Grupos de codificación | 240 |
| 5 Grupos de preguntas | 242 |
| Paneles fijos en grupos | 243 |
| Listas de grupos de preguntas (rotación) | 243 |
| Rotaciones condicionadas o dirigidas | 244 |
| 6 Elementos HTML5 | 246 |
| Panel de imágenes | 247 |
| Imagen con zonas | 249 |
| Video y valoración | 255 |
| Marcador de texto | 259 |
| Drag&Drop | 260 |
| Carrusel dinámico | 262 |
| Valoración con estrellas | 264 |
| 7 Selector de individuo | 264 |
| 8 Macros, repetir estructuras de cuestionario | 269 |
| Un sencillo ejemplo | 270 |
| Creación de macros | 272 |
| Aplicación de macros | 277 |
| Editar valores..... | 281 |
| Herramientas de macros | 281 |
| 9 Asignación de incidencias | 283 |
| 10 Tablas auxiliares o de apoyo | 284 |

| | |
|--|------------|
| Concepto de tabla auxiliar | 284 |
| Importar / Cargar tabla | 286 |
| Borrar tabla | 288 |
| Enlazar campos de respuesta | 288 |
| Tablas como referencia en un texto | 289 |
| Tablas como códigos de variable | 290 |
| 11 Árboles, campos de respuesta jerárquicos | 291 |
| Tabla de jerarquía | 293 |
| Jerarquizar el árbol | 295 |
| Usar árbol en respuestas | 298 |
| Funciones especiales | 301 |
| 12 Entidades y módulos | 302 |
| 13 ** Flujos especiales de bucle ** | 304 |

8.@ Referencias en componentes 307

| | |
|--|------------|
| 1 Uso | 307 |
| 2 Asistente | 309 |
| Referencias a campos anteriores | 310 |
| Expresión aritmética | 313 |
| Asignar valor de cuota | 314 |
| Enlace con tabla de campo | 315 |
| Unión de etiquetas o valores | 316 |
| Funciones de listado, evaluación y selección | 317 |
| Enlace con tabla de apoyo (tablas.json) | 318 |

9.Cuotas, como crearlas y usarlas 320

| | |
|---|------------|
| 1 Diseño de cuotas | 320 |
| 2 Borrar cuotas | 322 |
| 3 Guardar cuotas | 323 |
| 4 Cuotas automáticas | 323 |
| 5 Cuotas de cuestionario | 324 |
| 6 Cuotas mixtas | 324 |
| 7 Cuotas borradas (ocultas, no controladas) | 324 |
| 8 Control de las cuotas según modo de administración | 325 |

10.Herramientas 328

| | |
|---------------------------|------------|
| 1 Generales | 328 |
| Flujo | 328 |
| Saltos | 329 |
| Filtros | 330 |
| Controles..... | 330 |
| Valores por defecto..... | 331 |
| Referencias..... | 332 |
| Variables | 333 |
| Inserción de códigos..... | 333 |
| Grupos de códigos..... | 335 |
| Imágenes..... | 336 |
| Nombres variables | 336 |

| | |
|--|------------|
| Textos extra..... | 338 |
| Valores permitidos / Intro..... | 338 |
| Posición de las variables..... | 340 |
| Imprescindibles..... | 341 |
| Tipos y métodos..... | 342 |
| Estilos | 343 |
| Mostrar numeración..... | 344 |
| Enlaces a códigos..... | 345 |
| Desagrupar..... | 345 |
| Ocultas | 346 |
| Hábiles | 347 |
| Tarjetas | 348 |
| Recalcular valores..... | 350 |
| Desactivar foco..... | 351 |
| Identificativas..... | 352 |
| Tamaño alfanuméricas..... | 353 |
| Textos | 353 |
| Texto | 354 |
| Referencias..... | 355 |
| Estilos | 356 |
| Posiciones..... | 357 |
| Textos variables | 357 |
| Imágenes | 358 |
| Archivo y posición..... | 358 |
| Final (sólo online) | 359 |
| Preguntas | 362 |
| Grupos | 363 |
| Grupos, listas y flujos..... | 363 |
| Rotaciones..... | 365 |
| Tablas de ítems | 366 |
| Páginas | 367 |
| Galería CSS | 368 |
| Árboles | 370 |
| 2 Componentes | 370 |
| Página | 370 |
| Cuestionario | 372 |
| 3 Sobre el cuestionario | 373 |
| Comprobar coherencias | 373 |
| Renombrar componentes | 374 |
| Ordenar campos | 374 |
| 4 Convertir | 375 |
| 5 Conexión | 376 |
| | |
| 11. Personalización de textos e idiomas | 378 |
| 1 Gestión de los idiomas | 378 |
| 2 Traducción | 379 |
| Entrevista | 379 |
| Textos de la aplicación | 381 |
| Páginas especiales | 381 |
| Tokens en las páginas..... | 382 |
| (1) Página de instrucciones..... | 383 |
| (2) Página de cuota excedida..... | 383 |

| | |
|---|------------|
| (3) Página de agradecimiento..... | 383 |
| (4) Página de rechazo de la entrevista..... | 383 |
| (5) Página de aplazamiento..... | 384 |
| (6) Página de ayuda general..... | 384 |
| (7) Página ante problemas de identificación..... | 384 |
| (8) Página de problemas de concurrencia..... | 385 |
| (9) Página informativa de estado de mantenimiento..... | 385 |
| (10) Página de fin de entrevista..... | 385 |
| (11) Página de fin de entrevista por mail..... | 385 |
| (12) Página de fin de entrevista por banner..... | 386 |
| (13) Página de petición de ayuda con operador en línea..... | 386 |
| (14) Página de petición de ayuda con operador fuera de línea..... | 386 |
| (15) Página de petición de ayuda con fecha y hora posterior..... | 386 |
| (16) Página de muestra o contactos superados (quote full)..... | 387 |
| (17) Página de rechazo automático (screen out)..... | 387 |
| (18) Página de rechazo automático por mail (screen out)..... | 387 |
| (19) Página de rechazo automático por banner (screen out)..... | 387 |
| (20) Página de e-mail (GUID) bloqueado..... | 388 |
| (21) Página de e-mail (GUID) no disponible..... | 388 |
| (22) Página de acceso a asignación de GUID..... | 388 |
| (23) Página de acceso con login y passw ord..... | 389 |
| (24) Página de incompatibilidad de navegador..... | 390 |
| Incidencias | 390 |
| Observaciones | 390 |
| 3 Selección de idioma | 390 |
| 12.Testando el cuestionario | 392 |
| 1 Opciones en simulación | 392 |
| 2 Test / Simular completo | 394 |
| 3 Test / Simular parcial | 396 |
| 13.Publicando el cuestionario | 398 |
| 1 Descargar | 398 |
| 2 Subir | 400 |
| 3 Seleccionar ficheros | 402 |
| 14.Condiciones y funciones | 404 |
| 1 Condiciones | 404 |
| 2 Asistente de condiciones | 404 |
| 3 Operadores lógicos | 406 |
| 4 Operadores aritméticos | 407 |
| 5 Funciones | 407 |
| 6 Sintaxis | 418 |
| 15.Miscelánea | 421 |
| 1 Palabras reservadas | 421 |
| 2 Información suplementaria (CSS-JS) | 443 |

Índice de términos

447



Introducción



1 Introducción

1.1 Inicio



Manual del usuario

1.2 Autor y versión

Este documento ha sido redactado por el Área de Documentación Técnica de TESI. El documento es revisado con las nuevas aportaciones semanalmente. Por lo que es preferible utilizar la copia online del mismo, que reside en este enlace (clic en el botón).

[Manual Online](#)

Área de Documentación - Manual del Usuario

TESI © 2006-2022

Publicado el jueves, 20 de enero de 2022

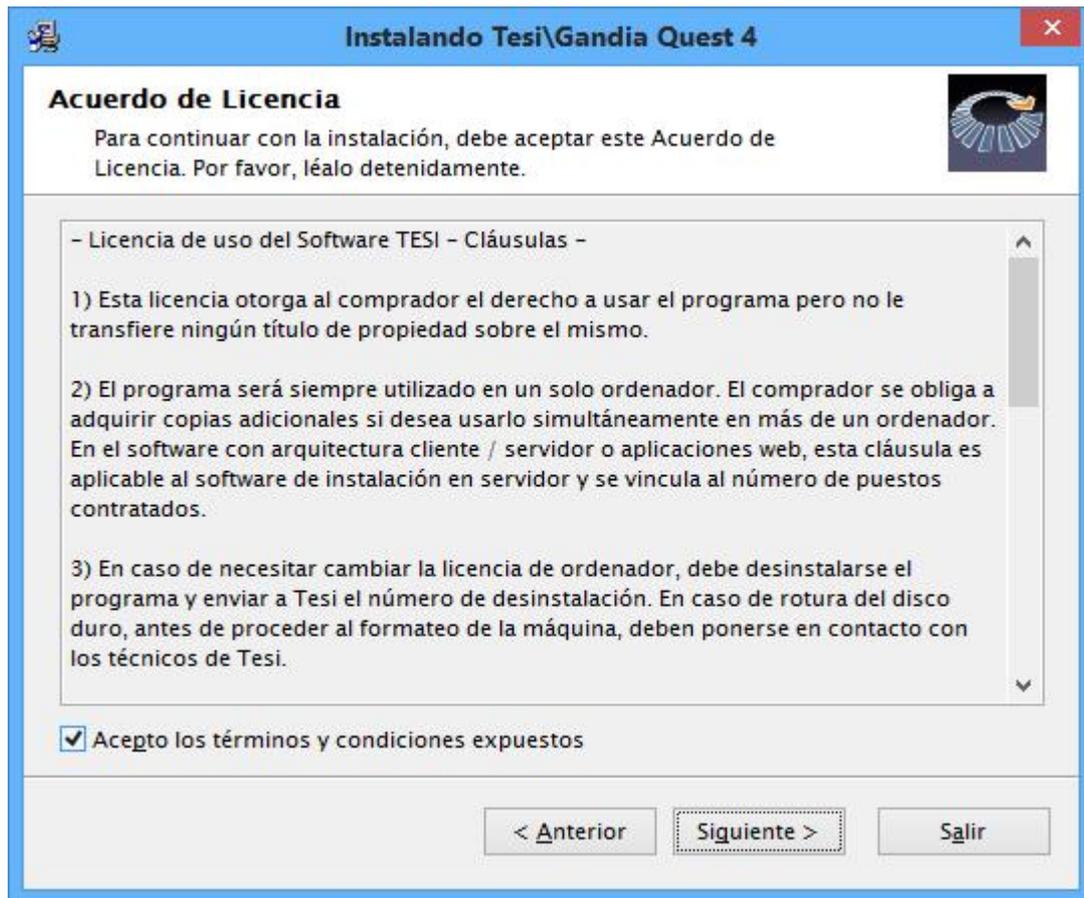
Versión 4.4 (2022)

1.4 Instalación de la aplicación

Descargue la versión completa de Gandia Quest 4 desde [aquí](#). Para proceder a la instalación, ejecute el programa quest4.exe (descargado) y siga los pasos que le marca la instalación. Debe usted tener permisos de ejecución como administrador de la instalación si se encuentra en Windows 7 o Windows 8 o Windows 10.



Aceptamos la licencia de producto final tras leer detenidamente la misma.



Escoja el directorio de destino de la aplicación. Dentro de esa carpeta, se localizarán los archivos de la aplicación e inicialmente se creará la carpeta de estudios, dentro de la misma. Para cambiar la carpeta de estudios, hágalo posteriormente desde la aplicación. Ver [Opciones](#).



Tras la selección de la carpeta comienza la instalación.

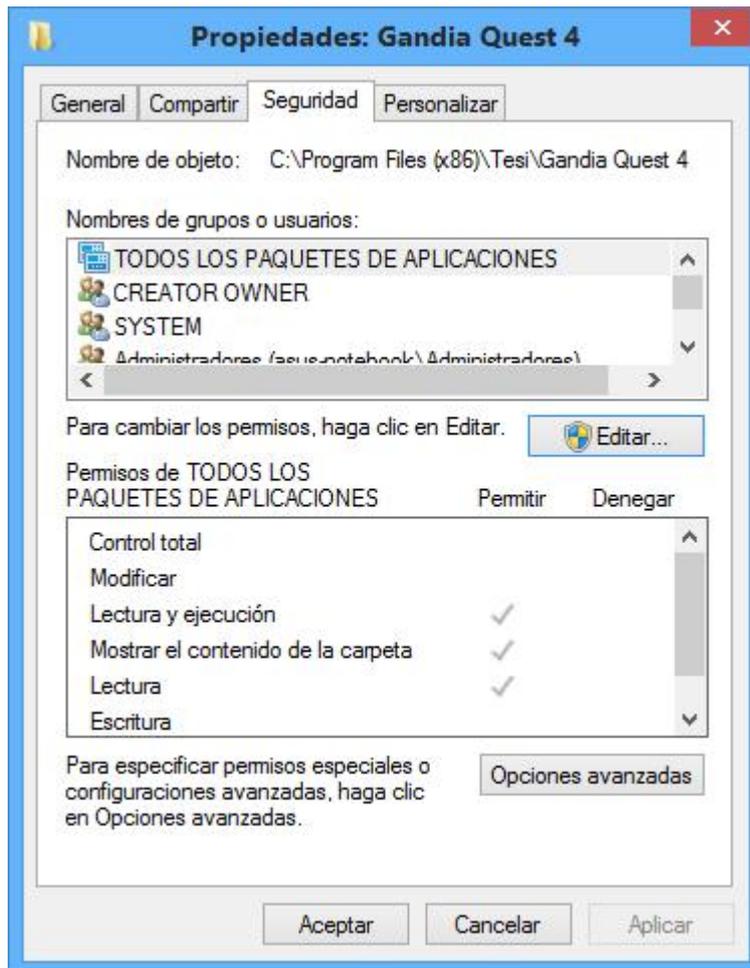


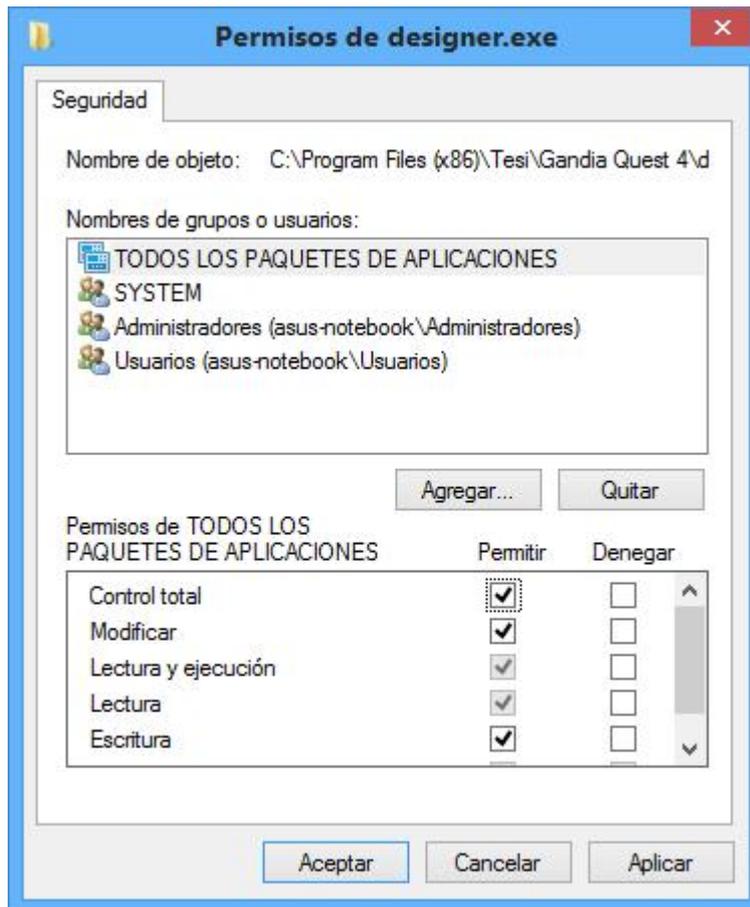
Una vez copiados todos los archivos, se cierra la instalación.



Para proceder a actualizaciones del software, utilizar la entrada en la carpeta de programas (menú inicio de Windows XP / W7) o en la pantalla de inicio (Todas las aplicaciones) de Windows 8 o superior de "Actualizar Gandia Quest 4". Si se desea hacer de forma directa, en la carpeta del programa se localiza el archivo updquest4.exe que puede ser utilizado para actualizar la versión 4 de Gandia Quest.

Como hemos indicado, el programa debe tener todos los permisos de lectura y escritura sobre la carpeta de instalación. Para ello, el administrador de sistemas deberá actuar sobre los permisos del usuario sobre la carpeta del programa:





La primera vez que se acceda, se solicitará permiso desde el *firewall* para poder conectar con el servidor de Gandia Integra.

1.5 Actualización del software

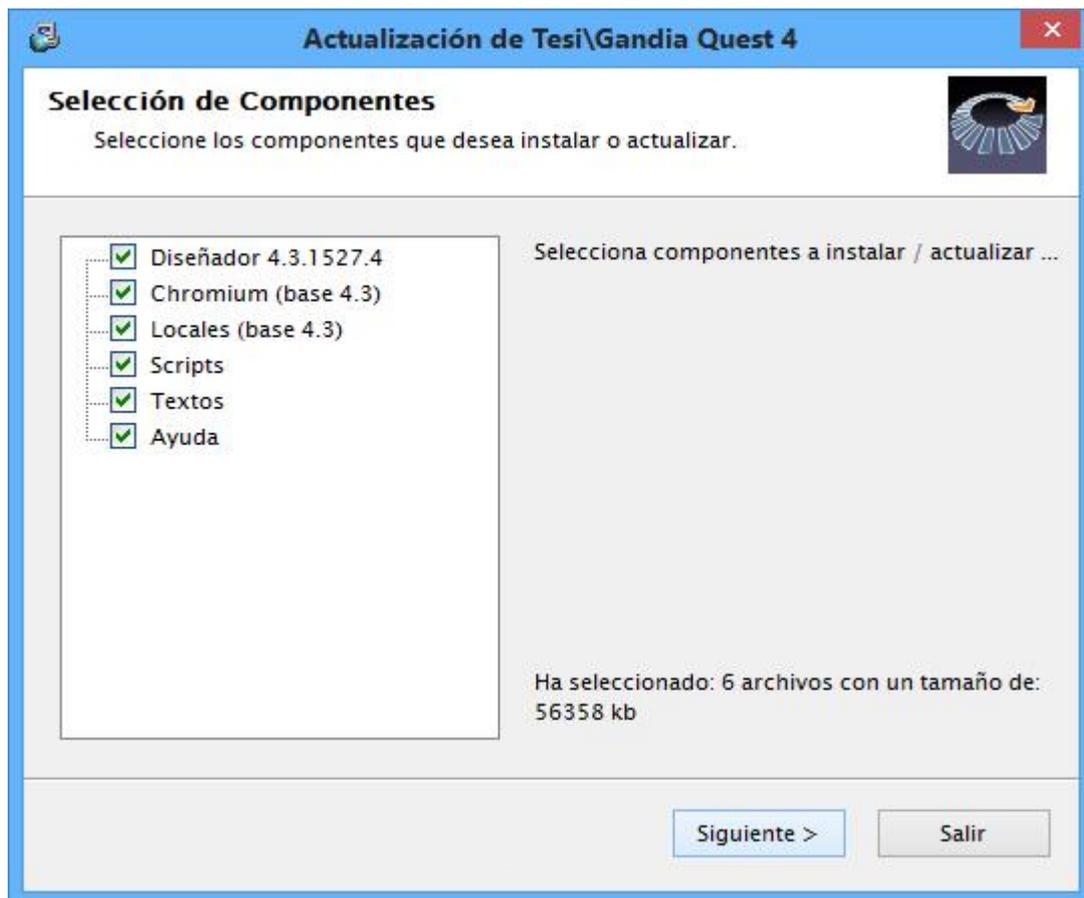
Para actualizar la versión de Gandia Qüest, desde el propio menú de inicio del escritorio de Windows, seguir las siguientes instrucciones:

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

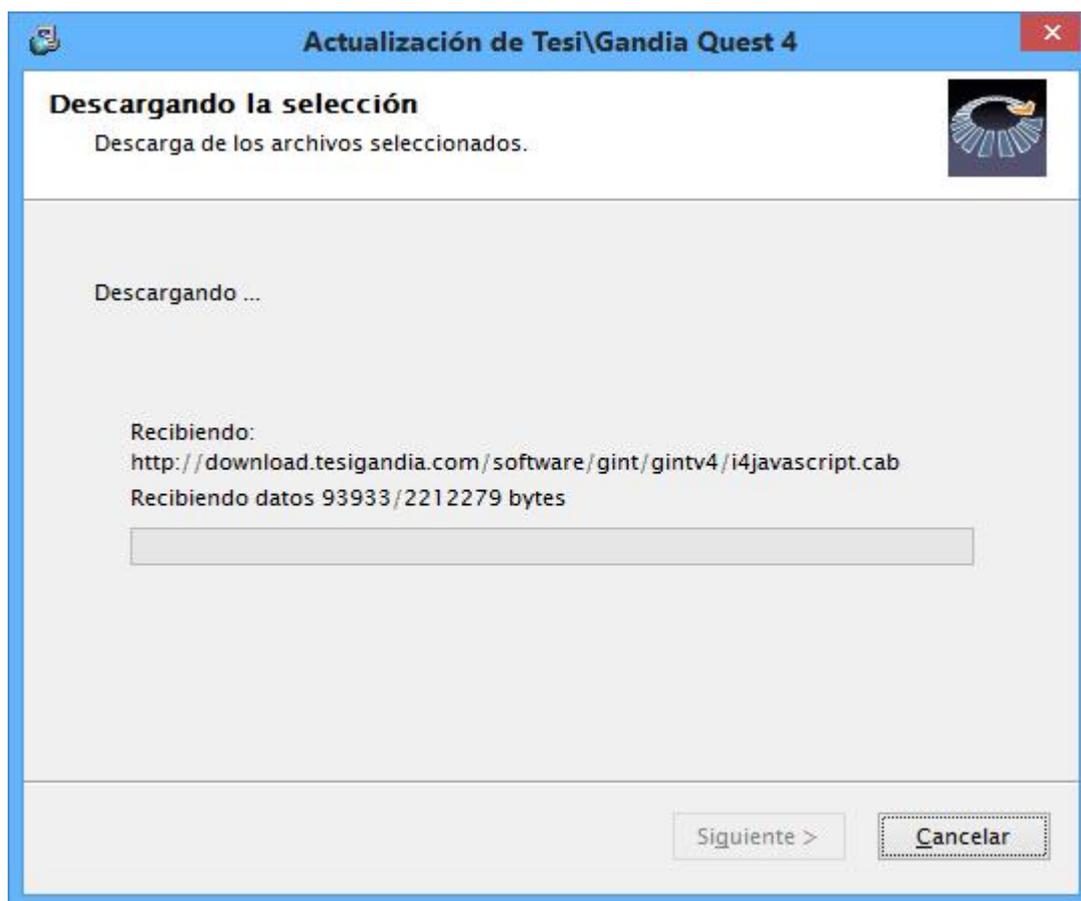
De forma automática se comprobará si hay alguna actualización del programa, u otros elementos (ayudas, librerías etc). Señala aquello que te interese y realizará de forma automática la actualización.



Haga siguiete para continuar con la instalación.



Haga siguiente para continuar con la instalación tras haber elegido qué componentes desea actualizar. Se indican como seleccionados aquellos que han variado respecto a lo que usted tiene en una versión actual.



Tras esta operación queda actualizado el programa y sus componentes.

1.6 Revisiones

[Página de revisiones actualizada](#) :: [PDF actualizado de este manual](#)

Adición de funcionalidades

1.7 Licencia del Producto final (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.

Iniciar Gandia Qüest



2 Iniciar Gandia Qüest

Al iniciar Gandia Qüest, se muestra un *splash* de presentación donde tenemos las opciones básicas de trabajo con la aplicación. Crear un nuevo cuestionario o abrir un cuestionario ya existente están entre las opciones. Sigue leyendo una páginas más para saber como iniciar el diseño de un nuevo cuestionario.



Nótese en la parte inferior como Gandia Qüest indica que ha obtenido conexión con un servidor de Gandia Integra. Una nueva instalación solicita como requerimiento el disponer de una conexión a un servidor de Integra. El administrador de Gandia Integra en su empresa, le debe facilitar los datos de conexión. Será necesario el login y el password de acceso y la URL del servidor de Gandia Integra. El usuario, deberá tener al menos, el rol de diseñador, y disponer de autorización para subir y descargar estudios al servidor (esto último no sería necesario, pero si lo óptimo). Si no dispone de esta información, solicite a su administrador de Gandia Integra que le facilite estos datos y realice la configuración desde la opción de [configurar conexión](#).

Si ya tenemos conexión, y hacemos clic en nuevo cuestionario, deberemos responder a unas mínimas preguntas que ahora mostramos. Te recomendamos que se escriba lo mismo que se verá en la imagen, de forma que podamos empezar a describir la funcionalidad del programa.

Asistente de creación de estudios ✕

Descripción del estudio

Código identificador del estudio (carpeta)

Tamaño ancho Tamaño alto en píxels

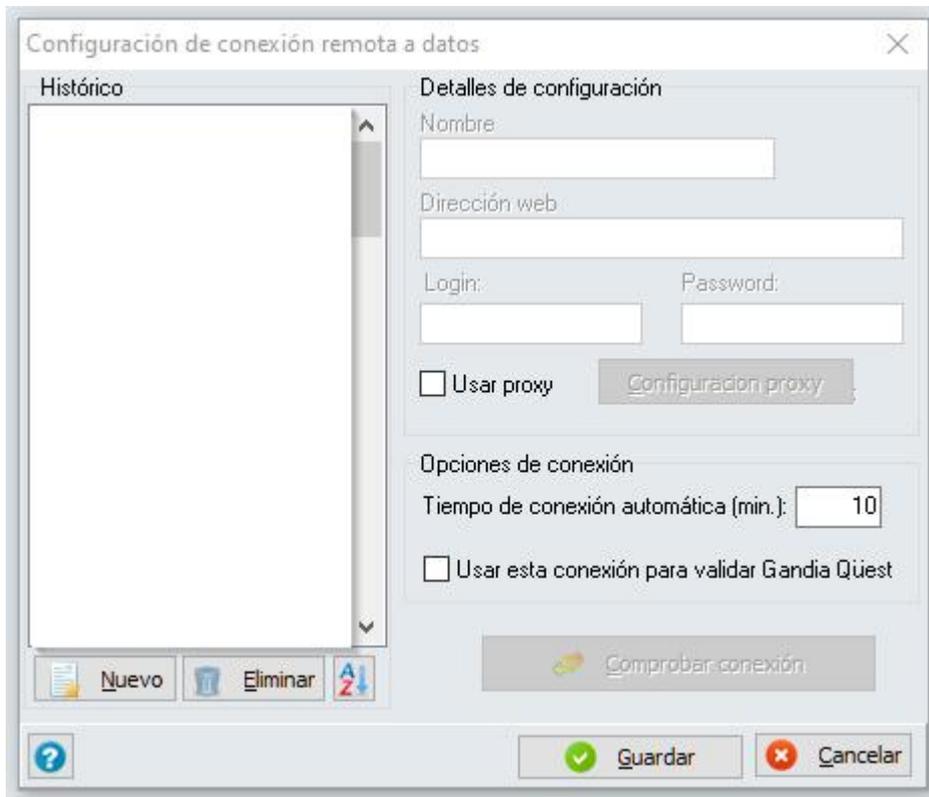
Idioma textos automáticos

Idioma:

  Aceptar  Cancelar

2.1 Configuración de conexión

La funcionalidad de configuración permite definir un servidor y testar la disponibilidad del acceso al mismo.



The image shows a software dialog box titled "Configuración de conexión remota a datos". It is divided into two main sections. On the left, there is a "Histórico" (History) panel with a scrollable list area and three buttons: "Nuevo" (New), "Eliminar" (Delete), and a button with a red 'X' icon. On the right, the "Detalles de configuración" (Configuration details) section contains several input fields: "Nombre" (Name), "Dirección web" (Web address), "Login", and "Password". Below these is a checkbox for "Usar proxy" (Use proxy) and a "Configuración proxy" button. The "Opciones de conexión" (Connection options) section includes a "Tiempo de conexión automática (min.):" (Automatic connection time (min.)) field with the value "10" and another checkbox for "Usar esta conexión para validar Gandia Qüest" (Use this connection to validate Gandia Qüest). At the bottom of the dialog, there are three buttons: a help button with a question mark, a "Comprobar conexión" (Check connection) button with a green checkmark icon, and "Guardar" (Save) and "Cancelar" (Cancel) buttons with their respective icons.

Para configurar un servidor, basta con dar su nombre (URL del servidor) ya que consiste en saber si la ruta del servidor es válida y se localiza la página que permitirá la gestión de los usuarios y archivos. El botón comprobar devuelve el OK si la URL del servidor es correcta.

Detalles de configuración

Nombre
InvestigaOnline.com

Dirección web
http://io.tesintegra.net

Login: Password:
gilr ●●●●●●●●●●●●●●●●

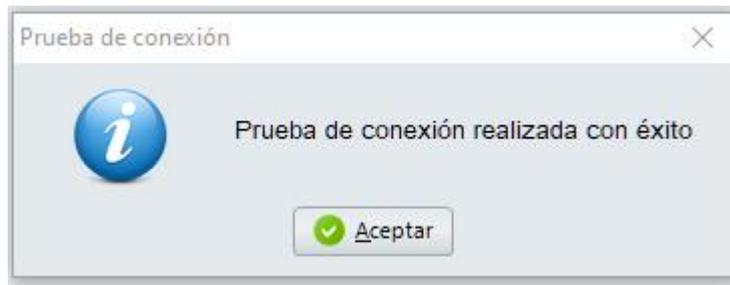
Usar proxy [Configuración proxy](#)

Opciones de conexión

Tiempo de conexión automática (min.): 10

Usar esta conexión para validar Gandia Qüest

 Comprobar conexión



Pueden ser almacenados tantos servidores como sea oportuno, pues recordamos que existen muchos usuarios de diseño (*freelance*) que trabajan para varias empresas de investigación.

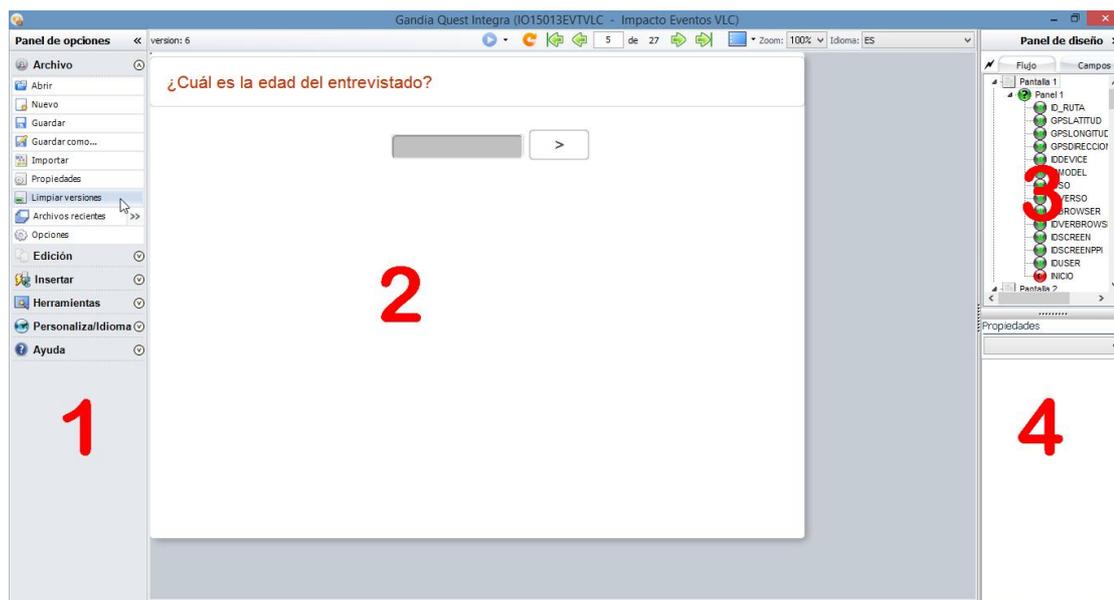
El escritorio de diseño



3 El escritorio de diseño

Gandia Qüest presenta un escritorio que aunque con las mismas utilidades que el escritorio de la versión anterior, su estructura es muy diferente. Cabe realizar una primera e importante diferenciación, pues ahora la ventana de diseño es un navegador basado en el proyecto Chromium. De esta forma conseguiremos que la vista de los contenidos diseñados, se vean exactamente igual en todos los módulos de Gandia Integra, online y offline y las únicas diferencias que entre ellos puedan haber serán debidas a la forma diferente que los navegadores presentan la información. Recomendamos encarecidamente el uso de navegadores compatibles con HTML5.

En esta nueva configuración distinguimos: varias zonas de trabajo.



Zona 1

La zona 1 es donde se ubica el acceso a las funcionalidades del sistema. Está dividida en secciones que equivalen a las antiguas agrupaciones de la barra de menú. En esta nueva versión a este panel se le llama de forma genérica [Panel de opciones](#).

Zona 3

La zona 3 es la reservada a mostrar el flujo del cuestionario, es decir los elementos o componentes que permiten reproducir todos los elementos que conforman un cuestionario: textos, campos, imágenes, vídeos, tablas, etc. A esta zona la hemos venido a llamar [Panel de diseño](#).

Zona 4

La zona 4 es la reservada para mostrar las propiedades particulares de cada uno de los elementos que componen una página de diseño. Cada pregunta texto, campo, o elemento multimedia tiene sus propiedades que actúan en el flujo del cuestionario. A esta zona la hemos venido en llamar [Panel de propiedades](#).

Zona 2

Por último la zona 2 es la zona de diseño. La página sobre la que el diseñador deposita los componentes que va diseñando y que será lo que el entrevistador o el usuario verá en el momento de la realización de la entrevista. A esta zona la hemos venido a llamar [Ventana de diseño](#).

3.1 Panel de opciones o menú

El panel de opciones, que puede ser ocultado con un clic sobre el icono que aparece a la derecha del título, muestra el acceso a la mayoría de las funcionalidades del diseñador de cuestionarios.

**Archi
vo** Acceso a las funciones habituales relacionadas con el cuestionario: [abrir](#), [nuevo](#), [guardar](#), [guardar como...](#), y otros acceso a operaciones puntuales como [propiedades de cuestionario](#), [limpiar versiones](#), [limpiar recientes](#)..

**Edici
ón** 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.

**Inser
tar** Inserción, donde podremos insertar la mayoría de los elementos que luego se verán representados en el cuestionario: encabezado, pie, página, pregunta, texto, campo, tabla de items, elementos de la galería, grupos de preguntas flujos especiales, macros, elementos multimedia, elementos flash, listas de elementos multimedia. y también componentes de diseño especiales como el protocolo del cuestionario, las incidencias particulares en el cuestionario, el selector del individuo, las cuotas y las tablas auxiliares en el cuestionario.

**Herr
amie
ntas** Eventos donde tenemos la oportunidad de definir de forma conjunta (y no variable a variable) el conjunto de eventos que soportan el flujo del cuestionario (saltos, filtros, controles, referencias y valores por defecto) y también otros gestores para tareas muy comunes en cuestionarios de estructuras complejas y reiterativas. También aquí encontraremos un lugar para acceder a las posiciones y tamaños de los componentes donde de una página o de todo el cuestionario junto con funciones que comprueban la coherencia del cuestionario.

**Idio
ma** Acceso al módulo de gestión de idiomas y traducción del cuestionario.

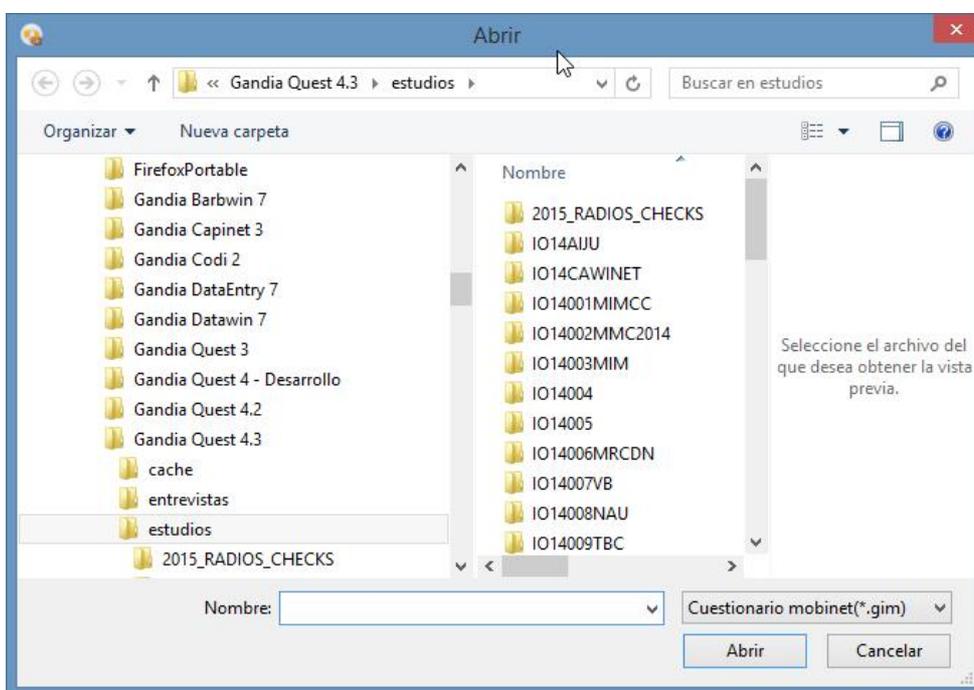
**Ayud
a** Acceso a la ayuda web integra, de diseño, o a las preguntas frecuentes.

En los capítulos y páginas posteriores, hemos desarrollado cada una de estas funcionalidades, integrándola dentro del desarrollo de este documento. Si es la primera vez que lees esta ayuda y eres novel en el uso del sistema, lee el resto de capítulos y luego regresa a leer esta sección, pues habrá muchos conceptos que probablemente se pierdan por desconocimiento de la forma de trabajar con Gandia Integra.

3.1.1 Archivo, menú

3.1.1.1 Abrir estudio

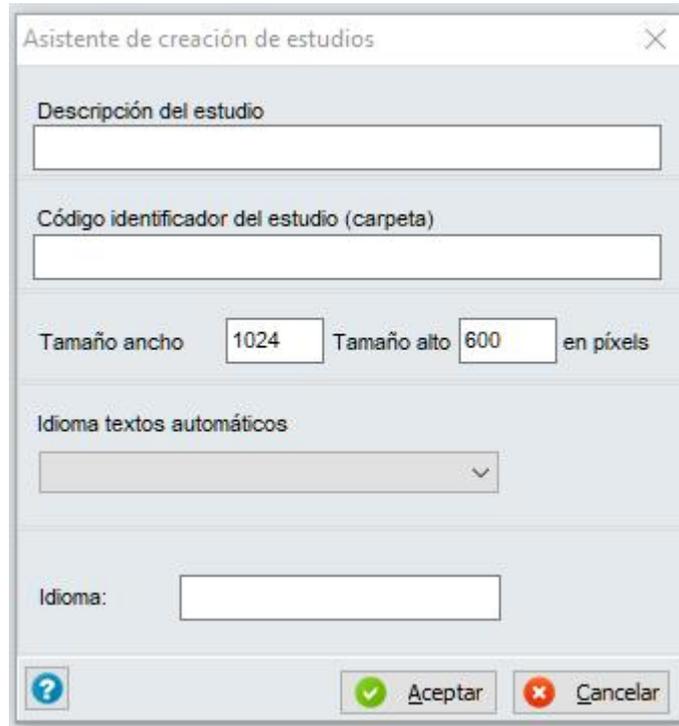
Funcionalidad que nos permite la carga de un documento cuestionario que ha sido previamente [guardado](#). Su extensión es GIM es una vez abierto y comprobada su coherencia, se sitúa en la página 1 del cuestionario. Desde la misma opción de la panel, se puede desplegar en el menú de tipo de archivo a ABRIR los cuestionarios de Gandia Qüest 3, seleccionando la opción correspondiente como se puede ver en la imagen.



Del mismo modo, si se requiere abrir un cuestionario de la versión anterior de Gandia Integra (versión 3), podemos desplegar la lista de nos busca ficheros GIX.

3.1.1.2 Nuevo estudio

Diálogo que permite crear un nuevo cuestionario (ver [Nuevo cuestionario](#)).



Asistente de creación de estudios

Descripción del estudio

Código identificador del estudio (carpeta)

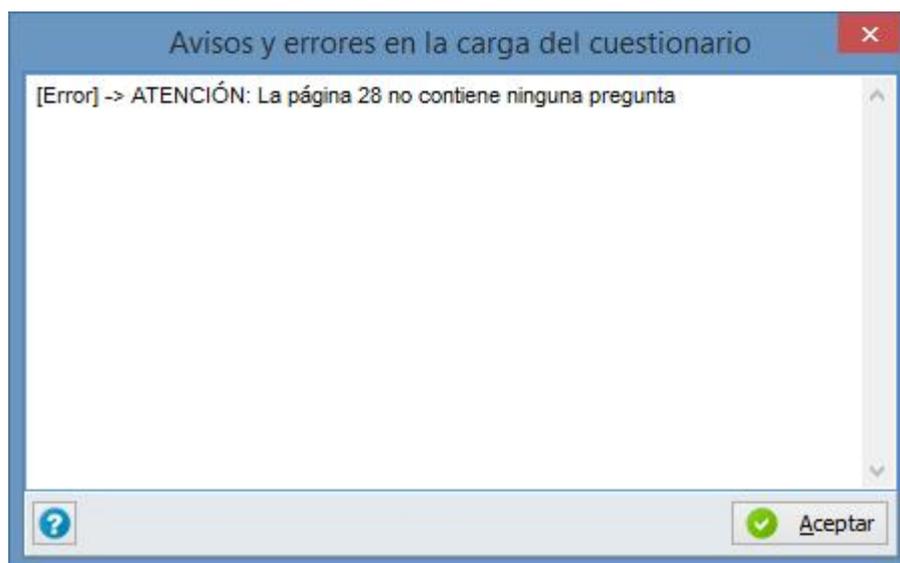
Tamaño ancho Tamaño alto en píxels

Idioma textos automáticos

Idioma:

3.1.1.3 Guardar estudio

Proceso de guardado del cuestionario que incluye una revisión del cuestionario que informa sobre los posibles advertencias y/o errores en el cuestionario. Las advertencias (ATENCIÓN) no impiden la ejecución de la entrevista, pero los errores (ERROR) sí que impiden que se inicie la misma.



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.

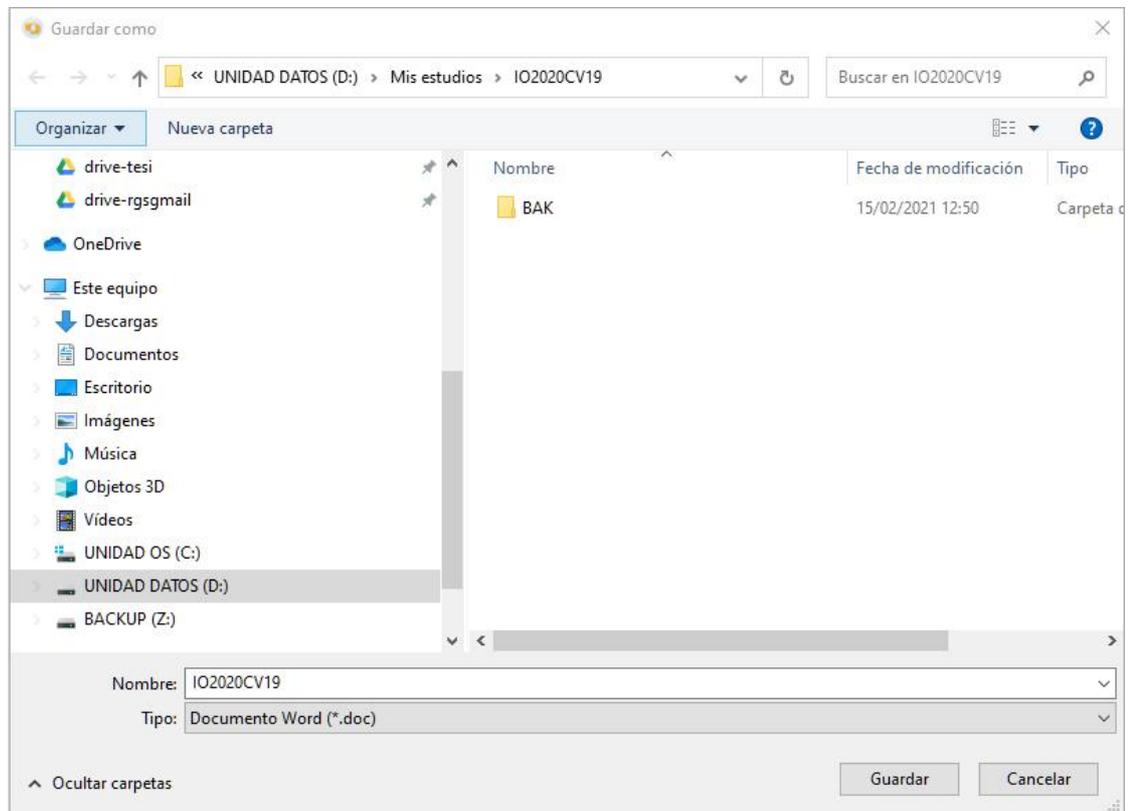


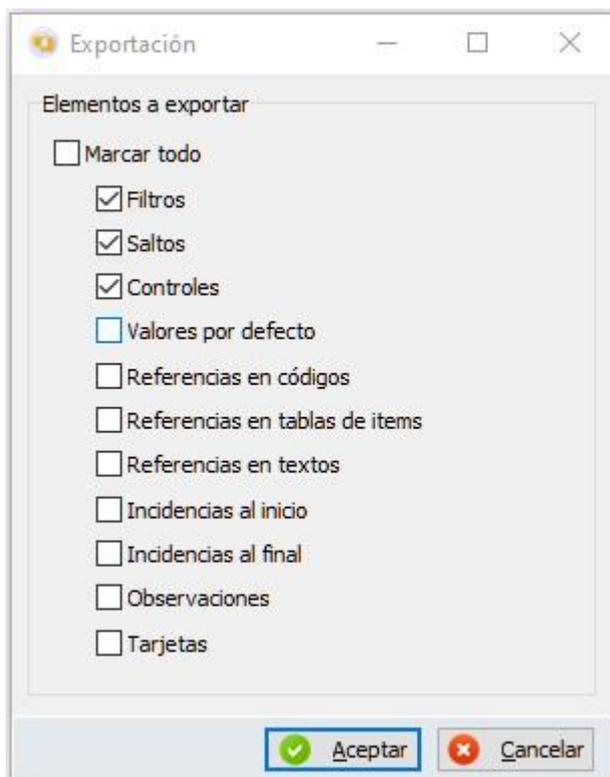
Al finalizar el proceso, se habrá creado un documento GIM en una carpeta con el mismo nombre del cuestionario en la carpeta de estudios. Ese es nuestro cuestionario, y ese es el fichero que debemos subir a la web desde el portal de inicio de Gandia Integra. Del mismo modo, también se puede guardar una copia del cuestionario para ser impresa desde un archivo [Microsoft Word](#) (utilizando la opción [guardar como](#) y escogiendo entre las plantillas cuestionario0.dot o cuestionario1.dot desde [Propiedades de Cuestionario](#)).

3.1.1.4 Exportar a Word

Del mismo modo que se guarda un cuestionario en formato normal (GIM) 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. 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](#).





Se puede elegir qué partes del cuestionario se incorporan al documento. Estas secciones se integrarán en el documento (al final o entre las preguntas) para dar una mayor explicación sobre el cuestionario de Gandia Qüest.

3.1.1.5 Duplicar cuestionario

Nueva funcionalidad que permite crear una copia de un cuestionario, arrastrando a la nueva carpeta todo el contenido referenciado en el cuestionario original. Se solicita nombre y descriptor del nuevo cuestionario. Será almacenado en la misma unidad de estudios referenciada en [opciones](#).

3.1.1.6 Importar desde CSV

INTRODUCCIÓN

El presente documento ha sido generado como documentación para la nueva funcionalidad de creación de cuestionarios a partir de la importación de ficheros CSV con la estructura de preguntas, respuestas y flujo.

Para poder crear estos cuestionarios desde ficheros CSV es necesario cargar como mínimo dos ficheros, uno que contiene la definición de las preguntas o variables y otro con la definición de las respuestas o códigos. Además también es posible cargar otros dos ficheros para modelar el flujo del cuestionario con los saltos y filtros.

ESTRUCTURA FICHEROS CSV

A continuación se detalla la información que debe tener cada columna de cada uno de los cuatro posibles ficheros a importar.

PREGUNTAS O VARIABLES

El fichero CSV con las preguntas o variables tendrá la siguiente estructura:

- **ID_PREGUNTA;** Identificador de la pregunta. Será el nombre de la variable. Se creará una página nueva por cada pregunta, excepto las ocultas, que irán junto con la siguiente pregunta visible
- **DEFINICIÓN;** Definición de la pregunta. Irá al texto extra de la variable. Si está vacío se copiará el texto de la pregunta del primer idioma que aparece
- **TEXTO ESPAÑOL;** Texto de la pregunta. Únicamente del idioma base. Se usarán las herramientas de traducción para el resto de idiomas del cuestionario
- **INSTRUCCIONES ENTREVISTADOR;** Creará un nuevo texto a continuación del texto de la pregunta y su contenido aparecerá en color rojo
- **TIPO;** Tipo de pregunta. Hay que especificar una de las letras a continuación según el tipo de pregunta:
 - **C:** CATEGORÍA
 - **M:** MÚLTIPLE
 - **N:** NUMÉRICA MÉTRICA
 - **O:** NUMÉRICA ORDINAL
 - **A:** ALFANUMÉRICA
 - **H:** HORA
 - **F:** FECHA
 - **T:** Tabla de items NORMAL
 - **V:** Tabla de items VALORACIÓN
 - **R:** Tabla de items REPARTO
 - **K:** Tabla de items RÁNKING
 - **X:** Tabla de items TEXTO

La característica semi abierta se especificará en el fichero de códigos

- **OCULTA**
 - VACÍO: NO,
 - CUALQUIER INFORMACIÓN: SÍ
- **ORDEN;**
 - VACÍO=SIN ORDENACIÓN,

- **A:** ALEATORIO
- **R:** ROTATORIO

Se podrá indicar una rotación forzada separando los valores con punto y coma: 1; 3; 5; 7; 9; 2; 4; 6; 8; 10

Se podrá copiar el orden de otra pregunta anterior indicando el id_pregunta: P11

- **MÉTODO;** Forma de visualización de la pregunta.
 - **VACÍO:** POR DEFECTO SEGÚN TIPO DE PREGUNTA
 - **V:** VERTICAL
 - **H:** HORIZONTAL
 - **L:** LISTA
 - **D:** DESPLEGABLE
 - **S:** *SLIDER*
 - **M:** MULTILÍNEA (PARA LOS TIPOS DE PREGUNTA ALFANUMÉRICA)
- **CONTROLES;** Tendrá un sentido u otro en función del tipo de pregunta:
 - TIPOS N Y O: el rango significará los valores posibles
 - TIPO M: número máximo de elementos seleccionados
 - TIPO A: número máximo de caracteres que se podrán introducir
 - TIPO V: rango de valores admitido
 - TIPO R: valores a repartir. Si se pone el nombre de una variable querrá decir que se reparten los valores de su respuesta
 - TIPO K: número de elementos a seleccionar en el ranking
- **SALTO;** Indicar nombre o ID del salto. Se podrán indicar más de uno separados por ~. Este símbolo indica que lo que va por delante y detrás del mismo se tomará como fila diferente de salto.
- **FILTRO;** Indicar nombre o ID del filtro. Se podrán indicar más de uno separados por ~. Este símbolo indica que lo que va por delante y detrás del mismo se tomará como fila diferente de filtro.
- **CAMPO TABLA CONTACTOS;** Nombre de la columna de la tabla de contactos de la que tomará el valor. Equivaldrá a la expresión TABAUX(NOMCAMPO) de los valores por defecto

RESPUESTAS O CÓDIGOS

El fichero CSV con los códigos de respuesta de las preguntas contendrá también las preguntas de las tablas de items. La estructura completa es la siguiente:

- **ID_PREGUNTA;** Identificador de donde se insertará el código de respuesta. Si la pregunta no existe se ignorará la fila

- **TEXTO ESPAÑOL;** Texto del código. En las tablas de items irán aquí tanto los textos de las filas como los de las columnas.
- **CÓDIGO;** Valor numérico que recogerá la respuesta. En las preguntas tipo V, R, K y X no tendrá funcionalidad y se podría obviar.
- **CONDICIÓN;** Podrá ser una condición exacta o parte de ella. Ejemplo: primera mención y resto de menciones, si ponemos en P2 la condición NO P1, querrá decir que ese código aparecerá si no está en P1.
- **SEMI ABIERTA;**
 - VACÍO: Es un código cerrado y por tanto no es semi abierta
 - CUALQUIER VALOR: Es un código OTROS y supone especificar una respuesta abierta. Creará una variable _COD. Si hay varios códigos semi abiertos en una misma pregunta se crearán las variables como COD1, COD2...
- **EXCLUYENTE;**
 - VACÍO: No es excluyente
 - CUALQUIER VALOR: Código excluyente

Únicamente tiene validez en las múltiples

- **FIJO;**
 - VACÍO: el código saldrá aleatorio/rotatorio si así está indicado en la pregunta
 - CUALQUIER VALOR: no le afectará la ordenación aleatoria / rotatoria y saldrá en la posición en la que está definida. Tiene sentido para los códigos "NINGUNA DE LAS ANTERIORES", "OTRO" o "NS/NC" que queremos que siempre salgan los últimos.
- **IMAGEN;** Nombre del archivo imagen con extensión (*.png siempre). Si se indica una imagen no se visualizará en la pregunta el texto del código de respuesta sino la imagen.
- **FILA_COLUMNA;** Se indicará si es fila o columna para los tipos de pregunta T. Para el resto de preguntas de tipo tabla reparto, valoración, ranking o texto no hará falta especificar nada en esta columna y se entiende que serán las filas. Para el resto de preguntas no tiene sentido introducir información en esta columna.
- **VALOR;** Condición que tendrá ese código para que la pregunta tome el valor de ese código de respuesta. Realizará el equivalente al EXP(CODIGO) si se cumple esta condición

SALTOS

El fichero de saltos tendrá estas columnas:

- **ID_SALTO;** ID del salto. Sirve para referenciar en la lista de variables
- **SALTO;** Nombre del salto. Sirve para referenciar en la lista de variables
- **CONDICION;** Condición para que se produzca el salto
- **DESTINO;** Variable donde saltará. #RECHAZAR# rechazará la entrevista. #FINALIZAR# finalizará la entrevista. #APLAZAR# aplazará la entrevista.

Debido al uso específico de Microsoft Excel (c) no se podrán usar las @ y habrá que usar las # para la definición de estos saltos especiales.

FILTROS

El fichero de filtros tendrá la estructura de columnas que se indica a continuación.

- **ID_FILTRO**; Id del filtro. Sirve para referenciarlo en la lista de variables
- **FILTRO**; Nombre del filtro. Sirve para referenciarlo en la lista de variables
- **CONDICION**; Condición para que se produzca el filtro. Se podrá poner tanto en positivo como en negativo y en el formulario de importación se indicará el modo de interpretación. De forma positiva es más natural pero para mantener la funcionalidad clásica de tesi se permitirá que se ponga en negativo.
- **DESTINO**; Variable donde saltará. Si se indica ? o no se indica nada, saltará a la siguiente. #RECHAZAR# rechazará la entrevista. #FINALIZAR# finalizará la entrevista. #APLAZAR# aplazará la entrevista.

Debido al uso específico de Microsoft Excel (c) no se podrán usar las @ y habrá que usar las # para la definición de estos filtros especiales.

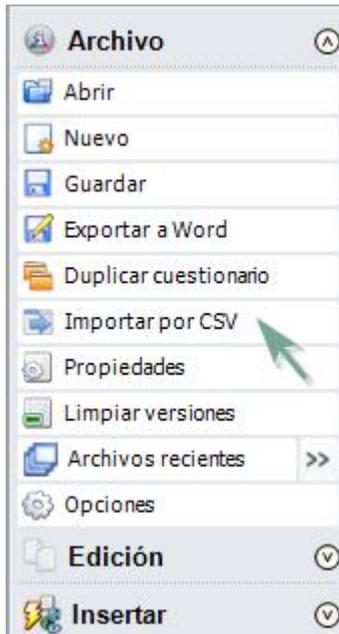
PROCESO DE IMPORTACIÓN

Una vez tengamos los 2 ficheros CSV (o los 4 si hemos generado el flujo), podremos acceder a la opción de "Importar CSV" en el menú "Archivo" de Gandia Qüest. Para poder acceder a esta opción primero se tienen que poner en contacto con el departamento comercial de TESI.

Los pasos para la importación son:

1. Crear cuestionario nuevo o abrir uno existente; es recomendable cargar un cuestionario en blanco como plantilla, para que automáticamente nos asigne los valores de estilos visuales que nosotros queremos.

2. Ir al menú Archivo > Importar CSV;



3. Selección de ficheros; en el dialogo que aparecerá, tenemos que cargar obligatoriamente la pestaña de Campos / Variables y Códigos. El proceso es similar en todos, una vez seleccionado el fichero, se tiene que indicar el tipo de separador. En este dialogo se debe tener en cuenta que la opción "Nombres de campos en la primera línea" se tiene que marcar. No podemos crear el fichero sin nombres de columnas. En el diálogo de filtros elegiremos si nuestros filtros están escritos en sentido positivo (condición para entrar en la pregunta) o en sentido negativo (estándar en Gandia Intgra y que significan que no se accede a la pregunta).

4. Finalizar proceso; después de seleccionar los ficheros, al aceptar la ventana de diálogo, el proceso de carga comenzará y al finalizar mostrará un mensaje de "Importación finalizada".

Ahora ya tendríamos nuestra nueva estructura creada y podríamos modificar, añadir, quitar cualquier elemento que hayamos importado.

NOTAS

- El proceso de importación sirve para cargar nuevas estructuras, paginas, campos, códigos, etc. pero son siempre nuevas. Es un proceso de importación, no es un proceso de actualización de un cuestionario ya creado previamente. Sirva esta aclaración para remarcar que el proceso no puede actualizar los cambios realizados en el fichero original, después de haber ya realizado primero una importación.
- Tras el proceso de importación se deben ajustar cosas de visualización a menos que se esté utilizando una plantilla con CSS automática creada para ajustar al máximo las posiciones de textos, variables y resto de elementos.
- Los ficheros CSV pueden contener diferentes codificaciones, nosotros recomendamos utilizar el guardado a CSV básico desde Microsoft Excel o OpenOffice Calc. **No utilizar codificaciones UTF-8. Usar codificación ANSI.**

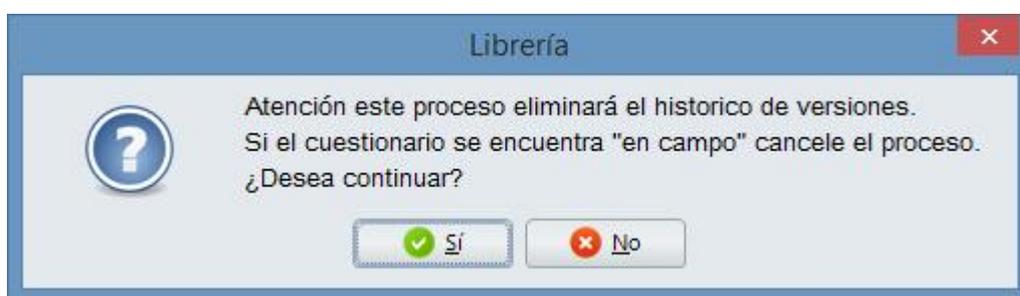
3.1.1.7 Propiedades de cuestionario

Diálogo donde se muestran las [opciones](#) más importantes que un cuestionario tiene almacenadas y que afectan a los más diversos aspectos. Esta [sección está más desarrollada](#) posteriormente.

3.1.1.8 Limpiar versiones

Un cuestionario es un fichero texto que además de los componentes que lo forman, guarda información de todos los cambios que a nivel de nombre, tipo, orden el flujo, códigos y otras características relevantes que puedan afectar a la estructura en base de datos en el servidor del cuestionario. Esta información es relevante hasta que es subida y actualizada en el servidor.

La funcionalidad de **limpiar versiones** permite que esta información se elimine del fichero y por tanto este disminuya su peso (KB) permitiendo una carga y subida más ágil. Sin embargo, si el estudio está en campo, no deberíamos ejecutar esta orden porque perderíamos el control de versiones, lo que impediría un secuencia correcta en la estructura de la información del mismo. Así nos lo informa el diseñador de cuestionarios cuando ejecutamos el limpiar versiones:



Sin embargo, si el cuestionario no está en campo, podemos tranquilamente ejecutar esta orden (normalmente antes de subir al servidor por primera vez) para que el cuestionario se ponga en versión 0.

Si necesitamos (por el peso que haya adquirido el cuestionario) disponer de una versión más "ligera" del mismo, basta con descargar el estudio que ha sido subido al servidor. Esto nos descargará una versión del cuestionario mucho más ligera, pues sólo llevará la información hasta la última actualización, de forma que no perdemos el control de versiones. Sobrescribiremos la versión actual del cuestionario que tenemos en nuestra carpeta de estudio.

3.1.1.9 Archivos recientes

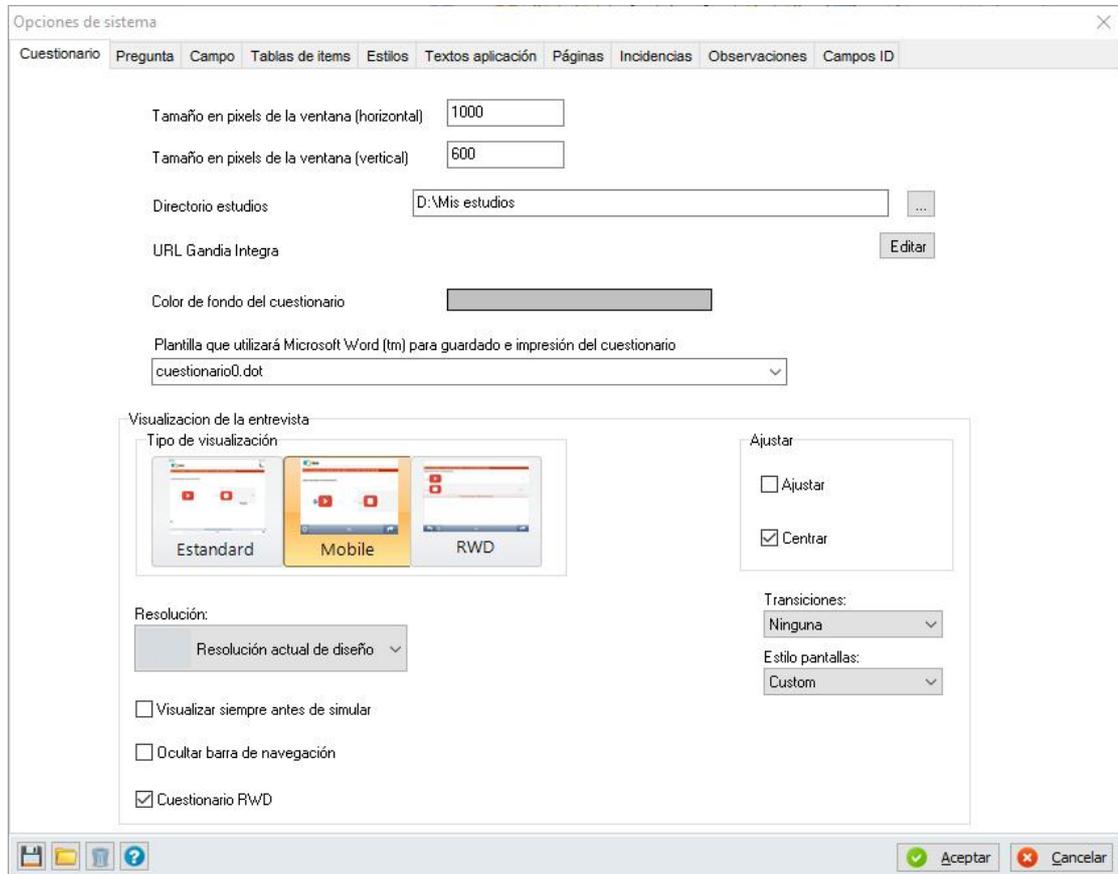
Permite recuperar de forma rápida la carga de un cuestionario en el disco. Aparecen hasta los 10 últimos archivos abiertos.

3.1.1.9.1 Limpiar recientes

Funcionalidad que elimina los archivos recientes abiertos del menú.

3.1.1.10 Opciones

Además de todas las [propiedades](#) (se dedica una sección completa a las mismas), en opciones se puede definir la carpeta de estudios y el sitio web desde donde descargar o subir cuestionarios.



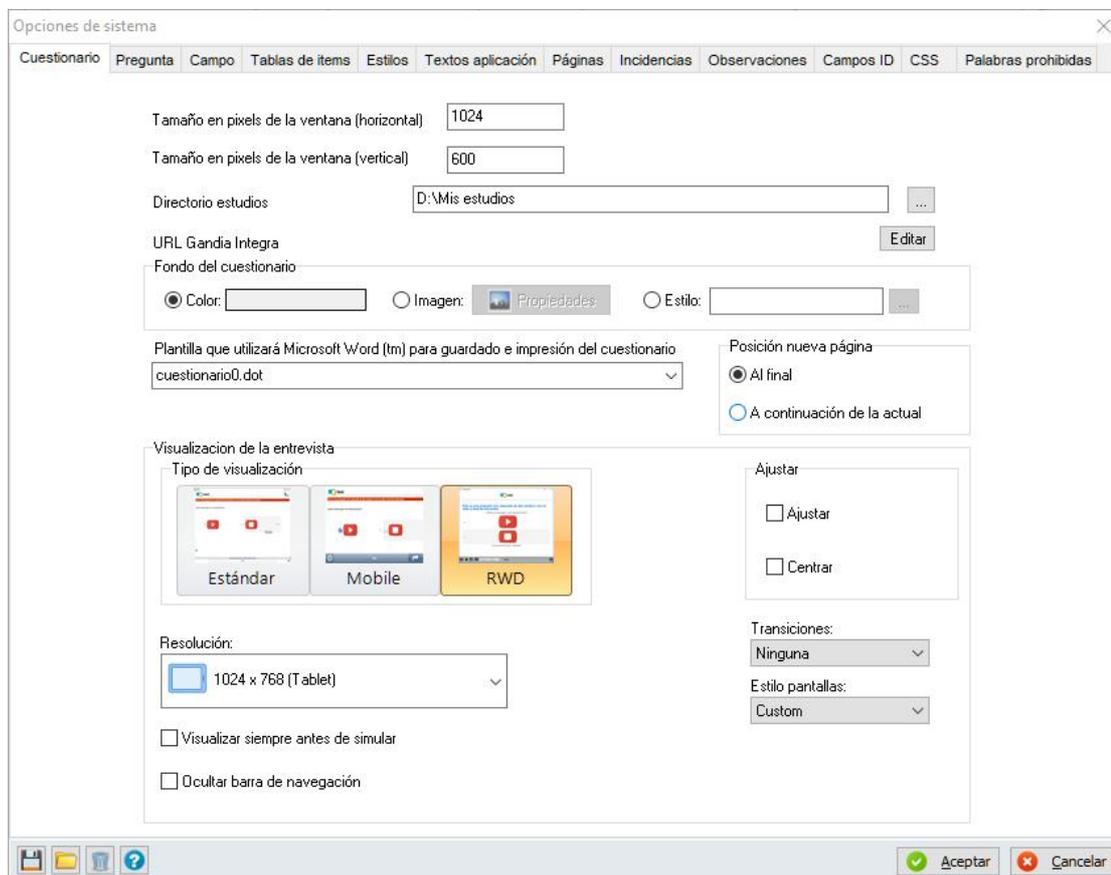
También se define cual de las dos plantillas se deberá utilizar para el guardado del cuestionario en Word. Inicialmente hay dos plantillas pero pueden crearse más y modificar los estilos que utiliza el programa.

Por último, también se muestran dos pestañas más que complementan el entorno que son comentadas a continuación:

- [Cuestionario, Pregunta, Campo, Tablas de items: Propiedades](#)
- [Textos](#)
- [Páginas](#)
- [Incidencias](#)
- [Observaciones](#)
- [Campos ID](#)

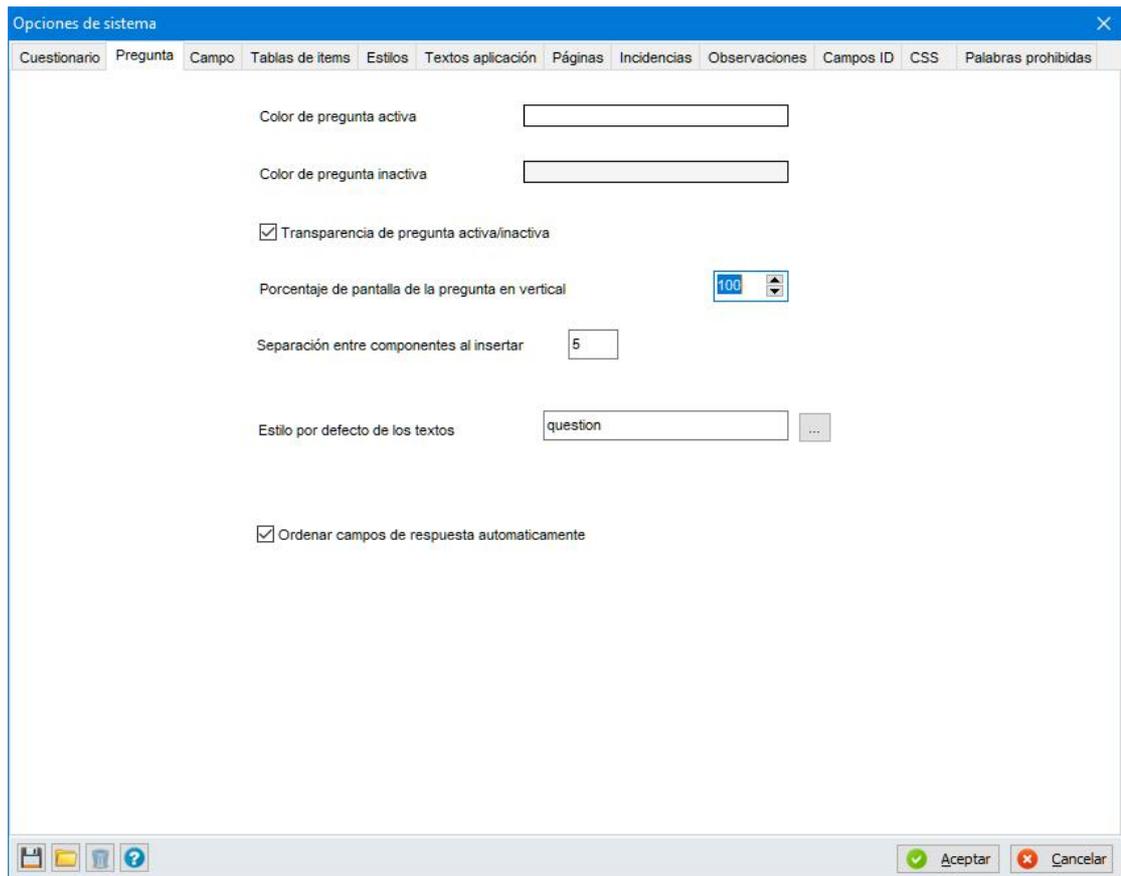
3.1.1.10.1 Cuestionario

Desde este diálogo se definen las propiedades básicas que deberá toma la creación de un nuevo cuestionario. Una vez creado, ya deberemos acceder a sus propiedades para editar cualquier cambio. En el apartado de [Propiedades de un cuestionario](#) se definen todas y cada una de ellas.



3.1.1.10.2 Pregunta

Al igual que el anterior, desde este diálogo se definen las propiedades básicas que deberá toma la creación de un nuevo cuestionario. Una vez creado, ya deberemos acceder a sus propiedades para editar cualquier cambio. En el apartado de [Propiedades de un cuestionario](#) se definen todas y cada una de ellas.



3.1.1.10.3 Campos

Al igual que el anterior, desde este diálogo se definen las propiedades básicas que deberá tomar la creación de un nuevo cuestionario. Una vez creado, ya deberemos acceder a sus propiedades para editar cualquier cambio. En el apartado de [Propiedades de un cuestionario](#) se definen todas y cada una de ellas.

Opciones de sistema

Cuestionario Pregunta Campo Tablas de ítems Estilos Textos aplicación Páginas Incidencias Observaciones Campos ID CSS Palabras prohibidas

Categoría/nominal
Método Botones circulares (Vert.)
 Ver texto extra No alternar colores

Numérica métrica
Método Cuadro de texto
 Ver texto extra No alternar colores

Alfanumérica
Método Cuadro de texto
 Ver texto extra No alternar colores

Posición variables cerradas/abiertas
Posición X 10 Longitud X 80
Posición Y 1 Longitud Y 30

Múltiple
Método Botones de check (Vert.)
 Ver texto extra No alternar colores

Numérica ordinal
Método Cuadro de texto
 Ver texto extra No alternar colores

Tipo de campo
Abierta/Cerrada Categoría
Cerrada en semiabiertas Múltiple

Posición variables abiertas en las semiabiertas
Posición X 50 Longitud X 45
Posición Y 70 Longitud Y 20

Estilo por defecto row

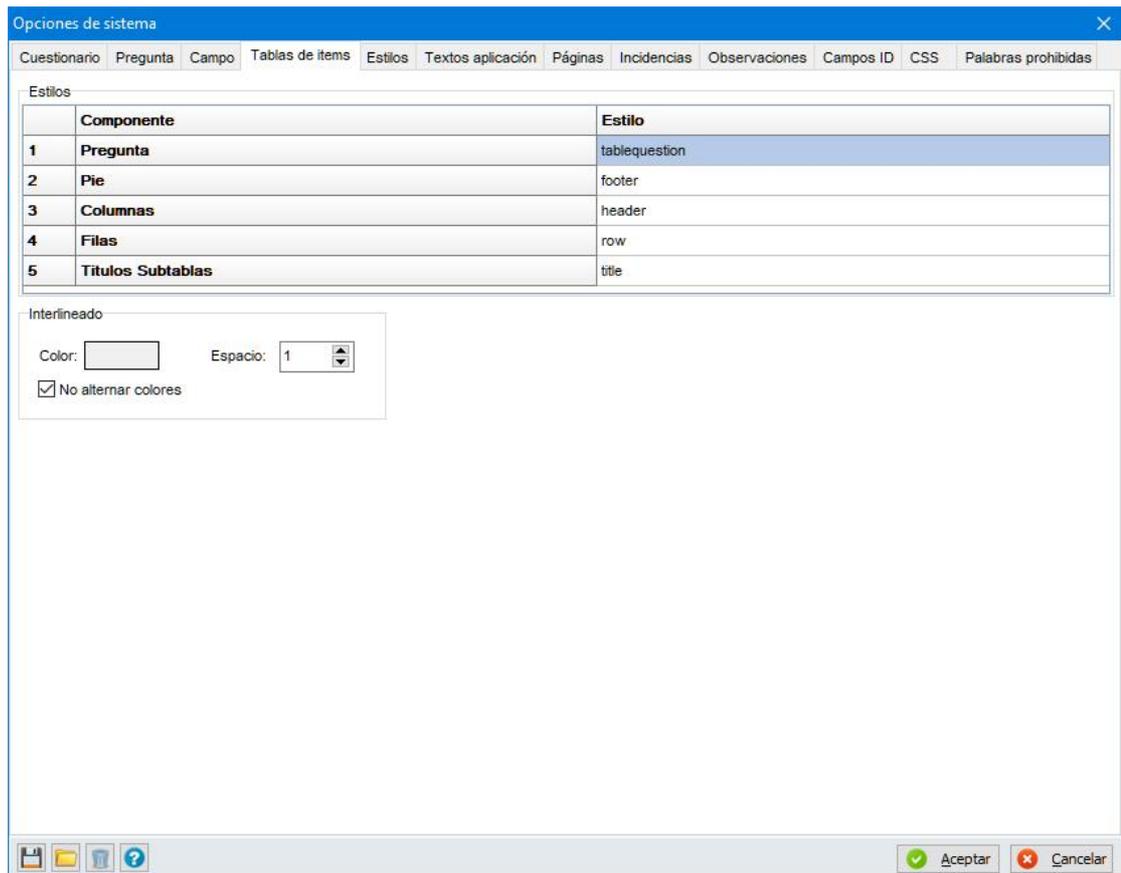
Color de campo activo Transparencia de campo activo/inactivo

Estilos respuesta (radios, checks, botones, sliders)
Tamaño radios/checks (inactivo si definido estilo)
Pequeño

Aceptar Cancelar

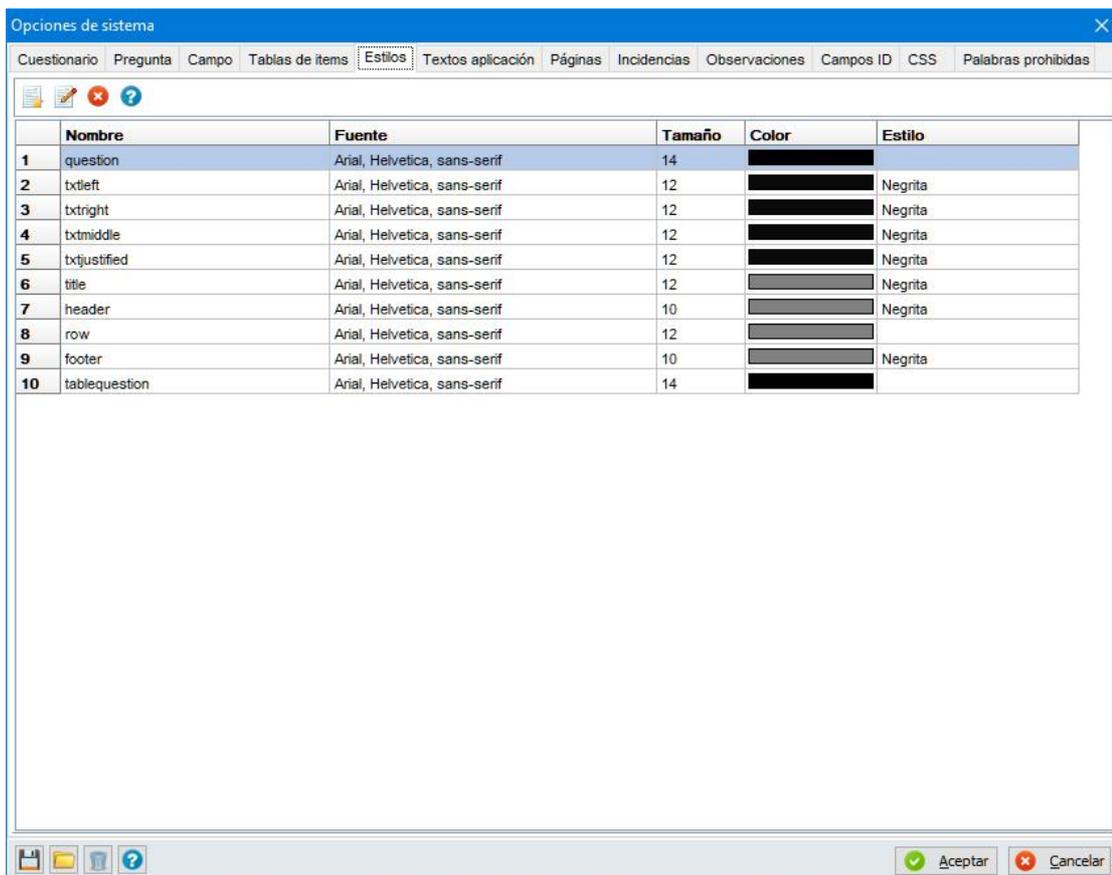
3.1.1.10.4 Tabla de ítems

Al igual que el anterior, desde este diálogo se definen las propiedades básicas que deberá tomar la creación de un nuevo cuestionario. Una vez creado, ya deberemos acceder a sus propiedades para editar cualquier cambio. En el apartado de [Propiedades de un cuestionario](#) se definen todas y cada una de ellas.



3.1.1.10.5 Estilos

Al igual que el anterior, desde este diálogo se definen las propiedades básicas que deberá tomar la creación de un nuevo cuestionario. Una vez creado, ya deberemos acceder a sus propiedades para editar cualquier cambio. En el apartado de [Propiedades de un cuestionario](#) se definen todas y cada una de ellas.



3.1.1.10.6 Textos aplicación

En este espacio se listan todos los textos que el sistema utiliza cuando se realiza una entrevista. A diferencia de versiones anteriores en las que los textos genéricos que podían aparecer en la entrevista, residían en la aplicación, en la actualidad dependen del cuestionario.

| Opciones de sistema | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------|---|--|--|--|-------------------|---------|-------------|---------------|-----------|-----|---------------------|
| | Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | Campos ID | CSS | Palabras prohibidas |
| | | Español [SISTEMA] | Català [SISTEMA] | Deutsch [SISTEMA] | English [SISTEMA] | | | | | | | |
| 1 | | Aceptar | Acceptar | Akzeptieren | Ok | | | | | | | |
| 2 | | Ajustar | Ajustar | Einstellen | Adjust | | | | | | | |
| 3 | | Aplazar | Ajornar | Vertagen | Schedule | | | | | | | |
| 4 | | Atrás | Enrre | Zurück | Back | | | | | | | |
| 5 | | Ayuda de la pregunta | Ajuda del qüestionari | Fragebogen Hilfe | Question help | | | | | | | |
| 6 | | Ayuda general | Ajuda general | Allgemeine Hilfe | Help | | | | | | | |
| 7 | | Buscar... | Cercar... | Suchen... | Search... | | | | | | | |
| 8 | | Cancelar | Cancel·ar | Abbrechen | Cancel | | | | | | | |
| 9 | | Capturar | Capturar | Festnehmen | Capture | | | | | | | |
| 10 | | Centrar | Centrar | Zentrieren | Center | | | | | | | |
| 11 | | Comienza por | Comen·a per | Fängt an mit... | Start for... | | | | | | | |
| 12 | | Contiene | Conté | Enthält | Contain | | | | | | | |
| 13 | | Continuar | Continuar | Fortfahren | Continue | | | | | | | |
| 14 | | Control | Control | Aufsicht | Control | | | | | | | |
| 15 | | Corregir | Corregir | Korrigieren | Edit | | | | | | | |
| 16 | | La respuesta introducida en la pregunta es incorrecta o no tiene formato de fecha válido (dd/mm/aaaa o dd-mm-aaaa). | La resposta introduïda en la pregunta és incorrecta o no té el format de data vàlid (dd/mm/aaaa o dd-mm-aaaa). | Eingefügte Antwort ist inkorrekt oder den Datumsformat ist nicht gültig (tt/mm/jj oder tt-mm-jjj). | Invalid date (dd/mm/yyyy or dd-mm-yyyy). | | | | | | | |
| 17 | | La respuesta introducida en la pregunta es incorrecta o no tiene formato de hora válido (hh:mm:ss). | La resposta introduïda en la pregunta és incorrecta o no té el format d' hora vàlid (hh:mm:ss). | Eingefügte Antwort ist inkorrekt oder den Zeitsformat ist ungültig (uu:mm:ss). | Invalid time (hh:mm:ss). | | | | | | | |
| 18 | | El valor en la pregunta es incorrecto. | El valor en la pregunta és incorrecte. | Die Antwort ist ungültig. | Incorrect value. | | | | | | | |
| 19 | | El valor supera el tamaño del campo. | El valor supera la grandària del camp. | Die Antwort übersteigt die Größe der Antwort Feld. | Incorrect size of value. | | | | | | | |

La aplicación los proporciona por defecto en (residen en el archivo textos.json):

- Español
- Català
- Deutsch
- English
- Euskara
- Français
- Galego
- Italiano
- Portugués-Brasil
- Portugués-Portugal

El usuario puede a su vez añadir más idiomas que serían considerados como idiomas el usuario (son almacenados en otro archivo denominado textosusuario.json) y/o crear nuevas traducciones que se adaptaran más a los entornos de entrevista en que se desarrollará el cuestionario. Desde el menú de Gestión de Idiomas, el diseñador podrá elegir qué idiomas estarán disponibles en el cuestionario y aplicar las traducciones que considere oportunas en cada momento.

Esta ventana se diferencia de la ventana de [propiedades](#) en que aparecen todos los textos de aplicación que proporciona el propio programa, mientras que en la de [propiedades](#) solo aparecen los idiomas dados de alta en el cuestionario cargado.

3.1.1.10.7 Páginas

Al igual que los textos de la aplicación, pero con las páginas de salida de acceso a una entrevista o de salida a una entrevista. Diferentes páginas que son aplicables en según qué metodologías. estas páginas están traducidas a los idiomas base de encuestación.

| Opciones de sistema | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|---|--|---------|-------------------|---------|------------------|---|-----------|-----|---------------------|
| Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | Campos ID | CSS | Palabras prohibidas |
| 1 | Instrucciones iniciales. Se pueden utilizar los tokens: INICIAR, CUOTAS, ESTUDIO, BOTONIDIOMAS. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CawiNet. | Español [SISTEMA] | Siga las instrucciones siguientes para contestar el cuestionario: 1) Utilice los botones con las flechas en la parte inferior de la ventana para avanzar entre las páginas del cuestionario. 2) La entrevista no se considerará finalizada hasta que haga clic en el botón siguiente de la última página. Su enlace para iniciar la entrevista es #INICIAR# | | | | Català [SISTEMA] | Seguiu les instruccions següents per contestar el qüestionari: 1) Utilitzeu els botons amb les fletxes en la part inferior de la finestra per avançar entre les pàgines del qüestionari. 2) L'entrevista no es considerarà finalitzada fins que feu clic al botó següent de l'última pàgina. L'enllaç per iniciar l'entrevista és#INICIAR# | | | |
| 2 | Cuota superada. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, PRINTTOTAL, MOSTRARPRINT. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CatiNet, CawiNet, MobiNet. | Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación. | Desafortunadament, ja hem cobert la quota d'entrevistats amb el seu perfil. Moltes gràcies per la seva participació. | | | | | | | | |
| 3 | Agradecimiento. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, PRINTTOTAL, MOSTRARPRINT. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CatiNet, CawiNet, MobiNet. | La entrevista ha finalizado. Muchas gracias por su participación. | L'entrevista ha finalitzat. Moltes gràcies per la seva participació. | | | | | | | | |
| 4 | Anulación de entrevista. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, PRINTTOTAL, MOSTRARPRINT. | La entrevista ha sido cancelada. Esperamos su participación en una nueva ocasión. | L'entrevista ha estat cancel·lada. Esperem la seva participació en una nova ocasió. | | | | | | | | |

3.1.1.10.8 Incidencias



Este módulo sustituye al módulo de incidencias particulares que antes residía en Gandia Integra Online.

Las incidencias particulares de los estudios con contactos pueden ser gestionadas desde aquí de forma conjunta para todos los estudios. Normalmente las incidencias se darán de alta en el sistema para que puedan ser reutilizadas en otros estudios.

Opciones de sistema

Cuestionario Pregunta Campo Tablas de ítems Estilos Textos aplicación Páginas Incidencias Observaciones Campos ID CSS Palabras prohibidas

| | Descripción | Tipo | Capi | Cati | Cawi | Mostrar fuera | Mostrar dentro |
|-----|--|---------|------|------|------|---------------|----------------|
| 501 | Numero de orden de entrevista (por muestra) | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 502 | Dificultad de acceso al edificio, casa, urbanización, etc | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 503 | Viviendas en las que no hay nadie | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 504 | Viviendas en las que se niegan a recibir ninguna expli... | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 505 | Negativas de hombres a realizar la entrevista | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 506 | Negativas de mujeres a realizar la entrevista | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 507 | Contactos fallidos por no cumplir cuotas | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 508 | Contactos fallidos por no ser una vivienda (oficinas, c... | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |
| 509 | Viviendas de inmigrantes que no hablan el idioma | Rechazo | Sí | Sí | No | Sí | Sí |

✖

📄 📁 🗑️ ?

📁 📄 🗑️ ?

✔ Aceptar ✖ Cancelar

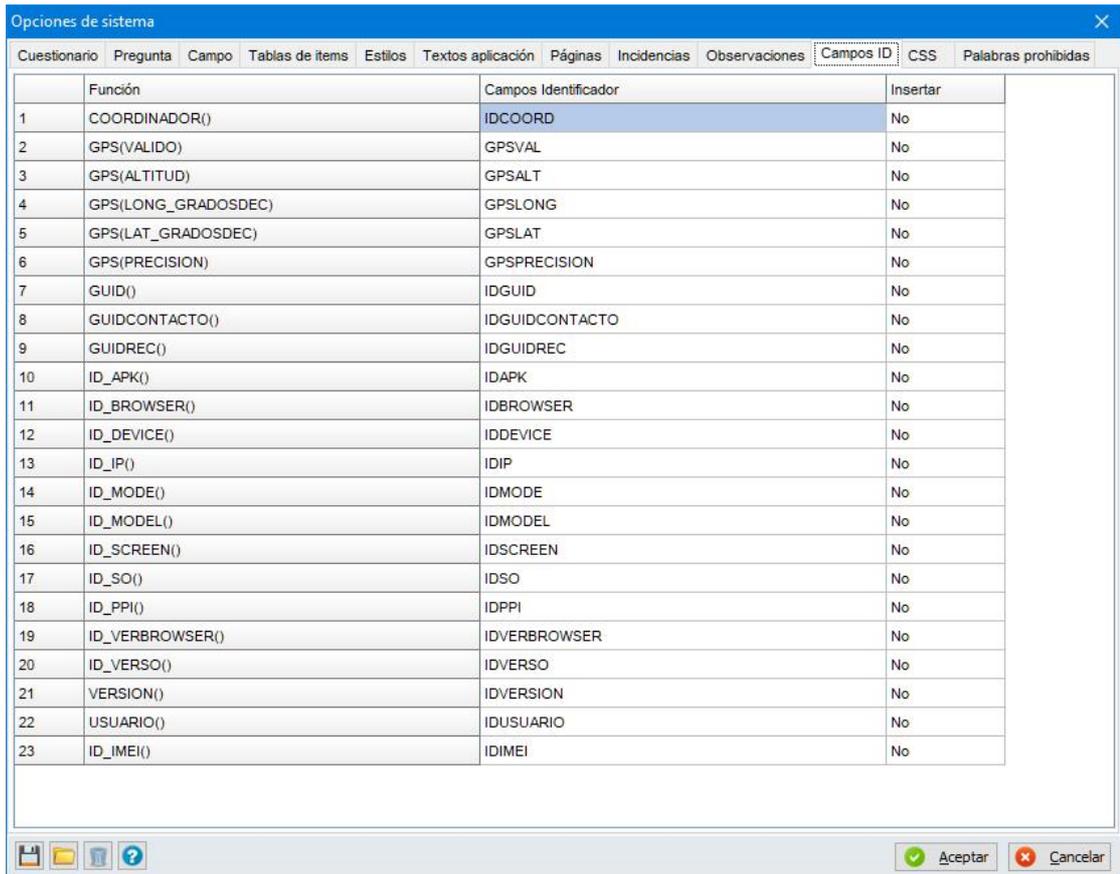
3.1.1.10.9 Observaciones

Listado de observaciones (sólo Gandia MobiNet - CAPI -) para permitir al entrevistador incluir las observaciones correspondientes a **cada pregunta** del cuestionario. En la metodología CAPI esto permite disponer de un archivo específico de resultado de las observaciones indicadas por los entrevistadores en su tarea de campo.

| N° | Observaciones | Capi | Cati | Cawi |
|----|--------------------|------|------|------|
| 1 | Pregunta incómoda | Sí | Sí | No |
| 2 | Pregunta explicada | Sí | Sí | No |

3.1.1.10.10 Campos ID

Conjunto de campos que se pueden habilitar al crear un cuestionario nuevo. Estos campos recogen la información indicada y se ubican todos en una pantalla inicial no accesible desde el modo de entrevista y tampoco modificable. Los campos aquí ubicados finalizan con un campo llamado IDEND. Delante de este campo, se pueden introducir campos referidos a la tabla auxiliar para carga automática.



| | Función | Campos Identificador | Insertar |
|----|---------------------|----------------------|----------|
| 1 | COORDINADOR() | IDCOORD | No |
| 2 | GPS(VÁLIDO) | GPSVAL | No |
| 3 | GPS(ALTITUD) | GPSALT | No |
| 4 | GPS(LONG_GRADOSDEC) | GPSLONG | No |
| 5 | GPS(LAT_GRADOSDEC) | GPSLAT | No |
| 6 | GPS(PRECISION) | GPSPRECISION | No |
| 7 | GUID() | IDGUID | No |
| 8 | GUIDCONTACTO() | IDGUIDCONTACTO | No |
| 9 | GUIDREC() | IDGUIDREC | No |
| 10 | ID_APK() | IDAPK | No |
| 11 | ID_BROWSER() | IDBROWSER | No |
| 12 | ID_DEVICE() | IDDEVICE | No |
| 13 | ID_IP() | IDIP | No |
| 14 | ID_MODE() | IDMODE | No |
| 15 | ID_MODEL() | IDMODEL | No |
| 16 | ID_SCREEN() | IDSCREEN | No |
| 17 | ID_SO() | IDSO | No |
| 18 | ID_PPI() | IDPPI | No |
| 19 | ID_VERBROWSER() | IDVERBROWSER | No |
| 20 | ID_VERSO() | IDVERSO | No |
| 21 | VERSION() | IDVERSION | No |
| 22 | USUARIO() | IDUSUARIO | No |
| 23 | ID_IMEI() | IDIMEI | No |

3.1.1.10.11 CSS

En esta ventana se incluyen aquellos archivos CSS que el usuario hubiera podido crear para complementar (o incluso modificar según la extensión de la misma) los archivos de estilo de los cuestionarios. Del mismo modo, se pueden incluir las etiquetas de enlace a ficheros externos que fueran requeridos para cada estudio.

- Plantilla CSS es la que determina el estilo de componentes en el diseño.
- Plantilla CSS para RWD es la que determina el funcionamiento del diseño responsivo.

La diferencia entre ambas queda patente en un cuestionario único (ver [propiedades_de_cuestionario](#) > [css](#))

Opciones de sistema

Cuestionario Pregunta Campo Tablas de ítems Estilos Textos aplicación Páginas Incidencias Observaciones Campos ID **CSS** Palabras prohibidas

Plantilla CSS

Plantilla CSS para RWD

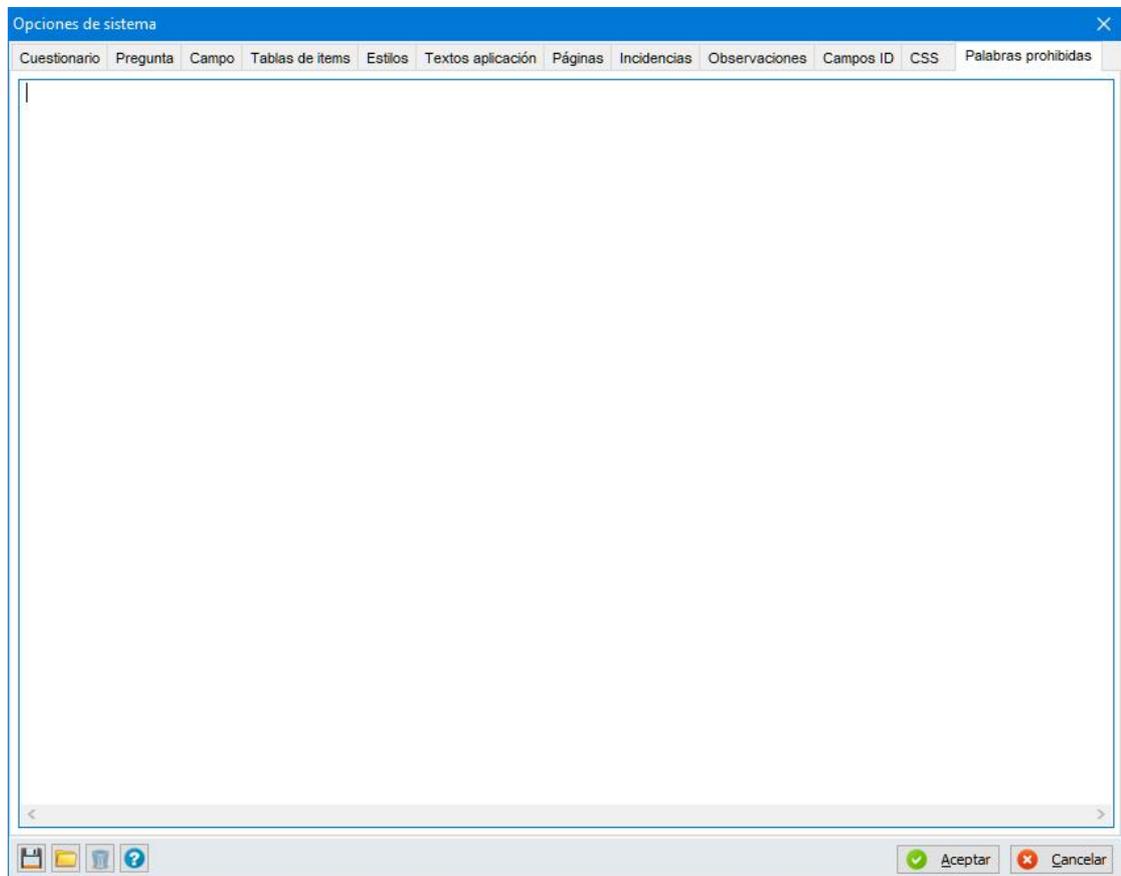
Ficheros externos

Nota: Los ficheros externos deben estar copiados al directorio templates de la instalación de Gandia Qüest

Aceptar Cancelar

3.1.1.10.12 Palabras prohibidas

Listado de palabras que en campos abiertos serán prohibidas en su uso. Deben ser escritas una palabra en cada línea. Si en el campo abierto se señala la propiedad de *comprobar palabras prohibidas* saltará un mensaje indicando su uso, aunque no se identifica la palabra usada.



3.1.2 Edición, menú

3.1.2.1 Componentes

3.1.2.1.1 Copiar

Esta entrada de menú copiará el elemento de la pantalla seleccionado al porta papeles. El destino deberá ser adecuado al contenido del porta papeles 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.

3.1.2.1.2 Cortar

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.

3.1.2.1.3 Pegar

Esta opción permite el pegado del contenido **copiado** en el porta papeles. 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 Cutral+V si está seleccionado y activo.

3.1.2.1.4 Suprimir

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.

3.1.2.2 Pantalla

3.1.2.2.1 Mover

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&drop* (arrastrar y soltar).



3.1.2.2.2 Copiar

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

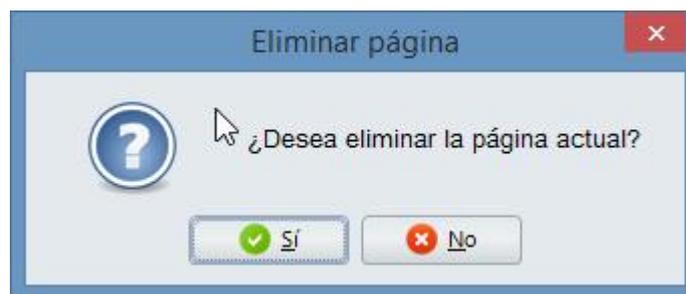
en el software TESI: añadir el sufijo _1 y siguientes a las sucesivas copias.



Esta acción puede hacer también desde el árbol de componentes con el menú contextual derecho o con CTRL+C si está seleccionado y activo. Podemos también copiar al porta papeles, de forma que se pueden copiar entre cuestionarios conjuntos de pantallas no correlativas.

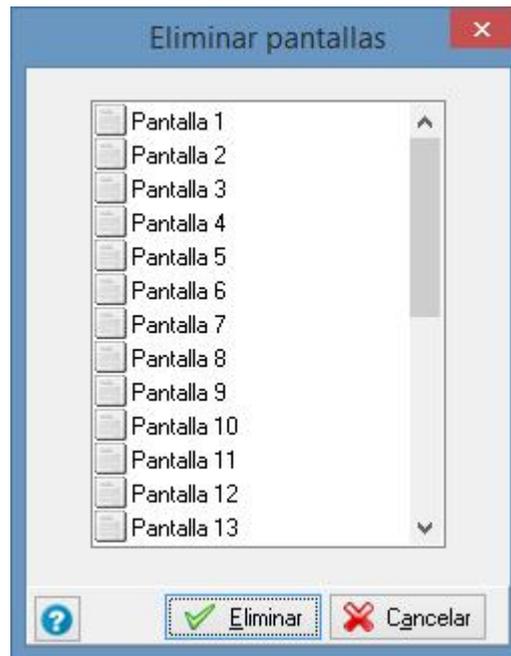
3.1.2.2.3 Eliminar

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.



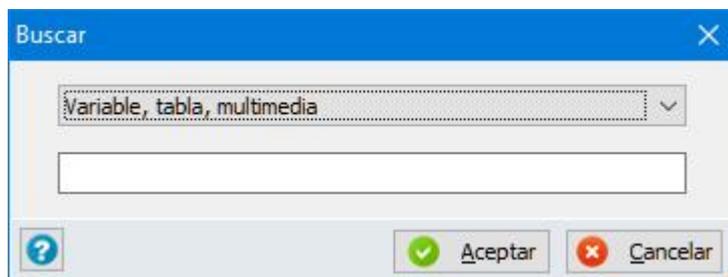
3.1.2.2.4 Eliminar pantallas

Idéntica funcionalidad a la anterior, pero borrando un conjunto de pantallas a elegir. Pueden ser borradas pantallas consecutivas o no consecutivas jugando con las teclas MAY y CTRL combinado con el clic.

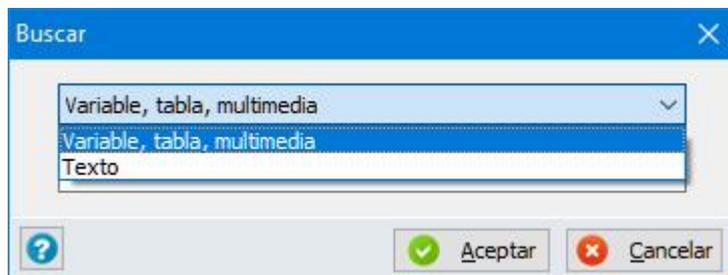


3.1.2.3 Búsqueda

Funcionalidad que nos permite buscar un nombre de campo en el flujo de cuestionario, y situarnos en el mismo. Puede ser utilizada también la combinación de teclas Ctrl+B para la misma acción.



En el primer trimestre de 2021, ha sido modificada la búsqueda para darle una mayor funcionalidad. Ahora no sólo se busca el nombre de la variable, sino que se puede elegir donde se busca una cadena determinada.



3.1.3 Insertar, menú

Esta sería la entrada de menú más importante de todo el programa, dado que es la que nos permite elegir qué componentes vamos a ir insertando en las páginas de nuestro cuestionario. Dispones de un capítulo dedicado a [crear un cuestionario](#) con todos los [elementos básicos insertables](#) en un cuestionario y el capítulo de [campos de respuesta](#). Para aquellos elementos más especial o no tan básicos, puedes consultar el capítulo de [componentes y flujos especiales](#).

3.1.4 Herramientas, menú

Funcionalidad que permite operar con los elementos de flujo del cuestionario. Más adelante, localizará en el manual una entrada con denominada [herramientas](#) donde se describen todas las utilidades que ofrece esta entrada de menú.

Las herramientas permiten una gestión mucho más ágil de los elementos del flujo, dado que permiten incluso el copiado y pegado de fuentes externas. Esta funcionalidad se localiza en la base de la ventana de todas las herramientas.

3.1.5 Personaliza / idioma, menú

Opciones que nos permitirán:

- [Gestionar o crear nuevos idiomas](#).
- [Traducción](#)
- [Seleccionar el idioma de la aplicación](#).

Se dedica un capítulo a la [gestión de los idiomas](#) en los elementos del cuestionario.

3.1.6 Ayuda, menú

3.1.6.1 Ayuda

Acceso a esta ayuda.

3.1.6.2 Atajos de teclado

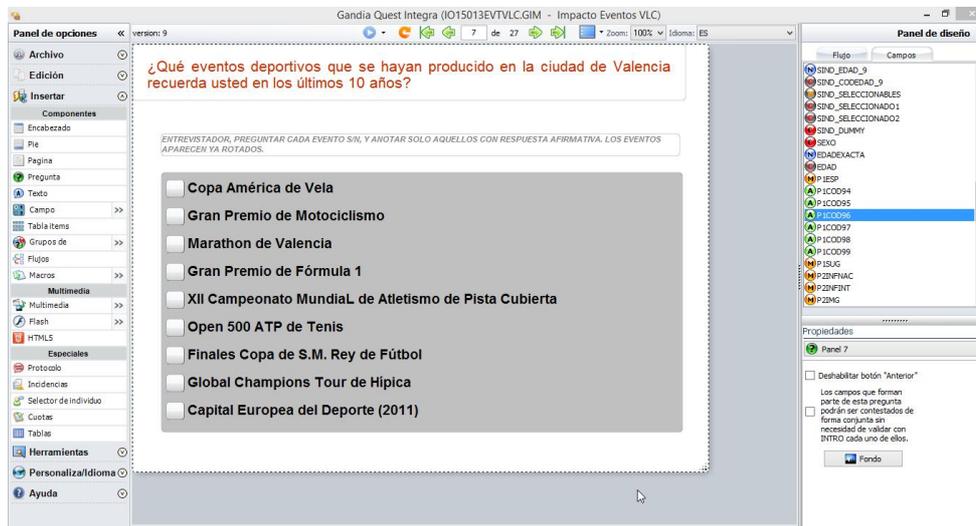
En el escritorio de diseño pueden ser utilizadas las siguientes combinaciones de teclado como atajo.

- ALT+Inicio, lleva a la primera página;
- ALT+Fin, lleva a la última página;
- ALT+Flecha derecha, avanza una página;
- ALT+Flecha izquierda, retrocede una página;
- ALT+P, muestra el listado de componentes de página actual con sus coordenadas y longitudes;

- ALT+O, muestra el listado de todo el cuestionario con sus coordenadas y longitudes;
- ALT+1 (o 2, o 3, ...), selecciona el componente en orden 1 (o 2 o 3 o 4... hasta 9) de la página actual; si el componente seleccionado es una tabla de ítems accede al gestor (sus propiedades);
- CTRL+B, busca una variable;
- CTRL+G, guarda el cuestionario;
- CTRL+S, sube el cuestionario a servidor;
- CTRL+D, descarga cuestionario de servidor;
- Con una pregunta seleccionada:
 - ALT+J, ajusta la pregunta, apilando los componentes a partir de la ubicación del primero;
- Con un componente de texto seleccionado:
 - ALT+T, muestra la condición para ocultar el texto;
 - ALT+C, muestra los estilos;
 - ALT+E, muestra el editor HTML;
 - ALT+R, accede a sus referencias;
- Con un componente campo/variable seleccionado/a:
 - ALT+R, muestra las propiedades de la variable seleccionada;
 - Si el elemento seleccionado es un texto, accede a sus referencias;
 - Si el elemento seleccionado es una variable, accede a sus propiedades;
 - Si el elemento seleccionado es una tabla de ítems, accede a sus propiedades;
 - ALT+D, muestra los códigos de la variable seleccionada;
 - ALT+F, muestra los filtros de la variable seleccionada;
 - ALT+S, muestra los saltos de la variable seleccionada;
 - ALT+T, muestra los controles de la variable seleccionada;
 - ALT+V, muestra los valores por defecto de la variable seleccionada;
 - ALT+X, muestra los textos auxiliares de la variable seleccionada;
- Con un componente tabla de ítems seleccionado:
 - ALT+R, muestra las propiedades del gestor;
 - ALT+1, muestra las propiedades del gestor;
- Se han añadido recientemente también los siguientes atajos para la creación de componentes visuales:
 - CTRL + MAY + P, insertar página detrás de la actualmente seleccionada;
 - CTRL + MAY + G, insertar pregunta detrás de la actualmente seleccionada;
 - CTRL + MAY + X, insertar texto detrás del componente actualmente seleccionado;
 - CTRL + MAY + C, insertar campo cerrado detrás del actualmente seleccionado;
 - CTRL + MAY + S, insertar campo semiabierto detrás del actualmente seleccionado;
 - CTRL + MAY + T, insertar tabla de ítems en pregunta vacía actualmente seleccionada; si la pregunta tiene algún componente, se crea una página nueva con la tabla de ítems;

3.2 Ventana de diseño

Cuando accedemos a Gandia Qüest, 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 y cada página es un lienzo sobre el que se ubican las preguntas o paneles.



La barra de navegación nos permite ir a una determinada página del cuestionario, lanzar la simulación y/o el refresco de una ventana del Cuestionario. El botón  de [simular](#) permite reproducir la entrevista diseñada de forma que se accede al test 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). Si así fuera, testar en modo online, en el servidor de Gandia Integra de la empresa o registrar esos campos en la simulación parcial. Junto a este botón, existe un desplegable que muestra las distintas simulaciones parciales guardadas.

Los botones a continuación ejercen funcionalidades básicas como:

-  recargar la página
-  Ir a inicio, final, página a página o página concreto.
-  Muestra la posibilidad de elegir entre el diseño clásico y el diseño mobile en la ventana de diseño.

- Zoom: Permite ajustar la ventana de diseño a un % de zoom. Validar el diseño siempre al 100%. Desde la versión 4.4.1629.3, el zoom con el que se guarda el diseño se recupera en la apertura del cuestionario de forma automática.
- Permite seleccionar en el diseño el idioma del mismo.

Además de esto, 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](#)

3.2.1 Componentes de una página

Diálogo que nos muestra todos los componentes de una página, permitiendo alterar la ubicación y longitud del elemento en la página. En la base de la ventana, se puede elegir mostrar sólo algunos de los componentes para ser más fácil la edición, así como ajustar el alto de los textos para leerlo completo. Desde este diálogo también puede modificarse el nombre del componente (variable, imagen, vídeo o sonido).

Información componentes página 7

| Línea | Tipo | Nombre | Posición X | Posición Y | Longitud X | Longitud Y | Texto |
|-------|------------|----------|------------|------------|------------|------------|---|
| 1 | —Pregunta— | Panel 7 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 2 | Etiqueta | Texto 10 | 0 | 0 | 96 | 13 | ¿Qué eventos deportivos que se hayan producido en la ciudad de Val... |
| 3 | Etiqueta | Texto 11 | 5 | 21 | 90 | 5 | entrevistador, preguntar cada evento S/N, y anotar solo aquellos con r... |
| 4 | Variable | P1SUG | 5 | 30 | 90 | 60 | Notoriedad sugerida de eventos |

Variables Textos Imágenes Video Sonidos Autoajustar alto de fila Aceptar Cancelar

Recordemos que tanto la ubicación como la longitud son medidas en términos relativos (porcentuales) para no tener que contabilizar píxeles.

3.2.2 Componentes de todo el cuestionario

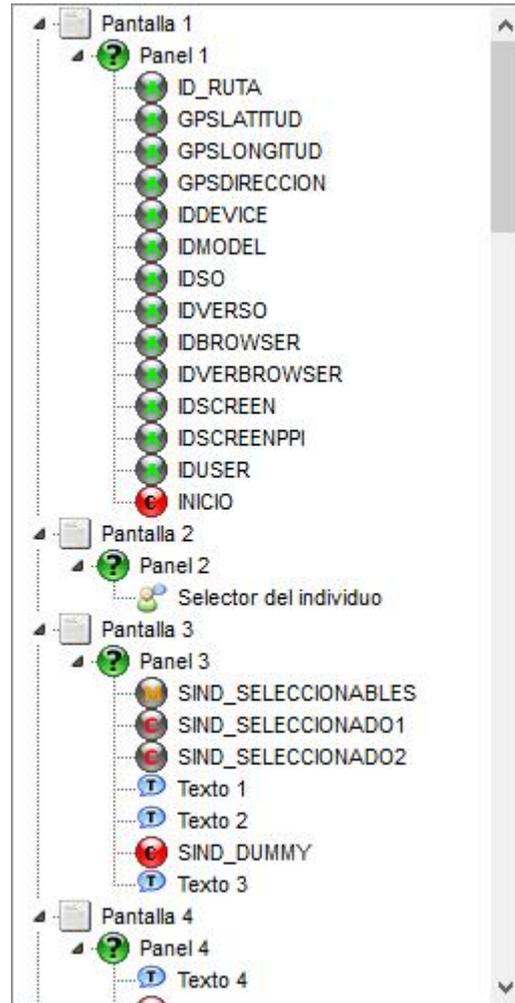
Idéntica explicación a los componentes de página, pero con los componentes de todo el cuestionario. Para una mejor vista, puede escogerse ver sólo un intervalo de páginas.

| Línea | Página | Tipo | Nombre | Posición X | Posición Y | Longitud X | Longitu... | Texto |
|-------|----------|----------------|--------------|------------|------------|------------|------------|---|
| 1 | Página 1 | ---Pregunta--- | Panel 1 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 2 | 1 | Variable | ID_RUTA | 30 | 35 | 40 | 30 | Identificador de ruta |
| 3 | 1 | Variable | GPSLATITUD | 30 | 35 | 40 | 30 | Latitud |
| 4 | 1 | Variable | GPSLONGITUD | 30 | 35 | 40 | 30 | Longitud |
| 5 | 1 | Variable | GPSDIRECCION | 30 | 35 | 40 | 30 | Dirección |
| 6 | 1 | Variable | IDDEVICE | 30 | 35 | 40 | 30 | Dispositivo |
| 7 | 1 | Variable | IDMODEL | 30 | 35 | 40 | 30 | Modelo |
| 8 | 1 | Variable | IDSO | 30 | 35 | 40 | 30 | Sistema Operativo |
| 9 | 1 | Variable | IDVERSO | 30 | 35 | 40 | 30 | Versión del SO |
| 10 | 1 | Variable | IDBROWSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Navegador |
| 11 | 1 | Variable | IDVERBROWSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Versión del navegador |
| 12 | 1 | Variable | IDSCREEN | 30 | 35 | 40 | 30 | Píxeles pantalla |
| 13 | 1 | Variable | IDSCREENPPI | 30 | 35 | 40 | 30 | Píxeles por pulgada |
| 14 | 1 | Variable | IDUSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Usuario |
| 15 | 1 | Variable | INICIO | 38 | 38 | 17 | 9 | |
| 16 | Página 2 | ---Pregunta--- | Panel 2 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 17 | Página 3 | ---Pregunta--- | Panel 3 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 18 | Página 4 | ---Pregunta--- | Panel 4 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 19 | 4 | Etiqueta | Texto 4 | 0 | 1 | 100 | 10 | ¿Cuál es el sexo del entrevistado? |
| 20 | 4 | Variable | SEXO | 4 | 17 | 89 | 9 | Sexo del entrevistado |
| 21 | Página 5 | ---Pregunta--- | Panel 5 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 22 | 5 | Etiqueta | Texto 5 | 0 | 1 | 100 | 10 | ¿Cuál es la edad del entrevistado? |
| 23 | 5 | Variable | EDAEXACTA | 37 | 17 | 20 | 4 | Edad exacta del entrevistado |
| 24 | 5 | Variable | EDAD | 30 | 50 | 90 | 20 | Edad del entrevistado (cuota) |
| 25 | 5 | Etiqueta | Texto 6 | 58 | 16 | 9 | 6 | #BOTONSIGUIENTE >[noimagen# |
| 26 | Página 6 | ---Pregunta--- | Panel 6 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 27 | 6 | Etiqueta | Texto 7 | 0 | 0 | 90 | 5 | ¿Qué eventos deportivos que se hayan producido en la ciudad d... |
| 28 | 6 | Etiqueta | Texto 8 | 5 | 21 | 90 | 5 | entrevistador, respuesta espontánea. anotar los otros en las cas... |
| 29 | 6 | Variable | P1ESP | 5 | 28 | 90 | 68 | Notoriedad espontánea de eventos |
| 30 | 6 | Variable | P1COD94 | 50 | 70 | 45 | 20 | P1 - (1) |
| 31 | 6 | Variable | P1COD95 | 0 | 75 | 45 | 20 | P1 - (2) |
| 32 | 6 | Variable | P1COD96 | 0 | 80 | 45 | 20 | P1 - (3) |
| 33 | 6 | Variable | P1COD97 | 0 | 85 | 45 | 20 | P1 - (4) |

Variables
 Textos
 Imágenes
 Video
 Sonidos
 Actualizar
 Autoajustar alto de fila

3.3 Panel de diseño

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: [árbol de componentes](#) y [listado de campos](#).





En el 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.



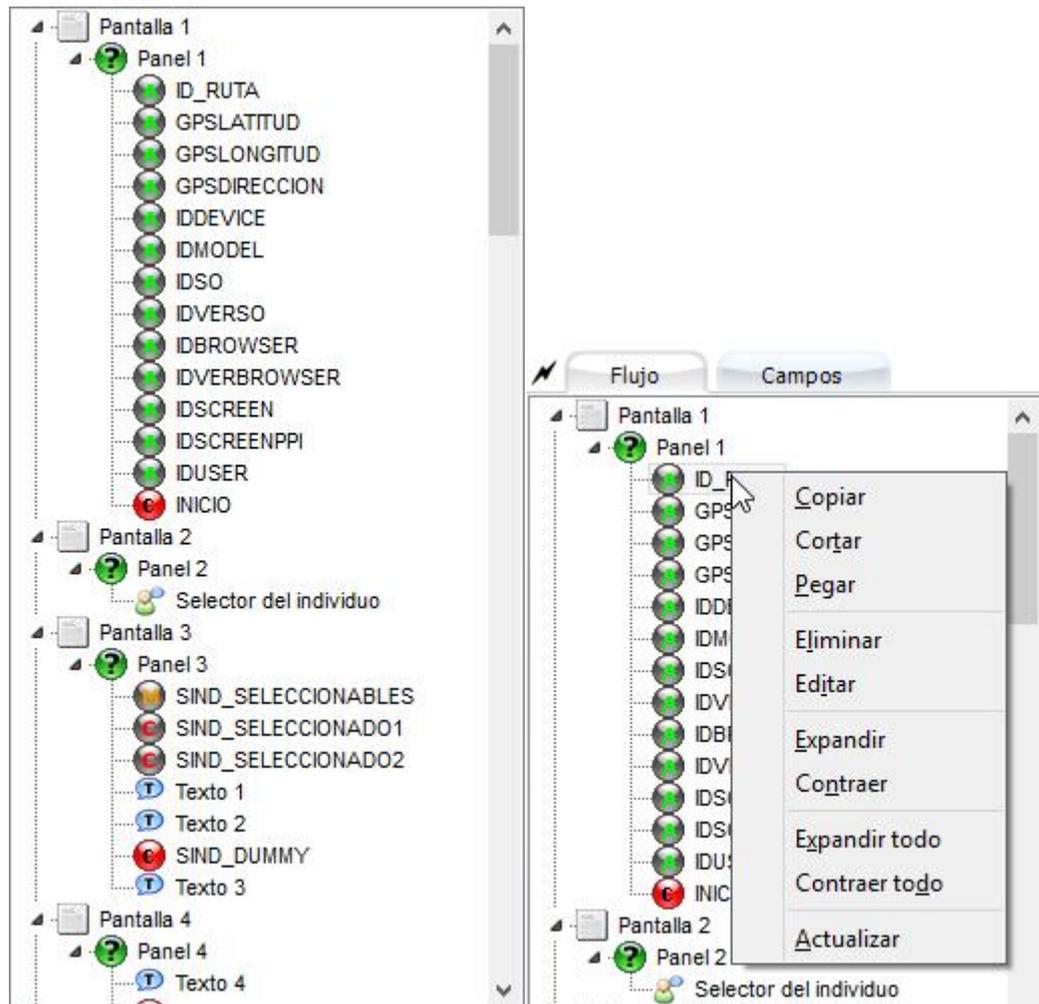
3.3.1 Flujo de elementos

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 componente 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.



3.3.2 Campos o variables

Al hacer clic sobre la pestaña campos del panel de vistas, el árbol pasa a ser una lista de campos de respuesta. El 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.

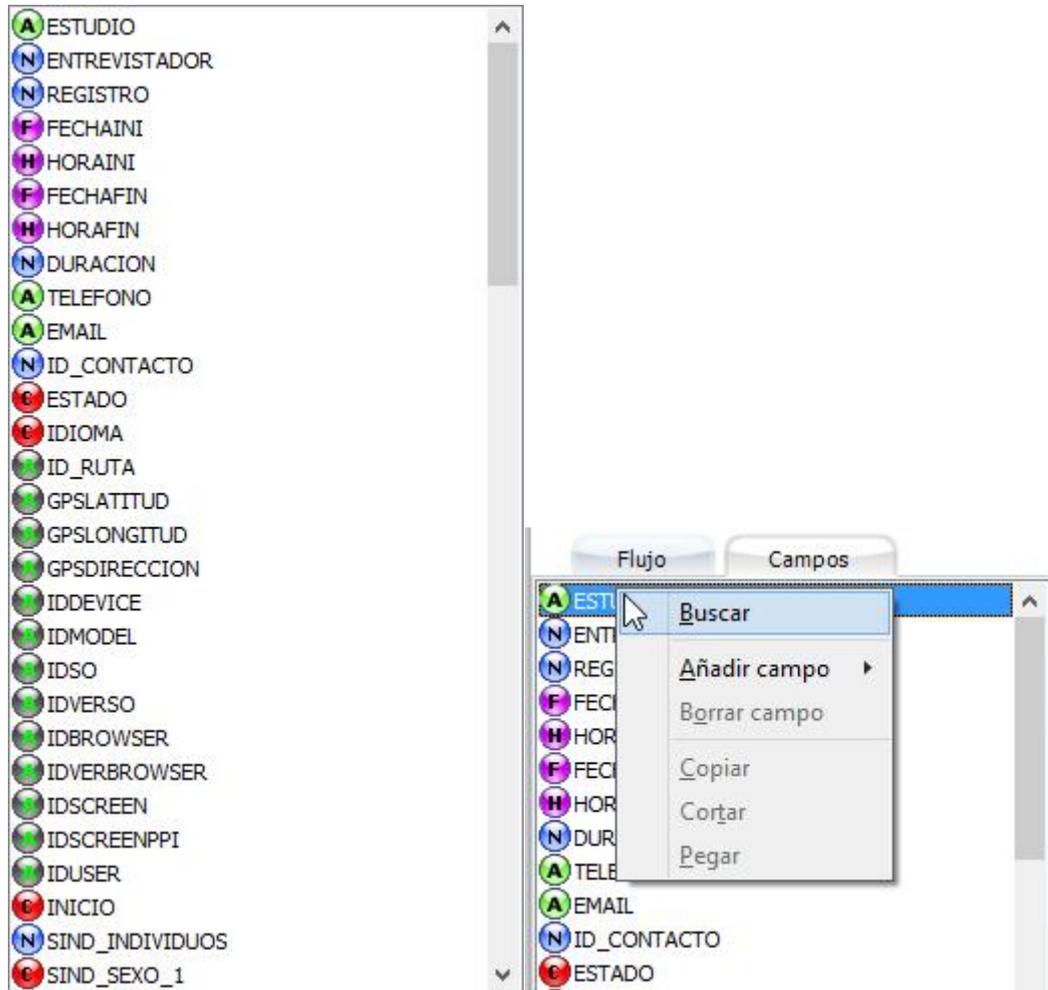
De igual forma que los componentes de visualización, los campos pueden ser copiados y pegados.

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 porta-papeles

- Cortar un campo al porta-papeles
- 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.



3.4 Panel de propiedades

Situado en la zona inferior derecha de la ventana del diseñador, se muestra diferente según el componente que está seleccionado en la ventana de diseño. Ver en cada componente sus propiedades de forma diferenciada.



- [Pregunta](#)
- [Texto](#)
- [Campo](#) de respuesta
- Elemento multimedia
 - [Imagen](#)
 - [Audio](#)
 - [Vídeo](#)

Propiedades de un cuestionario



4 Propiedades de un cuestionario

Cuando creamos un nuevo cuestionario, o cuando abrimos uno ya existente, debemos comprender lo que son las propiedades del cuestionario, porque de ellas devienen algunas de las características del mismo. Es posible que al lector le sea más práctico dar una rápida ojeada a este capítulo, para volver a él una vez visto el siguiente. Tratamos de forma separada esta sección por la importancia que tiene en un cuestionario.

Bajo este acceso (archivo, menú) encuadramos todas las propiedades que un cuestionario nuevo recibe por defecto al crearse. Estos valores se asignan según lo que hayamos definido en [Opciones](#) que muestra las mismas propiedades más pestañas que allí se verán documentadas y que están relacionadas con los idiomas del cuestionario. Así, aspectos como los estilos (que viene a sustituir a las propiedades de fuente de la versión 3.4), tamaños de ventana o colores son reflejados en estas opciones. Veamos estas pestañas una a una.

- [Descriptivos](#)
- [Cuestionario](#)
- [Pregunta](#)
- [Campo](#)
- [Tablas de items](#)
- [Estilos](#)
- [Textos de la aplicación](#)
- [Páginas](#)
- [Incidencias](#)
- [Observaciones](#)
- [CSS, personalizando nuestro estilo](#)
- [Ficheros externos](#)
- [Campos ID](#)
- [Palabras prohibidas](#)

4.1 Cuestionario

La pestaña denominada cuestionario permite modificar además de la descripción (nombre) del cuestionario y el código del cuestionario diferentes aspectos del mismo.

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59

Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

Tamaño en pixels de la ventana (horizontal): 1024

Tamaño en pixels de la ventana (vertical): 600

cuerpo. Total: 720 = 600 + 70 (Encabezado) + 50 (Pie)

Fondo del cuestionario

Color: Imagen: Estilo:

Imprimir páginas separadas

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

Visualización de la entrevista

Tipo de visualización

Estándar | Mobile | RWD

Ajustar

Ajustar

Centrar

Resolución: Resolución actual de este monitor

Transición: Ninguna

Estilo pantallas: iPhone

Visualizar siempre antes de simular

Ocultar barra de navegación

Aceptar Cancelar

4.1.1 Descriptivo

Con descriptivo, nos referimos no a una pestaña específica de propiedades, sino a la cabecera de la pestaña denominada Cuestionario.

Bajo este epígrafe encontramos:

- El nombre del cuestionario, que 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 entre 4 y 20 caracteres que identifica el cuestionario y da nombre a la carpeta en la que se almacena el mismo. Siempre serán mayúsculas.
- De forma complementaria aparecen la versión del cuestionario (cada guardado del cuestionario genera una nueva versión del mismo).

- 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.

Una vez creado el cuestionario, aparece de la siguiente forma:

4.1.2 Estructura

Tamaño en píxeles de la ventana (horizontal)

Píxeles recomendados para diseño. Esta cifra nos garantiza el número de píxeles que ocupa el cuestionario sin necesidad de ser escalado para ser representado en diferentes dispositivos.

Tamaño en píxeles de la ventana (vertical)

Píxeles recomendados para diseño. Esta cifra nos garantiza el número de píxeles que ocupa el cuestionario sin necesidad de ser escalado para ser representado en diferentes dispositivos. A diferencia de versiones anteriores, esta cifra es sólo orientadora, y puede ser saltada en una página concreta del cuestionario diseñando a un porcentaje de ocupación mayor del 100%. Se muestran también el tamaño del encabezado y el del pie.

Tamaño en píxeles de la ventana (horizontal)
 Tamaño en píxeles de la ventana (vertical) cuerpo. **Total: 1280** = 1180 + 50 (encabezado) + 50 (pie)

4.1.3 Fondo de cuestionario

Color que se vería detrás de la ventana de diseño o imagen que se presentará como fondo. Puede ser un color, una imagen o un estilo de CSS.

4.1.4 Tipo de visualización

Visualización

El aspecto que toma un cuestionario es fundamental a la hora de poder responder correctamente una entrevista. El paso del tiempo y la evolución del lenguaje HTML, nos lleva a que existan tres formas de visualización de un cuestionario:

- Estándar (es el utilizado por Gandia CatiNet por defecto), aplica los valores directamente, pudiendo aplicar zoom pero no ajustando.

- Mobile (es el utilizado por Gandia MobiNet por defecto) que escala al tamaño de la pantalla ajustando el ancho y alto de forma proporcional.
- *Responsive web design* (RWD) (**debería ser el que se utilizara en Gandia CawiNet por defecto**, pero es una elección que se puede tomar en el estudio).

(*) Se trabaja continuamente en adaptar a HTML5 la visualización de Gandia CatiNet y Gandia MobiNet.

Para cada una de estas visualizaciones, el aspecto de diseño debe ser uniformado y en algunas veces hasta modificada la apariencia para que se puede mostrar con un aspecto actual.

Estilo Estándar

Los componentes de la entrevista se muestran tal como han sido diseñados utilizando elementos de HTML5, pero adaptados al formato establecido.

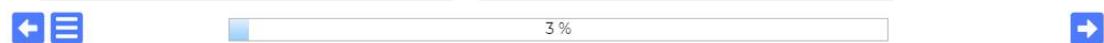
 Simulación

Buenos días/tardes: Somos un equipo de estudiantes de Marketing que está realizando una investigación sobre la actividad del Comercio Justo.

Le quedaríamos profundamente agradecidos si quisiera participar en el proceso de obtención de información en esta investigación contestando a las siguientes preguntas.

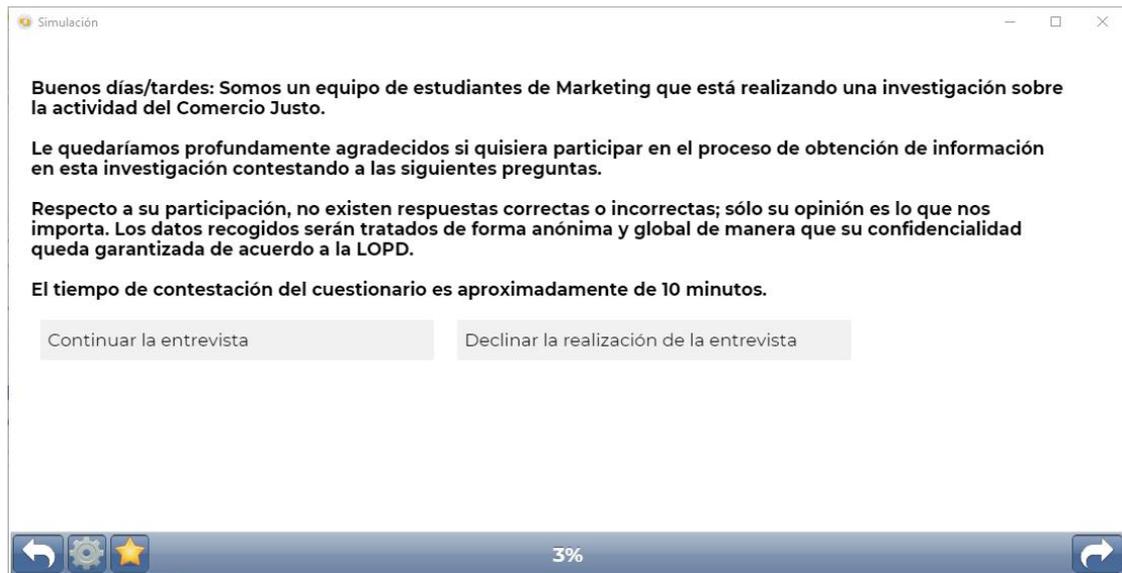
Respecto a su participación, no existen respuestas correctas o incorrectas; sólo su opinión es lo que nos importa. Los datos recogidos serán tratados de forma anónima y global de manera que su confidencialidad queda garantizada de acuerdo a la LOPD.

El tiempo de contestación del cuestionario es aproximadamente de 10 minutos.



Estilo Mobile

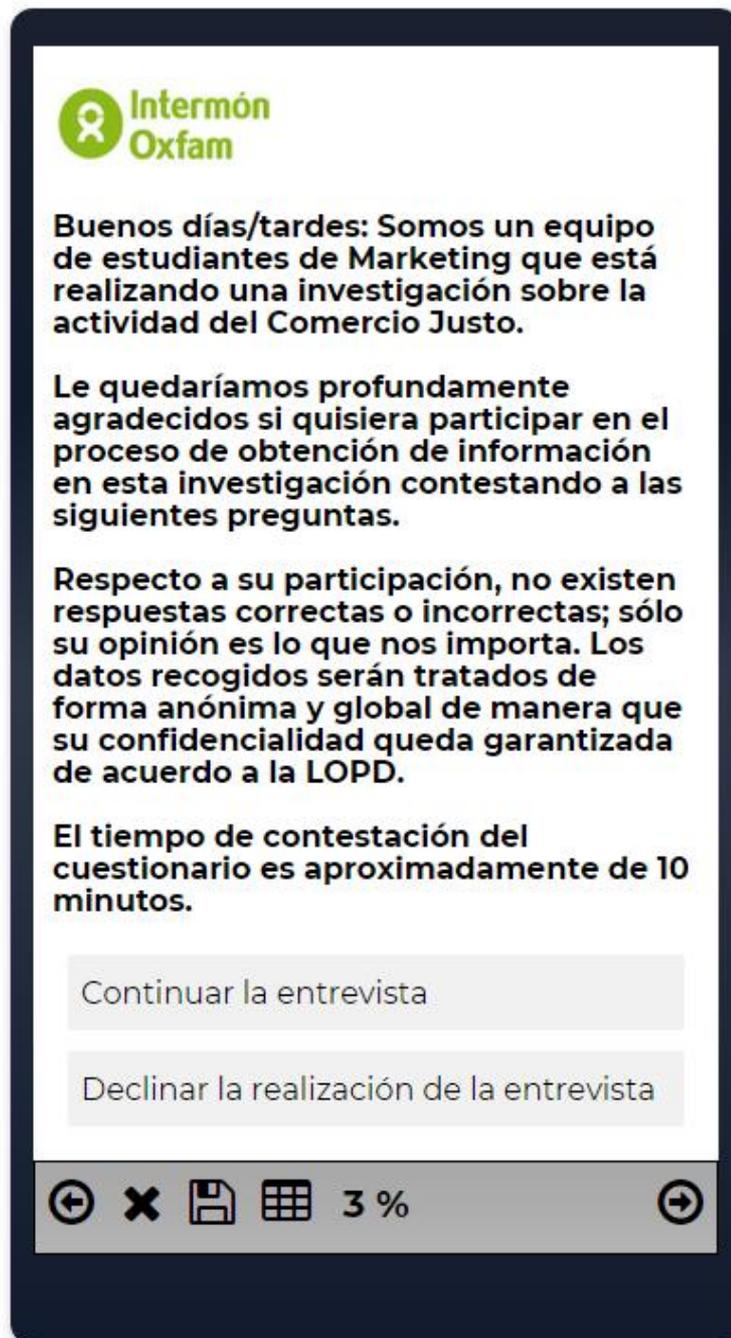
Los componentes de la entrevista se muestran tal como han sido diseñados pero utilizando elementos de HTML5 para móviles. La diferencia fundamental estriba en como se muestran las listas (combos) y los radio o checks de las variables codificadas. Su tamaño es mayor porque se supone que el puntero sería el dedo en lugar del ratón.



Estilo RWD

Los componentes de la entrevista se muestra sin tener en cuenta el diseño, Se muestra en vertical en el orden que marca el flujo del cuestionario. y en vertical. Este es el formato en el que debería verse en cualquier dispositivo y en cualquier pantalla.

Simulación



Intermón Oxfam

Buenos días/tardes: Somos un equipo de estudiantes de Marketing que está realizando una investigación sobre la actividad del Comercio Justo.

Le quedaríamos profundamente agradecidos si quisiera participar en el proceso de obtención de información en esta investigación contestando a las siguientes preguntas.

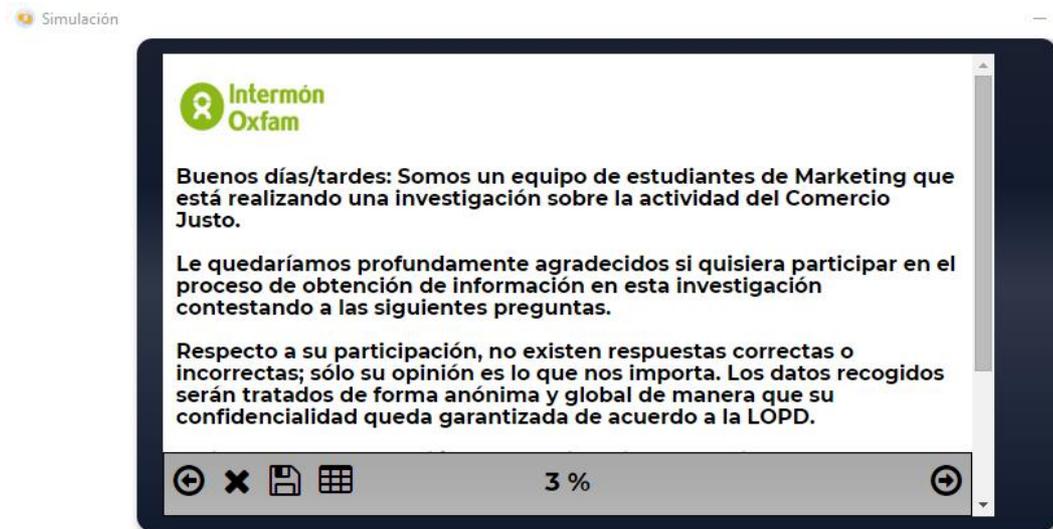
Respecto a su participación, no existen respuestas correctas o incorrectas; sólo su opinión es lo que nos importa. Los datos recogidos serán tratados de forma anónima y global de manera que su confidencialidad queda garantizada de acuerdo a la LOPD.

El tiempo de contestación del cuestionario es aproximadamente de 10 minutos.

Continuar la entrevista

Declinar la realización de la entrevista

← × 📁 📅 3% →



Atención a elementos que pudieran no caber por definición en el elemento. Una tabla de items de 10 columnas no ajustaría de ningún modo en una pantalla extremadamente pequeña.

4.1.5 Impresión del cuestionario (Microsoft Word)

Imprimir páginas separadas

Al imprimir el cuestionario en Microsoft Word, se generan tantas páginas como en el diseño electrónico. Cada página del documento contiene todos los elementos que en una página de cuestionario electrónico hay.

Plantilla

Plantilla de 1 columna (cuestionario0) o de 2 columnas (cuestionario1) para imprimir el cuestionario en Microsoft Word. El usuario puede generarse plantillas propias. Todos los archivos *.dot en la carpeta del programa serán listados. Los estilos a modificar pueden ser consultados al soporte técnico de TESI, SL.

4.1.6 Posición nueva página

Se dispone de la posibilidad de que la creación de la nueva página se realice al final del cuestionario y/o detrás de la página en la que actualmente esté situado el diseño.

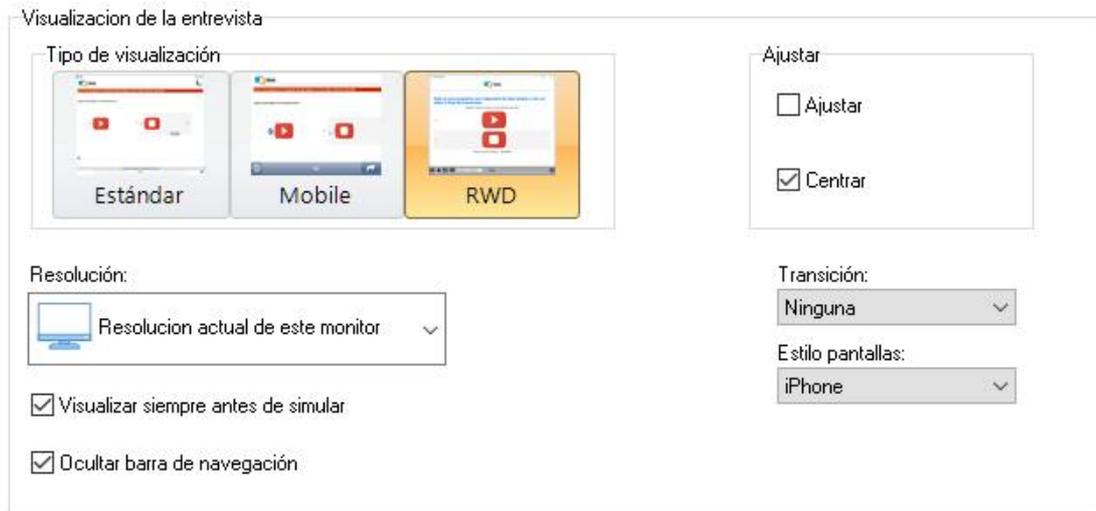
Posición nueva página

Al final

A continuación de la actual

4.1.7 Visualización de la entrevista

Conjunto de propiedades que afectan a la simulación del cuestionario (test para probar el diseño) y ver como se ajustaría el diseño a diferentes pantallas. En este diálogo se puede decidir el tipo de [visualización](#), el [ajuste](#), la [resolución](#) de la simulación y si hay [transiciones](#). Por último, el [estilo de pantallas](#) y la decisión de no mostrar más este diálogo, hasta que se active nuevamente en las propiedades.



Si la casilla de *visualizar antes de simular* esta casilla está chequeada, se muestra un diálogo para decidir la forma de visualización antes de cada simulación.

4.1.8 Resolución

Diferentes formatos estándar respecto a PC'S, smartphones y/o tabletas. Se dispone de una resolución personalizada para el tipo de dispositivo habitual del cliente. Resolución a la que se quiere mostrar el cuestionario. Esto nos permitiría probar las diferentes formas en que se vería el cuestionario.



4.1.9 Ajustar

En el estilo Mobile, elementos de ajuste de la entrevista a la pantalla del dispositivo en el que se está reproduciendo. Existen tres tipos de ajuste:

- Escala XY, se escala cada uno de los componentes de la pantalla a la referencia que la pantalla proporcione, de forma independiente para X y para Y. Esto puede provocar un efecto distorsionador en el diseño si el ratio de XY difiere ostensiblemente del ratio de diseño.
- Mantener ratio, se escala cada uno de los componentes de la pantalla a la referencia que la pantalla proporcione, al mismo factor de forma que se vería la pantalla completa en la pantalla del dispositivo, por tanto, al menor de los valores.
- Ajuste a diseño, se mantiene el diseño original ajustando a la pantalla del dispositivo por porcentajes. este es el método que puede optimizar mejor el diseño del cuestionario original y debería ser el que se utilizara en estudios auto administrados donde el entrevistado no debiera decidir sobre el aspecto de su cuestionario.

4.1.10 Transición

En el modo Mobile, forma en que las páginas del cuestionario en entrevista transitan de una a otra.

4.1.11 Estilo pantallas

En el modo Mobile, estilo en el que se van a mostrar los elementos del cuestionario:

- iPhone,
- iPad,
- Android y
- Custom (defecto).

4.1.12 Otros elementos

4.1.12.1 Marcado de estudio con rutas



Esta opción solo es funcional en modo CAPI (Gandia MobiNet).

Una de las novedades que presenta la realización del trabajo de campo en Gandia MobiNet es la presencia de la entidad que vamos a llamar rutas. Una ruta (o módulo) queda definida(o) por un conjunto de distritos y/o secciones censales que el entrevistador tiene delimitadas para hacer su trabajo de campo. Aunque esta parte del trabajo de gestión de las rutas y definición de las mismas pertenecen al ámbito de Gandia Integra, sí debemos conocer desde el principio que el estudio va a trabajar con rutas para realizar un "check" en la casilla correspondiente de las propiedades del estudio / cuestionario.

Las implicaciones a nivel de diseño son la creación de una variable denominada **ID_RUTA** tras la variable IDIOMA, donde se escribirá el valor identificador único de la ruta. Esta variable será de tipo alfanumérico y no puede ser eliminada.

Aconsejamos una lectura del epígrafe correspondiente en el manual de Gandia Integra, para conocer las repercusiones en el modo de funcionamiento de la parte de entrevistas y/o gestión de las mismas.

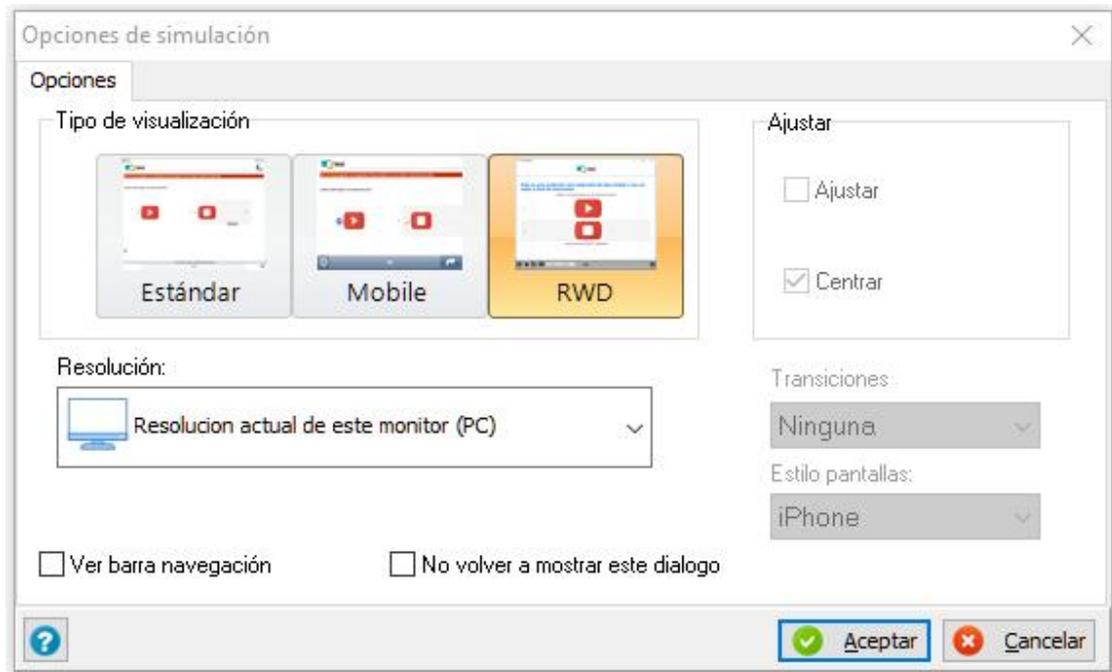
4.1.12.2 Envío de e-mails

 Esta opción solo es funcional en modo CAWI (Gandia CawiNet).

Esta casilla indica que a lo largo de la entrevista se hará uso de la posibilidad de enviar e-mails. Dado que esto obliga a que el sistema de envíos de e-mails en Gandia Integra esté configurado, de esta forma se advierte de ese uso.

4.1.12.3 Visualizar antes de simular

Si está señalada la casilla, cuando iniciamos la simulación de la entrevista de tipo completo o parcial, nos muestra las opciones que determinan como se realizará ese test. Cualquier cambio realizado, queda almacenado para el próximo test, pero no queda grabado en las propiedades de cuestionario.

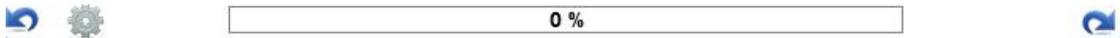


4.1.12.4 Ocultar barra de navegación

Casilla de verificación que si está activada, implica que la barra de navegación tradicional no se publica junto al cuestionario. La barra de navegación tradicional es la siguiente si el cuestionario es ejecutado en un navegador HTML5:



o la siguiente si el cuestionario es administrado por un navegador no HTML5:



o también en modalidad RWD ...



Estas barras de navegación pueden ser sustituidas por una barra creada a partir de los [botones de acción](#) y los [CSS](#) que acompañan.



4.2 Pregunta

Las opciones de pregunta incluyen el color con el que se muestra el fondo de la pregunta cuando está activa y cuando está inactiva.

El color de inactiva, solo será posible apreciarlo cuando haya más de una pregunta en una misma pantalla. Además, complementamos con el % de ocupación de la pantalla de diseño por la pregunta.

El estándar es el 100% pero si algún usuario quisiera diseñar a dos preguntas por página, podría poner el 50%. Esto sólo sería posible en el modo RWD y debemos indicar que la tendencia actual de los navegadores es al apilamiento de los componentes en vertical, sistema que garantiza la representatividad correcta del componente en el dispositivo.

Por otro lado, se incluye también la posibilidad de hacer que la pregunta sea transparente, por lo que se vería el fondo del cuestionario. Esta propiedad puede ser combinada con la misma propiedad de los campos de respuesta.

4.3 Campo

Las propiedades de los campos, se utilizan cada vez que creamos un campo nuevo. Es por ello que según el [tipo de campo](#), se le puede dar un formato diferente. No se incluyen las variables de tipo fecha y hora que tienen un tratamiento especial.

A cada variable se le debe definir:

- Método de visualización
- Posibilidad de mostrar el texto extra de la variable junto a la pregunta.
- Posibilidad de alternar o no los colores para una mejor vista.
- Coordenadas relativas de posicionamiento inicial del campo cerrado y del campo semiabierto en la pantalla. Estos valores pueden ser modificados posteriormente para cada uno de los campos en el cuestionario.
- Estilo a utilizar por los campos de respuesta en el cuestionario.

- Color del campo cuando el flujo del cuestionario alcanza su posición.

De forma general,

- Se añade la posibilidad de elegir un estilo para el texto del campo de respuesta.
- Se añade la posibilidad de seleccionar las imágenes de los botones para las variables de respuesta simple, casillas de verificación para las variables múltiples y botones desde la hoja de estilos [CSS](#).
- En modo Mobile y Estándar existe la posibilidad de utilizar tres tamaños en el botón tipo radio o check: pequeño, mediano y grande, elegibles desde la lista desplegable.
- Del mismo modo, se añade la posibilidad de definir un estilo propio para el slider básico.

Los estilos a seleccionar, pueden ser básicos (creados en la pestaña de [Estilos](#)) o estilos más elaborados creados en librerías CSS que se pueden incorporar al estudio.

4.4 Tablas de ítems

Del mismo modo, en las tablas de ítems se puede seleccionar el tipo de texto que se utilizará en cada una de las tres partes que la componen:

- Pregunta
- Pie
- Columnas
- Filas
- Títulos de las subtablas

En cada una de ellas se puede elegir el estilo a utilizar.

También, para ofrecer una mejor visualización al entrevistador o entrevistado se incorpora el color del interlineado, al igual que el espaciado entre filas y la posibilidad de eliminar la alternancia de colores (desactivar el color) para una mejor vista del listado de filas.

Propiedades del cuestionario

Nombre: Impacto Eventos VLC

Código: IO15013EVT/LC

Versión 10

Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario Pregunta Campo Tablas de ítems Estilos Textos aplicación Páginas Incidencias Observaciones CSS Ficheros externos

| | Componente | Estilo |
|---|-------------------|--------------------------|
| 1 | Pregunta | _Preguntatablaitems |
| 2 | Pie | _Preguntatablaitems |
| 3 | Columnas | _Columnastablaitems |
| 4 | Filas | _Filastablaitems |
| 5 | Títulos Subtablas | _Títulossubtablasdeítems |

Interlineado

Color:

Espacio: 10

Desactivar color

Aceptar Cancelar

4.5 Estilos

Sobre versiones anteriores, esta página cambia tanto en su diseño como en su vista y su ejecución. Los estilos de Gandia Integra pasan a ser estilos de CSS, aunque no editables. El usuario tiene la posibilidad de crear nuevos estilos y clases en la CSS particular que puede incorporar al cuestionario, aunque se puede seguir utilizando la edición de estilos en la etiqueta <style> como en versiones anteriores. En la actualidad, pueden ser creados tantos estilos como se desee y pueden ser guardados en las denominadas plantillas. Una plantilla es una colección de estilos que se ponen disponibles para un cuestionario.

Estos estilos pueden ser creados , editados  y eliminados . Al editar y aceptar el estilo se aplica (excepto las coordenadas X,Y y las longitudes X,Y) a todos los componentes del cuestionario que lo tengan. Los estilos que se cargan desde el inicio en un cuestionario nuevo son los que están diseñados en las [opciones de sistema](#).

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

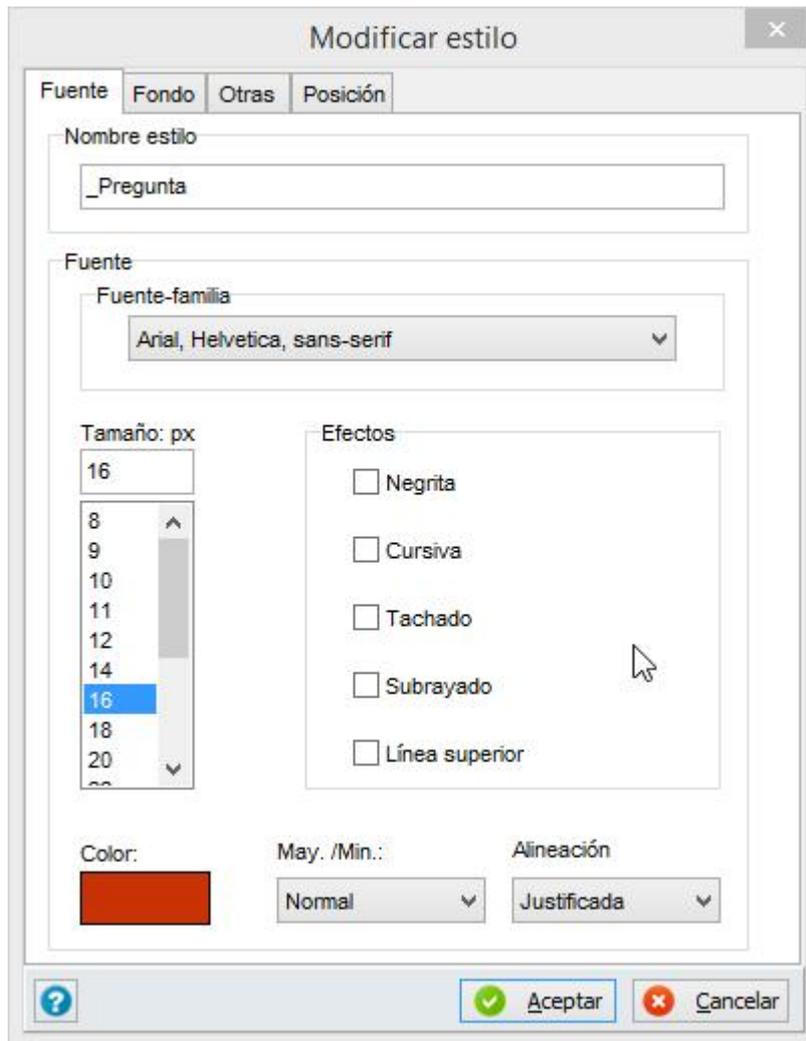
Versión 59 Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

| | Nombre | Fuente | Tamaño | Color | Estilo | CSS |
|----|---------------------|------------------------------|--------|-------|---------|---|
| 1 | Texto_principal_10 | Arial, Helvetica, sans-serif | 10 | | |  |
| 2 | Texto_principal_12 | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | |  |
| 3 | Texto_principal_14 | Arial, Helvetica, sans-serif | 14 | | Negrita |  |
| 4 | Texto_principal_16 | Arial, Helvetica, sans-serif | 14 | | |  |
| 5 | Texto_principal_18 | Arial, Helvetica, sans-serif | 18 | | |  |
| 6 | Texto_secundario_10 | Arial, Helvetica, sans-serif | 10 | | Cursiva |  |
| 7 | Texto_secundario_12 | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | Cursiva |  |
| 8 | Texto_secundario_14 | Arial, Helvetica, sans-serif | 14 | | Cursiva |  |
| 9 | Texto_secundario_16 | Arial, Helvetica, sans-serif | 16 | | Cursiva |  |
| 10 | Texto_secundario_18 | Arial, Helvetica, sans-serif | 18 | | Cursiva |  |
| 11 | Respuestas_10 | Arial, Helvetica, sans-serif | 10 | | |  |
| 12 | Respuestas_12 | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | |  |
| 13 | Respuestas_14 | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | Negrita |  |
| 14 | Respuestas_16 | Arial, Helvetica, sans-serif | 16 | | Negrita |  |
| 15 | Respuestas_18 | Arial, Helvetica, sans-serif | 18 | | |  |
| 16 | Columnas_10 | Arial, Helvetica, sans-serif | 10 | | Negrita |  |
| 17 | Columnas_12 | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | |  |
| 18 | Columnas_14 | Arial, Helvetica, sans-serif | 14 | | |  |
| 19 | Columnas_16 | Arial, Helvetica, sans-serif | 16 | | |  |
| 20 | Columnas_18 | Arial, Helvetica, sans-serif | 18 | | |  |
| 21 | Objetivo | Arial, Helvetica, sans-serif | 8 | | |  |
| 22 | Aviso | Arial, Helvetica, sans-serif | 12 | | Negrita |  |

   Aceptar Cancelar

En las siguientes páginas se muestran las diferentes posibilidades que dispone un estilo. No todas se muestran en pantalla, porque depende de donde se represente el componente para poder ser aplicado el estilo o no.



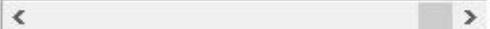
Modificar estilo

Fuente Fondo Otras Posición

Color de fondo

Activar

Color: 

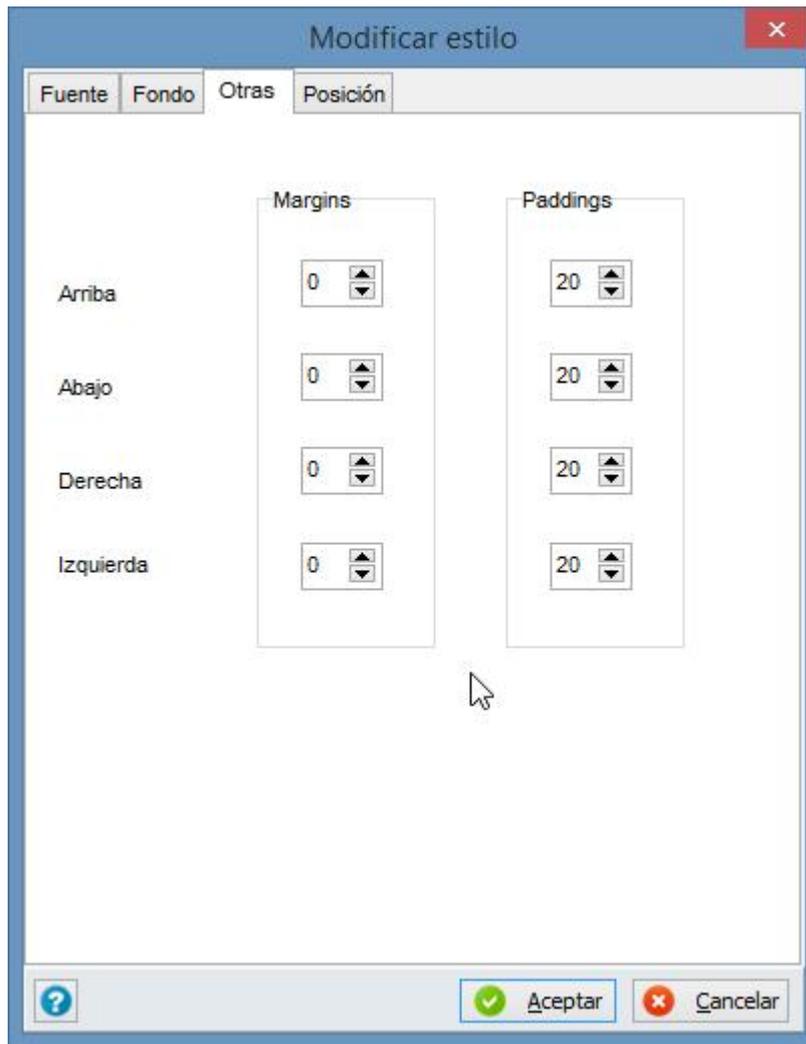
Opacidad: <  > 1

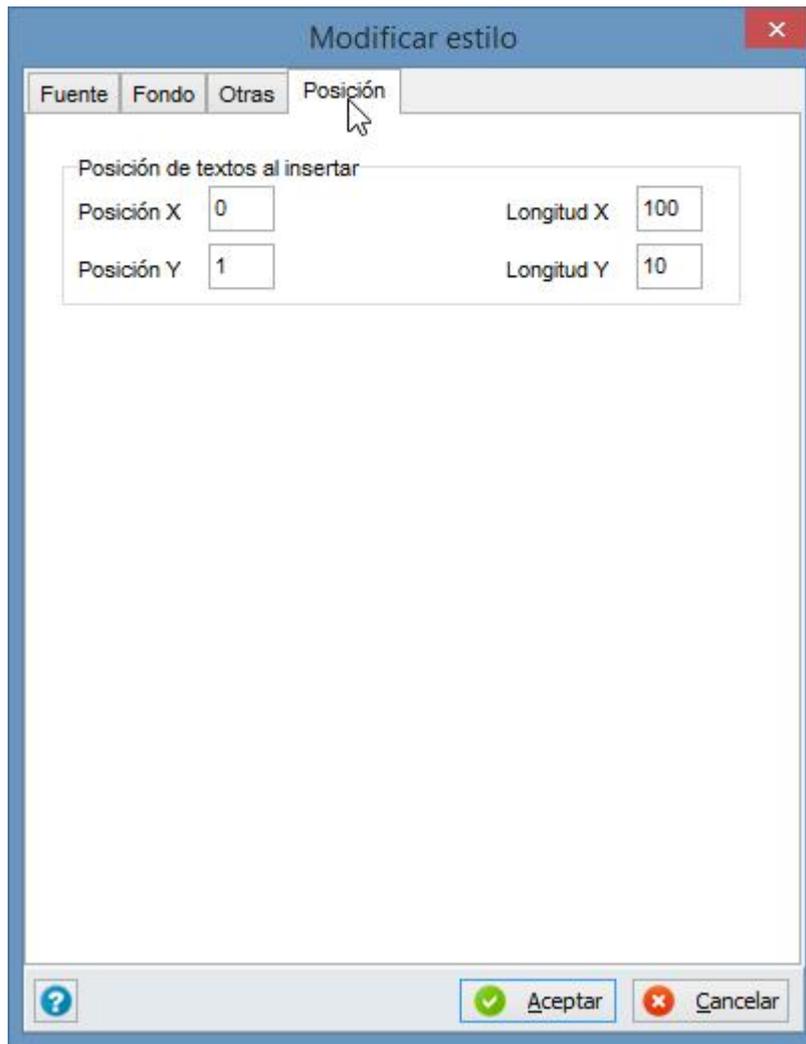
Bordes

Aplicar el mismo estilo a todos los bordes

| | Estilo | Grosor (px) | Color |
|-----------|-----------|-------------|--|
| Arriba | Sin borde | 1 |  |
| Abajo | Sin borde | 1 |  |
| Derecha | Sin borde | 1 |  |
| Izquierda | Sin borde | 1 |  |

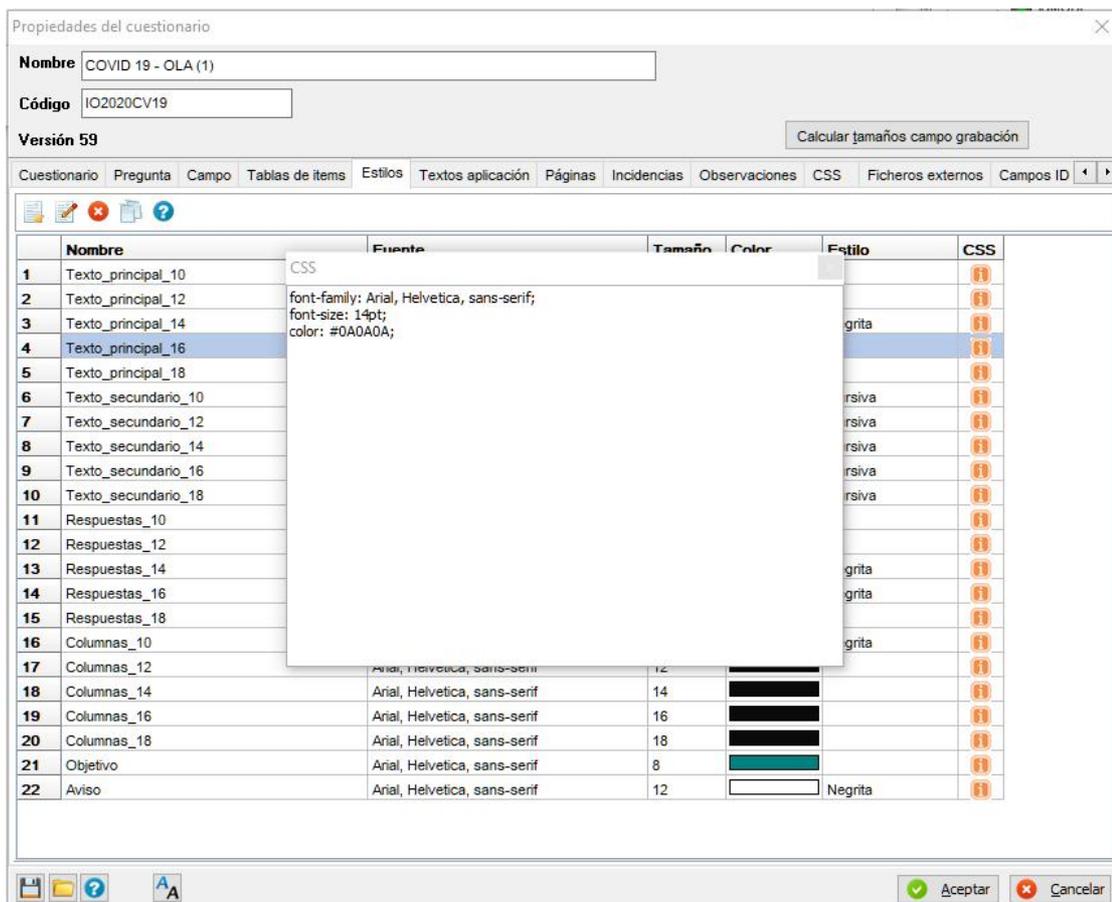
? Aceptar Cancelar





Toda esta información puede ser guardada en lo que denominamos [plantillas](#).

Se puede observar que cada estilo tiene en la rejilla un icono como éste  que permite visualizar el estilo CSS asociado con el estilo Gandia Integra. Puede servir para aprender a trabajar con estilos [CSS](#), aunque si no te ves muy capaz, puedes contratar los servicios de TESI para diseñar hojas de estilo completas y/o estilos concretos bajo presupuesto.



4.6 Textos de la aplicación

Bajo la denominación de **textos de la aplicación** incluimos todas aquellas frases y ayudas que en un momento determinado de la administración de la entrevista pudieran mostrarse al entrevistador y/o al entrevistado, figura en la que estos textos adquieren mayor relevancia.

Estos textos de la aplicación, los podemos localizar en las [opciones](#) de sistema y seleccionarlos en el momento que damos de alta el cuestionario y/o añadimos un idioma. La aplicación lleva cargados una serie de idiomas, que son fijos pero brinda la posibilidad de crear idiomas nuevos como copia de los existentes o como nuevos totalmente.

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59 Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

| | |
|----|---|
| | es (Idioma por defecto) |
| 1 | Aceptar |
| 2 | Ajustar |
| 3 | Aplazar |
| 4 | Atrás |
| 5 | Ayuda de la pregunta |
| 6 | Ayuda general |
| 7 | Buscar... |
| 8 | Cancelar |
| 9 | Capturar |
| 10 | Centrar |
| 11 | Comienza por |
| 12 | Contiene |
| 13 | Continuar |
| 14 | Control |
| 15 | Corregir |
| 16 | La respuesta introducida en la pregunta es incorrecta o no tiene formato de fecha válido (dd/mm/aaaa o dd-mm-aaaa). |
| 17 | La respuesta introducida en la pregunta es incorrecta o no tiene formato de hora válido (hh:mm:ss). |
| 18 | El valor en la pregunta es incorrecto. |
| 19 | El valor supera el tamaño del campo. |
| 20 | Entrevista |
| 21 | Error |
| 22 | Es igual |
| 23 | Grabar audio |
| 24 | Cuestionario |

Guardar | ? | A A

✓ Aceptar ✗ Cancelar

Por ejemplo, imaginemos que un cuestionario va dirigido a menores de 16 años, y deseamos que los mensajes de la aplicación tengan un tono más informal. Añadiríamos un nuevo idioma (del usuario) y lo haríamos como copia del ESPAÑOL. Posteriormente, modificaríamos este nuevo idioma, dando ese tono más informal.

4.7 Páginas

Las [páginas especiales](#) (antes definidas en Gandia Integra) son aquellos textos que se muestran a los entrevistados ante una acción finalista de la entrevista: cuando se alcanza la muestra, cuando no se puede acceder a la entrevista, etc.

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59 Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | **Páginas** | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

| | | es (Idioma por defecto) |
|---|--|---|
| 1 | Instrucciones iniciales. Se pueden utilizar los tokens: INICIAR, CUOTAS, ESTUDIO, BOTONIDIOMAS. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CawNet. | Siga las instrucciones siguientes para contestar el cuestionario: 1) Utilice los botones con las flechas en la parte inferior de la ventana para avanzar entre las páginas del cuestionario. 2) La entrevista no se considerará finalizada hasta que haga clic en el botón siguiente de la última página. Su enlace para iniciar la entrevista es #INICIAR# |
| 2 | Cuota superada. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, PRINTTOTAL, MOSTRARPRINT. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CatiNet, CawNet, MobiNet. | <div style="text-align: center; padding: 50px;"> <hr />Muchas gracias por tu intento de participación. Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados máximo que permita el estudio. Hasta Febrero de 2021 no volverá a estar abierto el estudio en una segunda oleada de entrevistas. (c) InvestigaOnline.com </div> |
| 3 | Agradecimiento. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, PRINTTOTAL, MOSTRARPRINT. Los módulos en los que se utiliza esta página son: CatiNet, CawNet, MobiNet. | <div style="text-align: center;">La entrevista ha finalizado. Muchas gracias por tu participación.</div> |
| 4 | Anulación de entrevista. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, INPUTEMAIL, INPUTNOMBRE, SEND, SENDTOTAL, PRINT, | <div style="text-align: center;">La entrevista ha sido cancelada. Esperamos tu participación en una nueva ocasión.</div> |






 Aceptar
  Cancelar

Estos textos pueden ser modificados y traducidos desde la opción de menú [Páginas](#) en Idioma > Traducción > Páginas. En la primera columna tienes el significado o situación de uso de cada página y además los tokens o palabras clave que se pueden utilizar en el sistema. Estos tokens serán sustituidos por una funcionalidad especial.

4.7.1 TOKENS en las páginas de sistema

- ANTERIOR, permite volver a la página final del cuestionario para editar datos de la entrevista antes de cerrar la misma.
- BOTONCONTINUAR, permite iniciar la entrevista tra haber introducido el valor que se solicita.
- BOTONIDIOMAS, muestra el selector de idiomas del cuestionario
- CUOTAS, muestra la situación de cuotas actual.
- ELINK, imprime el enlace de la entrevista con el identificador calculado por el sistema en la página de acceso.
- ELINKRWD, , imprime el enlace de la entrevista con el identificador calculado por el sistema en la página de acceso.
- ESTUDIO, imprime la descripción del estudio.
- FINALIZAR, finaliza la entrevista impidiendo el acceso a la misma.
- GUARDAR, aplaza la entrevista permitiendo el acceso a la misma desde el enlace o la URL que se lanzó.
- INICIAR, inicia la entrevista.
- INPUTCONTINUAR, introduce un botón de continuar.
- INPUTEMAIL, solicita un email para continuar.
- INPUTNOMBRE, solicita un nombre par continuar.
- LOGIN, solicita un login para iniciar la entrevista. Este login se valida contra un campo de la tabla auxiliar.
- NUMCLAVE, entrega una cadena alfanumérica que sirve como ID o TICKET para acceder a la entrevista tantas veces como se quiera hasta su finalización.
- PASSWORD, solicita un password para iniciar la entrevista. Este login se valida contra un campo de la tabla auxiliar.
- PRINT, imprime los datos de la entrevista.
- PRINTTOTAL, imprime los datos de la entrevista, incluidos los campos ocultos.
- SEND, envía los datos de la entrevista por e-mail.
- SENDTOTAL, envía los datos de la entrevista por e-mail incluidos los campos ocultos.

4.8 Incidencias

Esta funcionalidad nos permite insertar en el cuestionarios las posibles incidencias que se pueden producir durante el transcurso de la entrevista y que se pueden bien elegir de una lista (utilizando el salto o filtro a [@RECHAZARLISTA@](#) o bien forzando la misma desde el uso de la [asignación forzada de incidencias](#).

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59 Calcular tamaños campo grabación

Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

| Descripción es (Idioma por defecto) | Nº | Tipo | Capi | Cati | Cawi | Mostrar fuera | Mostrar dentro |
|-------------------------------------|----|------|------|------|------|---------------|----------------|
| | | | | | | | |

Aceptar Cancelar

Puede observarse que para cada incidencia se puede decidir si:

- tipo, si esa incidencia resulta en un rechazo, aplazamiento o cualquier otra incidencia de contacto.
- modos de administración en los que puede aparecer la incidencia.
- mostrar fuera, para que aparezca en la lista antes de iniciar la entrevista
- mostrar dentro, para que aparezca en la lista dentro de la entrevista.

Las incidencias aquí mostradas son las "por defecto" que vienen reflejadas en las [opciones de sistema](#), pero el usuario es libre de poder crear nuevas incidencias para ser utilizadas en todos los estudios (rellenar en [opciones de sistema](#)) o particularmente para un estudio ([propiedades de cuestionario](#), incidencias).

Ahora, el código de las incidencias puede determinarse desde el número 501, algo que no era posible en versiones anteriores donde el código de la incidencia era determinado por el sistema.

4.9 Observaciones



Esta opción solo es funcional en modo CAPI (Gandia MobiNet).

Las observaciones son comentarios pre establecidos que el diseñador del estudio puede querer particulariza para un determinado campo de respuesta. Se registran también como un listado y al igual que las incidencias, también se puede elegir en qué canal se desea puedan aparecer esas observaciones, si en cati, capi o cawi.

| Nº | Observaciones es (Idioma por defecto) | Capi | Cati | Cawi |
|----|---------------------------------------|------|------|------|
| | | | | |

Estas observaciones,deben ser indicadas en que campos de respuesta deben salir y ello se indica desde las herramientas de

4.10 CSS-RWD, customizando nuestro estilo



Esta opción solo es funcional en modo CAWI (Gandia CawiNet).

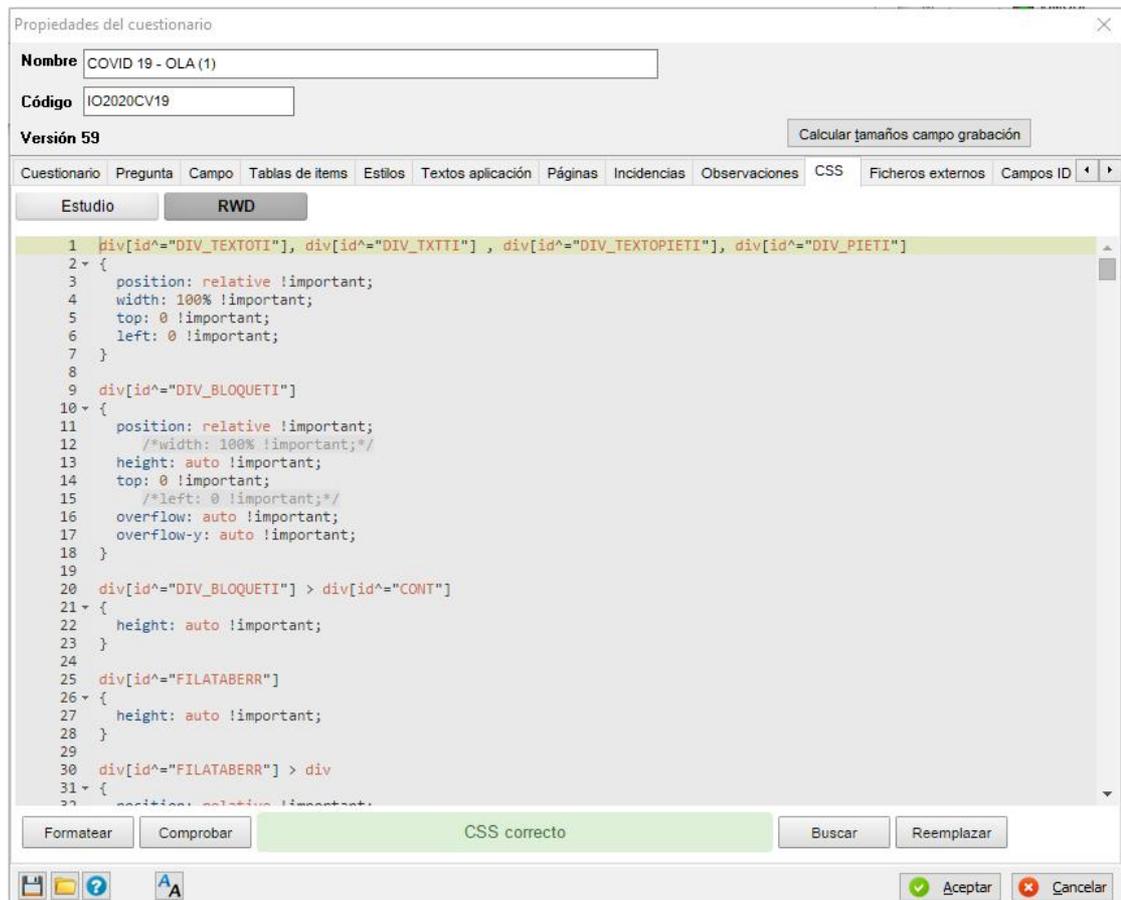
Ver [Información suplementaria](#)

Desde la versión 4.3 se puede customizar los elementos que el cuestionario muestra en su hoja de estilo por defecto. En esta nueva versión, el diseñador puede incorporar estilos CSS a sus cuestionarios. Aunque bien es cierto que el diseño de estilos CSS no es algo sencillo de ejecutar, pues es lenguaje de programación, pueden ser encontrados muchos manuales en Internet que introducen al usuario en el diseño de estilos: sombras, cuadros, marcos, botones, capas de imagen radios, checks, etc. Sin embargo, la mejor fórmula puede ser dirigirse a los diseñadores web de la empresa y solicitar que sean ellos quienes nos diseñen nuestra hoja de estilo y nos la cedan para poder utilizarla.

Muchos son los lugares en los que puede determinarse un estilo CSS (los mismos donde antes se podía determinar un estilo de texto normal): textos, campos, tablas, etc. A nivel técnico, esta ventana que estamos describiendo nos permite pegar una hoja CSS desarrollada y comprobar si contiene o no contiene errores. Los estilos contenidos en la CSS pueden ser utilizados (elegidos) cuando creamos un texto o cuando creamos un campo de respuesta o cuando insertamos un texto al que queramos darle.

Como puede observarse en la imagen inferior existen dos botones dentro de la pestaña CSS. El botón estudio contiene todos los estilos añadido, a la hoja de estilos en cascada estándar del programa, llamada RWD (responsive web design) o de diseño adaptativo. Esta hoja de estilos en cascada permite modificar el comportamiento del diseño de cuestionario en línea. Así como los diseño estándar o mobile, mantenían la maquetación diseñada en las coordenadas porcentuales, permitiendo una adaptación o escalamiento del diseño al tamaño de la pantalla del dispositivo donde se presentaba, la opción RWD reubica los componentes diseñados, siempre siguiendo el flujo establecido en el árbol de componentes de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Esta reubicación se hará siguiendo las reglas establecidas en el CSS RWD de Gandia Integra.

El clic en el botón RWD, permite la personalización de la hoja estándar y la adición por tanto de tantos estilos como se requiera. Sólo cuando haya personalización, se determina que el estudio utiliza una caracterización de PREMIUM. Ante cualquier duda, dirija un correo a comercial@tesigandia.com.



Es muy importante saber que **el uso de CSS en un cuestionario, significa el uso de la versión PREMIUM, lo cual tiene una incidencia directa en los costes del estudio.** Para conocer el funcionamiento comercial de esta característica, dirigir un correo a comercial@tesigandia.com.

El botón formatear en la base del diálogo, permite darle una forma de mejor lectura a la CSS según convenciones internacionales de programación. Aconsejamos consultar [W3Schools Online Web Tutorials](#), sitio web de prestigio por dar todas las referencias y describir las mismas.

Los estilos CSS pueden ser aplicados a:

- Textos
- Campos
- Botones
- Variables
- Modificación de radio-buttons
- Modificación de check

4.11 Ficheros externos

Ver [Información suplementaria](#)

Esta pestaña nos da la posibilidad de cargar un fichero externo de tipo CSS o script JS, fuentes, etc... que puede estar comprimido o alternativamente indicar rutas de carga de ficheros externos a la carpeta del estudio que esté alojados en otros servidores. Un ejemplo de uso podría ser el uso de fuentes Google o fuentes Awesome, o cualquier otro tipo de recurso gráfico que deseemos utilizar.

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59

Calcular tamaños campo grabación

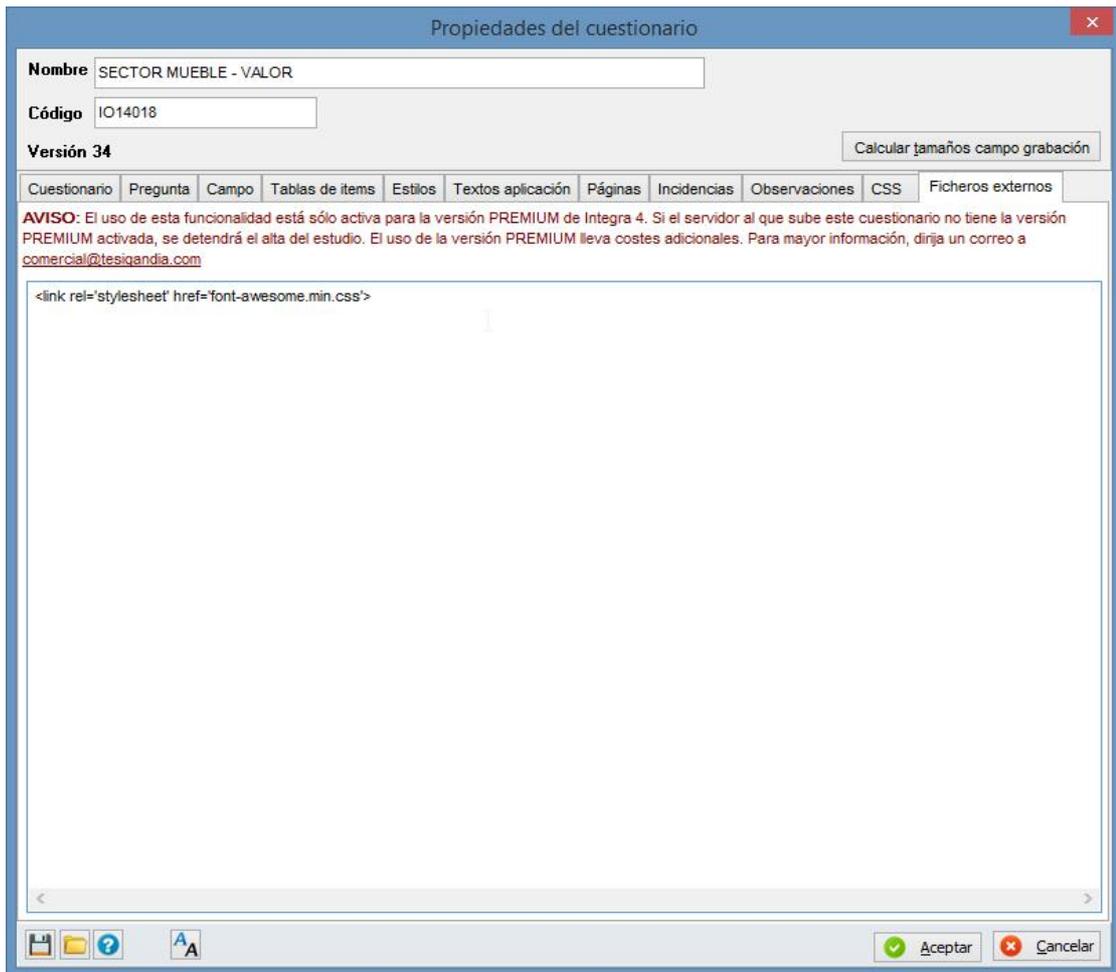
Cuestionario | Pregunta | Campo | Tablas de ítems | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID

```
<link rel='stylesheet' type='text/css' href='entre_auto.css'>
<link rel='stylesheet' type='text/css' href='fonts.css'>
<script src='auto.js'></script>
<script src='warning.js'></script>
<link rel='stylesheet' type='text/css' href='iqvia.css'>
<script src='res.js'></script>
```

Aceptar Cancelar

[Información suplementaria](#)

Aquí podemos observar como se está cargando la librería de fuentes AWESOME. Podemos observar como se carga desde un fichero externo lo que posibilita que se pueda utilizar desde estudios online. Y esto es muy importante, si este cuestionario debiera administrarse de forma offline (Gandia MobiNet) el fichero externo referenciado debería localizarse desde la propia carpeta del estudio. En este caso, quedaría así:



y el fichero **font-awesome.min.css** debería ser descargado y subido como un archivo más del estudio.

Esta misma sistemática se debería utilizar en caso de usarse un archivo de JavaScript de programación. En esta pestaña se pueden acumular tantos ficheros como deseemos, tanto de scripts de JS como hojas de estilo. El modo de referenciarlo está documentado en la web de origen de cada uno de estos componentes.

Los estilos que provienen de las hojas de estilo externas, no son mostrados en el selector de estilos de nuestros componentes. Por ello, destacamos también el hecho de que puede ser más interesante extraer el estilo de la css de origen e incluirlo en la nuestra que cargar todo un sistema de estilos para sólo usar una de ellas. Somos conscientes de que en este ámbito entramos en la programación pura en HTML, pero no podemos ser ajenos a la evolución de lo que sucede a nuestro alrededor.

4.12 Plantillas

Una plantilla es un conjunto de estilos y otras características que nos permiten de forma sencilla el poder dar formato a un cuestionario rápidamente. 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 jtpl contenidos en la carpeta \templates.

Una plantilla guarda:

- Tamaño de cuestionario
- Opciones de simulación
- Tipos de pregunta
- Tipos de campo
- Tipos de respuesta
- Tipos de tablas de items
- Estilos de texto
- Incidencias
- Observaciones
- CSS
- Ficheros externos

Para guardar / abrir / eliminar una plantilla, utilizar el botón de guardar en la base del diálogo de [opciones](#) / [propiedades](#) de un cuestionario.

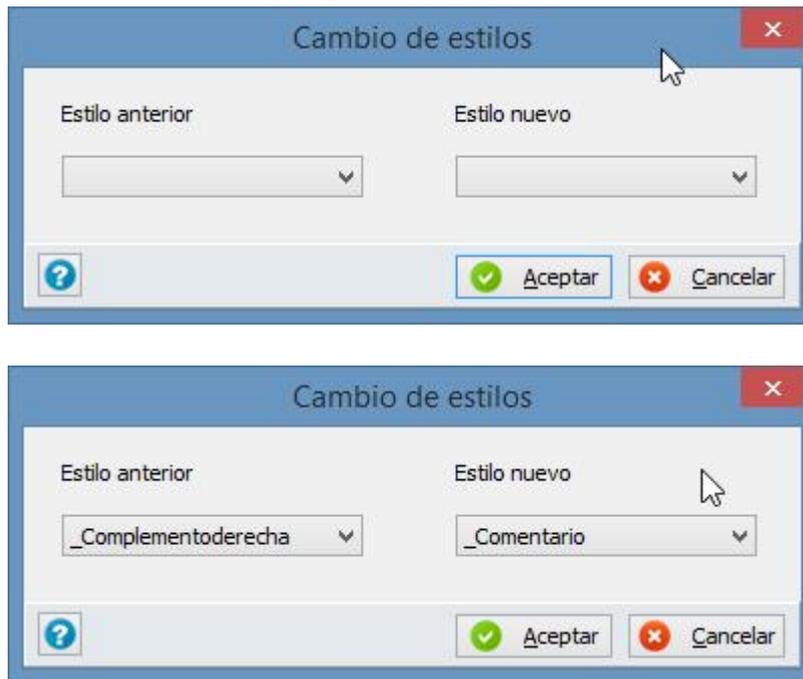


4.13 Reemplazar estilos

En ocasiones es necesario poder reemplazar un estilo por otro de forma masiva. Dos posibles ejemplos:

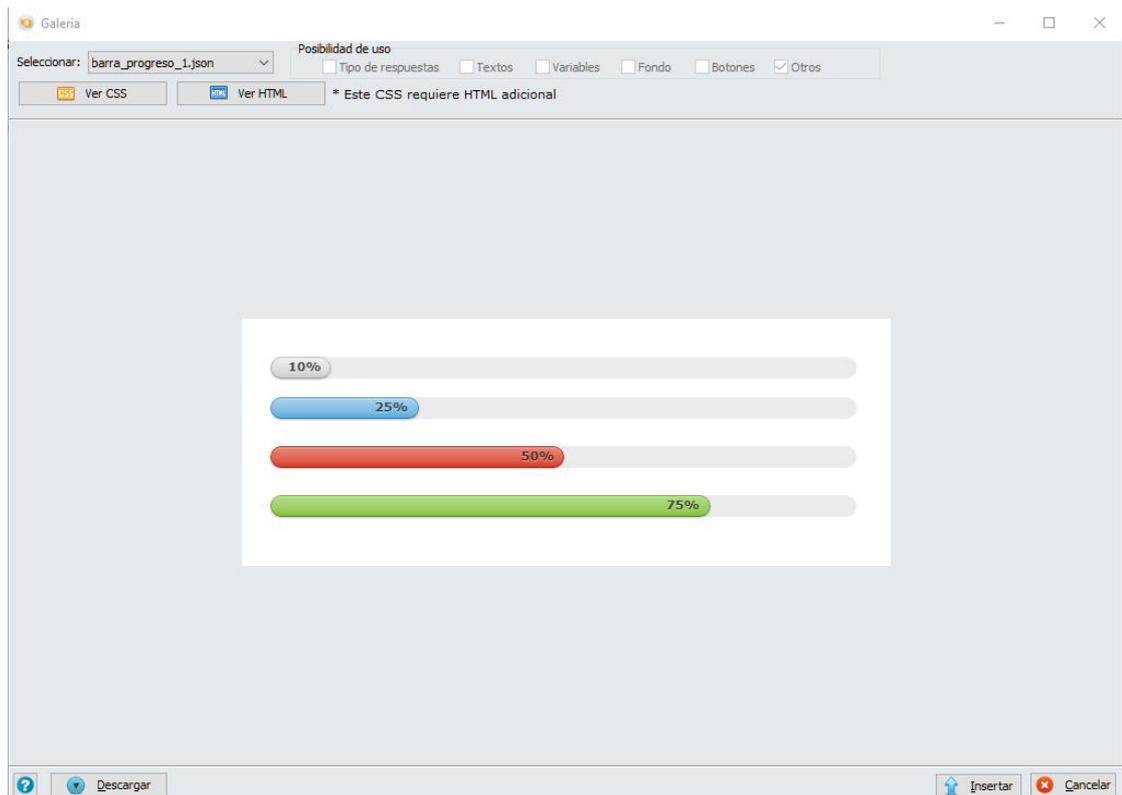
- Nos han mandado un cuestionario con unos estilos determinados, pero nosotros queremos otros.
- Tenemos muchos componentes con un estilo queremos pasarlo a otro.

Para eso se ha creado la orden reemplazar estilos a la que se accede desde el botón  en la base del diálogo de [propiedades](#). Esta funcionalidad presenta un diálogo donde seleccionaremos el estilo origen y el estilo por el que sustituimos. El [estilo](#) de reemplazo debe estar ya creado.

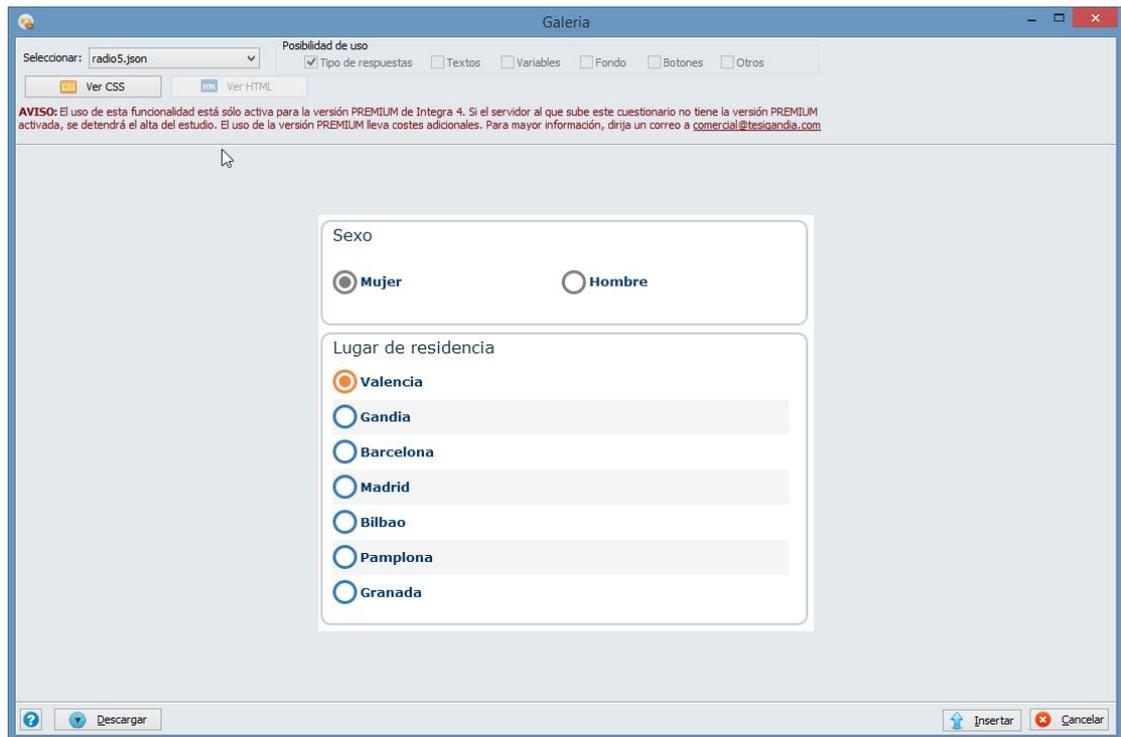


4.14 Galería de estilos

La galería de estilos es un nuevo elemento que se incorpora al diseño de cuestionarios. Conscientes como somos, de que no todas las personas que diseñan cuestionarios son "programadores de HTML", se busca esta fórmula para poder ayudar a dar un aspecto más visual a nuestros diseños. Para acceder a la galerías de estilos, lo podemos hacer desde el menú principal, apartado de Herramientas y/o desde cualquier definición de estilo de un componente, bien variable o bien texto de su apartado de propiedades.



En la parte superior del diálogo se muestra un desplegable donde se pueden elegir los diferentes estilos que podrá presentar nuestros componentes. En la zona de vista previa se muestra la caracterización del estilo.



En la base del diálogo podemos además ver dos botones:

-  **Descargar** Permite que los estilos de CSS se actualicen con respecto a lo que haya en el repositorio de la aplicación. De esta forma todos los estilos que se vayan añadiendo al programa podrán ser dispuestos por todos los usuarios.
-  **Insertar** Permite insertar en nuestra página de CSS el estilo que estamos viendo en la vista previa. Desde ese momento, podremos hacer referencia al estilo en nuestro cuestionario. Una vez se inserta nos muestra el diálogo de estilos con el mismo seleccionado.

4.15 Campos ID

La nueva entrada Campos ID en las opciones / propiedades de estudio, habilita al usuario a determinar qué campos de identificación de recursos del entrevistador (Gandia CatiNet / capinet) o del entrevistado (Gandia CawiNet) serán leídos y almacenados en los respectivos campos de variable.

El conjunto de variables aquí indicado, se añadirá al cuestionario, en una primera página que finaliza con un campo denominado IDEND que determina el fin de estos campos. Las variables que se cargan desde la tabla auxiliar (por ejemplo las cuotas automáticas) sería conveniente que se ubicaran entre la última variable de identificación e IDEND que tomará valor de forma automática nada más acceder a la entrevista, grabando todos los datos que hayamos determinado. Cada variable aquí señalada, tiene en su valor por defecto la función de carga correspondiente. Estos valores pueden verse en las [funciones](#) de Gandia Qüest.

Propiedades del cuestionario

Nombre: COVID 19 - OLA (1)

Código: IO2020CV19

Versión 59

Calcular tamaños campo grabación

| Pregunta | Campo | Tablas de items | Estilos | Textos aplicación | Páginas | Incidencias | Observaciones | CSS | Ficheros externos | Campos ID | Palabras pro |
|----------|---------------------|-----------------|---------|-------------------|---------|-------------|---------------|-----|-------------------|----------------------|--------------|
| | Función | | | | | | | | | Campos Identificador | Insertar |
| 1 | COORDINADOR() | | | | | | | | | IDCOORD | No |
| 2 | GPS(VÁLIDO) | | | | | | | | | GPSVAL | No |
| 3 | GPS(ALTITUD) | | | | | | | | | GPSALT | No |
| 4 | GPS(LONG_GRADOSDEC) | | | | | | | | | GPSLONG | No |
| 5 | GPS(LAT_GRADOSDEC) | | | | | | | | | GPSLAT | No |
| 6 | GPS(PRECISION) | | | | | | | | | GPSPRECISION | No |
| 7 | GUID() | | | | | | | | | IDGUID | No |
| 8 | GUIDCONTACTO() | | | | | | | | | IDGUIDCONTACTO | Sí |
| 9 | GUIDREC() | | | | | | | | | IDGUIDREC | Sí |
| 10 | ID_APK() | | | | | | | | | IDAPK | No |
| 11 | ID_BROWSER() | | | | | | | | | IDBROWSER | No |
| 12 | ID_DEVICE() | | | | | | | | | IDDEVICE | No |
| 13 | ID_IP() | | | | | | | | | IDIP | Sí |
| 14 | ID_MODE() | | | | | | | | | IDMODE | Sí |
| 15 | ID_MODEL() | | | | | | | | | IDMODEL | Sí |
| 16 | ID_SCREEN() | | | | | | | | | IDSCREEN | Sí |
| 17 | ID_SO() | | | | | | | | | IDSO | Sí |
| 18 | ID_PPI() | | | | | | | | | IDPPI | Sí |
| 19 | ID_VERBROWSER() | | | | | | | | | IDVERBROWSER | Sí |
| 20 | ID_VERSO() | | | | | | | | | IDVERSO | Sí |
| 21 | VERSION() | | | | | | | | | IDVERSION | Sí |
| 22 | USUARIO() | | | | | | | | | IDUSUARIO | No |

Aceptar Cancelar

Para indicar que se desea utilizar en el cuestionario actual, señalar con Sí. Las marcadas en [opciones](#) estarán activas al señalar la creación de [nuevo cuestionario](#).

4.16 Palabras prohibidas

Listado de palabras, separadas por cambio de línea, se impedirá que puedan ser escritas en una caja de pregunta abierta de tipo texto.

Por ejemplo:

Windows
Linux
Android
EMUI

Esta lista, impediría que estas palabras pudieran ser escritas en cualquier campo abierto del estudio indicado.

Creando un cuestionario



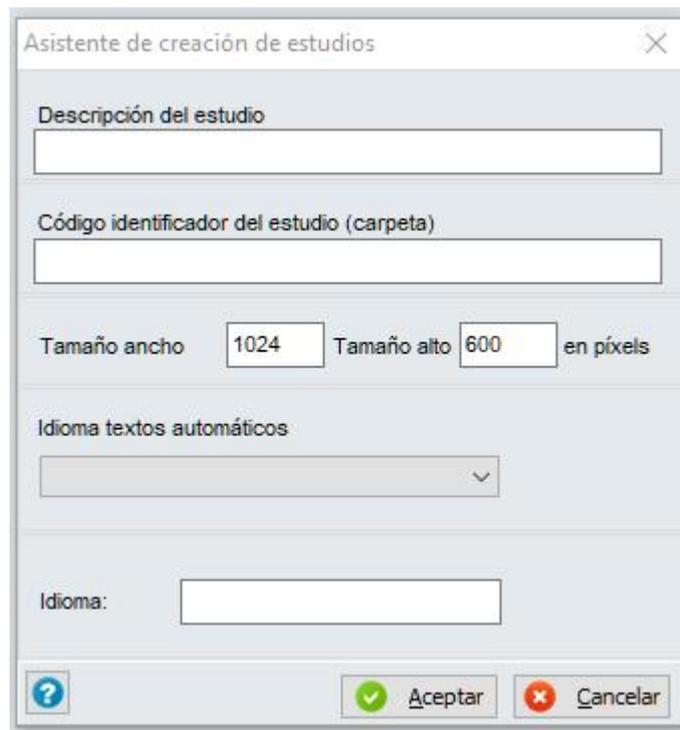
5 Creando un cuestionario

Crear un cuestionario es un ejercicio muy sencillo en Gandia Qüest. Tan solo debes saber que un cuestionario electrónico es un conjunto de páginas consecutivas (pantallas) que se van superando con las respuestas de los entrevistados. En esas pantallas ubicamos preguntas (paneles) que a su vez se componen de textos (indican aquello que se desea cuestionar) y campos de respuesta que recogen lo que se quiere saber. El campo de respuesta según como sea, permitirá responder un o varias opciones, escribir un número o un texto o responder grupos de cuestiones.

Este capítulo desarrolla la parte de cómo ir creando el cuestionario, comenzando por el principio, [crear un nuevo cuestionario](#) al que luego le podremos ir añadiendo más páginas, preguntas, textos, respuestas, material multimedia, etc.

5.1 Nuevo cuestionario

Al iniciar el Gandia Qüest se lanza una ventana de presentación donde en la zona izquierda de la misma se muestra la opción de crear un nuevo cuestionario, además de [abrir](#) o [importar](#). Del mismo modo si ya tuviéramos un cuestionario cargado y quisiéramos comenzar con otro nuevo, el proceso nos mostraría el siguiente diálogo de inicio:



Asistente de creación de estudios

Descripción del estudio

Código identificador del estudio (carpeta)

Tamaño ancho Tamaño alto en píxels

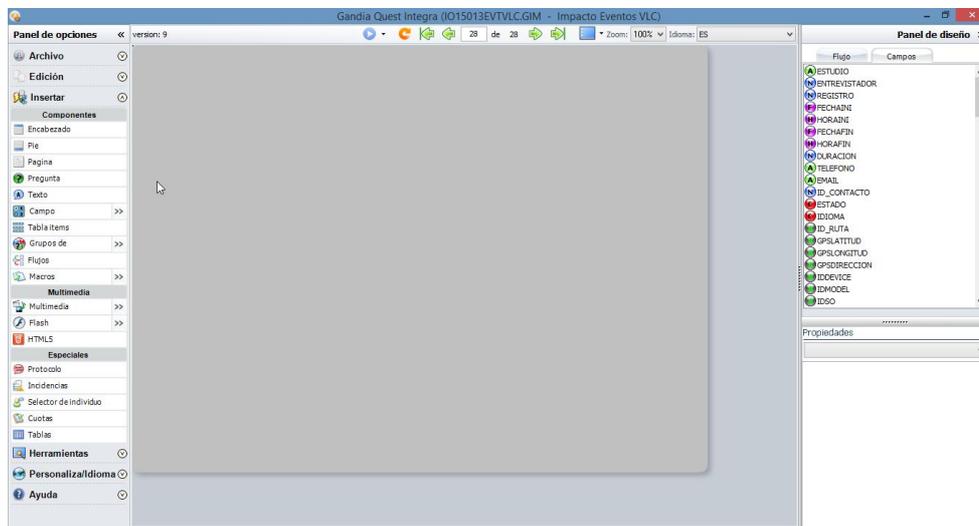
Idioma textos automáticos

Idioma:

Las propiedades de este cuestionario ya fueron definidas en una sección anterior (ver [propiedades de cuestionario](#)). Además de las características básicas se debe definir los textos por defecto que utilizará la aplicación (el idioma) y como queremos que este idioma se denomine en nuestro cuestionario. Si queremos modificar el nombre del idioma o añadir más idiomas, ya deberemos hacerlo en el [menú de idiomas](#).

5.2 Insertar página

Esta función es activada cuando se hace clic sobre la opción de menú correspondiente. 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. La página toma el color de fondo del cuestionario definido en las [propiedades](#) del mismo.



Sobre la página se pueden posicionar:

- [Preguntas](#)
- [Textos](#)
- [Campos](#)
- [Tablas de item](#)
- [Grupos de pregunta](#)
- [Flujos](#)
- [Macros](#)
- [Multimedia](#)
- [Imágenes](#)
- [Vídeos](#)
- [Audio](#)

- [HTML5](#)

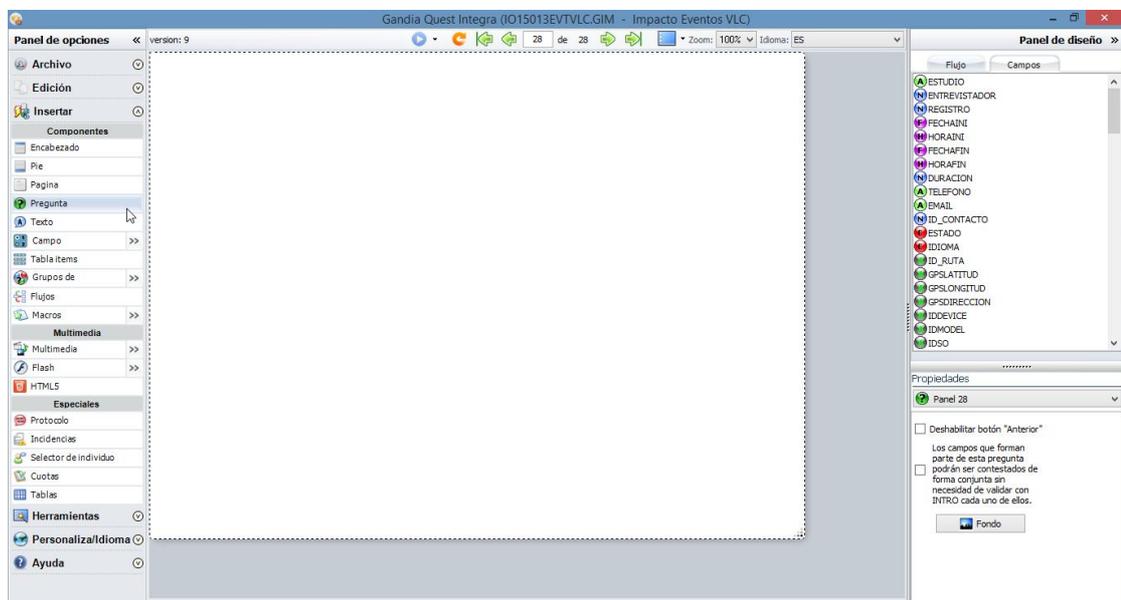
5.3 Insertar pregunta

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. A diferencia de la versión 3, en la versión 4 una pregunta siempre ocupa el 100% en horizontal y este valor no puede ser modificado.

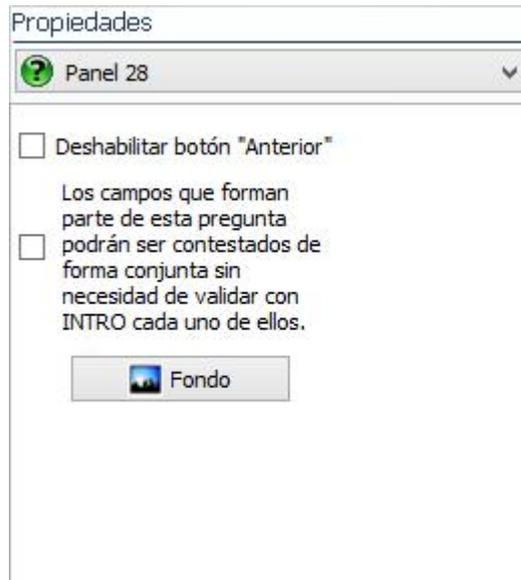
Decimos que la pregunta es la unidad básica en el cuestionario porque sólo en ella podemos hacer dos cosas fundamentales en el desarrollo de una entrevista:

- Insertar elementos básicos como textos, campos, multimedia, flash, etc
- Rotar el orden de las mismas para evitar el efecto orden.

Cuando una pregunta ha sido creada, al seleccionar se muestran sus propiedades en el panel del mismo nombre.

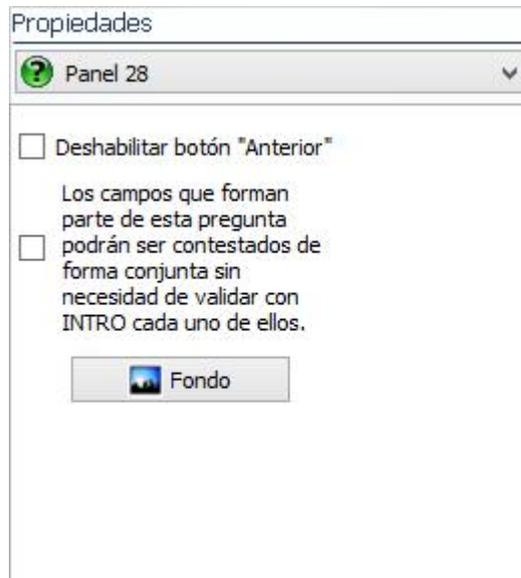


5.3.1 Botón anterior



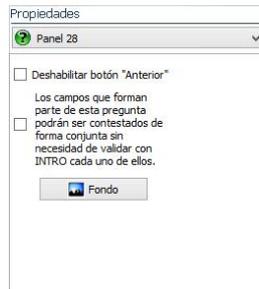
La propiedad botón anterior, impide que éste se muestre en la pantalla al alcanzar el flujo esta página, por lo que no podrá volverse hacia atrás el cuestionario a partir de ese punto de cuestionario. El uso de este valor es puntual, es decir sólo actúa en esta pregunta. Si lo que deseamos es eliminar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

5.3.2 Bloque de campos (pregunta en bloque)

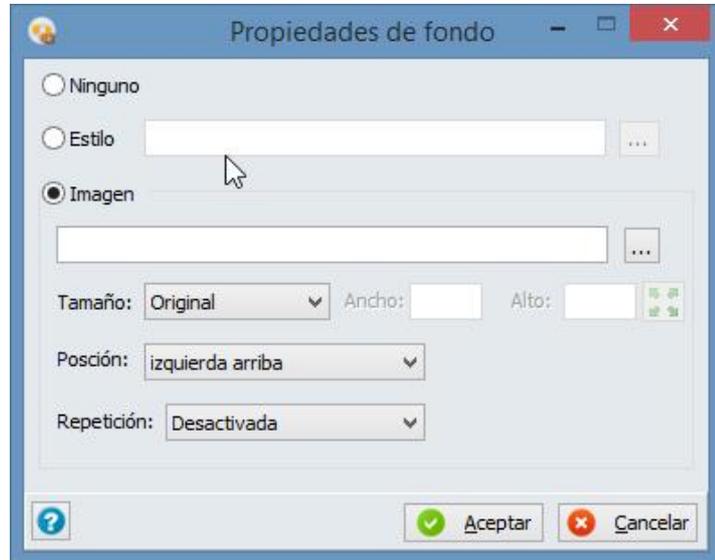


Por otro lado, podemos hacer que todos los campos de una pregunta puedan ser respondidos de una vez, sin necesidad de presionar SIGUIENTE para pasar de uno a otros. Esto agiliza el relleno de campo, pero impide que se puedan hacer controles sobre los mismos hasta que no se pasa a la siguiente pregunta.

5.3.3 Fondo de la pregunta



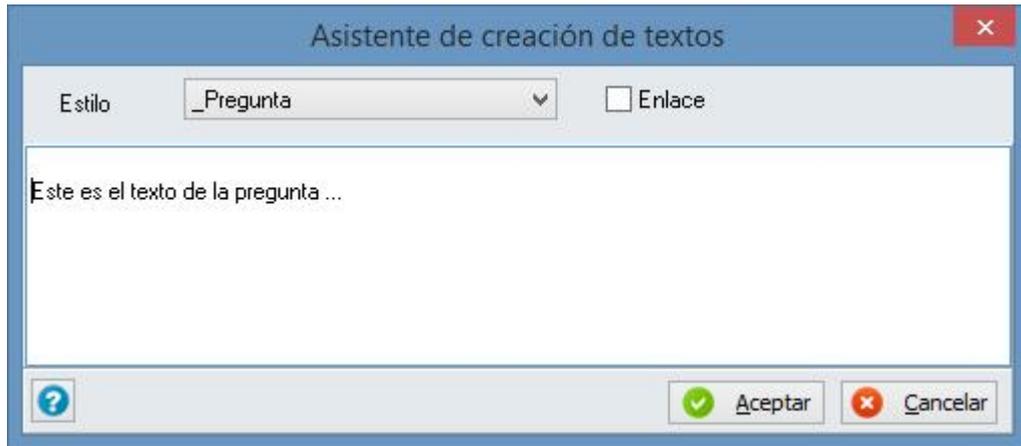
Cada pregunta puede tener su propio fondo específico de pantalla, que se superpondría al posible fondo de cuestionario. La imagen se podrá mantener con los típicos valores de ajuste. Recomendamos el formato *:PNG.



La imagen puede ser tratada para que se ajuste al conjunto de la página, se repita, se quede en el centro, etc.

5.4 Insertar texto

Nos ubica un texto independiente sobre la pregunta activa. Para cada texto deberemos utilizar un estilo y si queremos hacer una variación sobre el mismo texto dentro del estilo, deberemos aplicar texto HTML. Disponemos de un editor de HTML para modificar el texto de forma sencilla.



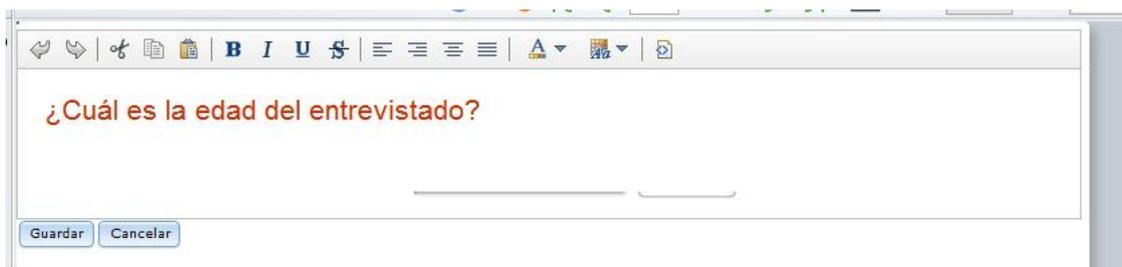
Podemos observar en la parte superior la posibilidad de [desplegar estilos](#), que el usuario puede crear y/o modificar los existentes para crear [plantillas](#).

5.4.1 Propiedades de un texto

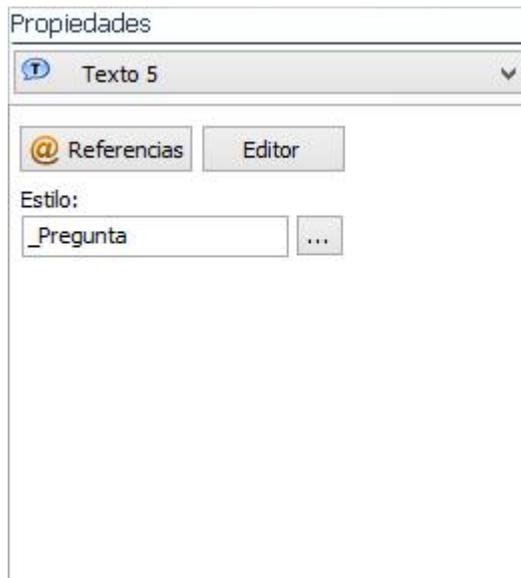
Un texto, además de sus estilo, puede tener referencias (*piping*). Para editar el texto ya insertado, disponemos de la opción rápida de presionar el botón editor una vez seleccionado el texto en la ventana de diseño o hacer clic en el [botón editor](#) en el panel de propiedades.



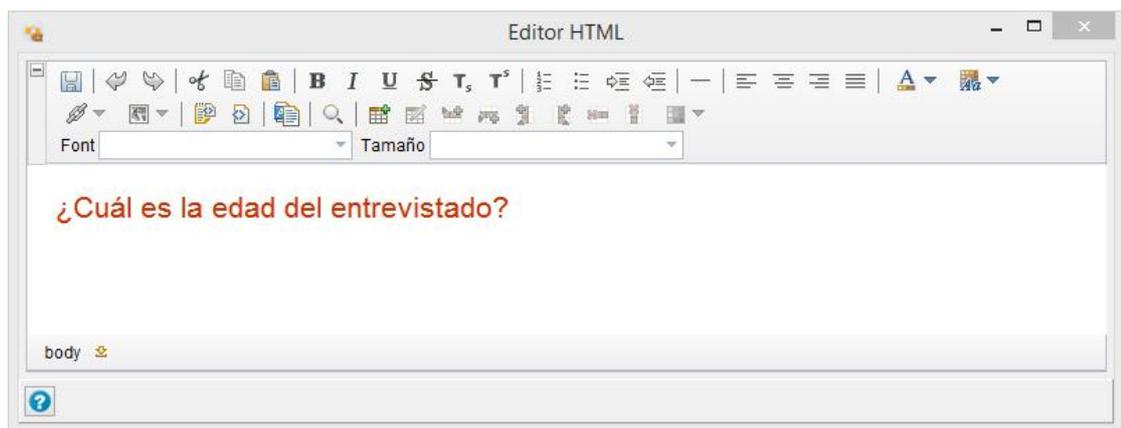
Al hacer clic en el botón azul Editor en la base del texto...



- 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](#)).
- Saber más sobre el [estilo del texto](#).



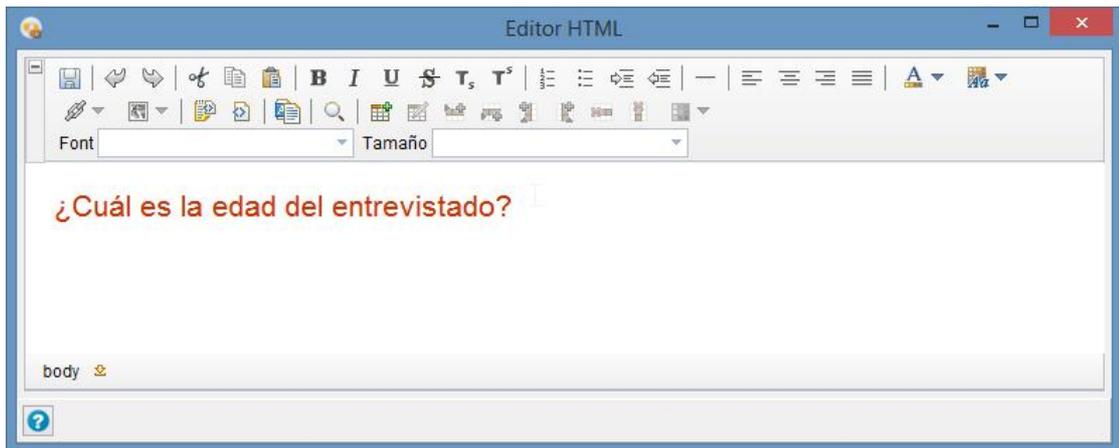
Si hacemos clic en el botón Editor del panel de propiedades ya se accede a un editor más avanzado y completo.



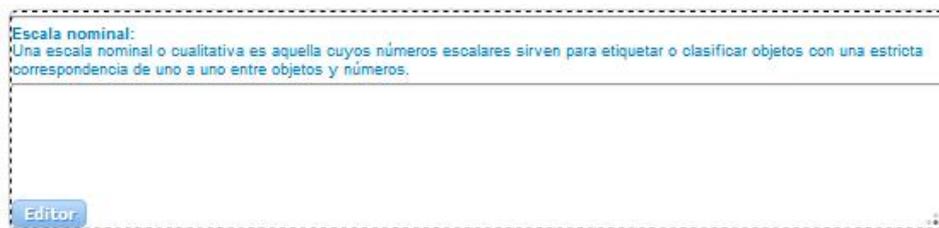
5.4.2 Edición HTML de texto

Editor externo HTML que nos permite aplicar modificaciones al texto y/o a los estilos del texto. Dispone de las funciones más habituales del HTML:

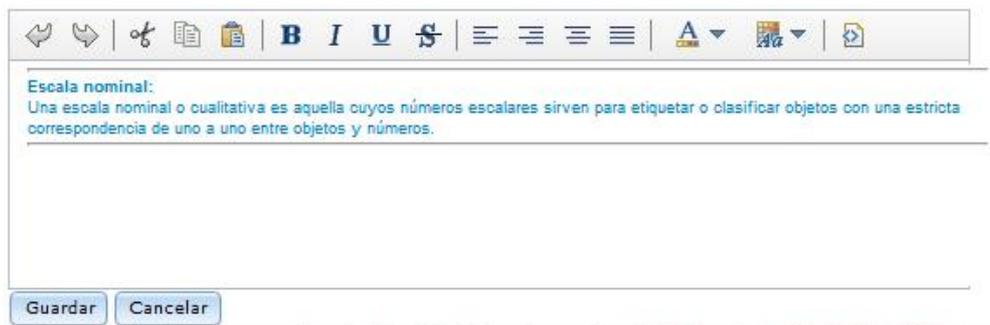
- Uso de colores de texto,
- Fondos,
- Tablas,
- .. etc.



Por otra parte, si se desea hacer edición rápida del texto o simplemente poner negrita, cursiva, etc, podemos utilizar el editor en línea. Cada componente de texto al ser seleccionado, muestra un botón en el ángulo inferior izquierdo para acceder a editar.



Al hacer clic, accedemos a un editor más básico:



No olvides, guardar en el editor y guardar el componente. Son dos acciones independientes.

5.4.3 Texto tipo enlace HTML

Cuando creamos un texto nuevo, tenemos la oportunidad de crearlo de una forma especial, indicando que ese texto será un enlace HTML (sólo se puede definir cuando se crea) al que se le puede definir:

la URL a la que se envía y el target (destino) del enlace: ventana nueva o misma ventana. Indicar que se sale a misma ventana, se cierra la sesión de entrevista.

5.4.4 Texto en tarjeta

El texto en tarjeta no es un tipo especial de componente, sino que parte del uso de un tag (etiqueta HTML no existente) que permite que un texto salga ubicado en la tarjeta en un determinado lugar.

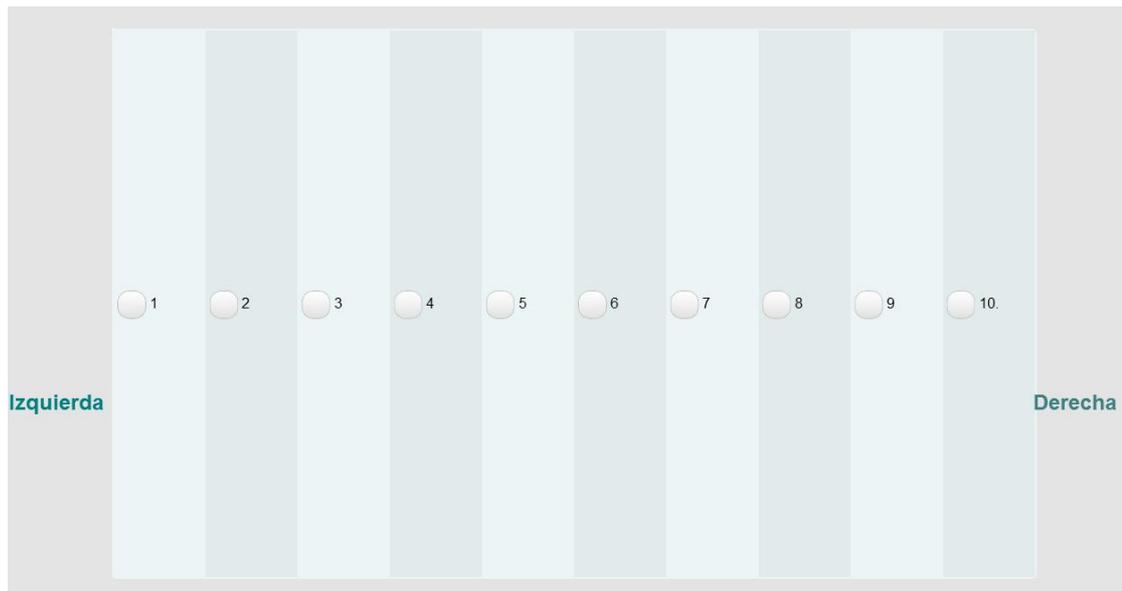
La siguiente ventana de diseño, en entrevista se vería así ...

P.23 Cuando se habla de política se utilizan normalmente las expresiones izquierda y derecha. En esta tarjeta hay una serie de casillas que van de izquierda a derecha. ¿En qué casilla se colocaría Ud.?

(MOSTRAR TARJETA ESCALA). (PEDIR A LA PERSONA ENTREVISTADA QUE INDIQUE LA CASILLA EN LA QUE SE COLOCARÍA).

Izquierda 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10. NS NC Derecha

y si clicamos en el botón de ver tarjeta, se vería así ...

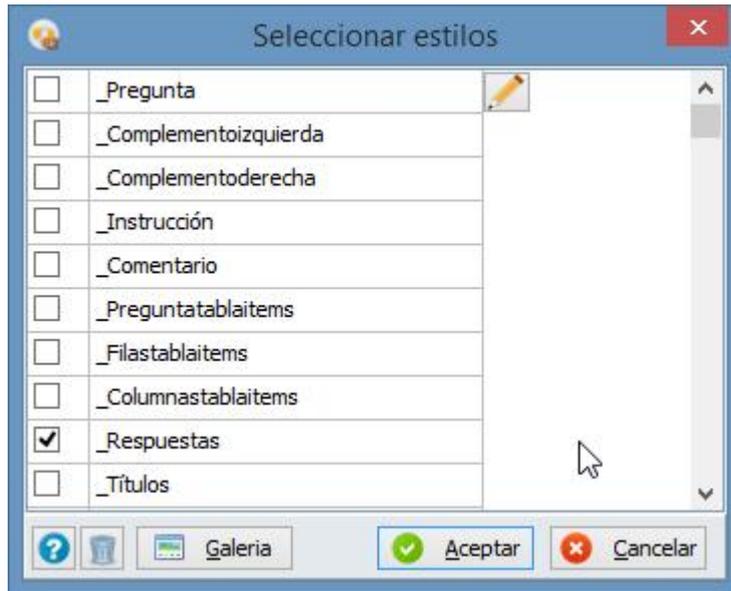


El texto lo hemos redactado de la siguiente forma en HTML:

- izquierda
 - `<tarjeta left="1%" top="52%">Izquierda</tarjeta>`
- derecha
 - `<tarjeta left="90%" top="52%">Derecha</tarjeta>`

5.4.5 Estilo de un texto

Nos permite acceder a la definición de estilos y o clases CSS para este elemento en particular. Se muestra un diálogo donde se puede elegir uno o más estilos que se aplicarán secuencialmente por lo que si en dos clases se definen estilos que se solapan, será la segunda clase la que aplique finalmente esa propiedad. No obstante, en la definición de la clase se puede utilizar la propiedad **"important"** que obligará a permanecer esa propiedad aunque alguna otra clase la pudiera sobrescribir.



Se puede observar que en la base del diálogo hay un botón de acceso a lo que se denomina la [galería](#). En esta galería hay una muestra de diferentes clases que ponemos a disposición de nuestros clientes y que con el paso del tiempo, irá incrementando su tamaño y contenido.

La elección del estilo se hace mediante un clic en el listado. El orden de clics marca el orden de aplicación de las clases.

5.5 Insertar campo de respuesta

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 [semi_abierta](#) eligiendo desde el menú que pende de la barra de herramientas.

Asistente de diseño de campos

Nombre: P257

Texto extra:

Códigos de la variable

Tipo de variable seleccionado para el campo de respuesta

Categoría Alfanumérica

Múltiple Fecha

Numérica métrica Hora

Numérica ordinal

Aceptar Cancelar

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](#).

5.5.1 Respuesta abierta

Respuesta literal del entrevistado. No existen opciones precodificadas. El entrevistador anotará el literal de la respuesta del entrevistado. Disponemos de 1KB (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.

5.5.2 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 semi abierta](#).

5.5.3 Respuesta semi abierta

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.

Ver [semi abiertas](#).

5.5.4 Estilo / Clase CSS de un campo

El estilo de campo afecta solo al texto de los campos, no a los radios o a las casilla de verificación. Por lo demás, no se diferencia de la forma de un [estilo de texto](#).

5.6 Insertar tabla de items

Insertar un objeto tabla de items, los típcos cuadros o baterías de preguntas. Ver [tablas de item](#) más adelante.

5.7 Insertar grupos

Ver [rotaciones de preguntas](#).

5.8 Insertar flujos

Ver [flujos especiales](#)

5.9 Insertar macros

Ver [macros](#).

5.10 Insertar árboles

Ver [campos de respuesta jerárquicos](#).

5.11 Insertar botón

Ver [botones de acción](#).

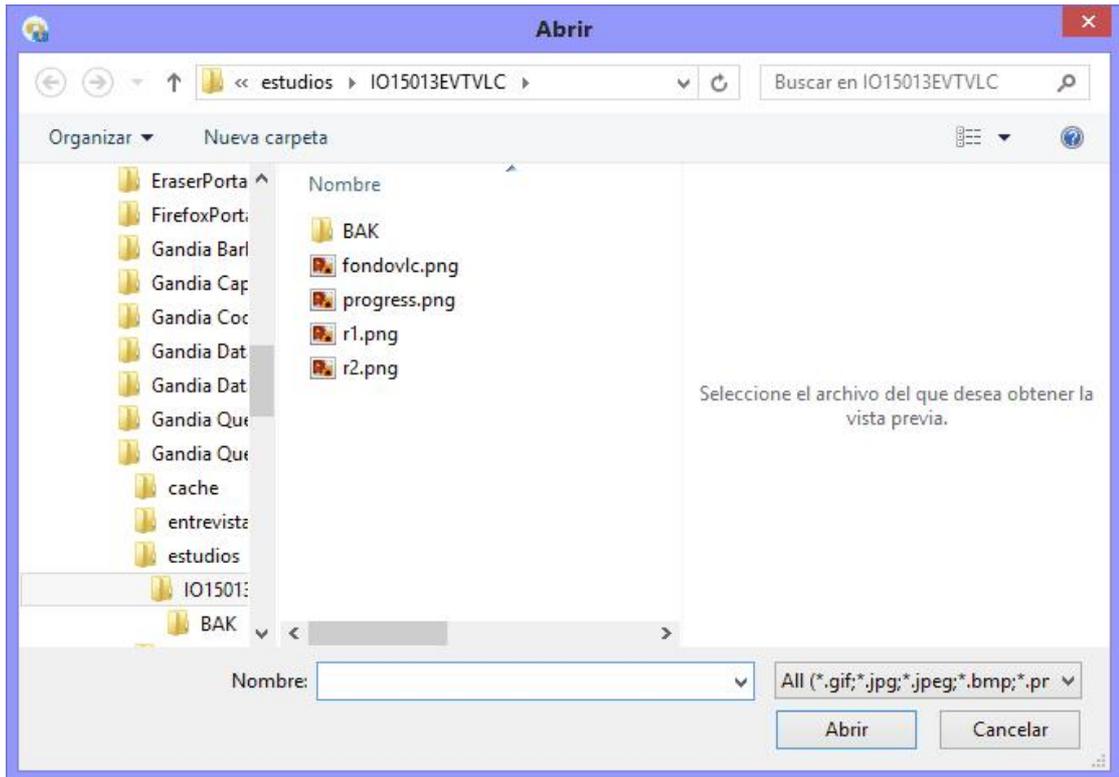
5.12 Insertar elementos multimedia

Cuatro elementos multimedia pueden ser insertados en Gandia Qüest:

- [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.

5.12.1 Insertar imagen

Esta acción se lanza utilizando el elemento de menú. Tras seleccionar la imagen, ésta queda incluida en la página actual. Cuando una imagen es insertada en un cuestionario, para ser mostrada tenemos las siguientes características:



-  permite añadir / cambiar una imagen

- Nombre, al igual que las variables, cada imagen debe tener un nombre diferente. este nombre se muestra en el árbol de componentes y es único.
- Auto ajustable, 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.
- Tamaño, hace que el panel se ajuste al tamaño original de la imagen.
- Valores por defecto, donde podemos asignar una lista de imágenes que se pueden cargar si se cumple una determinada condición. Esta entrada sustituye a las listas multimedia de versiones anteriores. Utilizar la función IMAGEN(name.file) donde name.file es el nombre del elemento multimedia con extensión.

5.12.2 Insertar sonido

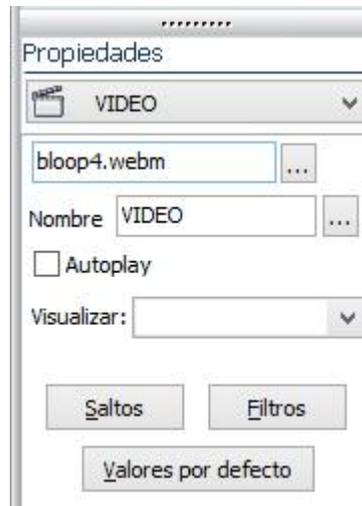
Esta acción se lanza utilizando el elemento de menú. Tras selecciona la imagen, ésta queda incluida en la página actual. Cuando un elemento multimedia de audio es insertado en un cuestionario, tenemos la siguientes características:



-  permite añadir / cambiar un audio
- Nombre, al igual que las variables, cada sonido debe tener un nombre diferente. este nombre se muestra en el árbol de componentes y es único.
- *Autoplay* habilita la reproducción instantánea.
- Salto a realizar tras escuchar el sonido
- Filtro a realizar en el sonido
- Valores por defecto, donde podemos asignar una lista de sonidos que se pueden cargar si se cumple una determinada condición. Esta entrada sustituye a las listas multimedia de versiones anteriores. Utilizar la función SONIDO(name.file) donde name.file es el nombre del elemento multimedia con extensión.

5.12.3 Insertar vídeo

Esta acción se lanza utilizando el elemento de menú. Tras seleccionar la imagen, ésta queda incluida en la página actual. Cuando un elemento de vídeo es insertado en un cuestionario, tenemos las siguientes características:



-  permite añadir / cambiar un vídeo
- Nombre del elemento multimedia guarda el nombre del archivo sin ruta.
- *Autoplay*, habilita el que se reinicie continuamente el vídeo una vez éste ha finalizado.
- Visualizar sin controles de reproducción o con controles de reproducción
- Salto a realizar tras ver el vídeo
- Filtro a realizar en el vídeo
- Valores por defecto, donde podemos asignar una lista de vídeos que se pueden cargar si se cumple una determinada condición. Esta entrada sustituye a las listas multimedia de versiones anteriores. Utilizar la función VIDEO(name.file) donde name.file es el nombre del elemento multimedia con extensión.

5.12.4 Insertar lista multimedia

Las listas multimedia han sido sustituidas en esta versión de Gandia Qüest por el uso de valores por defecto, homogeneizando con el resto de componentes.

Ver:

- [Insertar imagen](#)
- [Insertar sonido](#)
- [Insertar vídeo](#)

5.13 Insertar HTML5

Ver [elementos HTML5](#).

5.14 Insertar referencias

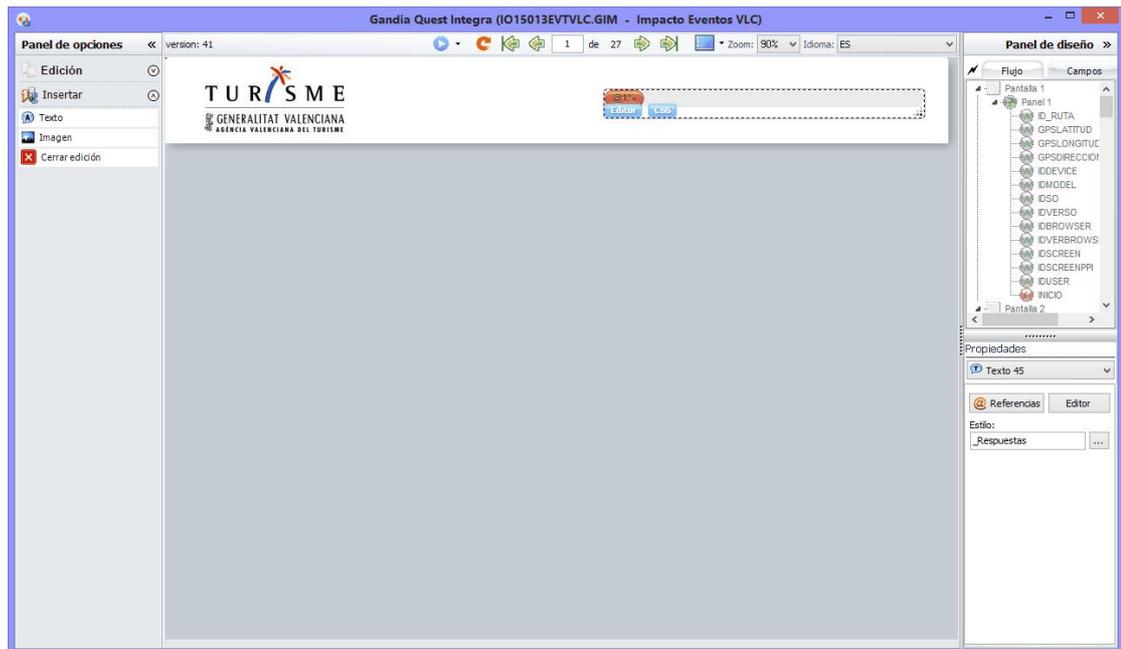
En muchas partes de Gandia Qüest, veremos que aparece un botón en forma de arroba @ que nos va a permitir asociar un texto o valor de respuesta que se mostrará en el cuestionario. Es lo que denominamos referencias. Las referencias se usarán en muchas partes del diseño de cuestionario:

- en los textos
- en los códigos de las variables
- en los textos de pregunta de las tablas de items
- en las columnas de las tablas de items
- en las filas de las tablas de items
- en los elementos flash

Ver la sección dedicada a las [referencias](#) para entender su uso.

5.15 Insertar encabezado

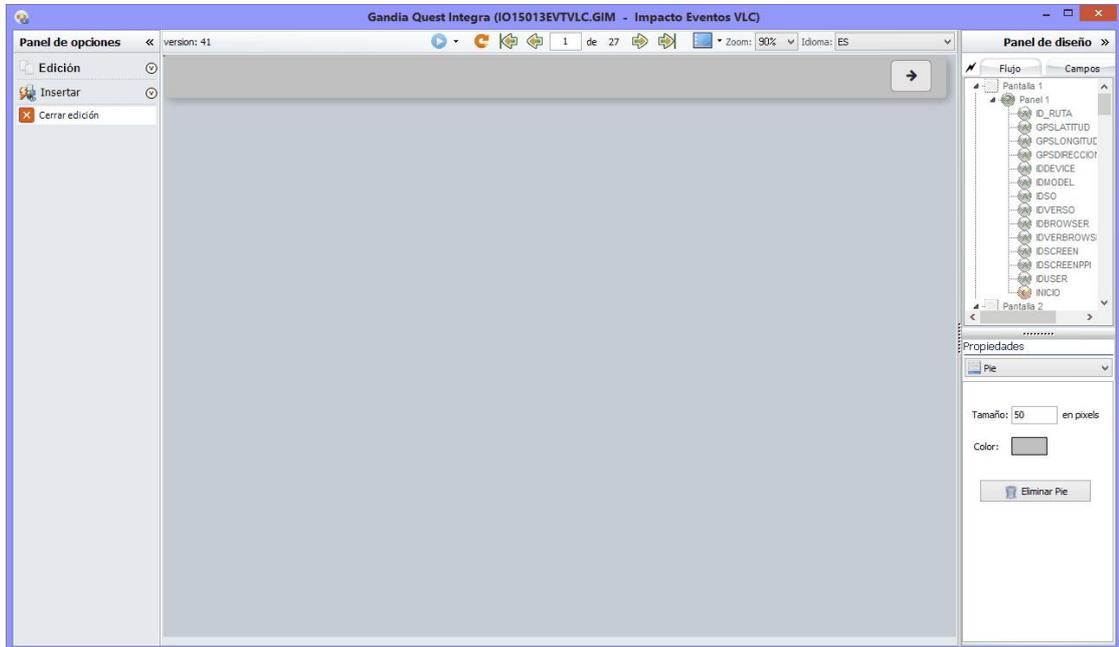
En muchas ocasiones puede resultar interesante el incluir encabezados y pies de página (textos o imágenes) fijos que se repitan durante todas las páginas del cuestionario. En Gandia Qüest disponemos de la opción encabezado y de la opción [pie](#) para ello.



En la parte inferior de la pantalla encontramos las propiedades del encabezado. Este se define en píxeles, que serán descontados al crearlo del tamaño fijado en el cuestionario. En el ejemplo, el tamaño es de 60, Este valor puede modificarse y ajustarse.

5.16 Insertar pie

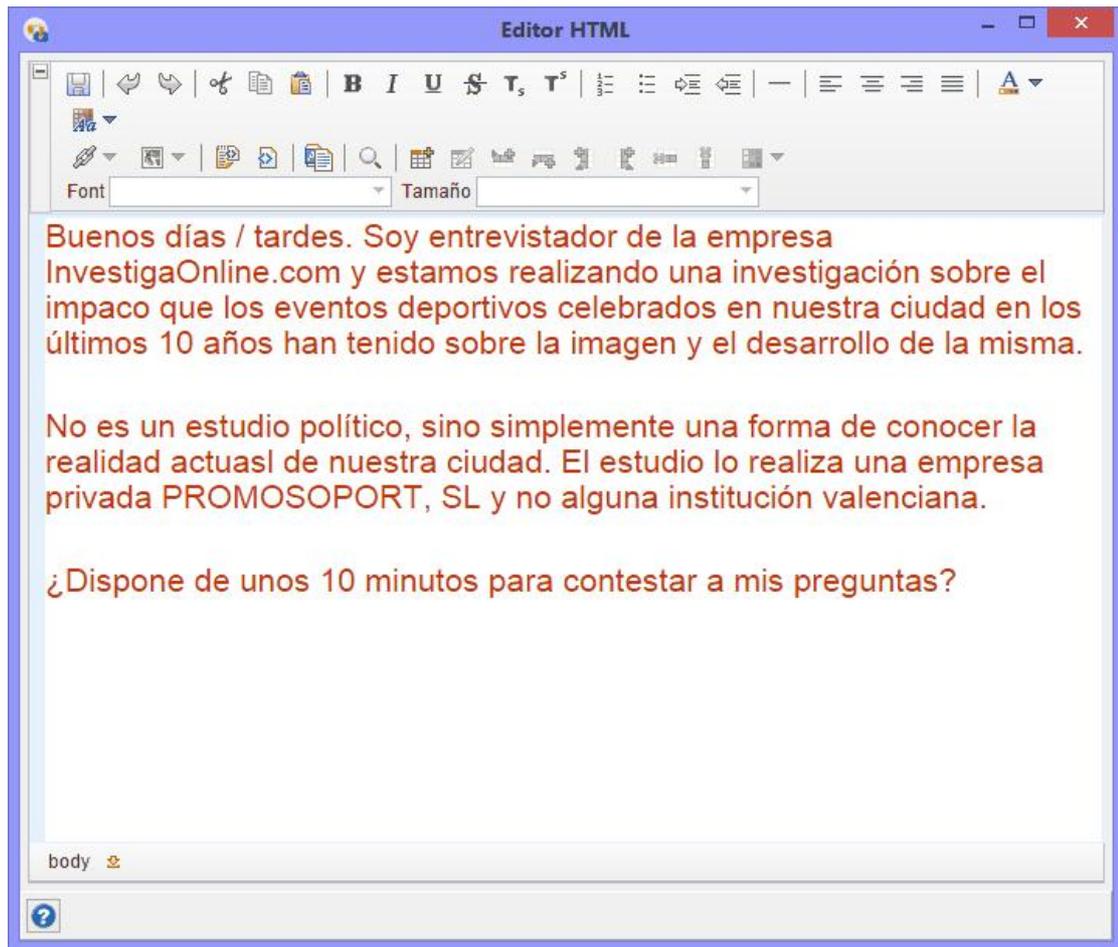
Del mismo modo que existe el encabezado, también existe el pie. Hacemos extensiva toda la explicación del encabezado para el pie de página.



5.17 Insertar protocolo

Por último, el principio. Normalmente solo nos acordamos de ello cuando ya vamos a testar el cuestionario y muchas veces incluso lo hemos implementado dentro del cuestionario, pero recuerda que en Gandia CatiNet, por ejemplo, el protocolo debe estar accesible en la ficha del contacto, pues el cuestionario todavía no se está viendo.

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 editor de HTML en modo de diseño.



Por último, aunque en otro capítulo, recuerda que la salida de un cuestionario son las [páginas especiales](#). Da un vistazo a las mismas para saber qué salidas pueden haber y no olvides también que ahora en Gandia Qüest desde diseño se definen todos los idiomas y por tanto todos los [textos de la aplicación](#).

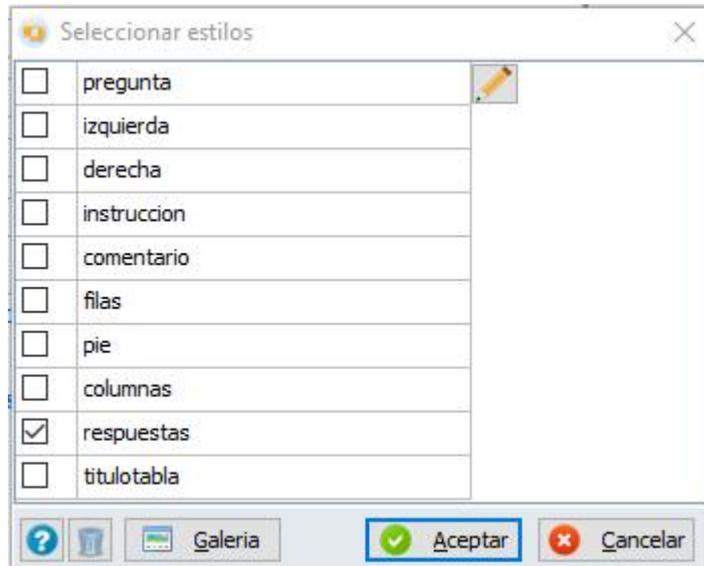
5.18 Insertar instrucciones

Texto que se puede introducir para que dé información a entrevistadores tanto en online como en offline sobre el estudio en cuestión. Lo escrito aquí, aparecerá tanto en la ventana de simulación y entrevista en modo de campo online, como en la entrada de menú correspondiente de acciones, en campo offline (CAPI - Gandia Integra Gandia MobiNet).

5.19 Insertar estilo

No tenemos una entrada de menú directa, pero veremos que todos los componentes de texto y/o de campo de respuesta, disponen de la posibilidad de asignarles uno o más estilos (en el orden en que se hayan seleccionado) CSS. Para ello, se muestra un diálogo donde se cargan todos los estilos que hay definidos en el cuestionario (Propiedades > Estilos) y/o en la CSS que acompañe al

cuestionario; aparecen en ese orden.



5.19.1 Descripción del estilo

En cada estilo podemos ver su descripción de forma rápida, pinchando en el icono de lápiz. Esta descripción puede ser copiada y pegada o si se desea editada para ser incorporada a la hoja de estilos con otro nombre. Si el estilo es básico, nos referencia a las propiedades de estilo básicas, las mismas que localizamos en la creación del estilo desde Menú Archivo > Propiedades > Estilos.

Si el estilo no es básico, se muestra de esta forma:



Campos de respuesta



6 Campos de respuesta

Cada campo de respuesta tiene sus propiedades, comunes en la mayoría de los casos y específicas en otros casos según el tipo de variable o campo al que se refiera. Las propiedades más relevantes son:

- [Nombre](#)
- [Texto extra](#)
- [Orden de los códigos](#)
- [Códigos](#)
- [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](#) de visualización del campo de respuesta
- [Otras propiedades](#)
- [Ayuda](#) específica sobre el campo de respuesta

Te mostramos un diálogo típico de propiedades de variable. A este diálogo se llega de tres formas diferentes:

- Doble clic en el panel de variables (panel derecha de la pantalla, pestaña de variables)
- Doble clic en el panel de componentes (panel derecha de la pantalla, pestaña de componentes)
- Doble clic en la variable en el escritorio de diseño, y clic en el botón de propiedades (panel derecha de la pantalla, botón abajo de propiedades)

Propiedades del campo de respuesta

Nombre: DUMMY

Tipo de campo: Categoría

Texto extra: -- DUMMY --

Rotación de grupos y de códigos:
 Normal Rotatorio Aleatorio

Tamaño campo: 1
Longitud: 1

Valor de Intro: &

Valores permitidos:

Ver texto extra
 Imprescindible
 Mostrar numeración
 Ver modo estándar
 Oculta
 Habilitado
 Identificativa
 Ver tarjeta
 No alternar colores
 Mostrar botones

Método: Botones circulares
Filas: Auto 1

Posición texto códigos: Por defecto (Izquierda)

Dependiendo del tipo de variable, si es abierta o cerrada el diálogo es el arriba mostrado, sin embargo si es una variable de tipo semi abierta (una parte cerrada y una parte abierta) el diálogo es el que mostramos abajo.

Propiedades variable semiabierta

Variable para la parte cerrada

Nombre: P1ESP

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra: Notoriedad espontánea de eventos

Orden de los codigos: Normal Rotatorio Aleatorio

Tamaño campo grabación: 36

Valor de Intro: &

Método: Botones de check (Ver)

Ver texto extra

Imprescindible

Mostrar numeración

Mostrar integrada

Oculta

Habil

Filas: Definido 8

Guardado datos: No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

| Nombre | Código | Longitud | Método | Imprescindible | Caracteres mínimos |
|---------|--------|----------|-----------------|----------------|--------------------|
| P1COD94 | 94 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |
| P1COD95 | 95 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |
| P1COD96 | 96 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |
| P1COD97 | 97 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |
| P1COD98 | 98 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |
| P1COD99 | 99 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 2 |

Tipo de variables en la parte abierta: Cualitativa / Alfanuméricas

6.1 Elementos básicos

6.1.1 Nombre

Nombre:

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. Existen algunos nombres que no pueden ser utilizados. [Consulta la lista de palabras reservadas aquí.](#)

Te aconsejamos que utilices nombres cortos, sobre todo si la variable va a ser utilizada en expresiones lógicas y/o aritméticas por dos razones: comodidad en la escritura y eficiencia respecto del tamaño en caracteres de la condición.

6.1.2 Texto

Texto extra

Esta propiedad es un descriptivo del campo de respuesta. En ocasiones se puede imprimir en el cuestionario si se utiliza la casilla de verificación en las propiedades del campo. Se muestra como título del panel en el que se presenta el campo de respuesta. En la base de datos de las entrevistas en los programas de TESI de proceso de datos es el texto extra de la variable.

El texto extra solo es posible para aquellas variables editables, no siendo posible para las variables de una [tabla de items](#), donde el texto extra se genera concatenando el texto general de la tabla, el texto de la subtabla (si existe) el texto izquierda de la fila y el texto derecha de la fila (si es diferente del texto a la izquierda de la fila).

Para las variables semi abiertas, el texto extra de la parte abierta solo es editable desde las propiedades de página (Alt+P).

6.2 Tipos de variable

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

- [Categoría](#)
- [Múltiple](#)
- [Numérica métrica](#)
- [Numérica ordinal](#)
- [Alfanumérica](#)
- [Fecha](#)
- [Hora](#)

Estos tipos de variable pueden en su mayoría presentarse como abiertos (no existen alternativas precodificadas), cerrados (sólo se puede elegir una o varias alternativas de las que se muestran), o semi abiertas, donde se combina una lista cerrada con una caja abierta para escribir. Estas últimas, pueden ser cuantitativas (donde la parte abierta es un número) o cualitativas donde la parte abierta es un texto. Mirar el epígrafe dedicado a las variables [semi abiertas](#) para entender mejor su funcionamiento.

6.2.1 Categoría

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 1 a 10^{304} .

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 radio, combo, lista o botones, 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 10^{304} .

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 o botones, aunque también se puede presentar como un cuadro de edición y escribir manualmente los valores de respuesta separados por un ;.

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 $1 \cdot 10^{-304}$ hasta $1 \cdot 10^{304}$.

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 $1 \cdot 10^{304}$.

Ejemplos de este tipo de variable son:

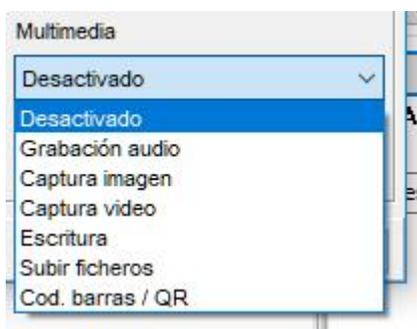
- LUGAR QUE OCUPA EN SU PREFERENCIAS
- RANKING

6.2.5 Alfanumérica

Respuesta literal y abierta con hasta 1024 caracteres. (1 KB). Se debe utilizar también cuando se quiere almacenar el audio de una respuesta, una foto y/o un vídeo si los dispositivos lo permiten. Aunque se crea siempre de 1024, si existen muchas de ellas en un cuestionario, es mejor optimizar su ancho a lo necesario, ya que este tipo de campo, supone una ineficiencia en la base de datos (Gandia Integra) y peso de archivos de transferencia.

La variable alfanumérica, además tiene en Gandia Qüest una particularidad y es que se utiliza para algunas acciones especiales, relacionadas con la grabación de audio de la respuesta del entrevistado, la lectura de códigos QR y/o códigos de barras entre otras peculiaridades.

El desplegable que aparece en las propiedades de variable al ser declarada como alfanumérica, nos ofrece estas posibilidades. Ver [Otras propiedades de multimedia](#) para conocer estas posibilidades.



Recientemente se ha incluido la posibilidad de capturar imágenes durante una entrevista web (4º trimestre de 2020).

6.2.6 Fecha

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

6.2.7 Hora

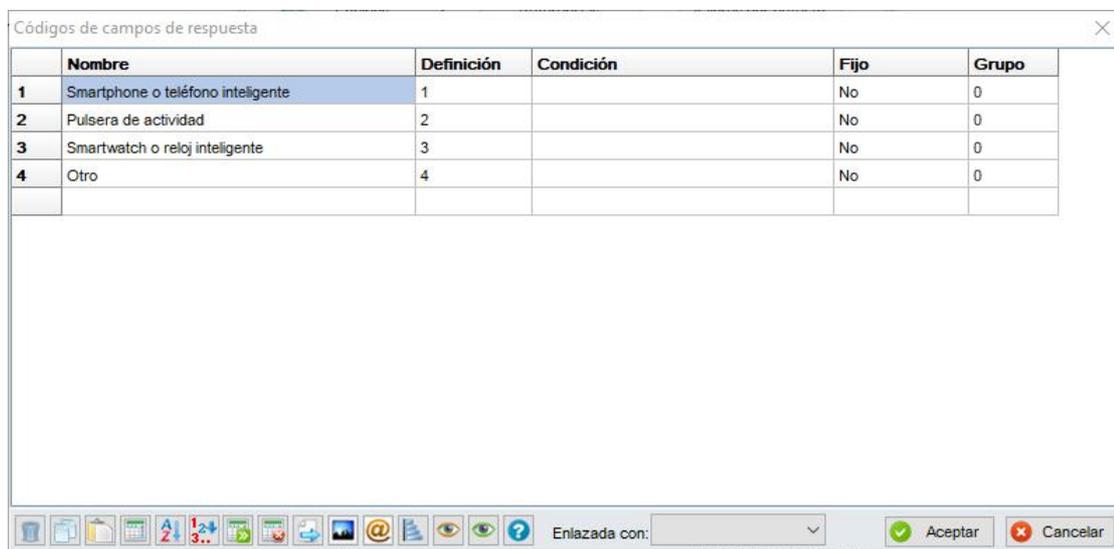
Variable que recoge una hora, expresada en el formato que utiliza el sistema.

6.3 Las respuestas (los 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 1024 caracteres (atención al uso de HTML, porque esos caracteres cuentan como tales) y un valor numérico que será grabado en la tabla de datos si el entrevistado elige esa alternativas 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:



| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Grupo |
|---|-----------------------------------|------------|-----------|------|-------|
| 1 | Smartphone o teléfono inteligente | 1 | | No | 0 |
| 2 | Pulsera de actividad | 2 | | No | 0 |
| 3 | Smartwatch o reloj inteligente | 3 | | No | 0 |
| 4 | Otro | 4 | | No | 0 |

Las columnas indican:

- 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](#).
- [rotación](#) (fijo).
- característica de código excluyente (sólo múltiples); impide que se seleccione otro código si está seleccionado el código excluyente.
- [grupo](#) de código de pertenencia.

En la base de la ventana los iconos y por orden en la imagen:

- Eliminar código/s
- Copiar código/s
- Pegar código/s
- [Asistente de condiciones](#) (ver condiciones y funciones).
- Ordenar de la A a la Z los códigos
- Codificar de 1 a n los códigos
- [Asistente de creación de condiciones para mostrar los códigos](#)
- Eliminar condiciones de códigos
- [Repetir códigos de otra variable](#)

- Asignar imágenes
- [Referencias en los códigos](#)
- [Textos de los grupos de códigos](#)
- [Ocultar códigos en tarjeta](#)
- [Ocultar códigos para ser usados con botones de acción](#) (habitualmente en los [textos auxiliares](#))
- [Enlazada](#) con... permite que la codificación de la variable dependa de la codificación una variable anterior. No es lo mismo que copiar códigos.

6.3.1 Condiciones en los códigos (las respuestas)



Ver apartado de [condiciones](#) en diseño.

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.

Existe un botón 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.

6.3.1.1 Creación de condiciones para mostrar los códigos (asistente)



Como habitualmente suele suceder que muchas veces la condición es la misma para todos los códigos (suestructura) y cambia el valor del código, una forma muy sencilla de escribir la condición es utilizar un comodín. Al aceptar, esa condición se recalcula para todos los códigos.

Variables

- ESTUDIO
- ENTREVISTADOR
- REGISTRO
- FECHAINI
- HORAINI
- FECHAFIN
- HORAFIN

Y O NO

Expresión lógica

Escriba la condición de forma genérica, sin particularizar para ningún código. El sistema construirá la condición adecuada para cada entrada. Por ejemplo P1=# Y NO P2=#. El texto # será sustituido por el valor del código en la fila de códigos donde se escriba la condición.

Aceptar Cancelar

El caso más típico es el de dos variables que contienen los mismos códigos y que en la segunda hay que no mostrar los que ya fueron contestados en la primera. La condición hay que escribirla de forma genérica, y así al aceptar, ya se reescribirá como corresponde a cada código.

Variables

- ESTUDIO
- ENTREVISTADOR
- REGISTRO
- FECHAINI
- HORAINI
- FECHAFIN
- HORAFIN

Y O NO

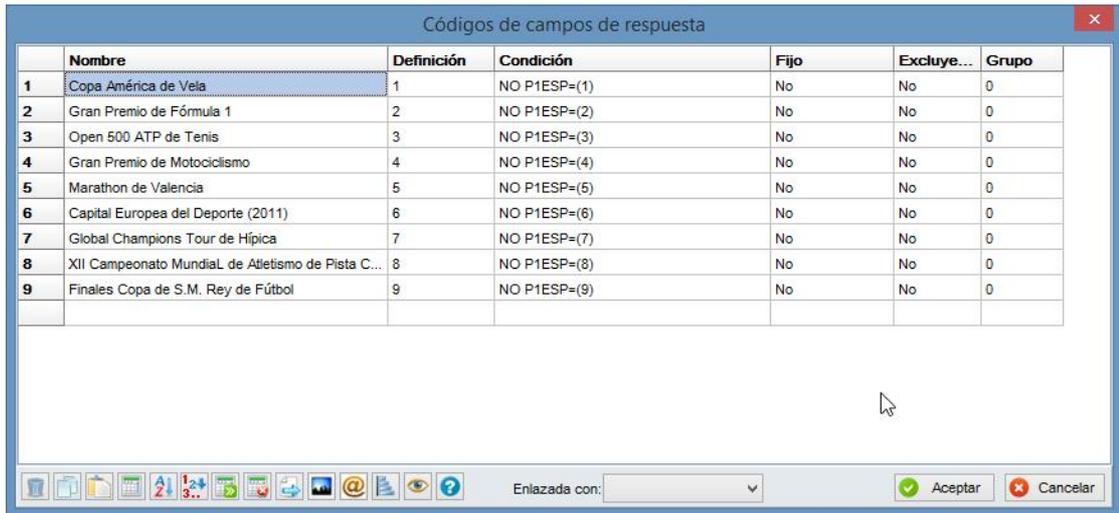
Expresión lógica

NO P1ESP=(#)

Escriba la condición de forma genérica, sin particularizar para ningún código. El sistema construirá la condición adecuada para cada entrada. Por ejemplo P1=# Y NO P2=#. El texto # será sustituido por el valor del código en la fila de códigos donde se escriba la condición.

Aceptar Cancelar

Quedando la variable estructurada de la siguiente forma:



| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Excluye... | Grupo |
|---|---|------------|--------------|------|------------|-------|
| 1 | Copa América de Vela | 1 | NO P1ESP=(1) | No | No | 0 |
| 2 | Gran Premio de Fórmula 1 | 2 | NO P1ESP=(2) | No | No | 0 |
| 3 | Open 500 ATP de Tenis | 3 | NO P1ESP=(3) | No | No | 0 |
| 4 | Gran Premio de Motociclismo | 4 | NO P1ESP=(4) | No | No | 0 |
| 5 | Marathon de Valencia | 5 | NO P1ESP=(5) | No | No | 0 |
| 6 | Capital Europea del Deporte (2011) | 6 | NO P1ESP=(6) | No | No | 0 |
| 7 | Global Champions Tour de Hípica | 7 | NO P1ESP=(7) | No | No | 0 |
| 8 | XII Campeonato Mundial de Atletismo de Pista C... | 8 | NO P1ESP=(8) | No | No | 0 |
| 9 | Finales Copa de S.M. Rey de Fútbol | 9 | NO P1ESP=(9) | No | No | 0 |

 El botón junto al que permite crear, borra todas las condiciones de códigos en la variable.

6.3.2 Referencias en los códigos (las respuestas)

En la barra de herramientas del diálogo de códigos, el botón  permite insertar referencias en los textos de los códigos.

 Ver la sección dedicada a las [referencias](#) para entender su uso.

6.3.3 Repetir códigos (respuestas) de otra variable

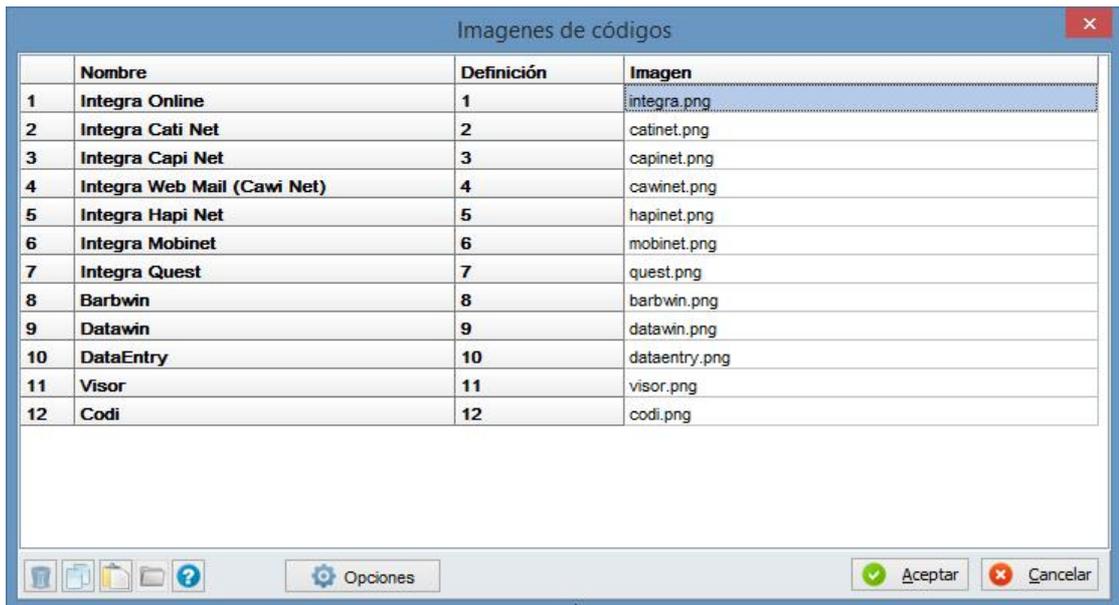
Desde el icono  podemos copiar los códigos de una variable a otra. Esta codificación queda asignada y no referenciada. Esta es la diferencia con la opción en [enlace a códigos](#). Para utilizar la opción de copiar, hacer clic en el icono y seleccionar la variable de la que se desea copiar los códigos.



La misma utilidad está también presente en las columnas (códigos) de una tabla de items y en las filas de una table de items.

6.3.4 Imágenes en los códigos (las respuestas)

Las variables de tipo simple o múltiple que sean mostradas como radios o checks, pueden asociar una imagen a cada código. La ausencia de imagen, hace que solo se muestre texto. Las imágenes, independientemente de su tamaño, puedes mostrarse con un ancho / alto (siempre cuadrado) que será fijado en el diálogo. Recomendamos tratar las imágenes para que todas tengan el mismo tamaño y se centren en un lienzo cuadrado.



| | Nombre | Definición | Imagen |
|----|-----------------------------|------------|---------------|
| 1 | Integra Online | 1 | integra.png |
| 2 | Integra Cati Net | 2 | catinet.png |
| 3 | Integra Capi Net | 3 | capinet.png |
| 4 | Integra Web Mail (Cawi Net) | 4 | cawinet.png |
| 5 | Integra Hapi Net | 5 | hapinet.png |
| 6 | Integra Mobinet | 6 | mobinet.png |
| 7 | Integra Quest | 7 | quest.png |
| 8 | Barbwin | 8 | barbwin.png |
| 9 | Datawin | 9 | datawin.png |
| 10 | DataEntry | 10 | dataentry.png |
| 11 | Visor | 11 | visor.png |
| 12 | Codi | 12 | codi.png |

Las imágenes pueden cargarse desde el icono inferior  desde cualquier ruta, aunque al guardar se convertirán a formato PNG y se guardarán en la ruta del estudio. Si el formato de imagen no se adapta a las necesidades de visualización, puede optarse por incluir imágenes en formato HTML en el texto de la etiqueta. Es conveniente ajustar el tamaño de las imágenes a los píxeles que realmente se verán, aunque hemos de asumir que esto es muy complejo debido a los escalados que ahora utiliza Gandia MobiNet.

6.3.5 Códigos (respuestas) excluyentes

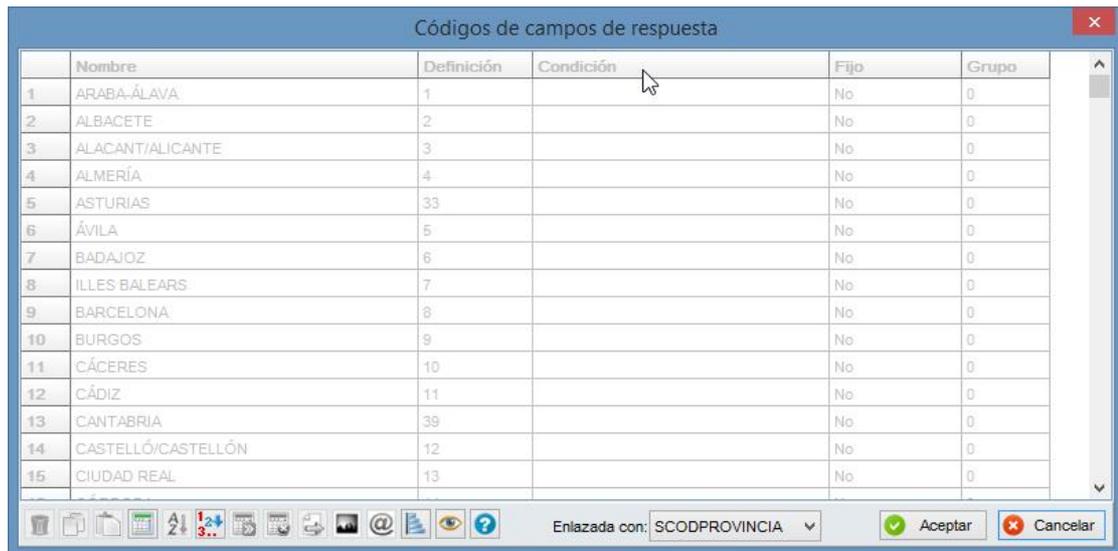
Esta propiedad que evita tener que programar los controles de exclusión. Visualmente, queda explícito con el uso de círculo (radio-button) o casilla de verificación (check).



En el ejemplo que aquí mostramos, la alternativa "no han influido" es excluyente con el resto. Sólo podría marcarse ella. Sin embargo si marcamos el resto de códigos, pueden acumularse en una múltiple.

6.3.6 Enlazar alternativas de respuesta con otra variable

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. Para enlazar, hacerlo desde la propia. codificación ...



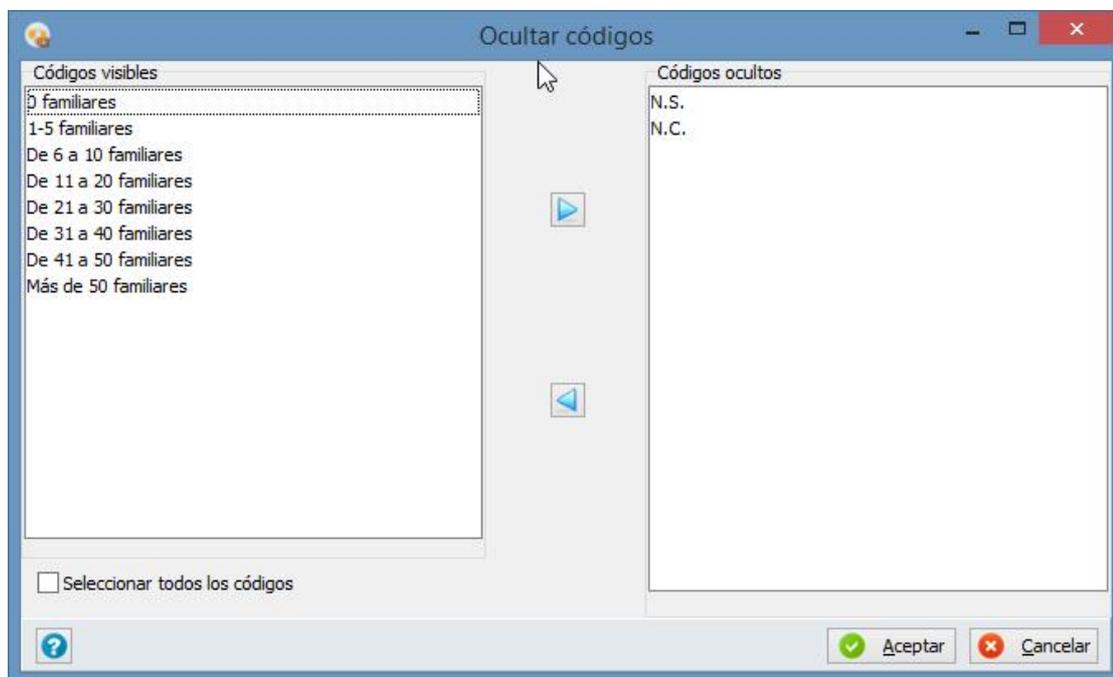
| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Grupo |
|----|--------------------|------------|-----------|------|-------|
| 1 | ARABA-ÁLAVA | 1 | | No | 0 |
| 2 | ALBACETE | 2 | | No | 0 |
| 3 | ALACANT/ALICANTE | 3 | | No | 0 |
| 4 | ALMERÍA | 4 | | No | 0 |
| 5 | ASTURIAS | 33 | | No | 0 |
| 6 | ÁVILA | 5 | | No | 0 |
| 7 | BADAJÓZ | 6 | | No | 0 |
| 8 | ILLES BALEARS | 7 | | No | 0 |
| 9 | BARCELONA | 8 | | No | 0 |
| 10 | BURGOS | 9 | | No | 0 |
| 11 | CÁCERES | 10 | | No | 0 |
| 12 | CÁDIZ | 11 | | No | 0 |
| 13 | CANTABRIA | 39 | | No | 0 |
| 14 | CASTELLÓ/CASTELLÓN | 12 | | No | 0 |
| 15 | CIUDAD REAL | 13 | | No | 0 |

Para desenlazar basta con elegir en la lista, la entrada [No enlazada]. Esto provoca a al aceptar que se pierda el enlace que existía. Si se desea enlazar muchas variables a una sola, es preferible utilizar la opción de [Herramientas > Variables](#).

En las tablas de items, todos los códigos de la segunda hasta la variable n de las filas, están enlazadas a la primera variable. De esta forma se optimiza mucho el tamaño del cuestionario.

6.3.7 Ocultar códigos (alternativas de respuesta) en tarjeta

Desde este panel, se eliminan aquellos códigos que no deseamos aparezcan en entrevistas CAPI al mostrar la tarjeta de la pregunta al entrevistado.



Recordamos, que cuando se utiliza la posibilidad de mostrar tarjeta en un CAPI (Herramientas > [Tarjetas](#)), se muestra el icono con una lupa y se muestra la página (la tarjeta) sin los códigos aquí ocultos.

Simulación

P.9 ¿Con cuántos familiares **mayores de 15 años** se relaciona o tiene trato directo? (ENTREVISTADOR/A: DEJE QUE LA PERSONA ENTREVISTADA SE TOME SU TIEMPO PARA CONTESTAR LA PREGUNTA).

En familiares se incluye a su familia directa (pareja, hijos/as, padres, hermano/as) a la familia más extensa (abuelos/as, nietos/as, tíos/as, sobrinos/as), y a la familia política (suegro/a, cuñados/as, etc.) con quienes tiene algún trato directo.

- 0 familiares
- 1-5 familiares
- De 6 a 10 familiares
- De 11 a 20 familiares
- De 21 a 30 familiares
- De 31 a 40 familiares
- De 41 a 50 familiares
- Más de 50 familiares
- N.S.
- N.C.

23%

Simulación

- 0 familiares
- 1-5 familiares
- De 6 a 10 familiares
- De 11 a 20 familiares
- De 21 a 30 familiares
- De 31 a 40 familiares
- De 41 a 50 familiares
- Más de 50 familiares

El entrevistado puede tocar en la tableta y el código quedaría marcado, pero solo el entrevistador puede hacer el continuar para pasar al siguiente campo.

6.3.8 Ocultar códigos para ser usados con botones de acción

En ocasiones tenemos necesidad de diferenciar algunos códigos especiales (por ejemplo el NS, el NC) que toman valores diferentes (98,99) y que no queremos que figuren en la escala de valoración. Imaginemos por ejemplo una valoración de 1 a 7, y utilizar el 8 y el 9 como valores de NS y NC. Ocultando los valores 8 y 9 con esta opción podríamos tener la siguiente visualización.

Se genera el listado de códigos...

| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Grupo |
|---|--------|------------|-----------|------|-------|
| 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 | NS | 8 | | No | |
| 9 | NC | 9 | | No | |

Se ocultan los códigos 8 y 9 para utilizar como botones...

| Códigos visibles | Códigos ocultos |
|------------------|-----------------|
| 1 | NS |
| 2 | NC |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |

Seleccionar todos los códigos

Se crean los [textos auxiliares](#) en la variable para introducir el NS y el NC como [botón de asignación de valor](#)...

| Posición | Texto | Estilo |
|--------------------|--|-----------|
| Superior izquierda | | |
| Superior centro | | |
| Superior derecha | | |
| Izquierda | | |
| Derecha | | |
| Inferior izquierda | | |
| Inferior centro | #BOTON NS P79 8 true##BOTON NC P79 9 true# | txtmiddle |
| Inferior derecha | | |

Ajustar % ancho automáticamente
Columna izquierda: Columna centro: (incluye la variable) Columna derecha:

Ajustar % alto automáticamente
Fila superior: Fila centro: 90 (incluye la variable) Fila Inferior: 10

Referencias Aceptar Cancelar

Al texto auxiliar, situado en la fila inferior, en el centro, se le asigna un estilo (txtmiddle) que nos centra lo escrito en su panel. Y así es como queda en diseño.

● 1 ● 2 ● 3 ● 4 ● 5 ● 6 ● 7

NS NC

6.3.9 Grupos de códigos (de alternativas de respuesta)

Ver también [rotación de grupos y códigos](#)

El icono  da acceso a la creación y gestión de los grupos de códigos. Un **grupo de códigos es una entidad** que bajo un texto (no seleccionable) agrupa una serie de códigos existentes en la variable. La entidad **grupo de código** podrá presentarse en la ventana de entrevista con el orden normal o aleatorio, teniendo la posibilidad de que los códigos roten y que los grupos roten también entre sí. Tanto los códigos individuales como los grupos de códigos pueden quedar fijo por arriba, fijo por abajo, en su posición, o aleatorizarse. Un grupo de códigos puede ser creado, editado y gestionado desde este diálogo.

Crear grupo de códigos

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.

Códigos de campos de respuesta

| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Excluye... | Grupo |
|---|---|------------|-----------|------|------------|-------|
| 1 | Se dió la oportunidad de asistir a un acontecimie... | 1 | | No | No | 1 |
| 2 | Se ha mejorado el aspecto de la ciudad | 2 | | No | No | 1 |
| 3 | Se han incrementado las instalaciones de inform... | 3 | | No | No | 1 |
| 4 | Se han incrementado las instalaciones de ocio | 4 | | No | No | 1 |
| 5 | Se ha incrementado el número de eventos y exhi... | 5 | | No | No | 1 |
| 6 | Ha aumentado el número de plazas hoteleras | 6 | | No | No | 2 |
| 7 | Se ha acelerado el desarrollo de las infraestructu... | 7 | | No | No | 2 |
| 8 | La cobertura de medios promueve el turismo en I... | 8 | | No | No | 2 |

Enlazada con:

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. Como hemos creado dos grupos (uso de 1 y 2 en la columna de grupo), aparecerán dos espacios para escribir. El nombre del grupo será el texto que aparecerá listado en el campo de respuesta, no seleccionable.

Grupos de códigos

| Grupo | Título | Condición | Fijo | Rotación intragrupo |
|-------|---------|-----------|------|---------------------|
| 1 | Grupo 1 | | No | Normal |
| 2 | Grupo 2 | | No | Normal |

Grupo de pertenencia de un código

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](#).

Modos de rotación de los códigos de variable (fijo)

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

- **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.

6.3.10 Criterio de rotación de alternativas de respuesta

En muchas variables, sobre todo en aquellas que son nominales, utilizamos la rotación en la presentación de las alternativas de respuesta en la pantalla para reducir el efecto orden que se pueda presentar en la respuesta, pues todos sabemos que en CAWI existe una tendencia a marcar las primeras alternativas presentadas, en CATI las últimas y en CAPI, según la presente el entrevistador.

Existen tres tipos de rotación:

- aleatoria, la lista de elementos se elige en orden aleatorio. En una lista de cinco elementos 1,2,3,4,5 una rotación aleatoria podría ser 1,3,2,4,5; otra 3,1,5,4,2; otra 4;2;5;1;3 ...
- rotatoria implica la elección de un elemento de la lista en primer lugar de forma aleatoria, y seguir el orden de diseño del resto de alternativas a continuación del primero elegido. Es decir, antes una lista de 1,2,3,4,5, un criterio rotatorio podría ser 2,3,4,5,1 o también 4,5,1,2,3.
- condicionada, implica que nosotros indicamos con el valor del código como debe ser esa rotación. Por ejemplo 1;3;5;2;4 si SEXO=1 o 2;4;1;3;5 si SEXO=2.

6.3.10.1 Proceso de rotación (general)

El proceso de rotación aplicado al flujo de un cuestionario y a sus elementos en una entrevista, es el siguiente:

- Se busca la existencia de una ordenación guardada (ya se ha pasado por esa variable antes) y si es correcta, se muestra.
- En caso de no existir (es la primera vez que se pasa por la variable) o no ser correcta, se recupera la [rotación condicionada o forzada](#) o se crea una nueva si es del tipo aleatoria o rotatoria.
- Si la rotación forzada no existe o no es válida, se genera una nueva rotación según grupos de códigos y códigos. Este proceso se realiza para cada grupo, repitiendo el mismo proceso para los códigos dentro de cada grupo:
 - se obtienen 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";

Con la cadena de ordenación que se obtenga de los tres pasos anteriores, recorreremos grupo a grupo y código a código y eliminamos los que no cumplen la condición. Finalmente se presentan en pantalla.

6.3.10.2 Rotación condicionada de códigos

Si la variable se ha establecido con rotación rotatoria o aleatoria, tenemos la posibilidad de utilizar la rotación forzada de códigos. Aplicamos este concepto, al hecho de que el diseñador de cuestionarios aplique una rotación creada por él si se cumple una condición determinada.

- 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.
- Escribir una rotación indicando como se deben mostrar los códigos. Por ejemplo, la cadena guardada 1;2;3;12;13;4;6 muestra los códigos 1, 2 y 3, los códigos 12 y 13 y 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 tal y como se indicó en el [proceso de rotación](#).

6.3.10.3 Rotación condicionada de grupos y códigos

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.

Si la variable se ha establecido con rotación rotatoria o aleatoria, tenemos la posibilidad de utilizar la rotación forzada de códigos. Aplicamos este concepto, al hecho de que el diseñador de cuestionarios aplique una rotación creada por él si se cumple una condición determinada.

- 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 pero P5 debe tener los mismos grupos que la variable actual.
- Escribir una rotación indicando como se deben mostrar los códigos. 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 tal como se indicó en el [proceso de rotación](#).

6.3.10.4 Guardado de rotación de códigos

Tanto en Gándia Integra Online (Gándia CatiNet y Gándia CawiNet) 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. **Este archivo puede descargarse desde el módulo de consultas de Gándia Integra Online en su apartado de ficheros.**

6.4 Elementos de flujo

Denominamos elementos de flujo a todas aquellas funcionalidades que modifican el comportamiento lineal de la entrevista, haciendo que de unas variables se pase a otras, que algunas variables que no se muestran adquieran valores, controles de consistencia de los datos, y otros elementos. La mayoría de estos elementos siempre se producen si se cumple alguna función y/o en ocasiones utilizamos expresiones aritméticas o lógicas para saber si se debe ejecutar ese elemento del flujo:

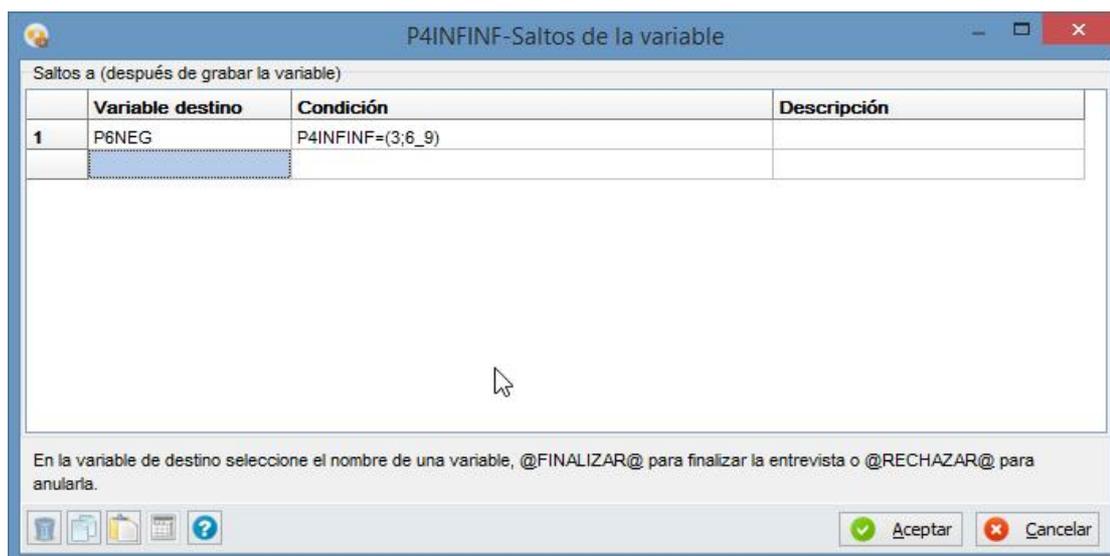
- Pasar de una pregunta a otra si se cumple una condición ([salto](#))
- No pasar por una pregunta si se cumple una condición ([filtro](#))
- Controlar si un valor está fuera del rango permitido mediante condiciones ([control](#))
- Asociar un campo con una [tabla auxiliar de cuestionario](#) ([referencias a tabla](#))
- Asignar un valor a una variable oculta ([valor por defecto](#))

En las siguientes secciones encontrará el lector la referencia de esos elementos de flujo y en el capítulo dedicado a las [condiciones](#), [operadores](#), [funciones](#) y [sintaxis](#) de las mismas, la información referente a cómo escribir las condiciones.

6.4.1 Saltos

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 cómo 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.



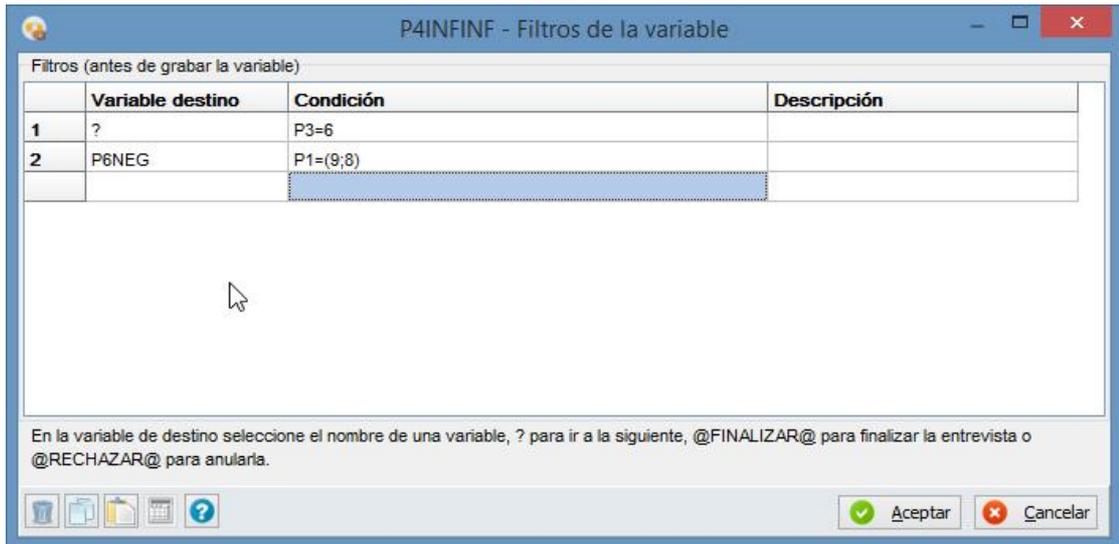
Los saltos pueden incluirse de forma individual accediendo a las [propiedades del campo de respuesta](#) y a la sección de saltos o pueden incluirse de forma conjunta (a varias variables a la vez el mismo salto) desde la opción de [inserción conjunta de controles](#). Puede ser incluido un texto que 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.

Por último, reseñar que **desde variables ocultas no se pueden hacer saltos**, ya que el flujo normal del cuestionario no pasa por ellas, y no se evalúa la respuesta.

6.4.2 Filtros

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.

6.4.3 Saltos y filtros especiales

Un salto o un filtro se puede dirigir a:

- ?, siguiente campo posible. En un salto, salta un elemento y se sitúa en el siguiente; en un filtro, filtra el actual y pasa al 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.
- @RECHARLISTA@, el destino es rechazar la entrevista; pero en lugar de anotar una incidencia genérica, permite elegir entre el [listado de incidencias](#) del estudio (las de rechazo).
- @MODTEL@, 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 número de teléfono. (sólo funcional en Gandia CatiNet)
- @APLAZAR@, implica un aplazamiento de la entrevista en ese punto (sólo funcional en CapiNet).
- @APLAZARLISTA@, implica un aplazamiento de la entrevista en ese punto, pero eligiendo desde el [listado de incidencias](#) del estudio (las de aplazamiento).

- [@EMAIL@](#), implica que se produce un envío de correo electrónico (el estudio debe tener configurado el sistema de correos, ver ayuda de Gandia Integra y disponer de la opción del módulo Gandia Integra Gandia CawiNet) con los elementos que lo conforman (múltiples direcciones pueden ser implementadas separadas con ";") y que puede ser complementado con el uso de VAR() para cargar información existente en otros campos del cuestionario. Ver [Gestor de e-mail en saltos / filtros](#) para conocer como redactar los parámetros de la función.
- @STOPRECORDING@, esta función detiene la grabación de una entrevista (inicialmente configurada para ser grabada completa) mediante una condición de salto y/o filtro. Es muy importante el hecho de que la entrevista ha de estar configurada como grabación completa. Siempre se podrá reiniciar una grabación configurada completa si anteriormente se detuvo.
- @STARTRECORDING@, esta función reinicia la grabación de una entrevista anteriormente detenida. Siempre se podrá reiniciar una grabación configurada completa si anteriormente se detuvo.
- @URLEXTERNA@, esta función realiza un salto a una URL externa, escrita en la descripción del salto si se cumple la condición. La entrevista queda en estado de APLAZADA.
- @CAMBIARIDIOMA@, esta función cambia el idioma de la entrevista en curso al idioma seleccionado. **Sólo puede ser utilizada en saltos, no en filtros.** Para ser posible su uso, debemos escribir en la descripción del salto la función VAR(Nom.Var), donde Nom.Var es el nombre de una variable diferente de la variable por defecto del sistema denominada IDIOMA, pero que contenga su mismo listado de códigos. Esta variable ha de ser visible (para poder hacer el salto) y de ella se elige el idioma asignado.
- @AUTOADMINISTRAR@, esta función permite forzar un salto a preguntar nombre (que será asignado al DESCRIPTIVO de la tabla de campo) e EMAIL para poder realizar un envío de correo electrónico con invitación a estudio. Debe estar configurado el servidor de correos y definida la invitación a participar.
- @RECHAZARCALIDAD@, esta función permite finalizar una entrevista con incidencia de rechazo y buscar la redirección señalada en auto administración para los panelistas.

6.4.3.1 Gestor de e-mail en saltos / filtros

Cuando en un Salto o Filtro es seleccionado el elemento @EMAIL@, en el apartado DESCRIPCION se puede establecer ahora desde un gestor (más cómodo para el usuario) los elementos que forman parte del envío.

CASO_NUE-Saltos de la variable

Salto a (después de grabar la variable)

| | Variable destino | Condición | Descripción |
|---|------------------|-----------|-------------|
| 1 | @EMAIL@ | TRUE | |

En la variable de destino seleccione el nombre de una variable, @FINALIZAR@ para finalizar la entrevista o @RECHAZAR@ para anularla.

Aceptar Cancelar

Al clicar en el botón  se despliega el siguiente gestor:

Gestión de correo

Para

Para múltiples destinatarios separe mediante punto y coma. Ejemplo: correo1@dominio.com; correo2@dominio.com

Asunto

Mensaje

Aceptar Cancelar

Un envío de correo requiere:

- Cuentas a las que se envía (pueden ser múltiples separadas con el símbolo ";")
- Asunto del correo
- Cuerpo del correo

El cuerpo del correo puede ser escrito en formato HTML con el editor adjunto (icono en parte inferior izquierda). Sin embargo, al aceptar este gestor, el cuerpo del mensaje se almacenará como cadena de texto. En todos los casos (Para, Asunto y Mensaje) puede utilizarse la función VAR(NomVariable) para que se produzcan sustituciones por valor ya contestados en la entrevista.

6.4.4 Controles

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 respondente 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 respondente 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.

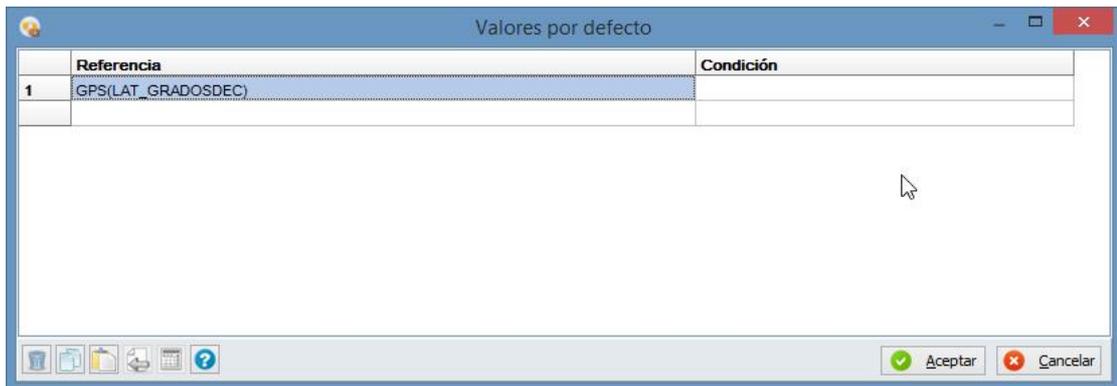


Los controles pueden incluirse de forma individual accediendo a las [propiedades del campo de respuesta](#) y a la sección de controles o pueden incluirse de forma conjunta (a varias variables a la vez el mismo control) desde la opción de [inserción conjunta de controles](#). Puede ser incluido un texto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

Cuando en modo entrevista a un entrevistador o a un entrevistado se le presenta en pantalla un aviso, sea del tipo advertir o sea del tipo no admitir se almacena esta información en el archivo de mensajes del estudio. **Este archivo puede ser descargado desde Gandia Integra.**

6.4.5 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 la tabla de campo (uso de la función TABAUX)
- desde una tabla de auxiliares del cuestionario (uso de las referencias a tablas)
- 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.

Desde la versión 4.4, nos encontramos con una celda de verificación en la parte inferior del diálogo donde se indica si el valor por defecto se debe recalcular cada vez que el flujo pase por él, o sólo debe hacerlo cuando el campo no tenga valor alguno.

6.4.6 Referencias

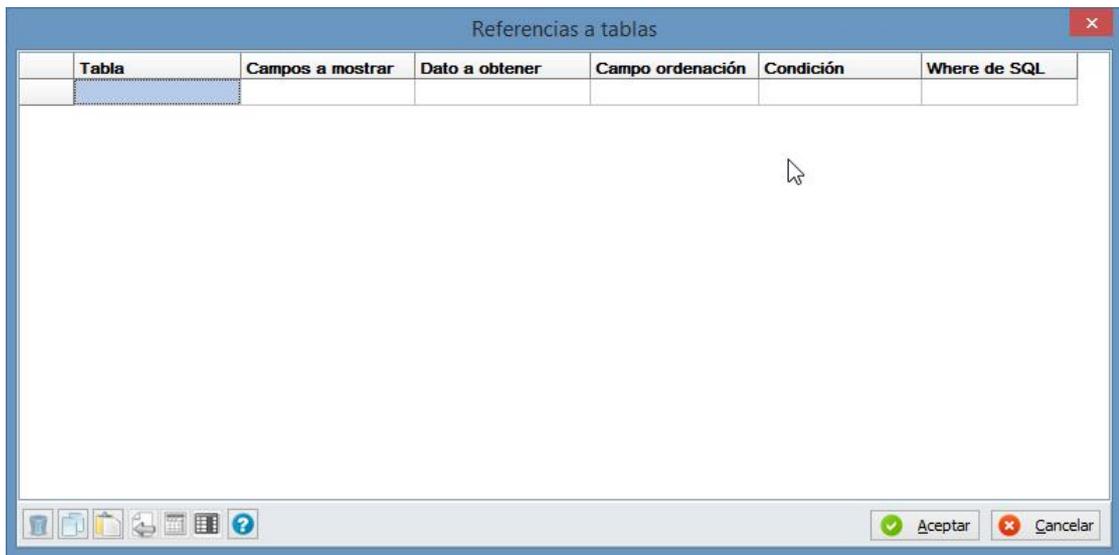
Un campo de respuesta puede tener como referencia una tabla auxiliar importada al cuestionario. Cuando el flujo del cuestionario alcanza este campo, se despliega la tabla en pantalla y el entrevistador o entrevistado eligen de esa tabla la alternativa deseada. La diferencia entre una codificación normal 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



6.4.7 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 de uso de valores permitidos es:

- 1;9;11;100_123;299
- 1_10
- 0;5_10
- 5_10;109;100_200
- 1,00_10,00

6.4.8 Valor de INTRO / ENTER

Tradicionalmente, las teclas de INTRO (ENTER) y ESC (escape) han tenido un sentido de aceptar y rechazar aquello que se había escrito. Durante el transcurso de la entrevista (como opción) puede permitirse el uso de estas teclas. Así, el valor que se grabará si entrevistador o entrevistado presionan INTRO (tecla de ENTER) sin elegir ninguna de las alternativas de respuesta que se ofrecen, queda definido en esta propiedad.

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 o un & cuando no hay respuesta. En otras ocasiones es preferible no tener nada y dejarlo en blanco.

6.5 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 número de códigos menos 1 (los ; necesarios para separarlos).
- Vigilar el tamaño de campo y longitud para datos que provengan de tablas externas, dado que se copian sin ser visualizados. El proceso de creación de la tabla auxiliar de Gandia Integra controla este evento.

6.5.1 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.

6.5.2 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 Hapi) pueden existir diferencias.

6.6 Publicación del campo

Dentro de este apartado debemos diferenciar entre los [métodos de publicación](#) y [otras propiedades](#) que aunque afectan al modo de publicación no afectan directamente a método visual.

6.6.1 Métodos de publicación

Formas en las que un campo de respuesta puede ser publicado e interactuar con el entrevistador o entrevistado.

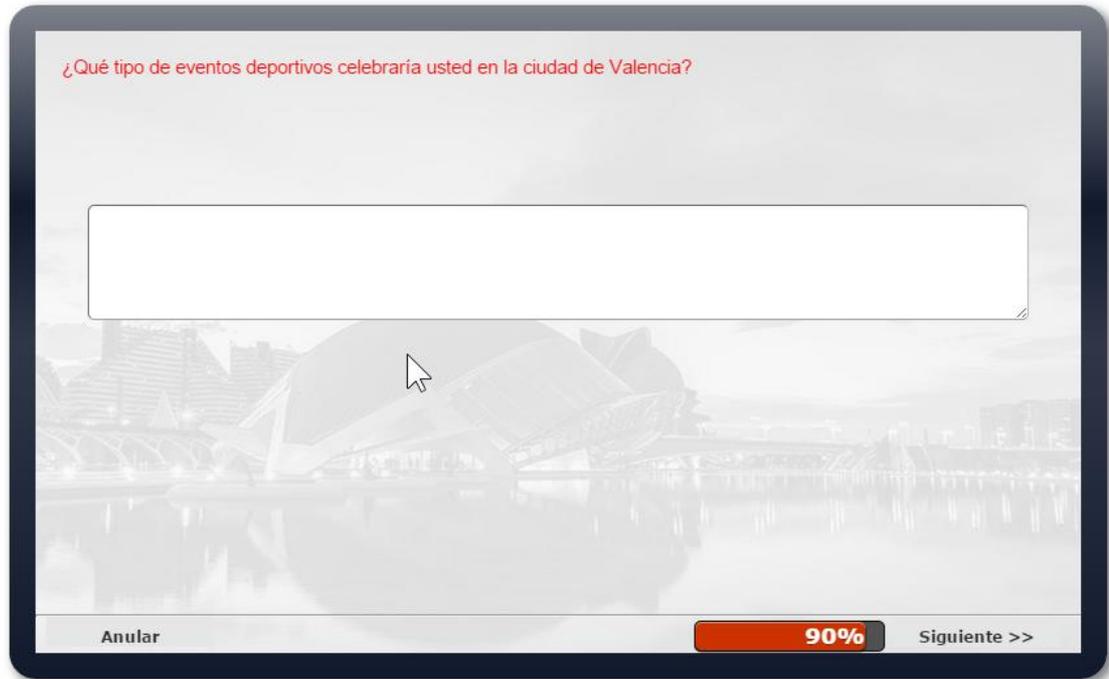
- [Método cuadro de edición](#)
- [Método respuesta única \(marcadores\)](#)
- [Método respuesta múltiple \(marcadores\)](#)
- [Método combo \(lista desplegable\)](#)
- [Método lista](#)
- [Método slider](#)
- [Método botones](#)

6.6.1.1 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 que admitan más de una línea, utilizar el cuadro de edición multi línea. El cuadro crecerá en función del texto escrito.



¿Qué tipo de eventos deportivos celebraría usted en la ciudad de Valencia?

Anular **90%** Siguiente >>

6.6.1.2 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.



Puede ser definida su [organización en pantalla](#) mediante el uso del número de columnas y/o filas que deben listarse (según sea la orientación horizontal /o vertical) y asimismo, puede también fijarse este número en función del número de códigos que se muestren en pantalla, ya que en ocasiones, es posible que muchos de ellos se puedan ocultar por condiciones de respuestas anteriores.

6.6.1.3 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.

Simulación

Sabemos que no todo ha sido positivo. Veamos ahora los **ASPECTOS NEGATIVOS O INCOMODIDADES** que han provocado o podrían provocar en la ciudad esos grandes eventos deportivos realizados. De los siguientes que le menciono, ¿cuáles cree usted que serían los 3 más relevantes influir en la ciudad de Valencia?

ENTREVISTADOR, PINCHE EL ICONO DE MOSTRAR TARJETA Y MUESTRE SU PANTALLA AL ENTREVISTADO; PUEDE SELECCIONAR EL MISMO; UNA VEZ MARQUE, LE DEVOLVERÁ EL DISPOSITIVO.

Se produce una intrusión o incomodidad en la vida diaria de los residentes

Incrementa el nivel de basura en la ciudad

Aumenta el consumo de bebida y/o droga

Incrementa la violencia / gamberrismo en las calles

Incrementa el ruido en la ciudad

86%

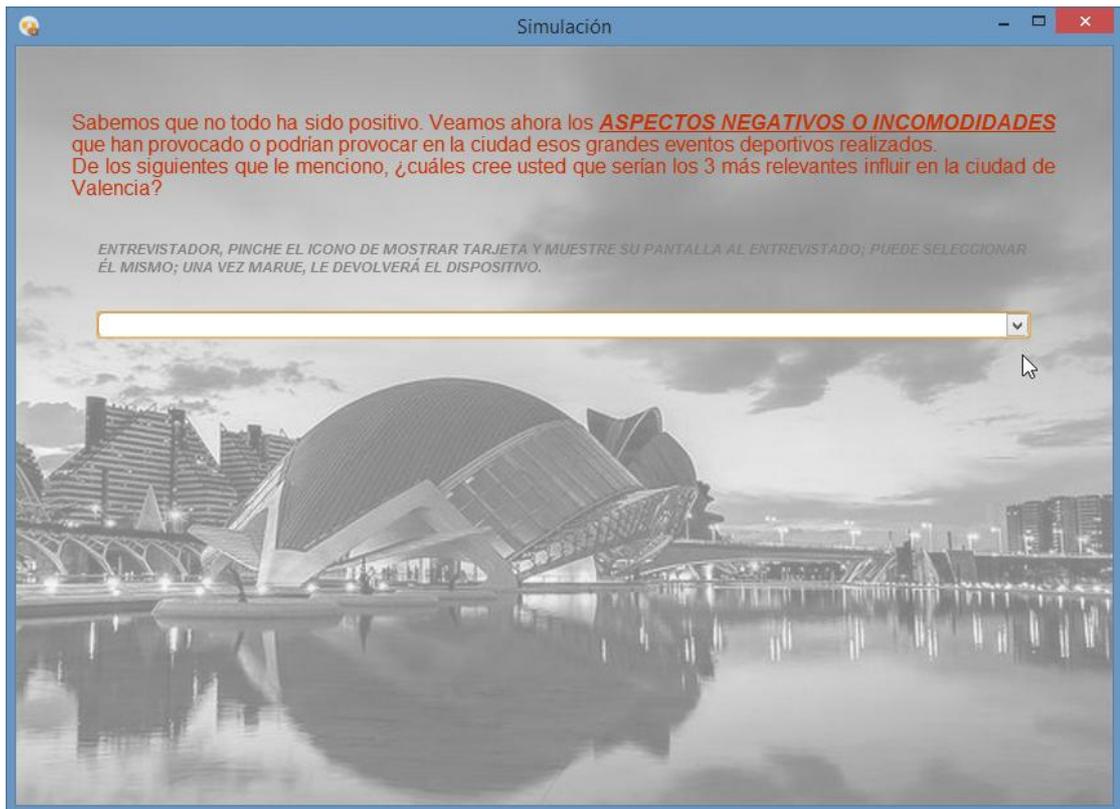
Puede ser definida su [organización en pantalla](#) mediante el uso del número de columnas y/o filas que deben listarse (según sea la orientación horizontal /o vertical) y asimismo, puede también fijarse este número en función del número de códigos que se muestren en pantalla, ya que en ocasiones, es posible que muchos de ellos se puedan ocultar por condiciones de respuestas anteriores.

6.6.1.4 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.

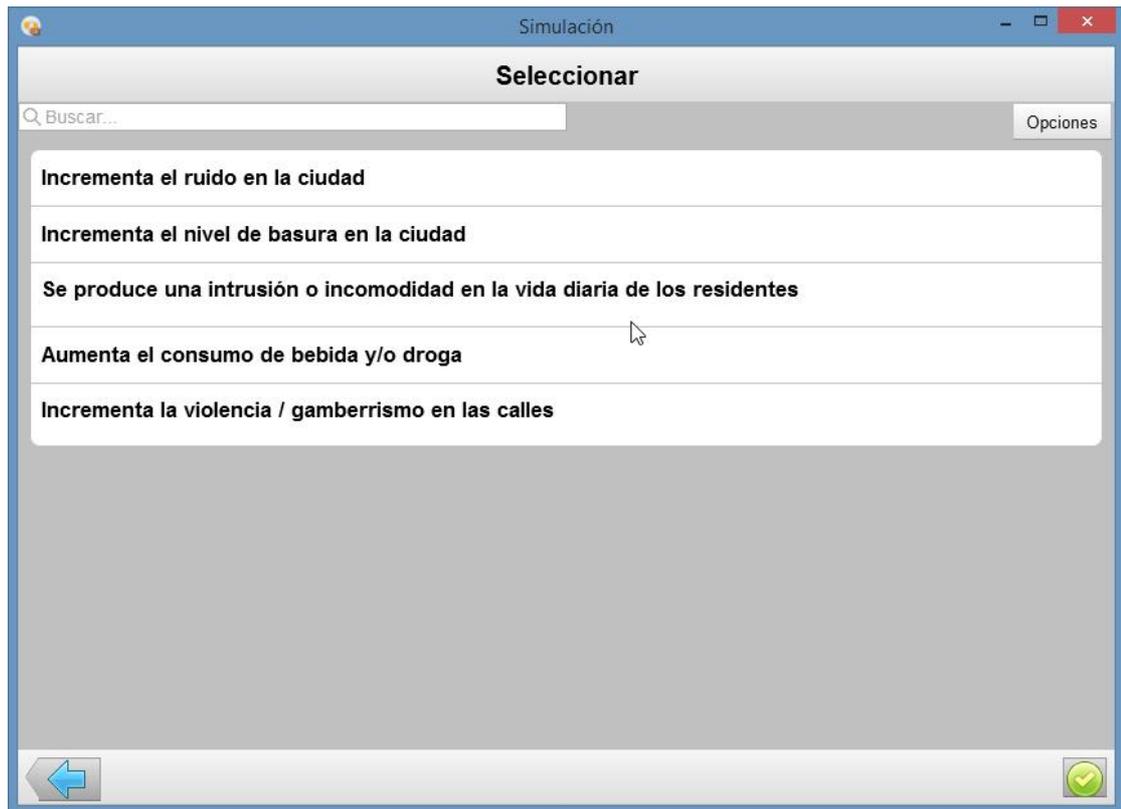
El comportamiento de la lista es diferente si el navegador en el que se muestra es compatible HTML5 o no compatible (Internet Explorer 8 y 9). En un navegador no compatible una lista se muestra así...



Mientras que en un navegador compatible HTML5 se muestra así:



Y tras hacer clic en la lista...



6.6.1.5 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 MAY+clic en última alternativa del rango.
- Para eliminar la selección de la alternativa, se vuelve a realizar clic sobre la misma.

El comportamiento de la lista es diferente si el navegador en el que se muestra es compatible HTML5 o no compatible (Internet Explorer 8 y 9). En un navegador compatible un lista se muestra así...

Sabemos que no todo ha sido positivo. Veamos ahora los **ASPECTOS NEGATIVOS O INCOMODIDADES** que han provocado o podrían provocar en la ciudad esos grandes eventos deportivos realizados. De los siguientes que le menciono, ¿cuáles cree usted que serían los 3 más relevantes influir en la ciudad de Valencia?

ENTREVISTADOR, PINCHE EL ICONO DE MOSTRAR TARJETA Y MUESTRE SU PANTALLA AL ENTREVISTADO; PUEDE SELECCIONAR ÉL MISMO; UNA VEZ MARQUE, LE DEVOLVERÁ EL DISPOSITIVO.

- Aumenta el consumo de bebida y/o droga
- Se produce una intrusión o incomodidad en la vida diaria de los residentes
- Incrementa el nivel de basura en la ciudad
- Incrementa el ruido en la ciudad
- Incrementa la violencia / gamberrismo en las calles

86%

mientras que en un navegador no compatible, la lista se muestra de la forma tradicional:



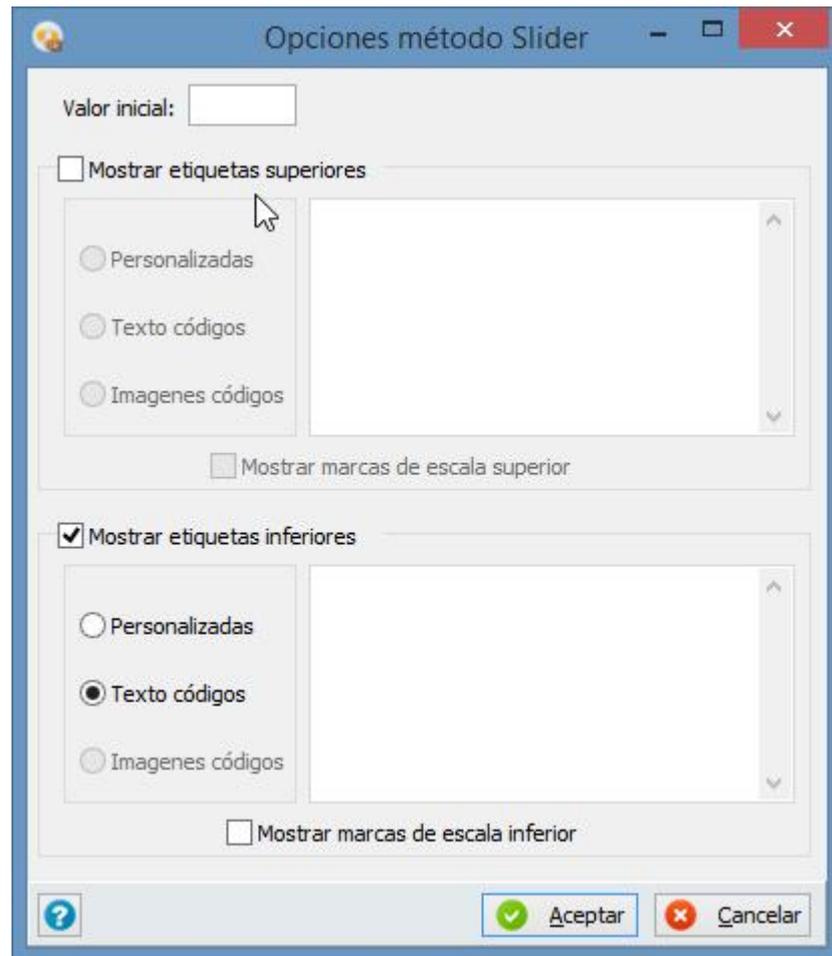
6.6.1.6 Método slider

El método slider es una novedad de la versión 4. No es un método flash, pero sí debe utilizarse en navegadores compatibles con HTML5. El método slider viene a sustituir al componente flash del mismo nombre, pero su uso está abierto a todos los usuarios de Gandia Qüest.

Se representa como una barra con un deslizador, que permite ser utilizado en variables numéricas ordinales o métricas y también en variable de categoría codificadas. Utiliza los códigos de la variable o la posibilidad de definir etiquetas personalizadas para ser mostradas en pantalla.



Cuando se elige el método slider, junto al mismo hay un botón **Opciones** que permite acceder a definir qué etiquetas deseamos aparezcan en el objeto.



Desde la versión 4.4.1628.5 los slider se modifican a componente HTML5. Esta decisión se toma porque cada vez era más complejo el poder trabajar con los actuales por las restricciones de los nuevos SO Android en el mercado. Estos nuevos slider ya serán funcionales a partir de Android 4.3 e IOS 5.

Todas las propiedades se mantienen igual, pero se modifica la estética del slider. Aquí tienes unos ejemplos de como son los nuevos slider, sin modificación por CSS.

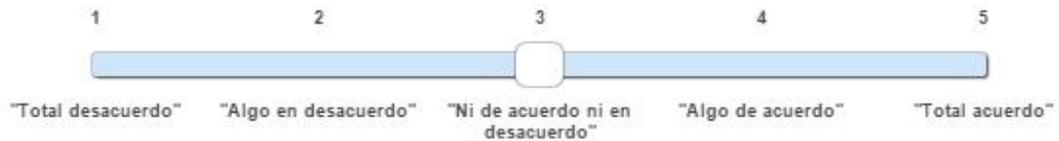
Ejemplo 1

Esta es una variable de tipo categoría (nominal y discreta), con 5 alternativas. Las imágenes son las imágenes de los códigos. El método de visualización de la variable es el SLIDER.



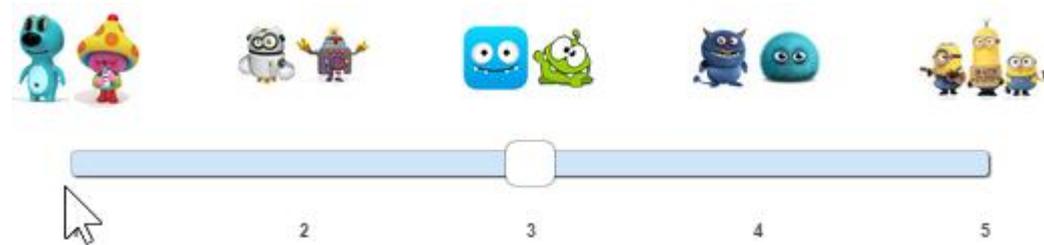
Ejemplo 2

Esta es una variable de tipo categoría (nominal y discreta), con 5 alternativas. Los textos mostrados en la parte superior son los textos de los códigos y en la parte inferior etiquetas personalizadas. El método de visualización de la variable es el SLIDER.



Ejemplo 3

Esta es una variable de tipo categoría (nominal y discreta), con 5 alternativas. Las imágenes son las imágenes de los códigos. La escala inferior son los textos de los códigos. El método de visualización de la variable es el SLIDER.



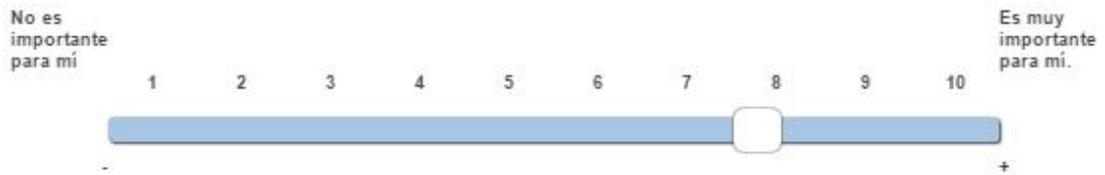
Ejemplo 4

Esta es una variable de tipo numérica (continua y con 2 decimales). El valor que tomará la variable es de 1,00 a 5,00. Se definen estos valores en los valores permitidos. Los textos mostrados en la parte superior son etiquetas personalizadas. El método de visualización de la variable es el SLIDER.



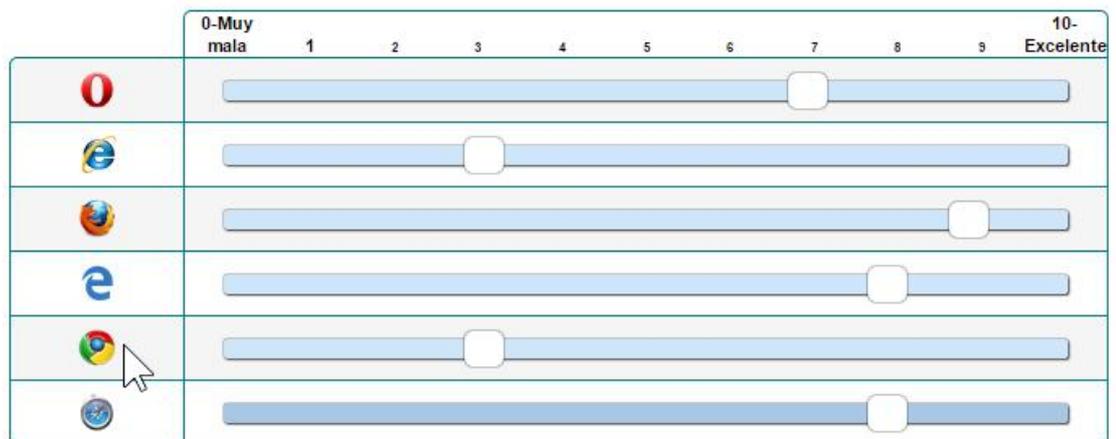
Ejemplo 5

Esta es una variable de tipo numérica (continua y con 2 decimales). El valor que tomará la variable es de 1,00 a 10,00. Se definen estos valores en los valores permitidos. Los textos mostrados en la parte superior son etiquetas personalizadas. Utilizados textos auxiliares para mostrar texto de escala y símbolos de +-. El método de visualización de la variable es el SLIDER.



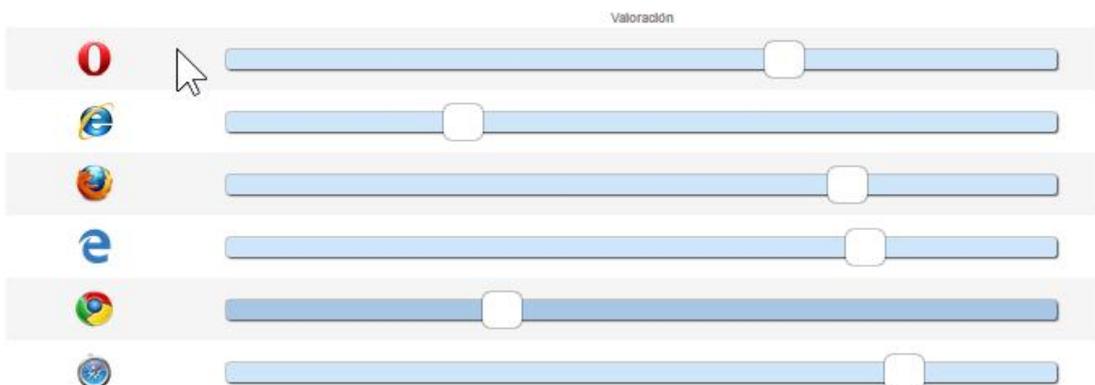
Ejemplo 6

Esta es una tabla de items de tipo normal, donde las imágenes se introducen como texto HTML en el texto de las filas. Los slider son variables de métricas pero tratadas con códigos, por lo que es discreta, con valores de 0 a 10. Se sitúa el valor inicial en el 5.



Ejemplo 7

Esta es una tabla de items de tipo valoración, donde las imágenes se introducen como texto HTML en el texto de las filas. Los slider son variables de métricas pero tratadas como continuas (sin códigos) con valores de 0 a 10. Se sitúa el valor inicial en el 5.



Ejemplo 8

Los ejemplos siguientes, contienen personalización de los slider básicos, mediante el uso de CSS, por lo que el cuestionario sería tratado como PREMIUM.

El primero de ellos es un cuadro de tabla, que aunque pueda parecer una tabla de items, es un texto HTML que guarda los valores en variables ocultas y son asignadas mediante código JavaScript. Nótese que el color azul ha variado, al igual que el deslizador.

| Navegadores | 1.Muy Mala | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10.Exce lente |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |

Ejemplo 9

Cambio de color por CSS en los slider y también de deslizador.

| Navegadores | 1.Muy Mala | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10.Exce lente |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |

| Navegadores | 1.Muy Mala | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10.Exce lente |
|---|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------|
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | |

El código JavaScript utilizado para crear este texto HTML con forma de tabla de items y con las modificaciones sería:

```
<table width="100%" height="100%" border="1"
cellpadding="0" cellspacing="0" style="height: 100%;">
  <tbody>
    <tr>
```

```

        <td width="20%">Navegadores</td>
    </td>
    <table class="header" style="width: 100%;
height: 100%;">
        <tbody>
            <tr>
                <td class="celda">1.Muy Mala</
td>
                <td class="celda">2</td>
                <td class="celda">3</td>
                <td class="celda">4</td>
                <td class="celda">5</td>
                <td class="celda">6</td>
                <td class="celda">7</td>
                <td class="celda">8</td>
                <td class="celda">9</td>
                <td class="celda">10.Exce
lente</td>
            </tr>
        </tbody>
    </table>
</td>
</tr>
<tr>
    <td height="25%">
        <div></div>
    </td>
    <td style="text-align: center;">
        <input type="range" id="slid_P174_1"
min="1" max="10" value="1" class="slider3"
oninput="actvalor_slider(this);"
onchange="actvalor_slider(this);" style="width: 91%;" />
    </td>
</tr>
<tr height="25%">
    <td>
        <div></div>
    </td>
    <td style="text-align: center;">
        <input type="range" id="slid_P174_2"
min="1" max="10" value="1" class="slider3"
oninput="actvalor_slider(this);"
onchange="actvalor_slider(this);" style="width: 91%;" />
    </td>
</tr>
<tr height="25%">

```

```
<td>
    <div></div>
</td>
<td style="text-align: center;">
    <input type="range" id="slid_P174_3"
min="1" max="10" value="1" class="slider3"
oninput="actvalor_slider(this);"
onchange="actvalor_slider(this);" style="width: 91%;" />
</td>
</tr>
<tr height="25%">
<td>
    <div></div>
</td>
<td style="text-align: center;">
    <input type="range" id="slid_P174_4"
min="1" max="10" value="1" class="slider3"
oninput="actvalor_slider(this);"
onchange="actvalor_slider(this);" style="width: 91%;" />
</td>
</tr>
</tbody>
</table>
<script>
    valslider("P174_1");
    valslider("P174_2");
    valslider("P174_3");
    valslider("P174_4");
</script>
```

6.6.1.7 Mostrar botones

Para variables que se muestran como radios (categoría) o checks (múltiple) se dispone de la posibilidad de mostrar como botones.



El funcionamiento es el mismo que con radios o checks.

6.6.1.8 Ver estándar

Utiliza la forma estándar (no HTML5) del método de publicación en modo forzado, se esté o no en modo estándar.

6.6.1.9 No alternar colores

Muestra todas las opciones de respuesta con el mismo color de fondo, sin hacer alternativamente una más oscura que la otra.

6.6.2 Otras propiedades de publicación

Conjunto de propiedades que según estén definidas o no afectan la forma en la que se publica el método visual elegido para el campo de respuesta.

- [Variable oculta](#)
- [Variable hábil](#)
- [Cálculo de las filas](#)
- [Ver tarjeta](#)
- [Ver el texto extra](#)
- [Ayuda](#)
- [Mostrar numeración](#)
- [Convertir en semi abierta](#)
- [Guardar abierta \(mayúsculas, minúsculas\)](#)
- [Indicador de captura de vídeo](#)
- [Indicador de captura de imagen](#)
- [Indicador de grabación de audio](#)
- [Indicador de campo imprescindible](#)

6.6.2.1 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.

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: GPSLATITUD

Tipo de campo: Alfanumérica

Texto extra: Latitud

Códigos Referencias Valores por defecto

Salto Filtros Controles

Rotación de grupos y de códigos

Normal Rotatorio Aleatorio Rotación

Valor de Intro: & Valores permitidos

Tamaño campo grabación: 1024 Calcular tamaño campo grabación

Longitud: 1024

Método: Cuadro de texto Ver texto extra

Oculto Habil

Imprescindible Grabación audio Guardado datos

Mostrar numeración Captura imagen No modificar

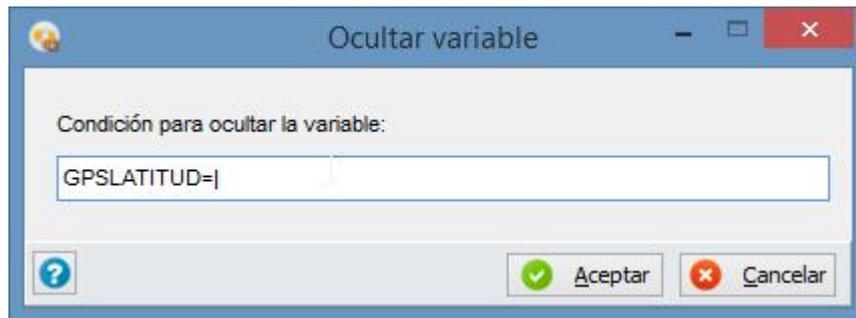
Captura video Mayúsculas

Escritura Minúsculas

Ayuda

Aceptar Cancelar

La variable puede ser oculta siempre (si se marca el check de la propiedad) o hacerse visible 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.



6.6.2.2 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: INICIO

Tipo de campo: Categoría

Texto extra:

Códigos Referencias Valores por defecto

Saltos Filtros Controles

Rotación de grupos y de códigos:

Normal Rotatorio Aleatorio

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Tamaño campo grabación: 1

Longitud: 1 Ver tarjeta

Método: Botones circulares (Vert.) Ver texto extra: Auto Filas: 1

Oculta Habil

Imprescindible

Mostrar numeración

Mostrar botones No alternar colores

La variable será hábil siempre (check de la propiedad marcado) o hacerse hábil si se cumple una [condición](#). Este ejemplo es el más habitual, hacer que una pregunta se habilite solo en pantalla (el texto con las referencias y el campo con esta propiedad) si se cumple una determinada condición.

Deshabilitar variable

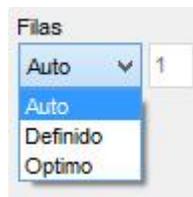
Condición para habilitar la variable:

6.6.2.3 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.

6.6.2.4 Cálculo de las filas / columnas

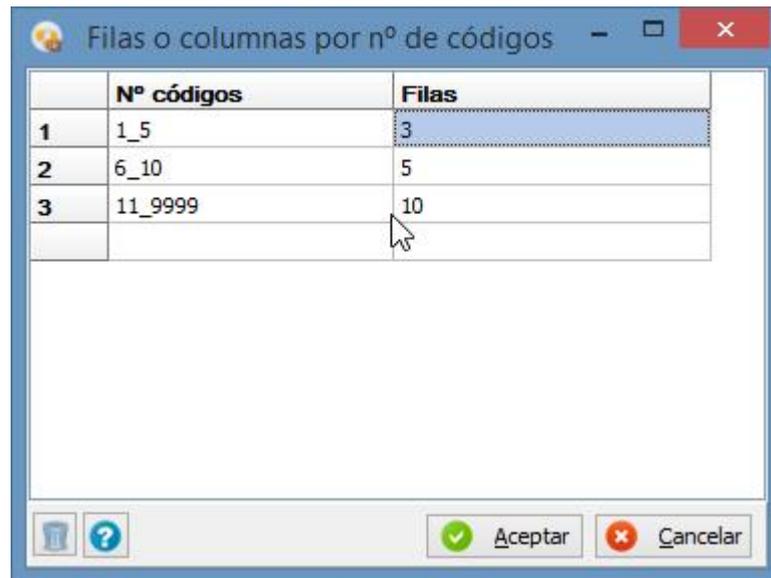
Hablamos de cálculo de filas para referirnos a como el software trata el número de alternativas que debe publicar cuando muestra una variable cerrada. Se refiere a cuántas filas y/o columnas según sea horizontal o vertical la lista.



Tres son los métodos:

- Automático, es el programa quien decide según espacio el como imprime las alternativas de respuesta.
- Definido, es el usuario quien marca cuántas filas o columnas quiere publicar. Sólo hay que poner el número apropiado.
- Óptimo, es el usuario quien marca cuántas filas o columnas quiere publicar pero teniendo en cuenta el número de alternativas que se van a publicar. Este método es el que se debe usar cuando hay condiciones en los códigos y habrá ocasiones en las que no se publiquen todas las alternativas de respuesta.

En este último caso, se muestra el diálogo de abajo donde se indica la relación entre números de código a publicarse y número de filas (en este caso botones verticales) deben publicarse con respecto al número de códigos. El usuario observará que el uso del símbolo _ indica "desde n hasta k".



6.6.2.5 Ver tarjeta

⚠ Esta opción solo es funcional en modo CAPI (Gandia MobiNet).

Permite indicar que en ese campo de respuesta, el entrevistador podrá utilizar el icono correspondiente en modo de entrevista para enseñar las alternativas de respuesta al entrevistado, ocultando el resto de elementos de la página. Si se quiere escribir algo en la tarjeta, ver [insertar texto en tarjeta](#).

6.6.2.6 Ver el texto extra

Se imprime sobre la caja de la variable el texto extra definido en la variable.

6.6.2.7 Mostrar numeración

Para facilitar la tarea al entrevistador, se permite que se pueda definir una nueva propiedad de variable. En modo de entrevista las listas de códigos en *radio-button* o *check* 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 aleatorización de items. Mostramos un ejemplo sin numeración y con numeración.

Vemos la diferencia sin **mostrar la numeración** ...

Simulación

Y de los siguientes aspectos que le menciono a continuación ...

¿Cuáles cree usted que serían los 4 que más han influido en la **IMAGEN** de Valencia tanto nacional como internacionalmente?

ENTREVISTADOR, PINCHE EL ICONO DE MOSTRAR TARJETA Y MUESTRE SU PANTALLA AL ENTREVISTADO; PUEDE SELECCIONAR ÉL MISMO; UNA VEZ MARQUE, LE DEVOLVERÁ EL DISPOSITIVO.

- Han incrementado las oportunidades de dar a conocer Valencia
- Han proporcionado a Valencia la experiencia para acoger futuros eventos internacionales
- Se han aumentado los esfuerzos por preservar los recursos turísticos
- La ciudad ha aumentado su atractivo como destino turístico
- Han aumentado el reconocimiento nacional e internacional de Valencia
- Han situado a Valencia a la vanguardia de las ciudades españolas
- Han propiciado la oportunidad de que se celebren futuros eventos internacionales en la ciudad

76%

y mostrando la numeración. Si está activada la opción de usar el teclado (en modo de entrevista puede estar o no, en modo diseño siempre está activado) con la pulsación del número sería suficiente para elegir el código.

Y de los siguientes aspectos que le menciono a continuación ...

¿Cuáles cree usted que serían los 4 que más han influido en la **IMAGEN** de Valencia tanto nacional como internacionalmente?

ENTREVISTADOR, PINCHE EL ICONO DE MOSTRAR TARJETA Y MUESTRE SU PANTALLA AL ENTREVISTADO; PUEDE SELECCIONAR EL MISMO; UNA VEZ MARQUE, LE DEVOLVERÁ EL DISPOSITIVO.

- [1] Han propiciado la oportunidad de que se celebren futuros eventos internacionales en la ciudad
- [2] Han proporcionado a Valencia la experiencia para acoger futuros eventos internacionales
- [3] Han incrementado las oportunidades de dar a conocer Valencia
- [4] La ciudad ha aumentado su atractivo como destino turístico
- [5] Han aumentado el reconocimiento nacional e internacional de Valencia
- [6] Se han aumentado los esfuerzos por preservar los recursos turísticos
- [7] Han situado a Valencia a la vanguardia de las ciudades españolas

76%

Recientemente, se modificó la funcionalidad para agilizar su eficiencia. Cuando se muestra la numeración de las alternativas de respuesta; en lugar de mostrar un valor secuencial como hasta ahora, se añade un campo de edición en el que podremos escribir el valor numérico mostrado (el del valor del código) y que éste quede guardado. En el campo de edición, al pulsar INTRO avanzará en el cuestionario si es de respuesta simple o esperará el nuevo valor si es una pregunta múltiple. El foco siempre se ubicará en este campo de edición al llegar el flujo de la entrevista a ese punto.

6.6.2.8 Convertir en semiabierta

Ver [semi abiertas](#) en el apartado de flujos específicos.

6.6.2.9 Guardar abierta (mayúsculas, minúsculas)

Una variable abierta o en la parte abierta de una semi abierta puede ser guardada en mayúsculas o minúsculas según se active la opción.

6.6.2.10 Textos auxiliares

 **Novedad desde la revisión 4.4.1619.**

Desde la versión 4.4.1619.1 está disponible una nueva utilidad, muy relacionada con el diseño adaptativo (CSS+RWD) aunque su utilidad es también válida para los diseños tradicionales estándar y mobile.

| Posición | Texto | Estilo |
|--------------------|--|----------------------------|
| Superior izquierda | Confiado | Texto_de_las_variables_12p |
| Superior centro | <i class="fa fa-users fa-5x"></i> <hr> | Texto_de_las_variables_8p |
| Superior derecha | Desconfiado | Texto_de_las_variables_12p |
| Izquierda | Se puede confiar en la mayoría de la gente | Texto_de_las_variables_8p |
| Derecha | Nunca se es bastante prudente | Texto_de_las_variables_8p |
| Inferior izquierda | <hr>este texto no lo he usado | Texto_de_las_variables_8p |
| Inferior centro | <hr>este texto no lo he usado | Texto_de_las_variables_8p |
| Inferior derecha | <hr>este texto no lo he usado | Texto_de_las_variables_8p |

Ajustar % ancho automáticamente

Columna izquierda: Columna centro: (incluye la variable) Columna derecha:

Referencias ?

Aceptar Cancelar

Esta nueva propiedad (botón **Textos auxiliares** en ángulo inferior derecho del diálogo de propiedades de la variable) consiste en la posibilidad de adicionar a una variable los siguientes elementos de tipo texto que podemos ver en la siguiente imagen:

| Confiado |  | | | | | | | | | | | | Desconfiado | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---------------------------|----|-------------|-------------------------------|
| Se puede confiar en la mayoría de la gente | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | NS | NC | Nunca se es bastante prudente |
| este texto no lo he usado | este texto no lo he usado | | | | | | | | | | este texto no lo he usado | | | |

- Existe un texto en la parte superior izquierda, editable y con estilo: Confiado.
- Existe un texto en la parte superior derecha, editable y con estilo: Desconfiado.
- Existe un texto en la parte inferior izquierda, editable y con estilo: "<hr>este texto no lo he usado".
- Existe un texto en la parte inferior derecha, editable y con estilo: "<hr>este texto no lo he usado".
- Existe un texto central en la izquierda, editable y con estilo: "Se puede confiar en la mayoría de la gente".
- Existe un texto central en la derecha, editable y con estilo: "Nunca se es bastante prudente".
- Existe un texto central superior, editable y con estilo: imagen de font-awesome (<i class="fa fa-users fa-5x"></i>
<hr>).
- Existe un texto central inferior, editable y con estilo: "este texto no lo he usado".

- Se pueden poner los textos de los códigos a la izquierda, derecha, arriba o abajo.
- Se pueden asignar un % a la columna izquierda, central y derecha (en el ejemplo 15,70,15).
- Se puede modificar el tamaño del radio (Propiedades de cuestionario > Campo > Tamaños radio y check).

La particularidad de esta propiedad es que funciona como un bloque homogéneo, y bien con un diseño escalado o con un diseño adaptativo, permite mantener junto el bloque de diseño. Además, permite que cuando se utiliza [la vista de tarjeta](#) (Capi-Gandia MobiNet), el bloque se muestra como tal en la tarjeta.

Desde la versión 4.4.1622.4, se ha añadido la posibilidad de utilizar referencias en los textos auxiliares. Estas referencias se definen de forma única para todos los textos auxiliares.

| Posición | Texto | Estilo |
|--------------------|---|------------------|
| Superior izquierda | | |
| Superior centro | nivel de satisfacción con tu navegador favorito | respuestascenter |
| Superior derecha | | |
| Izquierda | Muy poco satisfecho | |
| Derecha | Muy satisfecho | |
| Inferior izquierda | | |
| Inferior centro | | |
| Inferior derecha | | |

Ajustar % ancho automáticamente

Columna izquierda: Columna centro: (incluye la variable) Columna derecha:

Referencias Aceptar Cancelar

La definición de las referencias es la misma que para todo el programa.

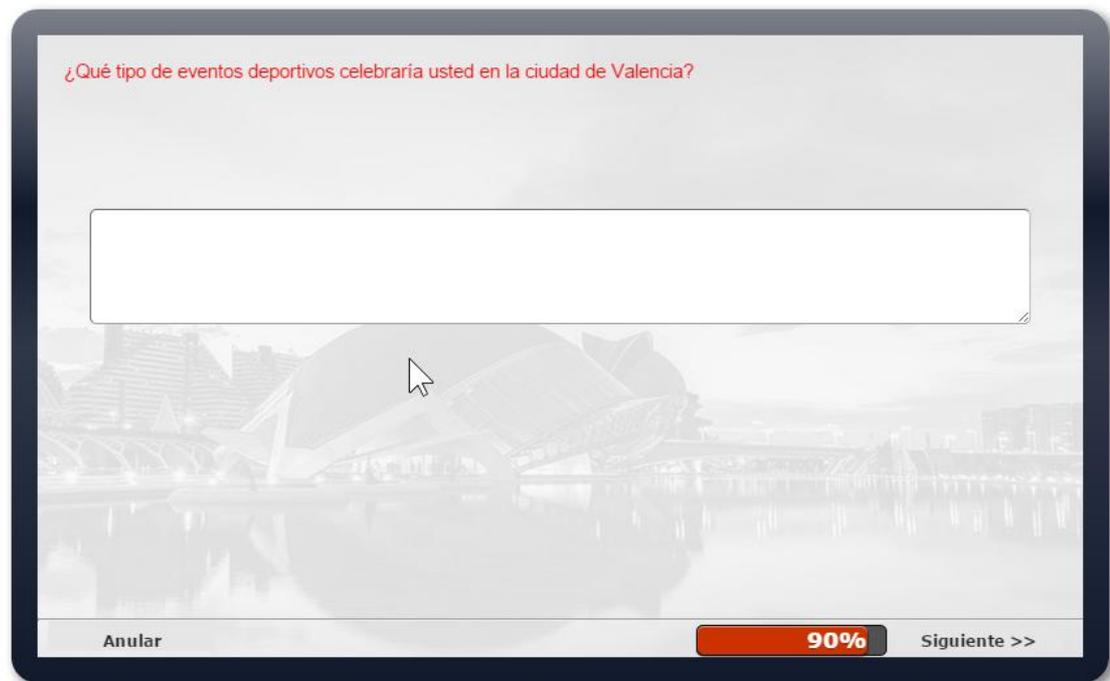
| Referencia | Condición |
|--------------|-----------|
| 1 COD(Q2FAV) | |

Aceptar Cancelar

6.6.2.11 Descriptor

Desde la versión 4.4.1637.1, se añade una nueva propiedad utilizable en los campos de edición, tanto de las variables individuales, como en las tablas de items denominado descriptor. El descriptor muestra una máscara para la introducción de los datos en el campo, es decir, sobrescribe en el campo un texto en un color gris muy matizado. Esto sirve tanto para variables de tipo texto, como numéricas, como tablas de items, fecha, hora y semi abiertas (parte abierta).

El mismo ejemplo anterior se podría ver como ...



¿Qué tipo de eventos deportivos celebraría usted en la ciudad de Valencia?

A large, empty text input field is centered on the screen. The background is a faded image of a modern building, likely the Valencia Sports Palace, reflected in water. At the bottom of the interface, there are three elements: a button labeled 'Anular', a progress indicator showing '90%' in a red box, and a button labeled 'Siguiente >>'.

También en las semi abiertas ...

| | |
|--|--|
| <input type="radio"/> Director gran empresa | <input type="radio"/> Agricultor 1-5 empleados |
| <input type="radio"/> Director pequeña empresa | <input type="radio"/> Agricultor en cooperativa |
| <input type="radio"/> Mando ejecutivo superior | <input type="radio"/> Agricultor sin empleados |
| <input type="radio"/> Mando ejecutivo intermedio | <input type="radio"/> Capataces |
| <input type="radio"/> Profesional liberal | <input type="radio"/> Jornaleros |
| <input type="radio"/> Administrativo | <input type="radio"/> Subalternos |
| <input type="radio"/> Comerciante 6/+ empleados | <input type="radio"/> Trabajador manual |
| <input type="radio"/> Comerciante 1-5 empleados | <input type="radio"/> Miembro cooperativa no agraria |
| <input type="radio"/> Comerciante Sin empleados | <input type="radio"/> Obrero especializado |
| <input type="radio"/> Representante | <input type="radio"/> Obreros no especializados |
| <input type="radio"/> Vendedores | <input type="radio"/> Otro no cualificado |
| <input type="radio"/> Agricultor 6/+ empleados | <input type="radio"/> RESTO <input type="text" value="ESPECIFICAR"/> |

6.6.2.12 Posición del texto de los códigos

Dónde se ubicará el texto del código, si el método de publicación son *radio* o *check*. Las posiciones son izquierda, derecha, arriba o abajo del punto de clic.

Posición texto codigos:

Mostrar orden selección

6.6.2.13 Identificativa

El campo que tenga chequeada esta propiedad, no podrá ser visualizado por usuarios que no sean de tipo administrador desde Gandia Integra. No se descargarán estos campos en los archivos generados desde Gandia Integra.

6.6.2.14 Mostrar orden de selección

Aparece junto a la alternativa clicada, el orden de selección de item en una múltiple. Cualquiera de las opciones puede ser desmarcada, y eso produce un reajuste de las alternativas marcadas posteriormente.

Investiga Online

Selecciona los tres estados anímicos que mejor describan tu estado de ánimo actual o si crees que son otros, puedes escribirlos en las cajas del final. Señala en el orden que mejor manifiesten tu estado anímico actual y sólo puedes señalar 3.

| | | |
|-------------------------|---------------------|---------------|
| confiado/a | feliz | seguro/a |
| 1 comprometido/a | activo/a | deprimido/a |
| 2 preocupado/a | tranquilo/a | ansioso/a |
| enfadado/a | 3 creativo/a | esperanzado/a |
| relajado/a | calmado/a | triste |
| incrédulo/a | decepcionado/a | agradecido/a |
| en shock | obsesionado/a | nervioso/a |
| inseguro/a | abrumado/a | |
| vulnerable | temeroso/a | |
| cansado/a | solo/a | |

18% ◀ ▶

6.6.2.14.1 Máximo de selecciones

Controla el número de clics en una múltiple con la propiedad mostrar selección. ras haber alcanzado el máximo, impide clicar más opciones si no se desmarcan las anteriores.

6.6.2.15 Ayuda

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.

6.6.3 Otras propiedades de multimedia

Esta lista muestra las posibilidades que en una variable de tipo alfanumérico, podemos incluir para:

- Hacer una captura de video
- Hacer una captura de audio
- Hacer una captura de imagen estática (foto)
- Capturar un trazo del entrevistado (escritura)
- Hacer una [subida de ficheros](#)

6.6.3.1 Grabación de audio

Esta selección de la lista, permite la aparición de un botón en una variable de tipo [alfanumérico](#) y que permite que en aquellos dispositivos que lo permitan se pueda proceder a grabar el audio de respuesta a la pregunta. En la variable alfanumérica queda grabado el nombre del archivo que contiene el audio de la respuesta.

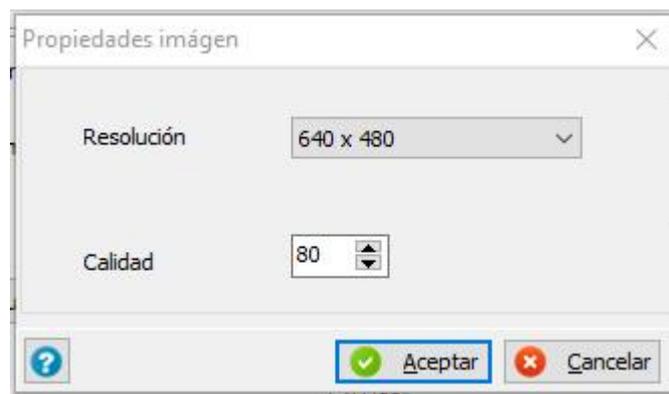
Recordar que esta opción requiere de permisos del navegador si se utiliza en modo CAWI.

6.6.3.2 Captura de vídeo

Esta selección de la lista, permite la aparición de un botón en una variable de tipo [alfanumérico](#) y que permite que en aquellos dispositivos que lo permitan se pueda proceder a grabar un vídeo como respuesta a la pregunta.

En la variable alfanumérica queda grabado el nombre del archivo que contiene el audio de la respuesta.

Se permite la configuración del tamaño del vídeo y la calidad (grado de compresión) de la misma.



6.6.3.3 Captura de imagen

Esta selección de la lista, permite la aparición de un botón en una variable de tipo [alfanumérico](#) y que permite que en aquellos dispositivos que lo permitan se pueda proceder a tomar una foto como respuesta a la pregunta.

En la variable alfanumérica queda grabado el nombre del archivo que contiene el audio de la respuesta.

Se permite la configuración de la calidad de la imagen y la calidad (grado de compresión) de la misma.



6.6.3.4 Escritura

Permite dibujar con el ratón y/o dedo en un lienzo. Utilizado para firmas.

6.6.3.5 Subida de ficheros

Esta selección de la lista, permite la aparición de un botón en una variable alfanumérica que permite subir archivos del dispositivo al servidor de la aplicación.

Esta propiedad permite elegir qué extensiones, entre las posibles se pueden subir al servidor.

Opciones subir ficheros

Admitir todas las extensiones de fichero

Personalizar extensiones de fichero:

Escriba una extension (.ext) por linea

Extensiones disponibles:

Imagen: .png .gif .jpg .bmp

Sonido: .mp3 .ogg .wav .wma

Video: .mp4 .webm .mpeg .avi .wmv

Otros: .pdf

Aceptar Cancelar

6.6.3.6 Código de barras / QR

Permite leer con dispositivo externo asociado al dispositivo de trabajo (conexión por cable o *bluetooth*) o con la cámara propia del dispositivo, la lectura de códigos de barras y/o códigos QR y almacenar la información de texto en la variable.

6.7 Nuevo acceso rápido a propiedades básicas

Desde la versión de Gándia Quest 4.4.18nn se están añadiendo accesos rápidos a las propiedades básicas de una variable. Estos accesos se realizan tanto por botones como por [atajos de teclado](#) que permite acceder rápidamente a los componentes de la pantalla y a sus propiedades.

Vivienda demolida/en ruinas

En construcción/sin habitar todavía

Vivienda deshabitada (MIRAR NORMAS)

No es una vivienda: negocio, uso Industrial

No es una vivienda: institución, residencia, monasterio, cuartel

Dirección imposible de localizar, datos insuficientes

Otras razones

Ocultar Códigos Saltos Filtros Controles Valores Auxiliares CSS

Los botones los puedes localizar en la base del componente variable, y con un clic conseguirás acceder a la propiedad.

Componentes y flujos especiales



7 Componentes y flujos especiales

Incluimos en esta sección, en aquellos elementos que forman parte de un cuestionario, pero que a su vez están formados por campos, textos y otros elementos de tipo estándar, pero con unas propiedades especiales.

Incluimos aquí:

- [semi abiertas](#)
- [Tablas de ítem](#)
- [Grupos de codificación](#)
- [Elementos HTML5](#)
- [Grupos de pregunta](#)
- [Flujos especiales](#)
- [Selector de individuo](#)
- [Macros](#)
- [Asignación de incidencias](#)
- [Uso de botones de acción](#)
- [Árboles, campos de respuesta jerárquicos](#)
- [Entidades y módulos](#)

7.1 Pregunta semi abierta

Como vimos cuando se introdujo la posibilidad de crear un campo de respuesta, existen dos tipos de semi abiertas: [cualitativas](#) y [cuantitativas](#). Veamos ejemplos de ambas y su [creación](#).

El cuadro de edición o caja para las variables abiertas, se puede integrar en el propio panel de respuestas cerradas, de forma que ya es posible que sea utilizado incluso con rotaciones de códigos.

Un ejemplo de uso de semi abierta es:



7.1.1 Crear un campo semi abierto

Al seleccionar que deseamos crear una variable semi abierta se muestra el siguiente diálogo donde definimos los nombres de la variable cerrada y de la variable abierta y sobre todo con qué valor de la cerrada vinculamos la parte abierta. Por ejemplo si OTROS tiene el valor 98 en el libro de códigos de la variable, vincularemos la parte abierta a la pulsación de la alternativa OTROS (98) en la lista de posibles.

En el modo de entrevista, el objetivo de este componente, es que el usuario no deba señalar el código otros, sino que al escribir en la zona abierta, se señale 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.

Crear pregunta semiabierta

Variable para la parte cerrada

Nombre

Texto extra

Tipo de variable

Tipo de variables en la parte abierta

Cualitativa / Alfanuméricas Cuantitativa / Numéricas

Mostrar integrada

Guardado datos

No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

| | Nombre | Código | Caracteres mínimos |
|--|---------|--------|--------------------|
| | P97_COD | | |

Definimos los códigos de la cerrada y seleccionamos si la semi abierta será cualitativa o cuantitativa. Sea cual sea la fórmula elegida, deberemos definir con qué código de la cerrada, vinculamos la abierta, es decir qué código debe ser registrado para permitir respuesta en la parte abierta. Además indicamos cuántos caracteres necesitamos que nos escriban para dar validez a la respuesta.

Crear pregunta semiabierta

Variable para la parte cerrada

Nombre

Texto extra

Tipo de variable

Tipo de variables en la parte abierta

Cualitativa / Alfanuméricas Cuantitativa / Numéricas

Mostrar integrada

Guardado datos

No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

| | Nombre | Código | Caracteres mínimos |
|---|---------|--------|--------------------|
| 1 | P97_COD | 98 | 1 |
| | | | |

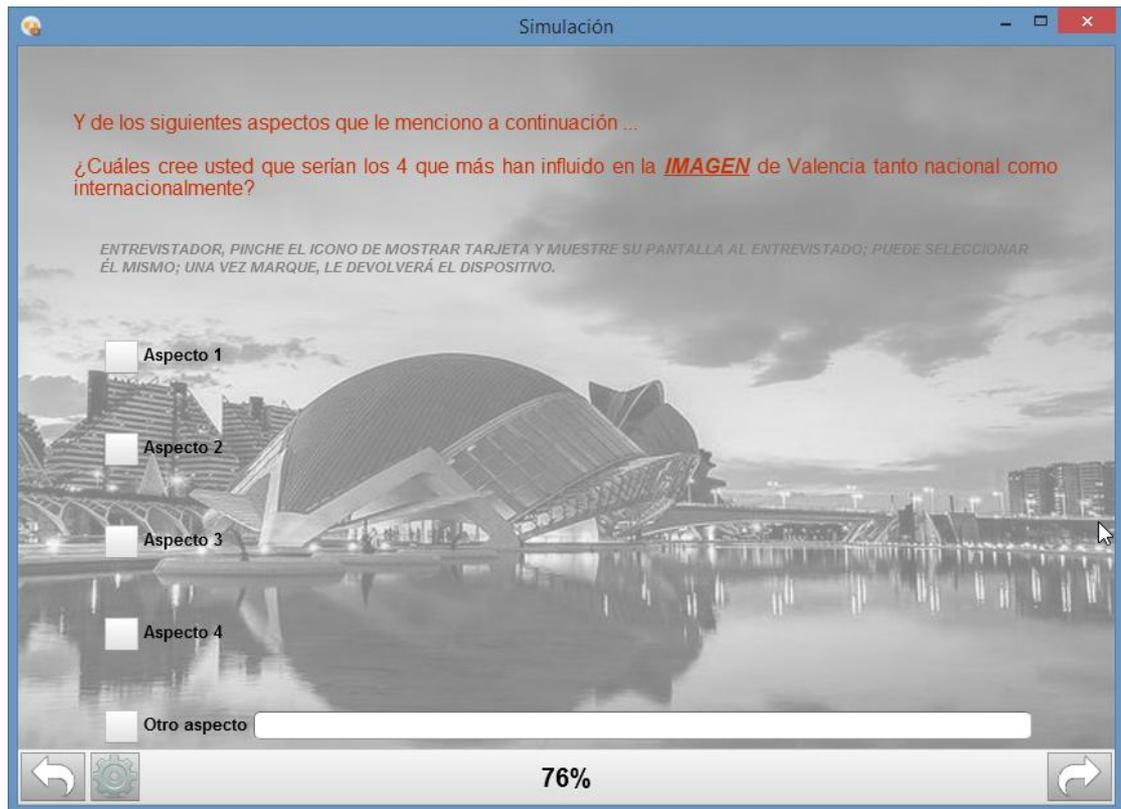
Una vez definido lo básico, aceptamos, pasando esta información a la ventana de diseño.

Códigos de campos de respuesta

| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Excluye... | Grupo |
|---|--------------|------------|-----------|----------------|------------|-------|
| 1 | Aspecto 1 | 1 | | No | No | 0 |
| 2 | Aspecto 2 | 2 | | No | No | 0 |
| 3 | Aspecto 3 | 3 | | Fijo por abajo | No | 0 |
| 4 | Aspecto 4 | 4 | | No | No | 0 |
| 5 | Otro aspecto | 98 | | No | No | 0 |

Enlazada con:

Esta precodificación implicaría en modo de entrevista una ventana así:



Si requerimos entrar a editar, lo hacemos con doble clic sobre cualquiera de las variables en el árbol o en el panel de campo, abriéndose un diálogo similar al anterior donde se pueden definir el resto de propiedades ya conocidas de las variables.

Variable para la parte cerrada

Nombre: P97

Tipo de campo: Múltiple

Valor de Intro: &

Método: Botones de check (Ver)

Orden de los códigos: Normal Rotatorio Aleatorio

Tamaño campo grabación: 11

Ver texto extra:

Imprescindible:

Mostrar numeración:

Mostrar integrada:

Oculta:

Habil:

Guardado datos: No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

| Nombre | Código | Longitud | Método | Imprescindible | Caracteres mínimos |
|---------|--------|----------|-----------------|----------------|--------------------|
| P97_COD | 98 | 1024 | Cuadro de texto | Sí | 1 |

Tipo de variables en la parte abierta: Cualitativa / Alfanuméricas

Al igual que las variables alfanuméricas abiertas, se dispone también la posibilidad de:

- ver el texto extra en la variable
- [guardar](#) en mayúsculas o minúsculas la parte abierta
- mostrar la caja de edición integrada en la alternativa de variable (por tanto se mueve al ritmo de la alternativa de respuesta)
- [ocultar la variable](#) si...
- [habilitar la variable](#) si...
- [mostrar numeración](#)

7.1.2 Semi abiertas cualitativas

Denominamos semi abierta cualitativa a aquel elemento donde la parte abierta es una variable de tipo texto.



Para que se pueda hacer una relación de varios códigos a varias abiertas, la parte cerrada deberá ser múltiple.

7.1.3 Semi abiertas cuantitativas

Denominamos semi abierta cuantitativa a aquel elemento donde la parte abierta es una variable de tipo numérico. 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 un ejemplo en el que se eligen y valoran de forma simultánea 4 elementos.

Simulación

Y de los siguientes aspectos que le menciono a continuación ...

¿Cuáles cree usted que serían los 4 que más han influido en el **DESARROLLO ECONÓMICO** de la ciudad de Valencia y valore de 1 a 10 los mismos?

ENTREVISTADOR, PINCHE EL ICONO DE MOSTRAR TARJETA Y MUESTRE SU PANTALLA AL ENTREVISTADO; PUEDE SELECCIONAR EL MISMO; UNA VEZ MARQUE, LE DEVOLVERÁ EL DISPOSITIVO.

El nivel de empleo se ha incrementado

El crecimiento de Valencia se ha acelerado

Las inversiones en Valencia se han intensificado por las oportunidades que se han dado

Se han estimulado la economía valenciana

Se han aumentado las oportunidades para los negocios locales

El número de establecimientos comerciales se ha incrementado

85%

7.1.4 Convertir cerradas en semi abiertas

En ocasiones podemos tener la necesidad de convertir una variable cerrada en una semi abierta y podemos tener dos posibles casos: la parte abierta no existe o la parte abierta sí existe. En este segundo caso, la parte abierta debe estar en la misma página de la variable cerrada.

Propiedades del campo de respuesta

Nombre campo: P5DECO

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra: Influencia en DESARROLLO ECONOMICO

Códigos, Referencias, Valores por defecto, Saltos, Filtros, Controles

Rotación de grupos y de códigos: Normal, Rotatorio, Aleatorio (seleccionado), Rotación

Valor de Intro: & Valores permitidos:

Tamaño campo grabación: 12, Longitud: 12, Calcular tamaño campo grabación

Método: Botones de check (Vert.), Ver texto extra: , Filas: Auto, 1

Oculta, Ocultar, Habil, Imprescindible, Mostrar numeración

Ayuda, Convertir en semiabierta, Mostrar botones, No alternar colores

Aceptar, Cancelar

Podemos utilizar el botón de **convertir en semi abierta** que accede al siguiente diálogo:

Propiedades del campo de respuesta

¿Desea convertir la variable actual en semiabierta?

Sí, No

Variable para la parte cerrada

Nombre: P5DECO

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra: Influencia en DESARROLLO ECONOMICO

Orden de los codigos: Normal Rotatorio Aleatorio

Tamaño campo grabación: 12

Valor de Intro: &

Método: Botones de check (Ver)

Ver texto extra

Imprescindible

Mostrar numeración

Mostrar integrada

Oculta

Habil

Filas: Auto 1

Guardado datos: No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

| Nombre | Código | Longitud | Método | Imprescindible | Caracteres mínimos |
|--------|--------|----------|--------|----------------|--------------------|
|--------|--------|----------|--------|----------------|--------------------|

Tipo de variables en la parte abierta: Cualitativa / Alfanuméricas

Al hacer clic en el botón se muestra el diálogo normal de una semi abierta pero en la base podemos observar las acciones **seleccionar variable** que nos permitiría escoger la variable abierta y desagrupar semi abierta que haría la función contraria. Hecho esto, ya la definición es la normal. La selección de variable muestra un diálogo con las variables que hay en la página abiertas.

Seleccionar variable

Variables

- P5DECO1
- P5DECO2
- P5DECO3
- P5DECO4
- P5DECO5
- P5DECO6

Variable para la parte cerrada

Nombre: P5DECO

Tipo de campo: Múltiple

Texto extra: Influencia en DESARROLLO ECONOMICO

Orden de los codigos: Normal Rotatorio Aleatorio

Tamaño campo grabación: 12

Valor de Intro: &

Método: Botones de check (Ver)

Ver texto extra

Imprescindible

Mostrar numeración

Mostrar integrada

Oculta

Habil

Filas: Auto 1

Guardado datos: No modificar Mayúsculas Minúsculas

Variable/s para la parte abierta

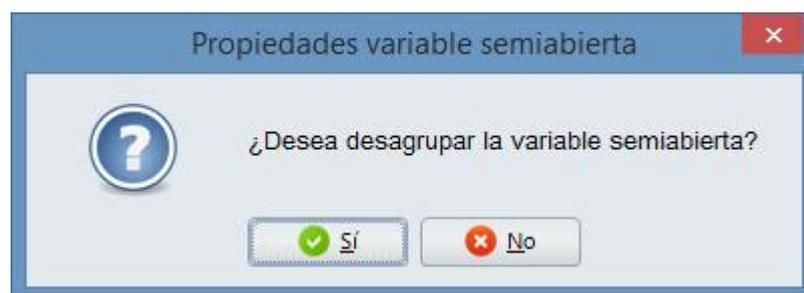
| | Nombre | Código | Longitud | Método | Imprescindible | Valores permitidos |
|---|---------|--------|----------|-----------------|----------------|--------------------|
| 1 | P5DECO1 | 1 | 2 | Cuadro de texto | Sí | 1_10 |

Tipo de variables en la parte abierta: Cuantitativa / Numéricas

Al elegir una de ellas, se completa la fila con información y repetiremos sucesivamente hasta que hayamos definido todas las necesarias.

7.1.5 Desagrupar semi abiertas

Esta funcionalidad permite deshacer el conjunto de semi abierta en tantas variables cerradas y abiertas como de forma individual la componen.



Al contestar Sí, se aplica el procedimiento.

7.2 Botones de acción

Desde la versión 4.2, pueden usarse los llamados botones de acción para preguntas abiertas. Estos botones permite **asignar un valor a una variable abierta** (no mostrada como radio o check) y por ejemplo una utilidad puede ser asignar un valor 999 como Ninguno o como No contesta. Su funcionalidad no es finalista sino que permite asignar un valor a una variable determinada, con diversas formas de actuación.

- Si la variable de ejecución es una variable abierta, al hacer clic en la entrevista sobre el botón, le imputará el código definido en el botón. Por ejemplo puede usarse en la parte superior de una abierta para que si no se dese contestar, se pueda hacer clic en el botón y grabar un 999.
- En una tabla de items, se puede utilizar también el nuevo botón de acción sobre una tabla de items (valoración, ranking, reparto y texto para rellenar todos los campos con el código asignado al No Sabe (NS) o al No Contesta (NC).
- En las filas de la tabla de items puede ser también utilizado. En valoración, ranking, reparto y texto para rellenar todos el campo de la fila con el código asignado al No Sabe o al No Contesta.
- Por último también puede utilizarse en encabezado o pie de página para incluir o modificar valores de variables anteriores o posteriores al flujo de cuestionario.

7.2.1 Botones de asignación de valor

La sintaxis del texto a escribir en diseño es muy simple: **#BOTON|TEXTO|NOMVAR|VALOR#**, donde...

- los símbolos #BOTON al inicio y # al final indican que es un botón de acción.
- TEXTO es el texto que se publica en la página.
- NOMVAR es el nombre de la variable a la que se imputará el valor (también NOMTAB -nombre de la tabla- en caso de usarse en una [tabla de items](#))
- VALOR es el código o respuesta abierta que se imputará en NOMVAR (opcional). Si no se utiliza VALOR, se muestra la lista de códigos de la variable en cuestión se localice ésta en cualquier punto del cuestionario.

Como particularidad indicar que se pueden utilizar estos botones en cualquier punto del cuestionario, tanto por delante como por detrás de la variable a imputar. Si la variable es cerrada y no está en la pantalla donde se localiza el texto, se sobreimprime para asignar un valor eligiendo de la misma.

Desde la versión 4.4.1623.2 se ha añadido una variabilidad. Se modifica el botón de asignación de respuesta para admitir un nuevo parámetro. Si se desea que el botón limpie el contenido del campo abierto, al ser pulsado, añadir al final del botón el parámetro de sobre escritura "true". Los botones antiguos seguirán funcionando añadiendo el valor asignando a continuación de lo ya existente:

- **#BOTON|No contesta|P1|98#** añadiría el valor 98 a la variable P1, con un ";" si ya existía contenido en la variable.

- **#BOTON|No contesta|P1|98||true#** añadiría el valor 98 a la variable P1, eliminando el contenido existente en la variable."

Esta estructura se puede intercalar entre los textos y puede ser utilizada en textos normales, encabezado de tablas de item y pie de tabla de item. Particularmente en las tablas de items, podemos poner esta misma estructura para que se muestre en todas las filas de la tabla. Mostramos uno ejemplos de las mismas.

En diseño, texto normal y utilizando un texto normal...

#BOTON|Ninguno|P11|999#

¿Qué tipo de eventos deportivos celebraría usted en la ciudad de Valencia?

Ninguno

En entrevista, el mismo texto ...

P.31 En un día laborable cualquiera, ¿de cuánto tiempo libre dispone Ud. una vez descontadas las obligaciones laborales, familiares y del hogar, así como las horas de sueño?

(Anotar en horas y minutos). Si por ejemplo la persona entrevistada contesta 90 minutos, consignar en horas "1" y "30" en minutos.

Horas Minutos

En una tabla de items, en diseño

Nombre: P30 50 % ancho de la tabla Saltos Filtros Controles Múltiples subtablas No modificar

Borde Color: Ancho borde 1 Tipo

Tipo campos: Numérica métrica Imprescindibles Rango 0_17 Cabecera edad en años Mostrar como slider Valor inicial:

Tipo de tabla Valoración Botones acción No sabe 99 No contesta 99 Valor de intro: &

Encabezado Filas pregunta Filas derecha Pie Estilos

Texto pregunta

P.30 ¿Podría indicarme de mayor a menor sus edades?

Y la pregunta ...

P.30 ¿Podría indicarme de mayor a menor sus edades?

| edad en años | |
|----------------|--|
| Primer hijo/a | <input type="text"/> #BTN NC P30_1 99# |
| Segundo hijo/a | <input type="text"/> #BTN NC P30_2 99# |
| Tercer hijo/a | <input type="text"/> #BTN NC P30_3 99# |
| Cuarto hijo/a | <input type="text"/> #BTN NC P30_4 99# |

#BTN|NC (toda la tabla)|P30|99#

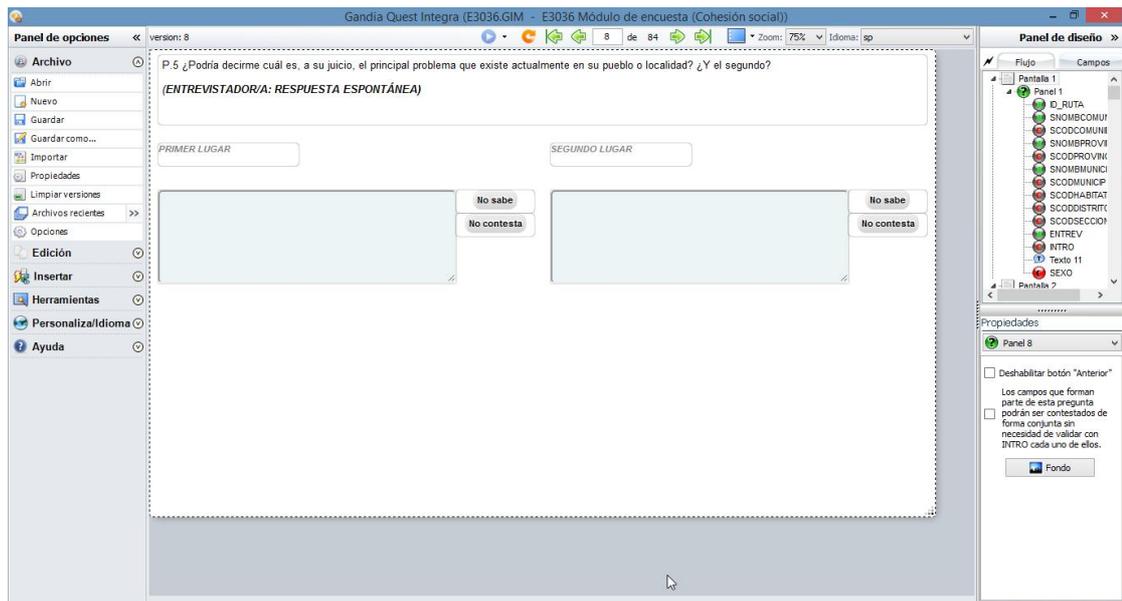
En una tabla de items, en entrevista ...

P.30 ¿Podría indicarme de mayor a menor sus edades?

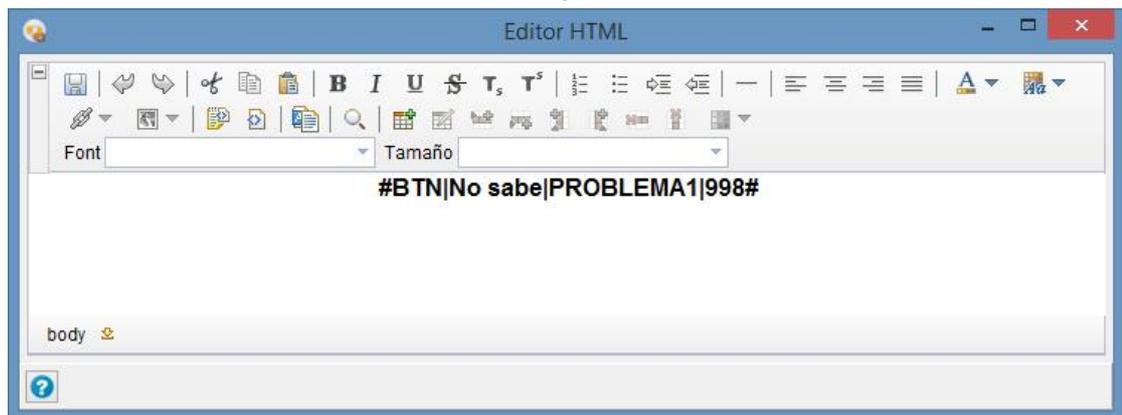
| edad en años | |
|----------------|-------------------------|
| Primer hijo/a | <input type="text"/> NC |
| Segundo hijo/a | <input type="text"/> NC |
| Tercer hijo/a | <input type="text"/> NC |
| Cuarto hijo/a | <input type="text"/> NC |

NC (toda la tabla)

En diseño lo veríamos así: (texto que imputa a variable abierta) ...



1



En entrevista se vería así.

Simulación

P.5 ¿Podría decirme cuál es, a su juicio, el principal problema que existe actualmente en su pueblo o localidad? ¿Y el segundo?

(ENTREVISTADOR/A: RESPUESTA ESPONTÁNEA)

PRIMER LUGAR

SEGUNDO LUGAR

No sabe
No contesta

No sabe
No contesta

16%

En una tabla de items , utilizando el diálogo de definir botón de acción, quedaría así:

Gandia Quest Integra (E3036.GIM - E3036 Módulo de encuesta (Cohesión social))

Panel de opciones

version: 8

P.30 ¿Podría indicarme de mayor a menor sus edades?

Panel de diseño

Flujo Campos

Tabla P30

Pantalla 58

Panel 58

Texto 128

Texto 129

P31H

Texto 130

P31H

Texto 131

Pantalla 59

Panel 59

Texto 132

P32

Pantalla 60

Panel 60

Texto 133

CURSO

Propiedades

Tabla P30

Propiedades

Nombre: P30

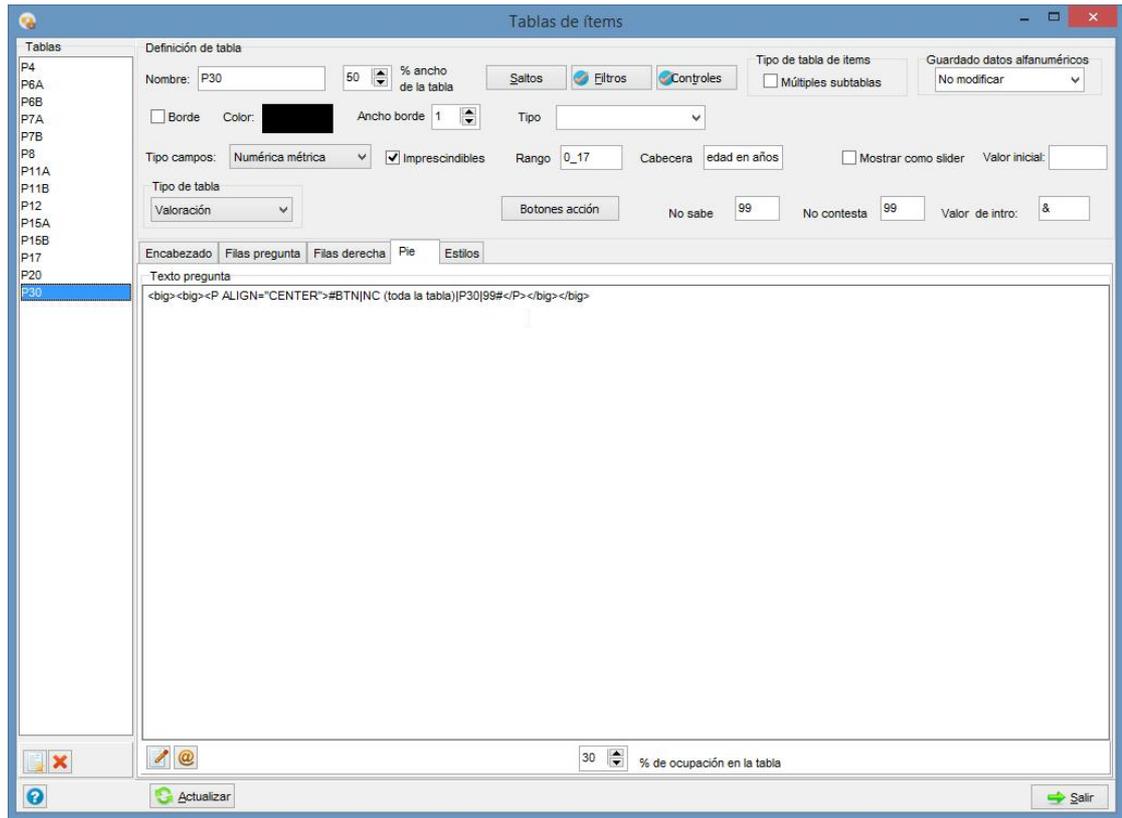
Tipo tabla: Valoración

Tipo campos: Numérica métrica

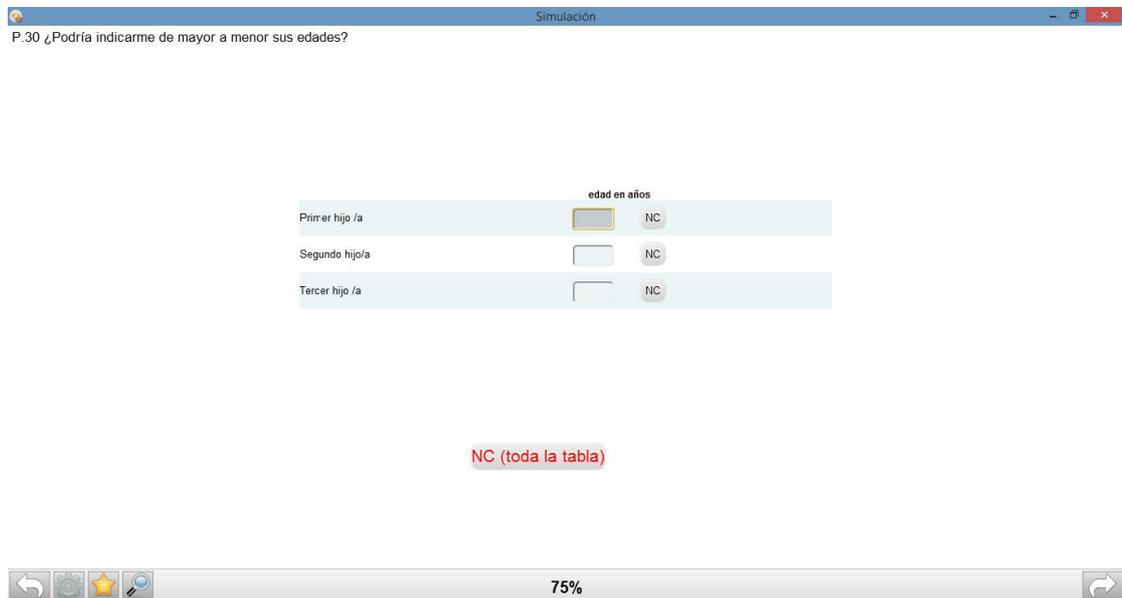
edad en años

| | | |
|----------------|----------------------|----|
| Primer hijo /a | <input type="text"/> | NC |
| Segundo hijo/a | <input type="text"/> | NC |
| Tercer hijo /a | <input type="text"/> | NC |
| Cuarto hijo/a | <input type="text"/> | NC |

NC (toda la tabla)



Y así se vería en entrevista.



7.2.2 Botones de acción

 Novedad desde la revisión 4.3

Desde la versión 4.3, pueden añadirse en encabezado, cuerpo o pie, los botones de acción que permiten realizar todas las acciones típicas en una entrevista. Los botones que pueden insertarse son:

- #BOTONIDIOMAS#, este botón introduce el acceso a seleccionar el idioma para la entrevista de los permitidos en el cuestionario. Recordemos que esta acción cambia también el entorno de la entrevista al idioma seleccionado. Si es algún idioma que no está entre los ofrecidos de forma estándar de la aplicación, deberás [traducir también los textos de la aplicación](#).
- #BOTONANTERIOR#, introduce la funcionalidad de volver al campo de respuesta anterior en la entrevista.
- #BOTONSIGUIENTE#, introduce la funcionalidad de ir al campo siguiente en la entrevista.
- #BOTONRECHAZAR#, introduce la funcionalidad de rechazar o anular la entrevista.
- #BOTONRECHAZARLISTA#, introduce la funcionalidad de rechaza o anular la entrevista pero eligiendo entre las [incidencias de la lista](#) creada para el cuestionario.
- #BOTONAPLAZAR#, introduce la funcionalidad de aplazar la entrevista.
- #BOTONAJUSTAR#, introduce la funcionalidad de ajustar le escritorio de la entrevista al máximo de ventana disponible.
- #BOTONCENTRAR#, introduce la funcionalidad de centrar el panel de entrevista en el centro del panel de escritorio.
- #BOTONZOOM+#, introduce la funcionalidad de aumentar punto a punto (sucesivas pulsaciones) el panel de entrevista.
- #BOTONZOOM-#, introduce la funcionalidad de disminuir punto a punto (sucesivas pulsaciones) el panel de entrevista.
- #BOTONDURACION#, introduce la funcionalidad de mostrar el panel de duración de la entrevista.

Si la sintaxis que se utiliza es la básica, los botones se muestran con la imagen por defecto de la aplicación. Aquí ponemos una imagen con los botones, excepto el de duración que no tiene una imagen asignada.



Sin embargo, esta imagen puede ser modificada, y poner una a nuestro estilo y conveniencia, así como también incluir un texto en el botón y/o un estilo CSS diferenciado en el mismo. De esta forma, la estructura de programación del botón cambia a la siguiente sintaxis:

```
#nombre.del.boton | texto.deseado . | imagen.png#
```

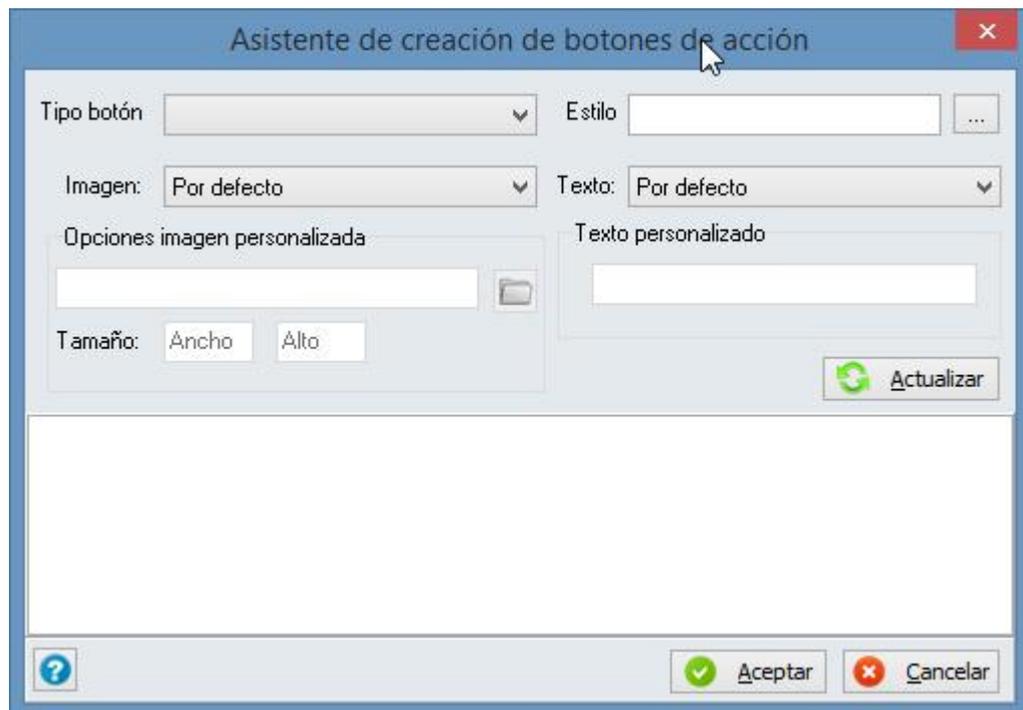
La imagen.png es el archivo de imagen que se mostrará en el gráfico. Así podrían quedar por ejemplo el botón de siguiente definido como...

```
#BOTONSIGUIENTE | Continuar | arrowright.png | mybutton#
```



La clase que se aplique desde la [CSS](#) (hoja de estilos en cascada) es la que va a determinar el estilo general que tomará el botón.

Para poder escribir más fácilmente el contenido del botón, se ha introducido un asistente de botones. Este asistente permite definir todas las partes del botón muy intuitivamente.



El primer paso sería elegir el tipo de botón, por ejemplo SIGUIENTE.

Asistente de creación de botones de acción

Tipo botón: Estilo:

Imagen: Texto:

Opciones imagen personalizada

Texto personalizado

#BOTONSIGUIENTE|Siguiente#

El segundo paso elegir el estilo del botón (para la fuente), que visualmente no causa efecto. Se elige la imagen y el texto personalizado si se necesita y el ancho y alto de la imagen para poder escalar si hace falta.

Asistente de creación de botones de acción

Tipo botón: Estilo:

Imagen: Texto:

Opciones imagen personalizada

Texto personalizado

#BOTONSIGUIENTE|Continuar|progress.png|width=32;height=32#

y el resultado en el cuestionario sería ...



7.2.3 Botón de navegación

El denominado botón de navegación, permite acceder a cualquier campo indicado del cuestionario. Su sintaxis es como en la mayoría de los botones de acción:

#BOTONNAVEGAR|Visita 1|noimagen|width=100;height=100|INICIO1# donde ...

- #, inicio de botón.
- BOTONNAVEGAR, nombre del botón invariable siempre en mayúsculas.
- |, separador de tokens del botón.
- Visita 1, texto publicado en el botón.
- noimagen, texto que se escribe si queremos que el botón no tenga imagen. Si queremos imagen, escribir el nombre del archivo png.
- width=n;height=m, ancho y alto de la imagen; si no hay imagen, podemos poner 0x0.
- INICIO1, nombre de variable a la que saltar.

Este botón como el resto puede ser escrito en un texto, por tanto puede ser utilizado incluso con referencias condicionando su destino o la imagen o cualquier cosa que se escriba en las referencias.

 Dado que un mal uso de este botón puede dejar datos inconsistentes en una entrevista, puesto que permite navegar a lo largo de la misma, queda bajo responsabilidad del administrador del estudio la validez y consistencia de los datos a partir del uso de este componente. Su uso queda registrado como mensaje del sistema; consúltese el archivo de mensajes para conocer su uso dentro del cuestionario si duda del flujo seguido por un entrevistador en el cuestionario y existe

7.2.4 Botón de iniciar / detener grabación de audio de la entrevista

 Novedad desde la revisión 4.4.1630.1

Desde la versión 4.4.1630.1, se han introducido dos nuevos botones posibles que se corresponden con la acción de parada de la grabación audio de la entrevista y su correspondiente reinicio (sólo CAPI / software Gandia MobiNet)

Estos botones se activan en diseño mediante la inclusión de un texto con la correspondiente instrucción que aquí incluimos:

- #BOTONvalorRECORDING|texto|noimagen|width=;height=|nombre.variable|dato#

donde ...

- valor debe ser sustituido por las palabras STOP o PLAY
- texto debe ser sustituido por el texto que se publicará en el botón
- noimagen puede ser utilizado como tal, sino no se desea usar imagen, aplicando el ancho y alto definido en el siguiente grupo o incluir el nombre del archivo png que se desea mostrar.
- nombre.variable, será la variable en la que se anotará el registro del dato que se desea
- dato, será el valor registrado en la variable indicada

Un ejemplo puede ser ...

- #BOTONPLAYRECORDING|Pulse para iniciar la grabación|noimagen|width=;height=|P8|98#

cuyo código HTML sería:

```
<div style="height: 46px;"><div class="botones iniciar" style="float: right;">#BOTONPLAYRECORDING|Pulse para iniciar la grabación|noimagen||PCOMENZAR|1#</div></div>
```

Pulse para iniciar la grabación



La grabación del audio de la entrevista debe estar configurada en Gandia MobiNet.

7.3 Tabla de ítems

Las tablas de ítem o en ocasiones también denominadas baterías o grids, reproducen el concepto de cuadro que agiliza la cumplimentación de la entrevista, tanto para el entrevistador como para el entrevistado. Existen diferentes tipos de tablas de ítem que desarrollaremos seguidamente, tras aprender a crear el elemento tabla de ítems en el siguiente apartado.

De forma muy esquemática, representamos el esquema de los que sería una tabla de tipo normal.

| Encabezado de tabla (x %) | | | | | |
|-----------------------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|---|
| Cuerpo de tabla (100-x-y %) | | | | | |
| Filas izquierda (n%) | Columnas (100 -n-m %) | | | | Filas derecha (m%) Suele ser 0% excepto en los diferenciales semánticos. |
| | Columna 1 | Columna 2 | Columna 3 | Columna n | |
| Fila 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | |

| | | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|--|
| Fila 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Fila 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Fila n | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Pie de tabla (y %) | | | | | |

Gandia Qüest diferencia entre cinco [tipos de tabla de items](#) que a su vez que pueden combinar en las denominadas [tablas de item múltiples](#).

- [Normal](#)
- [Valoración](#)
- [Reparto](#) o suma constante
- [Ranking](#)
- [Texto](#)
- [Multi tablas](#)

Antes de desarrollar estos tipos de tabla, vamos conocer como [crear una tabla de items](#).

7.3.1 Crear una tabla de ítems

La creación de una tabla de items es un poco peculiar en diferencia a los componentes más básicos como texto y campo. Para crear una tabla de items, acceder al gestor de tablas de items desde el menú: *Insertar > Tablas de items*:

- Si estamos en una página que ya tiene una pregunta con texto y/o campos de respuesta, nos creará una página nueva al final del cuestionario, en la que se creará el objeto tabla de items y se accederá al gestor para diseñarla.
- Si estamos en una página que contiene una pregunta vacía, se creará el objeto tabla de items y se accederá al gestor para diseñarla.
- Si estamos en una página vacía, se creará una pregunta en esa página, se creará el objeto tabla de items y se accederá al gestor para diseñarla.

La forma más básica de una tabla de items sería aquella en la que solo hay un protocolo verbal en la cabecera y cada columna es una opción de posible respuesta para cada una de las filas, pero hay otras formas que contemplan también el combinar más de una tabla en la misma página. Debido a la forma en que se gestiona el objeto tabla, solo se permite de forma estándar que haya una tabla de items por página y a ser posible que ésta sea más simple posible.

En la página tras el encabezado, las columnas vendrán definidas bien por el tipo de tabla que hayamos seleccionado en nuestro diseño, siendo cada una de las partes que forman la tabla definida y configurada con estilos de texto diferentes.

Como ya se puede ver en la imagen que presentamos anteriormente, una tabla de items queda definida por:

| Encabezado de tabla (x %) | | | | | |
|-----------------------------|-----------------------|-----------|-----------|-----------|---|
| Cuerpo de tabla (100-x-y %) | | | | | |
| Filas izquierda (n%) | Columnas (100 -n-m %) | | | | Filas derecha (m%) Suele ser 0% excepto en los diferenciales semánticos. |
| | Columna 1 | Columna 2 | Columna 3 | Columna n | |
| Fila 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Fila 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Fila 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Fila n | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Pie de tabla (y %) | | | | | |

- Un [encabezado](#), donde se escribe el texto de pregunta o cabecera de la tabla con posibilidad de ser escrito en HTML, con formato diferente y con posibilidad de tener referencias. Siempre se ubicará por encima del cuerpo de tabla con las filas.
- Un número determinado de [filas \(campos de respuesta\)](#) o cuerpo de la tabla, para las que se repite la misma estructura de [códigos](#) (por ejemplo una escala Likert donde todas las filas tiene la misma codificación o protocolo verbal) o [columnas \(códigos de las variables\)](#) en las filas); esta será la codificación que tendrá cada una de las variables que se generan de las filas.
- Un [pie](#) (opcional), donde se escribe un texto con posibilidad de ser escrito en HTML, con formato diferente y con posibilidad de tener referencias. Siempre se ubicará por debajo del cuerpo de tabla con las filas.

7.3.2 Elementos de una tabla de ítems

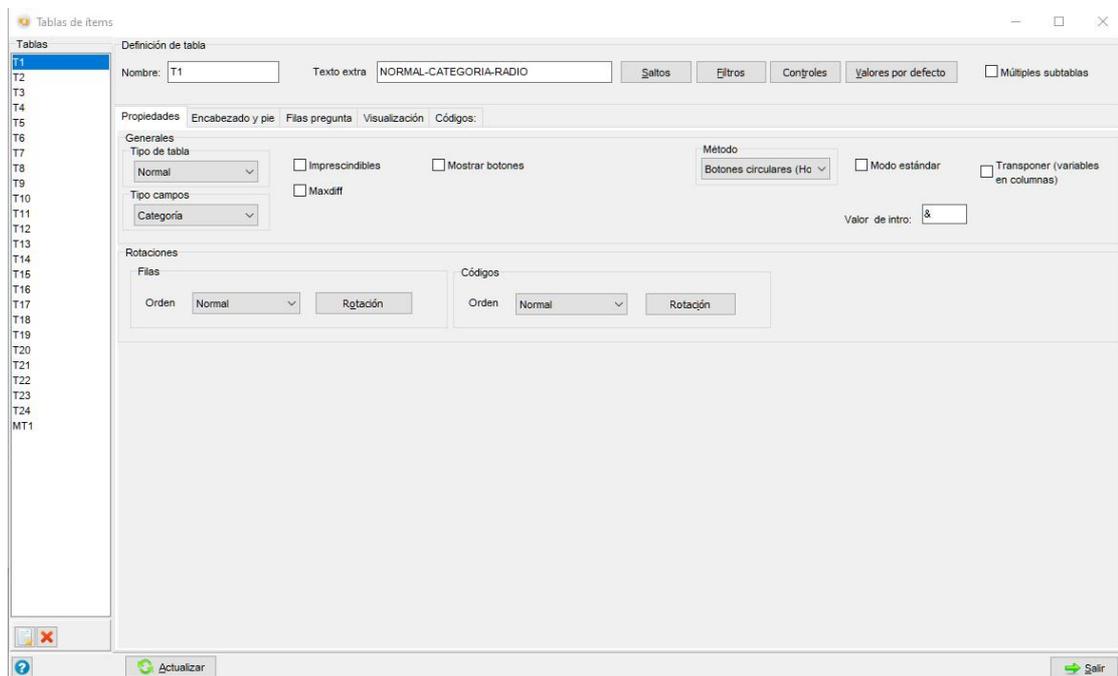
7.3.2.1 Elementos globales

Los siguiente elementos son transversales a todas las estructuras de tablas de ítems:

- **Nombre** de la tabla, del cual derivan los nombres de las variables, añadiendo el sufijo `_n` (donde n es el número de fila) a cada una de las variables que según filas se creen. Se genera al menos una variable por cada fila de la tabla y según el tipo de tabla, por cada elemento de columna.
- **Texto extra**; existe el texto extra de la tabla, el de las filas y, si hay subtablas, el texto extra de las subtablas. Estos textos extra se combinan para formar el texto extra de cada una de las variables que finalmente y según su estructura, surgen de la tabla de ítems.

- **Routing o flujo;** saltos, filtros, controles y valores por defecto, que permite el control del flujo del cuestionario y que serán evaluados al final de la tabla. Las tablas de items, al igual que el resto de campos pueden producir cambios en la rutina lógica del cuestionario. Una tabla de items, 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 items cuando se presione *siguiente* para salir de la misma, cuando se confirma la tabla. 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 items, se elegirá el primer campo de la misma; éste será el único que aparezca en la lista de campos para seleccionar. Del mismo modo, los [controles](#) y los [valores por defecto](#), siguen también las mismas estructuras que en las variables.
- Indicador de que la tabla que vamos a generar no es simple (solo un conjunto de variables único) sino que es [múltiple](#) (varios conjuntos de variables).

Aquí te dejamos una imagen de la creación de una tabla de items:



Nos podremos mover entre las distintas pestañas del gestor, que irán variando en función de los cambios e [propiedades](#) que realicemos. En las páginas siguientes realizamos una descripción de todos y cada uno de los elementos que se pueden seleccionar en el diseño de estos elementos de flujo.

7.3.2.2 Propiedades

Propiedades que afectan al conjunto de la tabla. Las propiedades pueden variar en función del tipo de tabla que sea seleccionada. Se ha realizado una agrupación de las propiedades en paneles con una significación común que revisamos en los siguientes epígrafes.

7.3.2.2.1 Generales

Conjunto de propiedades que afectan a la elección del tipo de tabla, que a su vez determina como se incorpora esta tabla al flujo del cuestionario.

Las propiedades generales son:

- [Tipos de tabla](#)
- [Tipos de campo](#)
- [Método](#)
- [Otras](#)

7.3.2.2.1.1 Tipo de tabla

La tabla de items, como elemento del flujo, tiene hasta 5 disposiciones diferentes, que aunque su objetivo final es el de recoger la respuesta del entrevistado, la forma en que éste interactúa sobre la tabla o el tipo de información que debe incorporar a la misma determina la tipología señalada. Los cinco tipos de tabla son:

- [Tabla normal](#)
- [Tabla valoración](#)
- [Tabla reparto](#)
- [Tabla ranking](#)
- [Tabla texto](#)

A ellas hay que sumar el tipo [multitabla](#) que combina las diferentes tipologías anteriores para cada fila.

[Ver ejemplo.](#)

La denominada tabla normal, es el tipo de tabla más estándar. Formada por un texto de pregunta, una cabecera con los códigos de las variables de fila y una lista de frases en filas para ser evaluadas. Este tipo de tabla puede formularse con campos de tipo categoría o múltiple (nominales) como con escalas ordinales o métricas.

[Ver ejemplo.](#)

Es un caso particular de tabla de item donde 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. Nótese que en la configuración de la tabla se ofrece la posibilidad de responder los códigos 98 y 99 como valores válidos. Estos valores serán asignados como valores válidos en la tabla, no permitiendo que ésta quede en blanco.

[Ver ejemplo.](#)

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).

[Ver ejemplo.](#)

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 5 elementos se establecería 1_5. Como caso especial puede utilizarse para seleccionar los n elementos más importantes de una sucesión de ellos. Por ejemplo damos 5 frases, pero solicitamos las tres más importantes (1,2 y 3). En este caso en rango se escribiría (1_3).

[Ver ejemplo.](#)

Tipo de tabla que queda definida con variables de texto (una línea) y el mismo estilo de una tabla de valoración o reparto.

[Ver ejemplo.](#)

Estas tablas muestran el mismo comportamiento de las simples, pero mejorado, pues el usuario puede optar por incluir tablas de items 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 items relacionadas mostrarán las mismas filas, sin posibilidad de eliminar alguna de ellas en parte del flujo de cuestionario.

7.3.2.2.1.2 Tipo de campo

Los campos de una tabla pueden ser:

- [Categoría](#) nominal (sólo tabla normal)
- [Múltiple](#) (sólo tabla normal)
- [Numérica métrica](#)
- [Numérica ordinal](#) (sólo tabla ranking)
- [Fecha](#) (sólo tabla texto)
- [Hora](#) (sólo tabla texto)
- [Texto](#) (sólo tabla texto)

Como se puede observar, la propia concepción de la tabla, marca el tipo de variable que en ella se puede utilizar. Se crearán tantas variables como filas tenga la tabla del mismo tipo si la tabla es simple o tantas como filas * el número de subtablas si es multitable. A ello además habrá que sumar las variables abiertas (una por fila) en aquellas filas que se declaren semi abiertas.

7.3.2.2.1.3 Método de visualización

Los métodos son los mismos que en las variables, pero siempre pensando en que se deben publicar en forma de tabla de items y a su vez también dependen del tipo de variable posible. Así disponemos que:

| Tipo tabla | Tipo variable | Métodos |
|------------|---------------------|---|
| Normal | Categoría | Radio Botones Lista Slider |
| | Múltiple | Check Botones |
| | Numérica Métrica | Radio Botones Lista Slider |
| | Numérica Ordinal | Radio Botones Lista Slider |
| Valoración | Numérica Métrica | Caja de edición |
| Reparto | Numérica Métrica | Caja de edición |
| Ranking | Numérica Ordinal | Caja de edición |
| Texto | Alfanumérica | Caja de edición |
| | Fecha | Caja de edición Selección en calendario |
| | Hora | Caja de edición Selección en reloj |

7.3.2.2.1.4 Otras

Conjunto de propiedades variadas que presentamos de forma conjunta y que se activan según el tipo de tabla seleccionado.

La propiedad de **imprescindible**, al igual que en el componente de tipo variable, obliga a una respuesta en todas y cada una de las filas presentadas en la pregunta.

La propiedad **MaxDiff** permite un diseño o formulación especial en la que los código se muestran como filas y las filas se muestran como cabecera de columna. Esta opción solo será válida cuando haya solo dos filas. Con ella se hace un ejercicio de análisis conjunto escogiendo entre la mejor y la peor opción de las mostradas. El hecho de ser contemplado por separado, es porque se mostrará con un diseño especial derivado de la técnica de análisis conjunto de la cual es una variante

Disponible para todos los tipo de tabla. El valor de **INTRO / ENTER** responde al carácter que quedará registrado cuando el usuario no introduzca ningún valor en la caja de edición de la variable o en el caso de componente visual, no elija ninguno de los posibles. Nótese la incompatibilidad con la propiedad de imprescindible si se utiliza como valor de **INTRO / ENTER** el "&".

Como sugerencia, en muchos caso en las tablas de reparto se utiliza el valor 0, para que aquellas celdas que no reciben valor, se rellenan con un 0.

Esta propiedad, al igual que en las variables, si es seleccionada cambia la forma en que se visualizan las opciones de respuesta a las preguntas planteadas en las filas. En lugar de mostrar *radio-button* o casillas de tipo *check*, se muestra un botón que incluye el texto de respuesta.

- Propiedad válida para tablas de item de tipo valoración, reparto, ranking, texto o multi tablas que contengan los tipos anteriores. La incorporación de la posibilidad de utilizar el NS / NC como valores diferenciados en las tablas de items, presenta una serie de situaciones que es conveniente conocer para obtener el efecto deseado en la tabla de items. 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.

En una tabla de 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 IMPRESCINDIBLE. Los campos con el &, blanco o A, no serían válidos.

En una tabla de reparto establecido como **NO IMPRESCINDIBLE**:

- 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 &.

En una tabla de 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.

En una tabla de ranking no completo:

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

Dado que los valores asignados a NS / NC no suelen ser conocidos por el entrevistado o entrevistador si no le son explicitados en el texto de la pregunta, se da la posibilidad de poder utilizar la misma estructura de texto. Así, podemos usar los [botones de acción](#), con igual estructura que en las variables normales pero variando que en lugar de escribir un nombre de variable, se escribe con el nombre de la tabla.

La propiedad denominada [descriptor](#) permite sobrepresionar un texto en los cuadros de edición de las tablas de tipo valoración, reparto, ranking y texto. En el ejemplo se muestra una tabla de valoración donde en la caja se describe el texto "1 a 5" que sirve de orientación al usuario.

| | Valoración |
|---|------------|
| Aportan beneficios económicos a la ciudad. | 1 a 5 |
| Aumentan el turismo durante todo el año. | 1 a 5 |
| Aumentan el comercio y los negocios locales. | 1 a 5 |
| Incrementan las oportunidades de trabajo. | 1 a 5 |
| Mejoran la imagen de Valencia en el mundo. | 1 a 5 |
| Incrementan las inversiones privadas y las oportunidades de negocio. | 1 a 5 |
| Favorecen el intercambio cultural y la comprensión de otras culturas. | 1 a 5 |
| Facilitan la apertura de Valencia al mundo. | 1 a 5 |
| Incrementan el consumo en la ciudad. | 1 a 5 |
| Favorecen la preservación y conservación de la cultura valenciana | 1 a 5 |

Sólo disponible para tablas simples con radio/checks o botones, permite que las columnas se conviertan en filas y las filas en columnas. El flujo de la tabla también se transpone y el control de válidos se hace en vertical.

Permite introducir con la estructura *min_max*, los valores que determinan el mínimo y el máximo valor permitido en la caja de edición. Si por ejemplo nuestra tabla sólo puede recoger valores de 0 a 10, la estructura sería 0_10. Nótese que en caso de usar los valores de NS/NC, éstos deberían ser valores fuera del rango establecido, por ejemplo 98 y 99 respectivamente.

Texto que aparece como título de la columna de cajas de edición.

Valor (constante) o nombre de variable que contendrá el valor a repartir. Si se usa valor, éste permanecerá constante para todos los entrevistados, si se usa nombre de variable, ésta deberá estar ubicada por delante de la tabla y se recogerá el valor a repartir.

Texto de título de la columna de cajas de edición donde se escriben los valores repartidos.

Indicador de que **todos los elementos a ordenar del ranking deben tener valor**. Como es obvio, el ranking jerarquizará desde 1 a n, siendo n el número de elementos.

Cuando no se señala completo, se puede poner un valor tope, que permite limitar la ordenación a k de los n elementos a ordenar, siendo k el valor establecido como máximo.

Propiedad que indica a la tabla de tipo texto, que las cajas de escritura deben de ser de tipo multi línea, indicando en la propiedad adjunta el número de líneas que deseamos en cada una de nuestras cajas. El número de líneas determina el alto de la caja.

En aquellos componentes que se pueda, se aplica el método HTML básico en lugar del HTML para Mobile. El ejemplo más claro son las listas de selección desplegables, en la forma que se muestran en un móvil y como se muestran en un PC.

7.3.2.2.2 Rotaciones

El panel de rotaciones nos muestra las propiedades relacionadas con la rotación de las filas y de las columnas (los códigos o las subtablas); su funcionamiento es el mismo que en las rotaciones de [códigos](#) y o [grupos de códigos](#), siguiendo la misma tipología para columnas y filas. Sus propiedades son asimiladas a los códigos de las variables que permiten mostrar de forma aleatoria, rotada o de forma condicionada las filas y/o columnas de una tabla de items. La terminología usada para las rotaciones condicionadas, es también la misma que en los [códigos](#) y [grupos de códigos](#).

En filas:

- Orden: aleatorio o rotado
- Condicionado

En los códigos (columnas) o en las columnas (multi tabla)

- Orden: aleatorio o rotado
- Condicionado

Las [rotaciones condicionadas](#) de filas se definen igual que las de [códigos](#), y ambas se definen igual que las de [códigos de variable](#). Existe también la posibilidad de incluir [rotaciones por grupos de códigos](#).

Recordemos aquí nuevamente, que el tipo de rotación denominado **rotatorio** implica la elección de un elemento de la lista en primer lugar de forma aleatoria, y seguir el orden de diseño del resto de alternativas a continuación del primero elegido. Es decir, antes una lista de 1,2,3,4,5, un criterio rotatorio podría ser 2,3,4,5,1 o también 4,5,1,2,3.

7.3.2.3 Encabezado y pie

Encabezado

Elemento asimilable al texto de la pregunta. Es el texto que se muestra por encima del cuadro de elecciones. Al igual que cualquier texto, puede ser texto editado en HTML.

Pie

Igual que el anterior, pero por debajo del cuadro de elecciones.

Botón de acción

Aunque explícitamente no está indicado, dentro del texto del encabezado o del pie en los tipos de tabla de valoración, reparto, ranking o texto y en multi tablas que tengan estos subtipos, se pueden incluir los denominados [botones de acción](#) del tipo **asignar valor**, para hacer un *No sabe* o un *No contesta* a toda la tabla, sin necesidad de hacerlo en cada fila. Como nombre de variable se usaría el nombre de la tabla.

7.3.2.4 Filas pregunta

Uno de los elementos fundamentales de la tabla de items. Las filas son los elementos de la tabla que generarán las variables. Por cada fila se genera una variable si la tabla es normal, de valoración, de reparto o de ranking, o tantas variables como subtablas si estamos en una multitabla. Además, si utilizamos la propiedad denominada *variable* en la fila, se creará una variable de texto para escribir en la misma (una extensión de las variables semi abiertas para las filas).

Las filas pueden contener código HTML y además se les puede:

- **texto**, texto de la fila (puede contener referencias)
- **condición**, condiciones para que se muestre la fila o no.
- **fijo**, indica si la fila debe quedar al final, al inicio o en su posición en la lista de filas, si se produce una ordenación. La opción *No* le permite rotar libremente.
- **grupo**, indica la pertenencia a un grupo (igual que en los códigos de la variable) y por tanto además de poder mostrar el nombre del grupo, permite realizar rotaciones intragrupo e intergrupo.
- **variable**, indica que se debe mostrar una caja (abierta) para escribir, lo que se podría asimilar a un *otros (especificar)* de una variable semi abierta pero en la fila de una tabla.
- **texto derecha**, si existe se muestra en la parte derecha de la tabla, marginado a la izquierda; del mismo modo, si existe, el texto de fila normal sale marginado a la derecha; esta composición es muy utilizada para los diferenciales semánticos o elementos de tabla que sean bidireccionales.

En la parte inferior, existe una barra de herramientas que nos permite:

- borrar una fila^(*);
- copiar y pegar las filas de una tabla a otra;
- escribir condiciones de fila;
- declarar referencias en las filas;
- usar grupos de filas;
- copiar las filas de una tabla anterior o de una variable anterior del mismo tipo.

(*)  El borrado de una fila modifica el nombre de las variables que componen la tabla. Una vez creada la tabla y si el estudio está en campo, es preferible ocultar la fila (por ejemplo con la condición $1=0$ que no se cumple nunca) que no borrarla.

7.3.2.5 Visualización

Panel dedicado a la forma en que se publicará la tabla de items y compuesto de diversos elementos que definimos seguidamente:

Tamaño y posición

- % encabezado, porcentaje de altura de la fila que ocupa el texto de encabezado;
- % pie, porcentaje de altura de la fila que ocupa el texto de pie;
- % filas, porcentaje que ocupará la columna de filas respecto del cuerpo de la tabla;
- % filas derecha, porcentaje que ocupará la columna de filas a la derecha de las columnas, respecto del cuerpo de la tabla; Esta columna suplementaria sólo aparece si hay algo escrito en *filas derecha*;
- % ancho de la tabla; porcentaje de la pregunta en que la tabla se mostrará centrada;
- interlineado, espacio entre las opciones;
- color aplicado a las filas pares para facilitar la lectura;
- opción de desactivar color;
- posición del texto de filas, sólo disponible para tablas simples, permite ubicar el texto de la fila izquierda, en la parte superior o en la parte inferior del panel; el texto queda centrado en la tabla;
- columnas, sólo disponible para tablas simples de tipo valoración, ranking y texto, permite crear n columnas distribuyendo las filas de arriba a abajo y de izquierda a derecha; para calcular cuántas filas entran en la primera columna se divide el total de filas por el número de columnas indicado.

Otras

- scroll, permite fijar la cabecera de la tabla de items (sólo la cabecera de las columnas), caso de que no quepa en el espacio visual mostrado y sea necesario hacer scroll;
- tarjeta, permite mostrar los códigos de una tabla de items para consulta del entrevista (útil sobre para entrevistas presenciales CAPI con Gandia Integra Gandia MobiNet);
- guardado de alfanuméricas, permite que en caso de tener campos de texto, la información en ellos escrita se convierta a mayúsculas o minúsculas (o no varíe); La opción aparece en todos los tipos de tabla, ya que en todos ellos en las filas existe la posibilidad de poner un campo de especificar para una fila del tipo OTROS;
- bordes, no utilizables en RWD; los bordes delimitan los elementos de las tablas de items.

Estilos

Se pueden determinar estilos diferenciados a:

- encabezado;
- pie;
- columnas;
- filas;
- título de las subtablas.

Opciones para móviles en RWD

Para dispositivos móviles, se pueden definir tres opciones de visualización diferenciadas;

- plegado / desplegado de filas;
- mantener horizontalidad de los códigos;
- separar preguntas en modo desktop (escritorio).

7.3.2.6 Códigos (columnas de la tabla)

Elemento asimilable a los códigos de las variables. Su funcionamiento es el mismo tanto a nivel de visualización, como de rotaciones (ver [rotaciones](#)). Cuando la tabla es multitabla, se muestran los códigos de la subtabla seleccionada.

Las propiedades de los códigos son:

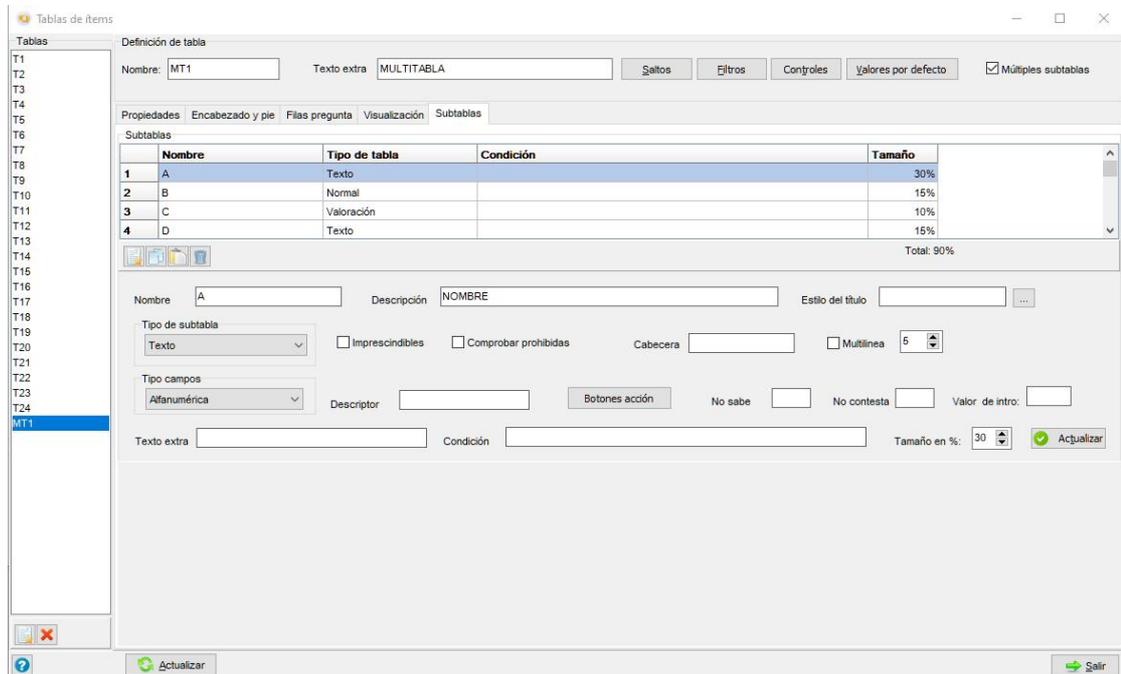
- nombre,
- definición,
- imagen,
- condición,
- fijo,
- oculta,

Existe una barra inferior de herramientas que dispone de las siguientes acciones:

- borrar, elimina un código; aunque el efecto no es el mismo de borrar una fila, considérese el ocultar el código si el campo ya está en marcha;
- copiar y pegar, a otra tabla, variable;
- condiciones, indicar condición para que se muestre la fila;
- numerar, numerar desde el 1 los códigos de la tabla;
- copiar de otra tabla o variable, seleccionar en lista origen de copia;
- referencias, establecer referencias en los textos de los códigos;
- imagen, cargar imagen desde fichero; considérese el uso de la carga de la imagen en HTML con la etiqueta sobre la que se tendrá más control.

7.3.2.7 Subtablas

Cuando es señalada la opción de **múltiples subtablas** en el panel general, se accede a un nuevo panel de diseño, donde enumeraremos todos los elementos de columna que conforman una tabla múltiple.



En este caso, las tablas de ítems individuales que son mostradas en la misma ventana, de izquierda a derecha. Comparten las mismas filas. Podemos combinar todo tipo de tablas (como es obvio el espacio es limitado) y a cada tabla se le asigna un % del cuerpo de la tabla. Para facilitar la gestión, ese reparto se hace sobre 100%, es decir, que no contabiliza el % dedicado al texto de las filas.

Por ejemplo, si hay una tabla que ocupa un ancho del 80% podemos hacer que el 20% de ese 80% sean las filas y el 80% restante el espacio para las subtablas. En ese espacio del 80% de las subtablas, si tenemos cuatro, podríamos dar a cada una de ellas el 25%. En conclusión lo que hay dentro de cada elemento, se calcula en base 100 a ese elemento.

Las tablas múltiples 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.**

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 multitable.
- 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 multi tablas 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 multi tablas. De forma gráfica:

| Textos izquierda | Tabla 1 | Tabla 2 | Textos derecha |
|------------------|---------|---------|----------------|
| 20% | 30% | 70% | 20% |
| | | 60% | |
| 100% | | | |

7.3.3 Ejemplos

Serían innumerables las combinaciones de tabla que podemos hacer, pero aquí vamos a mostrar las más importantes, organizadas por su tipología. Ponemos disponible el siguiente ejemplo, que puedes utilizar. Los ejemplos que se muestran identifican los componentes por su nombre, para que se vea claramente la funcionalidad de cada uno.

Tabla de items: ejemplo

7.3.3.1 Tabla normal

Tabla en su configuración normal, básica.

ENCABEZADO DE TABLA

| | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| FILA 1 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 2 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 3 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 4 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 5 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 6 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 7 | ● | ● | ● | ● | ● |
| FILA 8 | ● | ● | ● | ● | ● |
| PIE DE TABLA | | | | | |

Tabla con botones.

ENCABEZADO DE TABLA

| | | | | | |
|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| FILA 1 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 2 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 3 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 4 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 5 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 6 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 7 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 8 | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| PIE DE TABLA | | | | | |

Tabla con lista simple.

ENCABEZADO DE TABLA

| | |
|--------------|----------------------|
| FILA 1 | <input type="text"/> |
| FILA 2 | <input type="text"/> |
| FILA 3 | <input type="text"/> |
| FILA 4 | <input type="text"/> |
| FILA 5 | <input type="text"/> |
| FILA 6 | <input type="text"/> |
| FILA 7 | <input type="text"/> |
| FILA 8 | <input type="text"/> |
| PIE DE TABLA | |

Tabla con *slider*.

ENCABEZADO DE TABLA

| | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
|--------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| FILA 1 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 2 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 3 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 4 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 5 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 6 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 7 | <input type="checkbox"/> |
| FILA 8 | <input type="checkbox"/> |
| PIE DE TABLA | | | | | |

Tabla básica pero transpuesta. Las filas salen como columnas y las columnas como filas.

ENCABEZADO DE TABLA

| | FILA 1 | FILA 2 | FILA 3 | FILA 4 | FILA 5 | FILA 6 | FILA 7 | FILA 8 |
|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CODIGO 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CODIGO 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CODIGO 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CODIGO 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| CODIGO 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| PIE DE TABLA | | | | | | | | |

Tabla transpuesta pero con botones.

ENCABEZADO DE TABLA

| FILA 1 | FILA 2 | FILA 3 | FILA 4 | FILA 5 | FILA 6 | FILA 7 | FILA 8 |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| CODIGO 1 |
| CODIGO 2 |
| CODIGO 3 |
| CODIGO 4 |
| CODIGO 5 |

PIE DE TABLA

Tabla en la que los textos de fila se han puesto como elemento vertical de la tabla entre las opciones de respuesta en la parte superior.

ENCABEZADO DE TABLA

| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
|-----------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 1 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 2 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 3 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 4 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 5 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 6 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 7 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | FILA 8 <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| PIE DE TABLA | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Igual configuración anterior, pero con botones.

ENCABEZADO DE TABLA

| | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|
| FILA 1 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 2 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 3 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 4 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 5 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 6 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 7 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
| FILA 8 | | | | |
| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |

PIE DE TABLA

Igual configuración anterior pero con lista desplegable.

ENCABEZADO DE TABLA

| | | |
|--------------|--------|----------------------|
| | FILA 1 | <input type="text"/> |
| | FILA 2 | <input type="text"/> |
| | FILA 3 | <input type="text"/> |
| | FILA 4 | <input type="text"/> |
| | FILA 5 | <input type="text"/> |
| | FILA 6 | <input type="text"/> |
| | FILA 7 | <input type="text"/> |
| | FILA 8 | <input type="text"/> |
| PIE DE TABLA | | <input type="text"/> |

Igual configuración pero con estándar.

ENCABEZADO DE TABLA

| CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
|--------------------------|----------|----------|----------|----------|
| <input type="checkbox"/> | | FILA 1 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 2 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 3 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 4 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 5 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 6 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 7 | | |
| <input type="checkbox"/> | | FILA 8 | | |
| PIE DE TABLA | | | | |

Ahora los texto de fila abajo.

ENCABEZADO DE TABLA

| | | | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> |
| CODIGO 1 | <input type="radio"/> |
| CODIGO 2 | <input type="radio"/> |
| CODIGO 3 | <input type="radio"/> |
| CODIGO 4 | <input type="radio"/> |
| CODIGO 5 | <input type="radio"/> |
| FILA 1 | FILA 2 | FILA 3 | FILA 4 | FILA 5 | FILA 6 | FILA 7 | FILA 8 |

PIE DE TABLA

Botones con texto de fila abajo.

ENCABEZADO DE TABLA

| | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| CODIGO 1 |
| CODIGO 2 |
| CODIGO 3 |
| CODIGO 4 |
| CODIGO 5 |
| FILA 1 | FILA 2 | FILA 3 | FILA 4 | FILA 5 | FILA 6 | FILA 7 | FILA 8 |

PIE DE TABLA

Lista con textos de fila abajo.

ENCABEZADO DE TABLA

| | |
|--|--------|
| | FILA 1 |
| | FILA 2 |
| | FILA 3 |
| | FILA 4 |
| | FILA 5 |
| | FILA 6 |
| | FILA 7 |
| | FILA 8 |

PIE DE TABLA

Slider con texto de fila abajo.

ENCABEZADO DE TABLA

| <input type="checkbox"/> | CODIGO 1 | CODIGO 2 | CODIGO 3 | CODIGO 4 | CODIGO 5 |
|--------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 1 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 2 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 3 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 4 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 5 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 6 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 7 |
| <input type="checkbox"/> | | | | | FILA 8 |

PIE DE TABLA

7.3.3.2 Tabla valoración

Tabla de valoración en su configuración básica.

ENCABEZADO DE TABLA

| | Valoración |
|--------------|-------------------------------------|
| FILA 1 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 2 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 3 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 4 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 5 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 6 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 7 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| FILA 8 | <input type="text" value="0 a 10"/> |
| PIE DE TABLA | |

Tabla de valoración utilizando *slider* como componente de selección de valoración.

ENCABEZADO DE TABLA

| | Valoración |
|--------------|--|
| FILA 1 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 2 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 3 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 4 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 5 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 6 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 7 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| FILA 8 | <input type="text" value="0"/> <input type="range" value="0"/> <input type="text" value="10"/> |
| PIE DE TABLA | |

Tabla de valoración a la que se han añadido botones de acción para el No sabe y el No contesta

ENCABEZADO DE TABLA

NS NC

| | Reparto (0/100) | |
|--------------|--------------------|-------------|
| FILA 1 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 2 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 3 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 4 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 5 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 6 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 7 | No Sabe | No Contesta |
| FILA 8 | No Sabe | No Contesta |
| PIE DE TABLA | | |

7.3.3.3 Tabla reparto

Tabla de reparto en su configuración básica.

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC | | Reparto (0/100) |
|--------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| FILA 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 7 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| FILA 8 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

PIE DE TABLA

Nótese que en la columna de respuesta se han añadido botones de acción para asignar el No sabe y No contesta de forma individual, además del global que se localiza en el encabezado. Del mismo modo nótese que aparece un contador de reparto que nos indica cuánto hemos repartido ya de la cantidad asignada.

No hay más opciones en este tipo de tabla.

7.3.3.4 Tabla ranking

Tabla de ranking en su configuración básica.

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC | Ranking | |
|--------|--------------------------|--------------------------|---------|-------------|
| FILA 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 3 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 6 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 7 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |
| FILA 8 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | No Sabe | No Contesta |

PIE DE TABLA

7.3.3.5 Tabla texto

Tabla de texto en su configuración básica.

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC |
|--------|----|----|
| FILA 1 | | |
| FILA 2 | | |
| FILA 3 | | |
| FILA 4 | | |
| FILA 5 | | |
| FILA 6 | | |
| FILA 7 | | |
| FILA 8 | | |

PIE DE TABLA

Si la hacemos multi línea con 3 líneas para cada caja...

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC |
|--------|----|----|
| FILA 1 | | |
| FILA 2 | | |
| FILA 3 | | |
| FILA 4 | | |
| FILA 5 | | |
| FILA 6 | | |
| FILA 7 | | |
| FILA 8 | | |

PIE DE TABLA

En lugar de textos también puede ser con fecha y hora.

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC |
|--------|------------|-------|
| FILA 1 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 2 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 3 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 4 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 5 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 6 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 7 | dd/mm/aaaa | NS NC |
| FILA 8 | dd/mm/aaaa | NS NC |

PIE DE TABLA

ENCABEZADO DE TABLA

| | NS | NC |
|--------|-------|-------|
| FILA 1 | --:-- | NS NC |
| FILA 2 | --:-- | NS NC |
| FILA 3 | --:-- | NS NC |
| FILA 4 | --:-- | NS NC |
| FILA 5 | --:-- | NS NC |
| FILA 6 | --:-- | NS NC |
| FILA 7 | --:-- | NS NC |
| FILA 8 | --:-- | NS NC |

PIE DE TABLA

7.3.3.6 Multi tabla

Tabla múltiple, configuración básica.

| ENCABEZADO DE TABLA | | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|-------|----------------------|---|----------------------|
| | NOMBRE | SEXO (DESCRIPCION) | | EDAD (DESCRIPCION) | FECHA NACIMIENTO | LUGAR |
| | | | | Valoración | | |
| 1 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 2 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 3 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 4 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 5 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 6 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 7 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 8 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 9 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| 10 | <input type="text"/> | Hombre | Mujer | <input type="text"/> | <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> | <input type="text"/> |
| PIE DE TABLA | | | | | | |

Podemos observar la unión de cinco subtablas (nombre, sexo, edad, nacimiento y lugar). Tres de ellas son de texto (nombre, nacimiento y lugar), una normal (sexo) y una de valoración (edad). A cada una se le aplican sus características básicas y comparten todas ellas las filas.

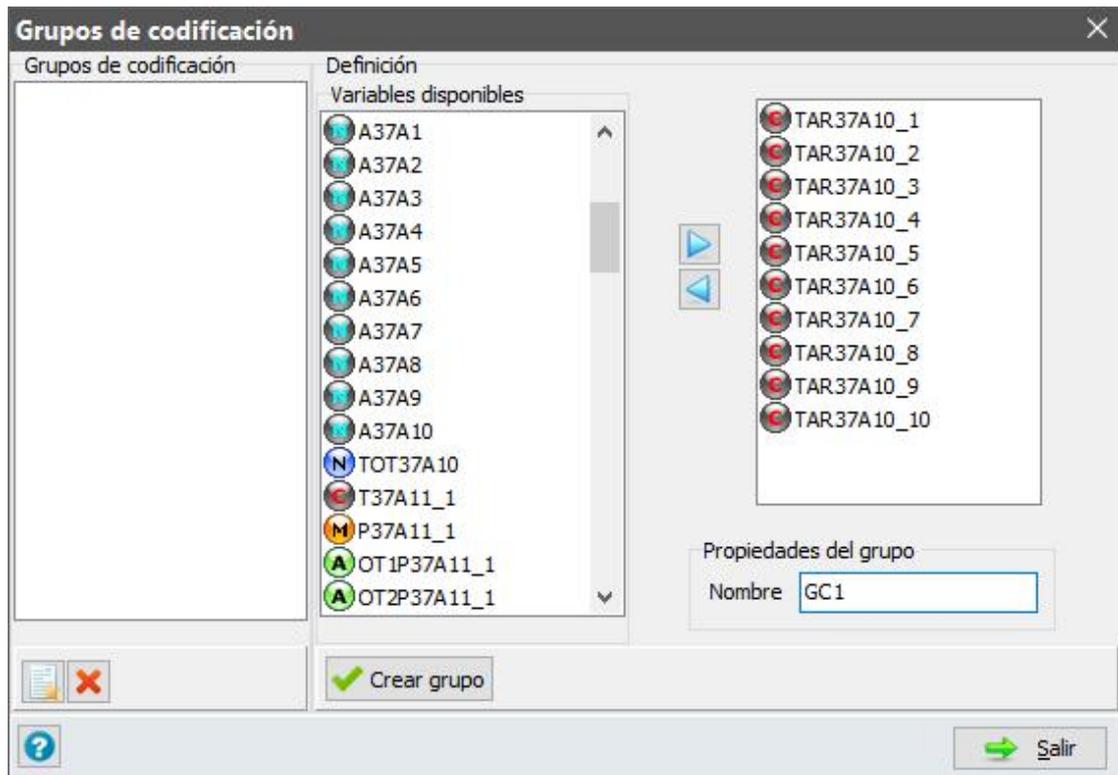
7.4 Grupos de codificación

En muchas ocasiones, nos encontramos con estructuras de diseño en las que debemos realizar la selección entre k objetos para aportar de cada uno de ellos una evaluación. Pensemos en este sencillo ejemplo. Tres tarjetas de crédito y quiero que me indique el entrevistado, por orden de porcentaje, cuáles la que más utiliza (y cuanto), la siguiente y la siguiente.

Para que el entrevistador (o el entrevistado) no pudiera cometer error, hasta ahora esto lo estábamos solucionando utilizando las condiciones en los códigos, haciendo que las tres variables que muestran la tarjeta elegida, la primera mostrara todos los códigos, la segunda mostrara todos menos el elegido en la primera, y la tercera, todos menos los elegidos en la primera y la segunda y así sucesivamente hasta k elementos.

Parece evidente que esto, con pocos objetos, es relativamente sencillo aunque farragoso de completar. De modo que hemos creado la solución denominada **grupos de codificación** que hace por nosotros este trabajo sin tener que escribir una línea y optimizando al máximo el peso de la programación en KB, que sabemos que nuestros dispositivos y tiempos de carga nos lo agradecerán.

Un grupo de codificación es un conjunto de variables que comparten la misma codificación, aunque esta tenga una condición en los códigos, y que se comportan del modo que hemos indicado, mostrando para elegir, solo aquellas opciones o alternativas que sean susceptibles de ser elegidas.



El diseñador, internamente dará los siguientes pasos:

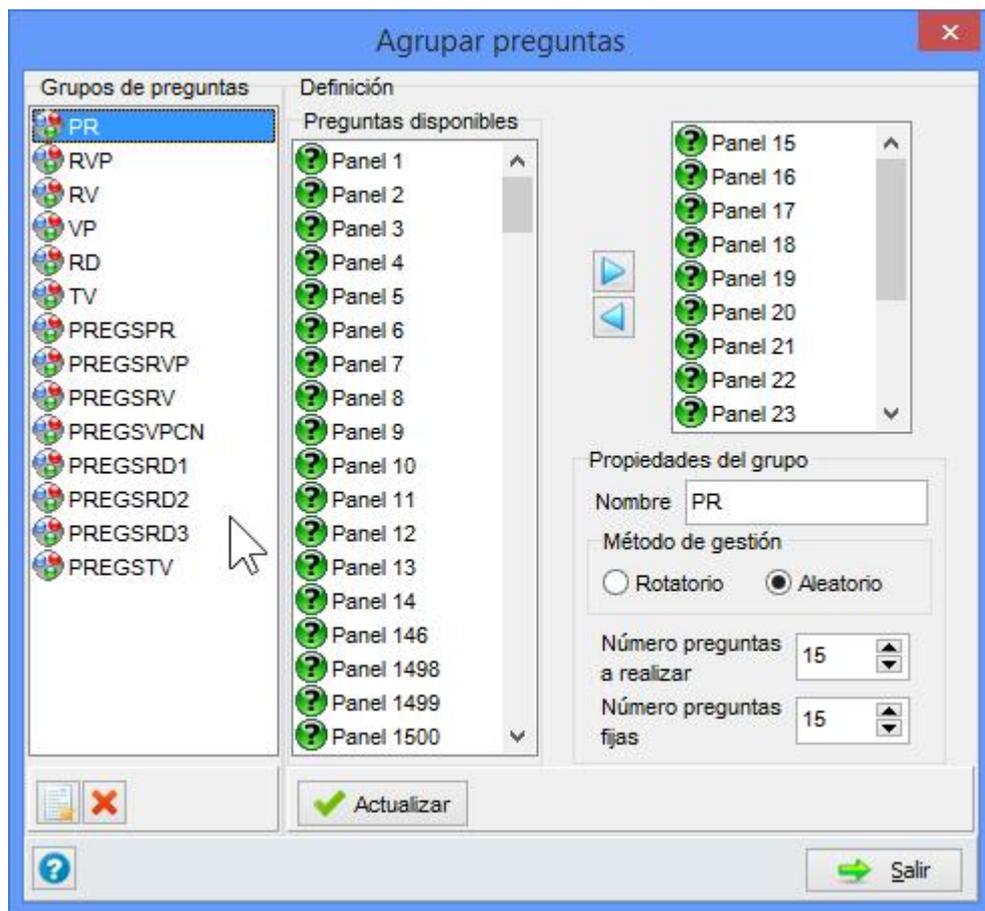
- enlazará todas las variables elegidas desde la segunda a la última con la primera, utilizando la funcionalidad del [enlace de códigos](#); de ese modo, se consigue optimizar en gran medida el peso de los códigos y más cuando hay condiciones complejas en la codificación (que hagan referencia a variables anteriores).
- determinará que esas variables trabajan conjuntamente y que no puede haber repetición de valor entre ellas; lo elegido en una de ellas descarta su posible elección en el resto.

Estos dos pasos permiten que la eficiencia en el diseño sea máxima.

7.5 Grupos de preguntas

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 items 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](#)

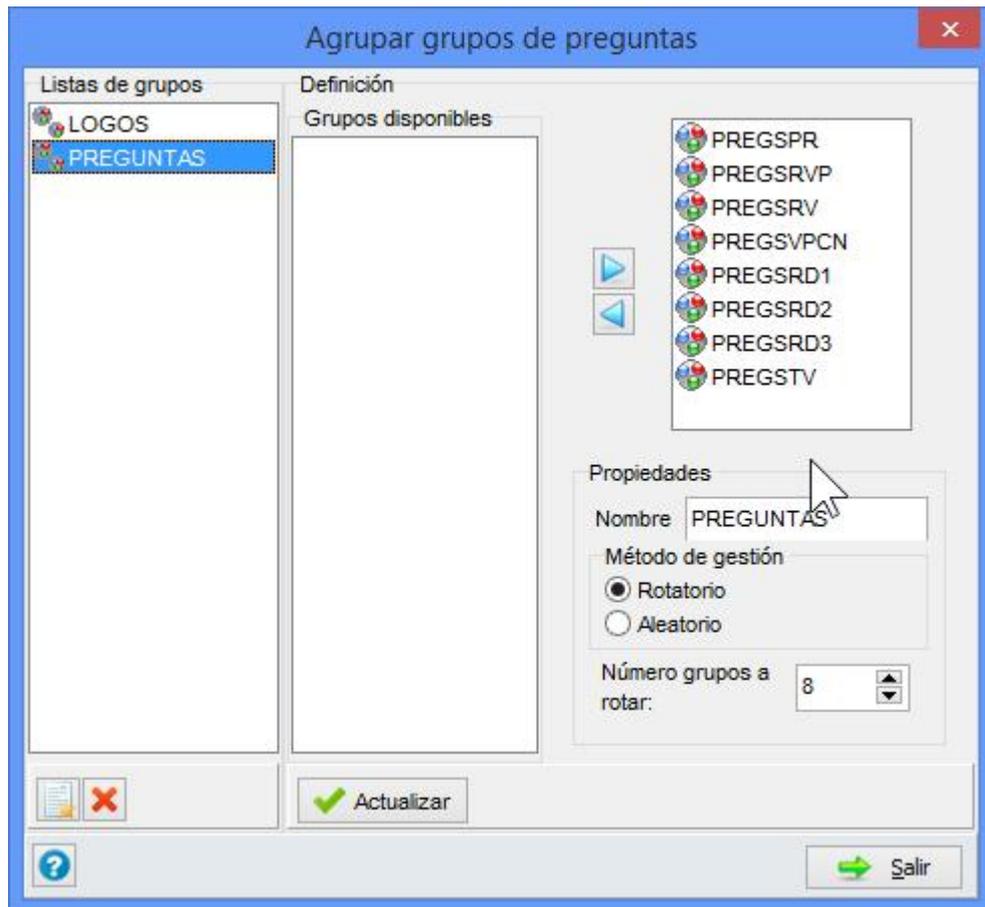
[Ver también herramientas personalizadas de grupos de preguntas.](#)

7.5.1 Paneles fijos en grupos

El número que se establece en esta opción, responde a la necesidad de 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. Un caso muy típico de esto es que la pantalla que presenta la pregunta con las instrucciones de respuesta de la misma, se mantenga siempre fija.

7.5.2 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. En este caso 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.



7.5.3 Rotaciones condicionadas o dirigidas

Desde la versión 4.2 se incluye la posibilidad de poder establecer rotaciones dirigidas tanto en grupos de pregunta como en las listas de grupos de pregunta. Para definir las rotaciones se utiliza un método muy similar al utilizado en las [rotaciones condicionadas o dirigidas de códigos](#).

Dos son las formas en las que está rotación dirigida puede ser implementada:

- Condicionada a una variable del cuestionario.
- Condicionada a un porcentaje de entrevistas finalizadas en el dispositivo. Dado que en ocasiones para alcanza una cuota de entrevistas n , en cada rotación se debe alcanzar un % de entrevistas igual o diferente, existe la posibilidad de utilizar decimales en los porcentajes de ejecución de las rotaciones. La asignación de la rotación se hace utilizando un % de casos sobre el total de entrevistas realizadas. Esto permite que se vayan haciendo una rotación de cada una de las programadas de forma secuencial.

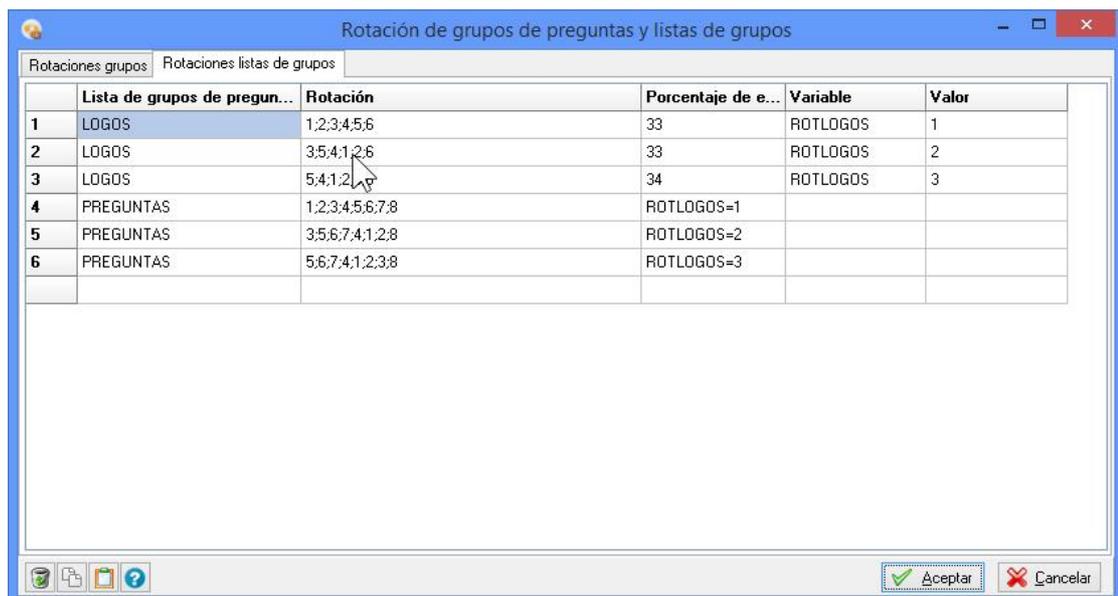
Estas rotaciones se definen de forma muy simple, contabilizando cada elemento del grupo o de la lista con su índice. Se utiliza la misma nomenclatura que en las rotaciones condicionadas de los códigos. La rotación utilizada en cada entrevista quedará reflejada en una variable imputando el valor que se desee.

Un ejemplo de rotaciones de preguntas en un grupo:



| | Grupo de preguntas | Rotación | Porcentaje de e... | Variable | Valor |
|---|--------------------|--|--------------------|--------------|-------|
| 1 | PREGSRD2 | 1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;13;14;15;16;17;18;19;2... | 10 | ROTPREGUNTAS | 1 |
| 2 | PREGSRD2 | 1;13;14;15;16;17;18;19;20;21;22;23;24;25;26;27;2... | 11 | ROTPREGUNTAS | 2 |
| 3 | PREGSRD2 | 1;24;25;26;27;28;29;30;31;32;33;34;35;36;37;38;3... | 11 | ROTPREGUNTAS | 3 |
| 4 | PREGSRD2 | 1;35;36;37;38;39;40;41;42;43;44;45;46;47;48;49;5... | 12 | ROTPREGUNTAS | 4 |
| 5 | PREGSRD2 | 1;46;47;48;49;50;51;52;53;54;55;56;57;58;59;60;6... | 12 | ROTPREGUNTAS | 5 |
| 6 | PREGSRD2 | 1;57;58;59;60;61;62;63;64;65;66;67;68;69;70;71;7... | 12 | ROTPREGUNTAS | 6 |
| 7 | PREGSRD2 | 1;68;69;70;71;72;73;74;75;76;77;78;79;80;81;82;8... | 11 | ROTPREGUNTAS | 7 |
| 8 | PREGSRD2 | 1;79;80;81;82;83;84;85;86;87;88;89;90;91;92;93;9... | 11 | ROTPREGUNTAS | 8 |
| 9 | PREGSRD2 | 1;90;91;92;93;94;95;96;97;98;99;100;2;3;4;5;6;7;8... | 10 | ROTPREGUNTAS | 9 |

Un ejemplo de rotaciones de listas de grupos:



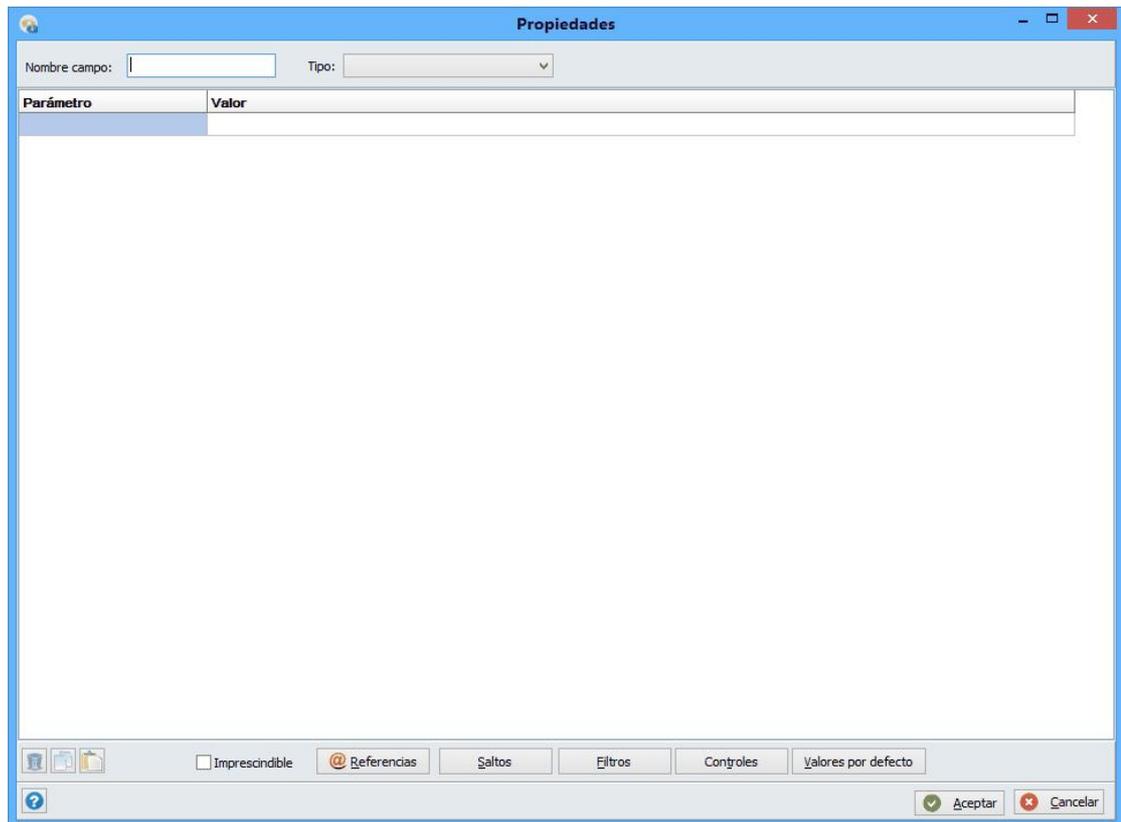
| | Lista de grupos de pregun... | Rotación | Porcentaje de e... | Variable | Valor |
|---|------------------------------|-----------------|--------------------|------------|-------|
| 1 | LOGOS | 1;2;3;4;5;6 | 33 | ROTLOGOS | 1 |
| 2 | LOGOS | 3;5;4;1;2;6 | 33 | ROTLOGOS | 2 |
| 3 | LOGOS | 5;4;1;2;6 | 34 | ROTLOGOS | 3 |
| 4 | PREGUNTAS | 1;2;3;4;5;6;7;8 | | ROTLOGOS=1 | |
| 5 | PREGUNTAS | 3;5;6;7;4;1;2;8 | | ROTLOGOS=2 | |
| 6 | PREGUNTAS | 5;6;7;4;1;2;3;8 | | ROTLOGOS=3 | |

Para establecer estas rotaciones, debemos acceder a las [herramientas personalizadas de grupos](#). Allí además de localizarse las herramientas de gestión de grupos, listas y flujos, localizamos el diálogo para definir las rotaciones.

7.6 Elementos HTML5

Denominamos elementos HTML5 a aquellos en los que el entrevistado o entrevistador debe interactuar con el contenido ofreciendo la información que le solicita. Estos componentes sustituirán en el futuro a los antiguos componentes FLASH®.

Todos los componentes cargan la información a partir de parámetros que se definen en su diseño. Por norma, cada uno de estos componentes se elige tras la inserción del componente HTML5 genérico y posteriormente se decide cuál de todos los componentes se carga.



Una vez elegido el componente, se solicita la carga de los parámetros por defecto. Estos parámetros para cada componente deben ser completados para poder trabajar con el componente. Algunos de ellos se cargan vacíos (hay que introducir la información) y otros se cargan con su valor estándar.

7.6.1 Panel de imágenes

El panel de imágenes muestra un panel con dimensiones marcadas en diseño en el que se mostrarán n imágenes de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Sus parámetros son:

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|-------------|-------------------|------------------------------|---|
| marcas | | Texto con separador # | nombres de los ficheros de imagen que serán mostrados en el panel. Preferiblemente usar PNG con un tamaño que no sea excesivamente pesado para la carga de la página, pero que al mismo tiempo permita una visualización correcta en el panel. |
| marcasfijas | | Texto con separador # 0 / 1 | siguiendo la secuencia del parámetro anterior, establecer una cadena de 0/1 donde el 0 significa que la imagen en el orden correspondiente será fija en su posición, mientras que el resto rotarán en el panel. Sigue la misma secuencia que el parámetro marcas. |
| showmarcas | | Texto con separador # 0 / 1 | siguiendo la secuencia del parámetro anterior, establecer una cadena de 0/1 donde el 0 significa que la imagen en el orden correspondiente será mostrada, mientras que las que tengan un 1 no serán mostradas. Sigue la misma secuencia que el parámetro marcas. |
| txtmarcas | | Texto con separador # | textos que se mostrarán bajo las imágenes con el formato establecido en fontstyle. Sigue la misma secuencia que el parámetro marcas. |
| codmarcas | | Texto con separador # número | valores que quedarán guardados en la variable correspondiente si el entrevistado selecciona la imagen mostrada. Sigue la misma secuencia que el parámetro marcas. |
| aleatorio | false | true/false | activa la aleatorización de las imágenes. |
| ancho | 100 | número | ancho de las imágenes mostradas en el panel. |
| alto | 132 | número | alto de las imágenes mostradas en el panel. |
| showtooltip | false | true/false | activa o desactiva el tooltip o zoom de la imagen sobre la que se pasea el ratón. Esta imagen se muestra con el tamaño real de la imagen, independiente del definido en el panel. |

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|---------------|---|----------------------------|---|
| tooltipstyle | border:1px solid #ccc;background:#333;color:#fff; | Texto | definición en HTML de la etiqueta style para el texto del tooltip |
| fontstyle | font-size:14px; font-family:Arial; color:#FFFFFF; | Texto | definición en HTML de la etiqueta style para el texto de las imágenes |
| tipo | categoria | categoria/multiple/ranking | categoría, solo permite una selección; múltiple permite más de una selección; ranking , jerarquiza de 1 a n las selecciones. |
| autoavance | false | true/false | activa o desactiva el salto automático al siguiente campo de respuesta. |
| toolmarcas | | Texto con separador # | nombres de los ficheros de imagen que serán mostrados en el panel cuando se haga tooltip. No hace falta incluirlo si la imagen es la misma que en marcas, sin embargo si se quisiera mostrar una imagen diferentes (por ejemplo una foto con más información de la misma) este es el modo. Preferiblemente usar PNG con un tamaño que no sea excesivamente pesado para la carga de la página, pero que al mismo tiempo permita un visualización correcta en el panel. |
| nosabe | No sabe | Texto | texto que se añadirá para establecer una opción de "No sabe". La ausencia de este parámetro inhabilita el uso de la categoría especial de respuesta. |
| valnosabe | 98 | Numérico | valor que será guardado si se selecciona la categoría "No sabe". |
| nocontesta | No contesta | Texto | texto que se añadirá para establecer una opción de "No contesta". La ausencia de este parámetro inhabilita el uso de la categoría especial de respuesta. |
| valnocontesta | 99 | Numérico | valor que será guardado si se selecciona la categoría "No contesta". |
| ncnsstyle | font-weight: bold; font-size: 12px;padding: 8px 11px;color: #555;border: 1px solid #dedede;-webkit-border-radius:3px;moz-border-radius: 3px;border-radius: 3px; | Texto | definición en HTML de la etiqueta style para los textos de los parámetros nosabe y nocontesta. |

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|---------------|----------------------------|---------------------------|---|
| nummax | false | N Numérico | número máximo de seleccionas (ticks) a realizar en tipo ranking |
| txtnummax | Selección máxima realizada | Texto | texto mostrada cuando alcanzamos el número máximo de ticks. |
| marcas fijas | | Texto con separador # 0/1 | indica qué marca, según la posición, estará fija al utilizar el parámetro aleatorio. Para usar con el claro ejemplo de Ninguna / Ns / Nc. |
| marcasexcluye | | Texto con separador # 0/1 | indica qué marca, según su posición, será excluyente con el resto. |
| clicmarcas | | Texto con separador # 0/1 | indica las marcas que pueden hacer clic (1) o no hacerlo (0), es decir aquellas que no seleccionables con el ticks. |
| imgicon | | nombre imagen | sustituye el tick por defecto para las selecciones de tipo categoría o múltiple |
| tamicon | | 0.1-5 | escala para el tamaño del tick por defecto. |
| alignultimo | | centro/izquierda/derecha | posición que tendrá la última marca definida. |
| ultimtam | | ancho;alto | tamaño que tendrá la última marca definida. |
| numcol | | número | número de columnas fijo, no permitiendo el auto cálculo. |

7.6.2 Imagen con zonas

El componente HTML5 denominado "imagen / zonas" muestra una imagen sobre la que se dibujan unas imaginarias áreas en las que se recoge el clic del entrevistado.

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|-----------|-------------------|----------------------------|--|
| img | | Texto | nombre de la imagen en formato png. |
| tipo | categoría | categoría/múltiple/ranking | categoría solo permite un tick en una zona; múltiple permite varios ticks en la imagen; ranking permite tantos ticks como se controle en el parámetro "nummax" y van jerarquizados |
| zonas | | X,Y,W,H#X,Y,W,H.... | cadena de cuatro valores separados por el símbolo , (posición X en píxeles, posición Y en píxeles, ancho en píxeles, alto en píxeles) |

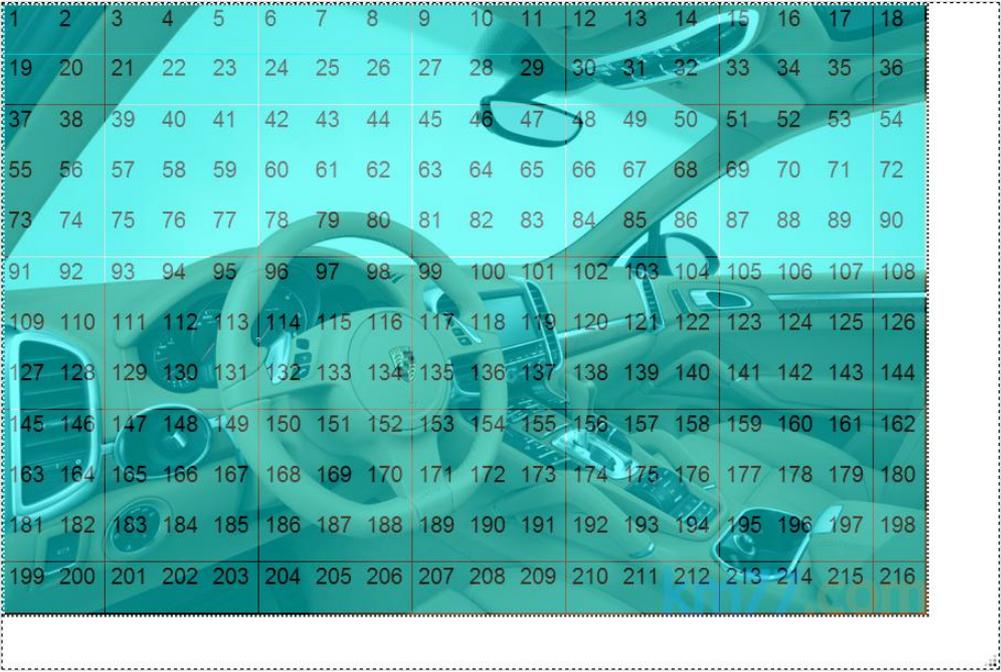
| | | | |
|---------------|--------------------------------|------------------------------------|---|
| codzonas | | números reales separados por # | códigos de las zonas; se corresponde con el valor del código de una variable |
| zonastooltip | | textos separados por # | textos de las zonas; se corresponde con el texto del código de una variable. |
| codnozona | | número real | indica el valor de código de cuando se hace clic en una zona no delimitada (el resto de espacio no delimitado) |
| viszonas | false | false/true | hace visibles las zonas delimitadas. |
| controltiempo | false | false/true | controla el tiempo fijado; finalizado éste, no permite continuar. |
| timer | false | número de segundos | el tiempo se expresa en segundos en la definición, pero en el resultado se expresa en mili segundos para tener una mayor precisión. |
| txttimer | Pulse siguiente para continuar | Texto | texto para informar cuando se agota el tiempo. |
| colortela | #FFFFFF | #FFFFFF | define el color hexadecimal a utilizar en la delimitación de las zonas. |
| stylefonttela | #000000 | font-size:1.5em; font-family:Arial | define el estilo a utilizar en la fuente de la zona. |
| autoavance | false | false/true | define si tras seleccionar (tipo categoria) pasa a la siguiente pregunta. |
| nummax | false | número real | número máximo de ticks a realizar en tipo ranking. |
| txtnummax | Selección máxima realizada | Texto | texto mostrada cuando alcanzamos el número máximo de ticks. |
| nummin | false | número real | número minio de ticks a realizar en tipo ranking. |
| fontstyle | | font-size:1em;color:#000 | define el estilo a utilizar en la fuente del componente. |
| origenfin | false | false/true | |
| notick | false | false/true | muestra imagen, pero no permite hacer ticks. |
| reloj | false | false/true | hace que aparezca un reloj en pantalla, con el tiempo transcurrido. |
| posreloj | | Valores separados por ; | posición en pantalla del reloj; 110;85. |
| stylereloj | | font-size:1.2em;color:#FF00FF | define el estilo a utilizar en la fuente del reloj |
| tamiconsel | | número real | |
| botozonas | false | false/true | hace que las zonas se muestren como botón |
| solozonas | false | false/true | hace que los ticks sólo puedan hacerse en las zonas delimitadas |

| | | | |
|-------------------|--------------------------------|----------------------|--|
| msgreiniciar | ¿Desea repetir la observación? | Texto | mensaje que aparece para reiniciar el componente |
| btnsiguiente | false | false/true | parámetro que muestra/oculta el botón siguiente hasta que se cumple el tiempo indicado en el componente |
| scroll | false | false/true | permite la existencia de scroll o no en el componente |
| nosabe | Texto | Texto | cadena de texto. Habilita un botón para hacer un excluyente o valor nosabe. |
| valnosabe | número | | valor que guardará el componente al pulsar el nuevo |
| seltodazona | false | false/true | hace que no se añada un tick/check al hacer clic si no que se marca toda la zona seleccionada. |
| coloreseltodazona | #color | Color en hexadecimal | color en que se marcará la zona. |
| nummaxdif | | número real | controla el número máximo de zonas diferentes que pueden ser seleccionadas. |
| txtnummaxdif | | Texto | texto que debe mostrar si se supera el número de zonas seleccionadas. |
| arrastre | false | false/true | hace clics continuos sin levantar el botón de mouse, es decir, una vez pulsamos y arrastramos sobre las zonas se marcan automáticamente. Si el parámetro no está o está con valor false, el funcionamiento es como hasta el momento. Si está a true es cuando se activa la posibilidad de arrastrar. Muy utilizado para seleccionar zonas de texto (palabras) en un párrafo como imagen. |
| centrar | false | true/false | centra la imagen (y por tanto las zonas) al ancho del componente. |

Una imagen con las zonas creadas...

version: 6

Haz clic en las zonas que consideres más relevantes en esta imagen de producto:



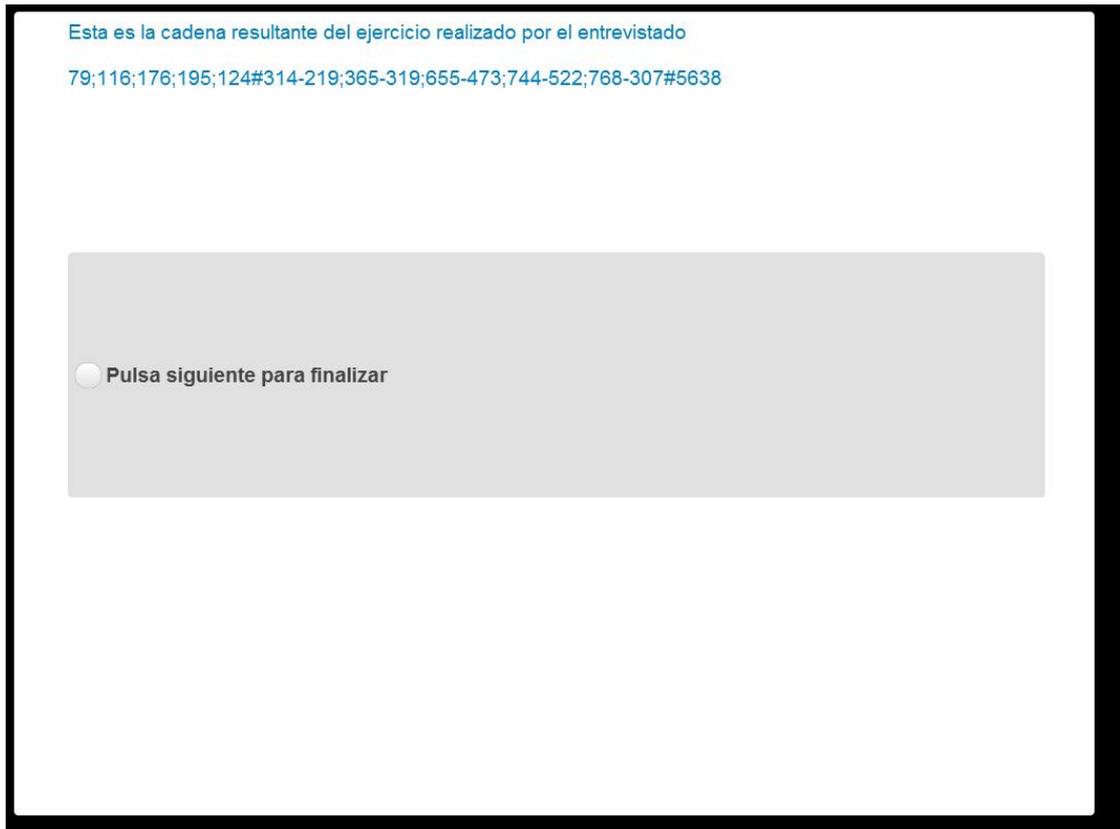
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 |
| 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 |
| 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 |
| 109 | 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 |
| 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 |
| 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 | 161 | 162 |
| 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 |
| 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 |
| 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 |

Su información de parámetros ...

Haz clic en las zonas que consideres más relevantes en esta imagen de producto:



Estos clics del entrevistado quedan almacenados en una cadena con esta forma: códigos#coordenadas#tiempo. Si el control de tiempo no estuviera activo, no aparecería la tercera entrada de la cadena (en el ejemplo #5638). El tiempo se expresa en mili segundos en la cadena.



7.6.3 Video y valoración

Nuevo componente HTML5 que permite realizar la valoración de la reproducción de un vídeo que se visiona en el escritorio mediante un slider inferior. Este componente al igual que los anteriores, es configurable tanto desde el propio componente, como desde elementos de estilo en CSS y/ scripts.

Su imagen es esta:

Mueve el slider (deslizador) a izquierda o derecha, según te guste más o menos el como se ha definido el concepto.



Mueve el slider (deslizador) a izquierda o derecha, según te guste más o menos el como se ha definido el concepto.



El componente se inserta como el resto, desde el menú Insertar (es necesario estar grabado el cuestionario al menos una vez, para que exista la carpeta del estudio) y al definir este elemento se cargan los valores por defecto.

| Parámetro | Valor |
|-------------------|-------|
| video | |
| minimo | 0 |
| maximo | 100 |
| valini | 50 |
| pasos | 1 |
| cuentaatras | false |
| txtcuentaatras | 3#2#1 |
| tiempocuenta | 1000 |
| medicion | 500 |
| txtsuperior | |
| estilocuenta | |
| estilotxtsuperior | |
| estloslider | |

Como es obvio, se deberá definir el vídeo a reproducir (webm o mp4) y dar valor a los parámetros propuestos. Destacar que el vídeo se lanza siempre de forma automática, y se puede establecer una cuenta atrás estándar antes de iniciar el primer fotograma. El botón de siguiente no aparece hasta que no finaliza el total del vídeo.

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|----------------|-------------------|------------------|--|
| video | | webm o mp4 | nombre del archivo de vídeo con los formatos indicados |
| minimo | 0 | | valor mínimo de puntuación |
| maximo | 100 | | valor máximo de puntuación |
| valini | 50 | | valor inicial donde se situará el slider |
| pasos | 1 | 0 ó 1 | el valor 0 contabiliza la puntuación de forma continua (de 0,00 a 100,00) mientras que el valor 1 contabiliza de forma discreta. |
| cuentaatras | false | true/false | uso de la cuenta atrás antes de comenzar el vídeo |
| txtcuentaatras | 3#2#1 | texto | texto de la cuenta atrás |
| tiempocuenta | 1000 | numero real | duración de un paso de la cuenta atrás |
| medicion | 500 | numero real | lapso de tiempo para consultar el registro de valoración |

| | | | |
|-------------------|--|--|--|
| txtsuperior | | | texto superior en el slider |
| estilocuenta | | | estilo css del texto de la cuenta atrás |
| estilotxtsuperior | | | estilo css del texto superior del slider |
| estiloslider | | | estilo del slider (relleno) |

El registro de la información se hace en una variable alfanumérica, máximo de 1024 caracteres (téngase en cuenta para determinar el máximo de valoraciones a reflejar), donde cada valoración se separa por un ;. Nótese que aunque lo parezca, no es una variable de tipo múltiple, dado que se admiten las repeticiones de valoración. Cada valoración se corresponde a cortes del tiempo estipulado en medición. Sin embargo, es importante saber que si el vídeo es reproducido en ciertos equipos con bajo rendimiento, y se reproduce el contenido multimedia con dificultad, es posible que tiempo y valoración no se adapten, por que sugerimos este componente sea utilizado de forma controlada en ambientes CAPI. En ambientes CAWI, donde el dispositivo o equipo depende del entrevistado, no se garantiza el correcto funcionamiento.

7.6.4 Marcador de texto

Nuevo componente HTML5 que permite seleccionar palabras o expresiones dentro de un texto. Los parámetros son:

| Nombre | Valor por defecto | Posibilidades | Descripción |
|------------|-------------------|--------------------|--|
| texto | | Texto | Texto sobre el que realizaremos el ejercicio. |
| color | #4e9d2d | Código hexadecimal | Color con el que quedan las palabras marcadas. |
| click | false | false/true | Impide o habilita utilizar el arrastre para seleccionar palabras. |
| maximo | -1 | Número | Máximo número de palabras a marcar. |
| boton1 | | Texto | Texto para el botón 1 (NS/NC/NINGUNO...). |
| valboton1 | | Número | Valor para el botón 1. |
| boton2 | | Texto | Texto para el botón 2. |
| valboton2 | | Número | Valor para el botón 2. |
| codinicial | 1 | Número | Valor desde donde inicia la codificación de cada palabra de forma consecutiva. |

7.6.5 Drag&Drop

Componente HTML5 que permite disponer de una pregunta cuyas respuestas se utilicen con método drag&drop. Los parámetros son:

| Nombre | Valor por defecto | Posibilidades | Descripción |
|---------------------|-------------------|------------------------------|---|
| varorigen | | Texto | Nombre de la variable existente en la misma pregunta que contiene la información de las opciones (códigos). |
| varsdestino | | Texto separado por # | Nombre/s de las variables donde se almacenará el resultado del drag&drop. |
| tipovarsdestino | multiple | multiple/categoria | Tipo de las variables de destino donde se almacenará el resultado. |
| txtvardestino | | Texto / Texto separado por # | Titulo que mostrará cada espacio de la/s variable destino. |
| estiloorigen | tesi-dragorigen | Texto | Nombre de estilo/clase para el espacio de las opciones origen. |
| estilodestino | tesi-dragdestino | Texto | Nombre de estilo/clase para el espacio de las opciones en destino. |
| estilotxtvardestino | tesi-dragtxtdest | Texto | Nombre de estilo/clase para el texto en destino. |
| mostraropcdrop | true | true/false | Muestra o no las opciones para mover/eliminar la opción en destino. |
| posicion | I-D | I-D / D-I / A-B / B-A / *-H | Posición de las opciones origen y destino. -H se añade a la combinación elegida, por ejemplo I-D-H o A-B-H. I izquierda, D derecha, A arriba, B abajo, -H horizontal. |
| maxdrop | false | Numero | Número máximo de opciones en destino. |
| multipldrag | false | true/false | El origen no desaparece al llevarlo a destino, con lo que puede existir la misma opción en diferentes destinos. |
| visorden | false | true/false | Mostrar número de orden en destino. |
| estilovisorden | tesi-ordendrop | Texto | Nombre de estilo/clase para el texto de orden. |

El resultado puede verse de esta forma:

P1.- Por favor, ordene de mayor a menor según su preferencia a la hora de practicar estos deportes
 Posición: D-I

Su orden es:

| | |
|---|--|
|  Bicicleta |  Gimnasio |
|  Escalada | |
|  Correr | |

o también, modificando parámetros.

P1.- Por favor, ordene de mayor a menor según su preferencia a la hora de practicar estos deportes

Posición: A-B-H (-H indica horizontalidad de los items, en el resto de posiciones tambien disponible)

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | | | | |

Su orden es:

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
|---|---|---|---|

7.6.6 Carrusel dinámico

Componente HTML5 que permite definir un conjunto de preguntas dinámicas. Los parámetros son:

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|-----------------|-------------------------------------|------------------|--|
| preguntas | Listado en códigos. | | Definición de las preguntas a realizar. Es la ventana de propiedades de códigos. |
| respuestas | Listado en propiedades de variable. | | Definición de la variable a preguntar con cada iteración. Es la ventana de propiedades de Variable |
| alto preguntas | 50 | 1-100 | % de alto que ocupa la parte de pregunta |
| ancho preguntas | 100 | 1-100 | % de ancho que ocupa la parte de pregunta |

| | | | |
|---|--------|------------------|---|
| a l t o r e s p u e s t a s | 50 | 1-100 | % de alto que ocupa la parte de respuestas |
| a n c h o r e s p u e s t a s | 100 | 1-100 | % de ancho que ocupa la parte de respuestas |
| t e c l a d o | false | true/false | Función no disponible. |
| t e c l a s | false | true/false | Función no disponible. |
| o r d e n p r e g u n t a s | normal | normal/aleatorio | Orden en el que se mostrarán las preguntas |

| | | | |
|---|-------|------------|---|
| v a r c o n t r o l l t i e m p o | false | true/false | Se añade una variable para controlar el tiempo que han tardado en contestar, desde que se muestra cada pregunta |
|---|-------|------------|---|

7.6.7 Valoración con estrellas

Componente HTML5 que permite disponer de una valoración, utilizando estrellas como iconos. Los parámetros son:

| Parámetro | Valor por defecto | Valores posibles | Descripción / Utilidad |
|-----------|-------------------|------------------|---|
| tamano | 2 | | 1-5 |
| media | false | true/false | Se hace media medición, es decir, cada estrella tiene dos posibles opciones de selección (en vez de 1 a 5, pasamos a 1-10 la valoración). |
| noevalua | false | true/false | Añade icono para no evaluar. |

7.7 Selector 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 (definidos en la configuración del estudio) (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. Por ello deben estar las variables creadas y las cuotas definidas.

| Definición | Información |
|-------------|----------------------------------|
| Descripción | |
| 1 | SEXO="varón" Y EDAD="de 16 a 24" |
| 2 | SEXO="varón" Y EDAD="de 25 a 34" |
| 3 | SEXO="varón" Y EDAD="de 35 a 44" |
| 4 | SEXO="varón" Y EDAD="de 45 a 54" |
| 5 | SEXO="varón" Y EDAD="de 55 a 64" |
| 6 | SEXO="varón" Y EDAD="65 y más" |
| 7 | SEXO="mujer" Y EDAD="de 16 a 24" |
| 8 | SEXO="mujer" Y EDAD="de 25 a 34" |
| 9 | SEXO="mujer" Y EDAD="de 35 a 44" |
| 10 | SEXO="mujer" Y EDAD="de 45 a 54" |
| 11 | SEXO="mujer" Y EDAD="de 55 a 64" |
| 12 | SEXO="mujer" Y EDAD="65 y más" |

Si ya estamos en esta situación, realizar un INSERTAR > SELECTOR DEL INDIVIDUO

Selección aleatoria del individuo

Texto pregunta

Buenos días / tardes. Gracias por dejarme iniciar la entrevista. Para garantizar la representatividad de las respuestas, no sé si le puedo entrevistar a usted o a otro miembro de su familia. ¿Le importaría decirme cuántas personas residen en este hogar y después su Sexo y Edad?. La aplicación de entrevista elegirá a la persona de forma automática.

_Preguntatablaitems

Selección de variables

SE XO
EDAD

Variable SEXO

SEXO

Texto a mostrar: sexo

Variable Edad

EDAD

Texto a mostrar: edad

Otra variable

Color interlineado

_Columnstablaitems

Definición

| | Códigos | Inicio rango | Fin rango |
|---|------------|--------------|-----------|
| 1 | de 16 a 24 | 16 | 24 |
| 2 | de 25 a 34 | 25 | 34 |
| 3 | de 35 a 44 | 35 | 44 |
| 4 | de 45 a 54 | 45 | 54 |
| 5 | de 55 a 64 | 55 | 64 |

Texto selección

Hemos seleccionado al individuo [sexo-edad] que es ...

_Preguntatablaitems

Nº de individuos a recoger: 9

Asignar valor por defecto a la variable SEXO
 Asignar valor por defecto a la variable EDAD

Variable de selección

Asignar valor por defecto a la variable de selección
 Oculta Habil

Eliminar Aceptar Cancelar

Definimos el texto de la cabecera y de la selección y las variables esenciales y el número 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. Existen algunas opciones relacionadas con la forma en que se comportan las variables del selector, puesto que todos sabemos que inicialmente se trabaja muy estricto (lo que selecciona la máquina es lo que se busca) pero cuando se está en situaciones de cierre de cuota

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:

| SEXO | EDAD | CUOTA REAL | CUOTA TEÓRICA | FACTOR CORRECCIÓN |
|--|------|------------|---------------|-------------------|
| <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Seleccionado : @1</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Hemos seleccionado al individuo [sexo-edad] que es ... @1 @2 @3 @4 @5 @6 @7 @8 @9 @10 @11 @12 @13 @14 @15 @16 @17 @18</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ENTREVISTADOR, SI NO ESTUVIERA DISPONIBLE LA PERSONA, APLAZAR LA ENTREVISTA CON CITA.</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: right;">○ Pulse intro para continuar</div> | | | | |

| SEXO | EDAD | CUOTA REAL | CUOTA TEÓRICA | FACTOR CORRECCIÓN |
|--|------|------------|---------------|-------------------|
| <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Seleccionado : @1</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Hemos seleccionado al individuo [sexo-edad] que es ... @1 @2 @3 @4 @5 @6 @7 @8 @9 @10 @11 @12 @13 @14 @15 @16 @17 @18</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">ENTREVISTADOR, SI NO ESTUVIERA DISPONIBLE LA PERSONA, APLAZAR LA ENTREVISTA CON CITA.</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; text-align: right;">○ Pulse intro para continuar</div> | | | | |

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

Simulación

Buenos días / tardes. Gracias por dejarme iniciar la entrevista. Para garantizar la representatividad de las respuestas, no sé si le puedo entrevistar a usted o a otro miembro de su familia. ¿Le importaría decirme cuántas personas residen en este hogar y después su Sexo y Edad? La aplicación de entrevista elegirá a la persona de forma automática.

3

| | sexo | edad |
|---|--|------|
| 1 | varón <input checked="" type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | 49 |
| 2 | varón <input type="radio"/> mujer <input checked="" type="radio"/> | 48 |
| 3 | varón <input type="radio"/> mujer <input checked="" type="radio"/> | 12 |
| 4 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |
| 5 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |
| 6 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |
| 7 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |
| 8 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |
| 9 | varón <input type="radio"/> mujer <input type="radio"/> | |

Simulación

| | SEXO | EDAD | CUOTA REAL | CUOTA TEÓRICA | FACTOR CORRECCIÓN |
|---|-------|------------|------------|---------------|-------------------|
| 1 | varón | de 45 a 54 | 94 | 100 | 50 |
| 2 | mujer | de 45 a 54 | 91 | 100 | 50 |

Seleccionado: Individuo 2

Hemos seleccionado al individuo [sexo-edad] que es ... mujer 48

Pulse intro para continuar

 Dado que la presentación de los individuos seleccionables depende de la situación de cuotas, y teniendo presente que cuando estamos en diseño y/o simulación, no hay una situación de cuotas real, tanto en la simulación web como en la simulación *desktop*, se simula una situación de cuotas ficticia, de forma que el tester 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.

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, salvo que se borre el selector desde su propio diálogo en la opción de eliminar y la mayoría de los cambios en las mismas están inhabilitados.

7.8 Macros, repetir estructuras de cuestionario

Nuestros cuestionarios tienen en ocasiones baterías de preguntas que son muy semejantes entre sí, pero con alguna variación en los filtros, en los textos, en condiciones, etc. Esto nos lleva a que sea necesario replicar estructuras de diseño donde las preguntas y/o campos se reiteran con muy poca variación (algún valor, un salto...). Esta necesidad se ve cubierta en Gandia Quest con lo que hemos denominado MACROS.

Un macro no es más que un conjunto de páginas que son insertadas entre las páginas del cuestionario, y que mediante el uso de lo que llamaremos comodines nos permite replicar esas estructuras complejas de diseño. Un comodín queda especificado dentro de una página marcada como macro mediante el uso de los caracteres subrayado y un texto identificador. Así la expresión __ID1__ sería un comodín llamado ID1. ID1 sería sustituido por lo que indiquemos cuando apliquemos la orden de desarrollar (o expandir) el macro.

Creemos que la mejor forma de entender en que nos puede ayudar un macro en nuestro cuestionario, es el [siguiente ejemplo](#).

7.8.1 Un sencillo ejemplo

Veamos un sencillo ejemplo, con el que se puede entender de forma muy sencilla esta cuestión y que lo diferencia de lo que será un copiar / pegar normal.

Tenemos esta pregunta de cuestionario:

P9.¿Para usted, qué significa la marca _____? *Entrevistador, sustituya por la marca elegida en P8. Haga la pregunta para cada una de las marcas elegidas en P8.*

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:

| | |
|---------------------|---|
| TEXTO | Para usted qué significa la marca __MARCA__ |
| NOMBRE DE VARIABLE | MARCA __CODMARCA__ |
| FILTRO | ? |
| CONDICION DE FILTRO | NO P8= __CODMARCA__ |

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:

| __MARCA__ | __CODMARCA__ |
|-----------|--------------|
| ASICS | 1 |
| NIKE | 2 |
| PUMA | 3 |

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

| TEXTO | Para usted qué significa la marca ASICS | Para usted qué significa la marca NIKE | Para usted qué significa la marca PUMA |
|--------------------|---|--|--|
| NOMBRE DE VARIABLE | MARCA1 | MARCA2 | MARCA3 |
| FILTRO | ? | ? | ? |
| CONDICION DE SALTO | NO P8=1 | NO P8=2 | NO P8=3 |

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 qué 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. El siguiente paso, sería acceder a [ubicar la macro](#) en el punto deseado del cuestionario, y [editar los comodines](#). Cada fila de comodines (en el ejemplo 3) genera un bloque de pantallas (el número que contenga la macro).

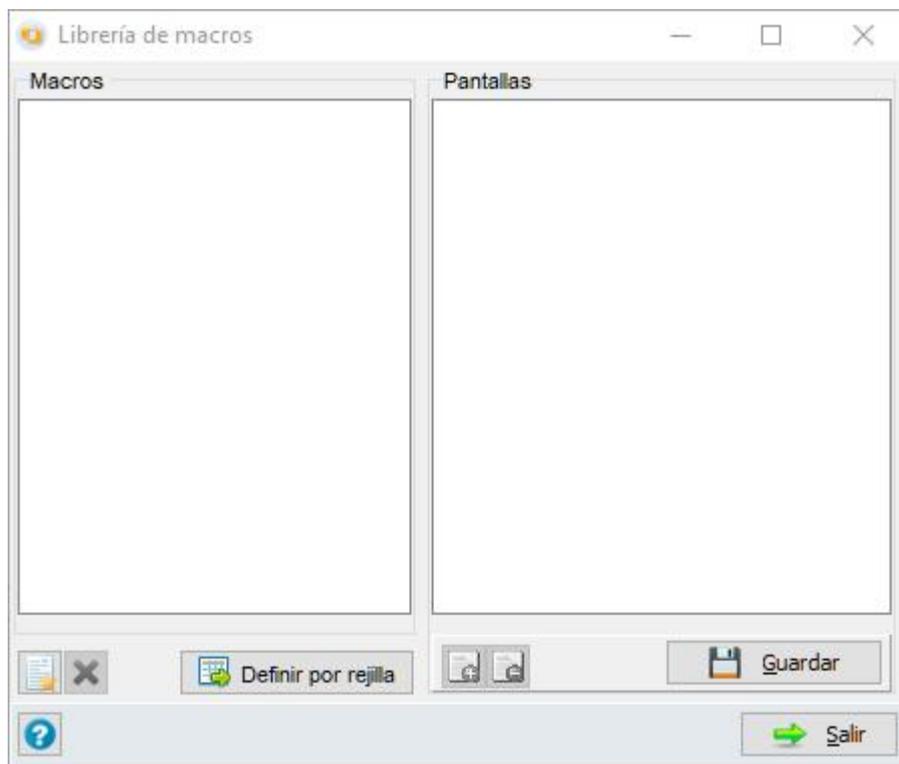
4. [Ejecutar la macro](#) diseñada; si la macro diseñada contiene 10 páginas y son 3 marcas, creará 30 páginas nuevas. La macro se puede ejecutar en lugares diferentes del cuestionario, es decir, la macro 1, que nos generaría 3 pantallas, puede ser ejecutada detrás de la pantalla 5 1 vez, detrás de la pantalla 18, la segunda vez y detrás de la pantalla 25 una tercera vez.

Cuando se diseñan 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 Gandia 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.

7.8.2 Creación de macros

Se accede por medio de *Insertar > Macro > Gestión librería*.



Vamos a ilustrar el uso de macros con un sencillo ejemplo real aunque simulados los elementos a seleccionar. Diseñamos la siguiente página:

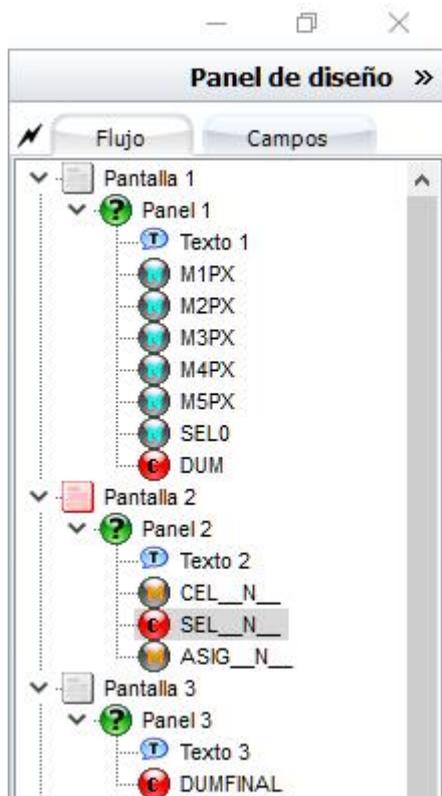
Selecciona la mejor opción
Escenario __N__

Si tuvieras que elegir entre estas 5 marcas a estos cinco precios, ¿con cuál te quedarías?

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  Marca 1 a 11 |  Marca 1 a 12 |  Marca 1 a 13 |  Marca 1 a 14 |  Marca 1 a 15 |
|  Marca 2 a 21 |  Marca 2 a 22 |  Marca 2 a 23 |  Marca 2 a 24 |  Marca 2 a 25 |
|  Marca 3 a 31 |  Marca 3 a 32 |  Marca 3 a 33 |  Marca 3 a 34 |  Marca 3 a 35 |
|  Marca 4 a 41 |  Marca 4 a 42 |  Marca 4 a 43 |  Marca 4 a 44 |  Marca 4 a 45 |
|  Marca 5 a 51 |  Marca 5 a 52 |  Marca 5 a 53 |  Marca 5 a 54 |  Marca 5 a 55 |

Ninguna opción, no compraría.

[códigos](#) [saltos](#) [filtros](#) [controles](#) [valores](#) [auxiliares](#) [css](#)



Se puede observar que tenemos un texto que contiene un comodín (__N__) y luego una variable con 25 códigos y una opción de no comprar. Los códigos de esta variable están así:

Códigos de campos de respuesta

| | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Grupo |
|----|--------|------------|-----------|------|-------|
| 1 | | 11 | M1PX=10 | No | 0 |
| 2 | | 12 | M1PX=11 | No | 0 |
| 3 | | 13 | M1PX=12 | No | 0 |
| 4 | | 14 | M1PX=13 | No | 0 |
| 5 | | 15 | M1PX=14 | No | 0 |
| 6 | | 21 | M2PX=20 | No | 0 |
| 7 | | 22 | M2PX=21 | No | 0 |
| 8 | | 23 | M2PX=22 | No | 0 |
| 9 | | 24 | M2PX=23 | No | 0 |
| 10 | | 25 | M2PX=24 | No | 0 |
| 11 | | 31 | M3PX=30 | No | 0 |
| 12 | | 32 | M3PX=31 | No | 0 |
| 13 | | 33 | M3PX=32 | No | 0 |
| 14 | | 34 | M3PX=33 | No | 0 |
| 15 | | 35 | M3PX=34 | No | 0 |

Enlazada con:

Es decir, los códigos se muestra si se cumple una determinada condición, sobre otra variable (ya preguntada por delante) en el cuestionario. No se muestra el nombre del código porque hay un código FontAwesome (el logotipo de la tarjeta), pero sí hay texto. En definitiva estas condiciones harán que en cada ventana sólo se muestren 5 posibilidades de elección y el "No compraría".

Los saltos de la variables, presentan otro comodín (___M___). Nótese como se usan ambos en la condición de salto.

SEL_N_-_Saltos de la variable

Salto a (después de grabar la variable)

| | Variable destino | Condición | Descripción |
|---|------------------|--|-------------|
| 1 | DUMFINAL | SEL__N__=99 | |
| 2 | DUMFINAL | SEL__M__=(11_15) Y NO SEL__N__=(11_15) | |
| 3 | DUMFINAL | SEL__M__=(21_25) Y NO SEL__N__=(21_25) | |
| 4 | DUMFINAL | SEL__M__=(31_35) Y NO SEL__N__=(31_35) | |
| 5 | DUMFINAL | SEL__M__=(41_45) Y NO SEL__N__=(41_45) | |
| 6 | DUMFINAL | SEL__M__=(51_55) Y NO SEL__N__=(51_55) | |

En la variable de destino seleccione el nombre de una variable, @FINALIZAR@ para finalizar la entrevista o @RECHAZAR@ para anularla.

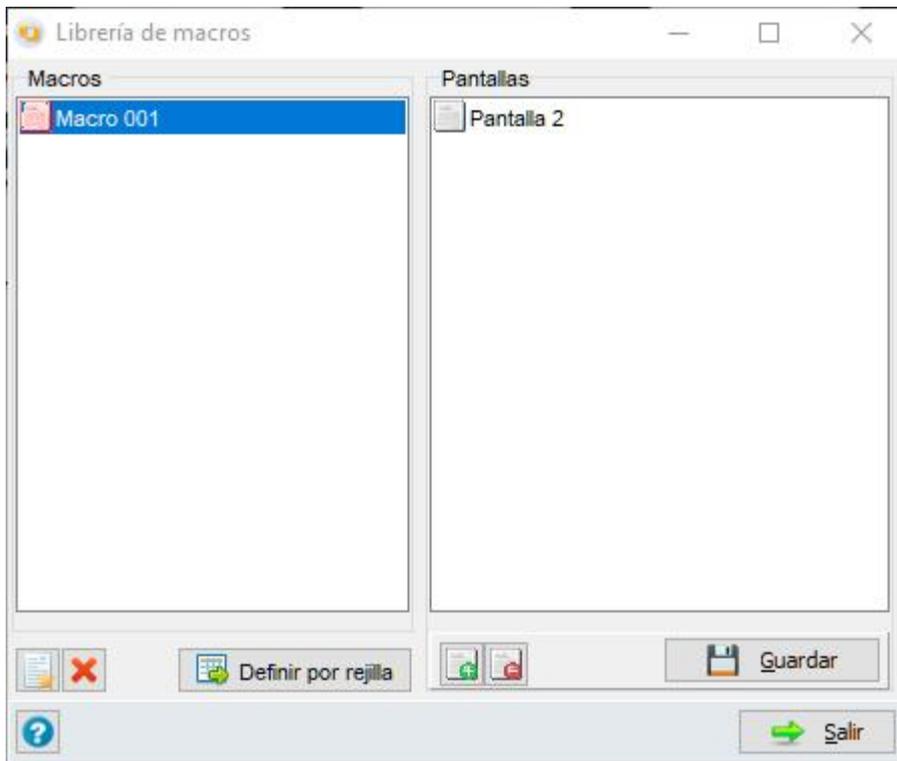
Además, en una variable posterior en el diseño, sus valores por defecto, establecemos una asignación de valor si el entrevistado selecciona una opción determinada.

| | Referencia | Condición |
|---|---------------------------------|----------------|
| 1 | ASIGNAR.VALOR(M1PX;VAR(SEL_N_)) | SEL_N_=(11_15) |
| 2 | ASIGNAR.VALOR(M2PX;VAR(SEL_N_)) | SEL_N_=(21_25) |
| 3 | ASIGNAR.VALOR(M3PX;VAR(SEL_N_)) | SEL_N_=(31_35) |
| 4 | ASIGNAR.VALOR(M4PX;VAR(SEL_N_)) | SEL_N_=(41_45) |
| 5 | ASIGNAR.VALOR(M5PX;VAR(SEL_N_)) | SEL_N_=(51_55) |
| 6 | EXP(1) | |

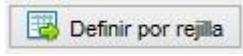
Recalcular valores

Si accedemos a *Insertar > Macro > Gestión librería*, creamos el macro denominado "Macro 001" con solo una pantalla, la pantalla 2 de nuestro diseño. En el siguiente epígrafe vemos el resultado.

Aparecerá vacío el diálogo. Para crear un nuevo macro,  en la parte izquierda del diálogo y seleccionar las páginas correlativas (en este caso sólo la pantalla 2) que contienen el diseño del macro. Una vez seleccionado, guardar. El macro se ubicará en el flujo en el lugar que le corresponda a la primera pantalla del mismo.



Las opciones de gestión disponible son:

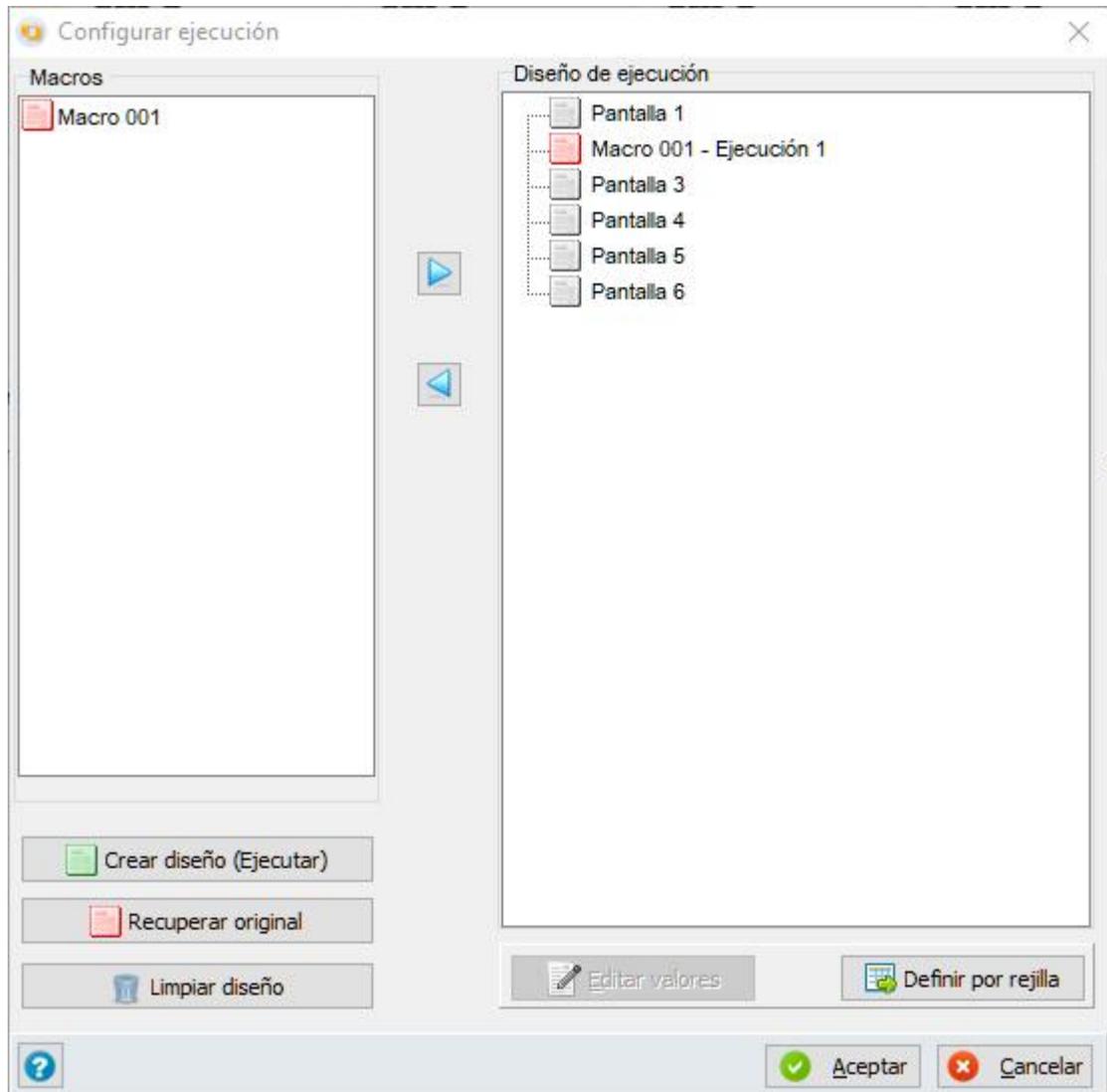
-  Añadir macro, crea una nueva macro, y espera adición de pantallas.
-  Definir por rejilla Permite acceder a las [herramientas de macro](#) para gestionar el conjunto de macros de una vez.

-  Añadir pantallas, añade una pantalla al macro. La primera pantalla no puede formar parte de una macro.
-  Eliminar pantallas, elimina una pantalla del macro.
-  **Guardar** Guardar macro, guardado del macro (de los valores) en el cuestionario. La ejecución del macro, implica guardado del mismo.
-  Eliminar macro, elimina la macro y libera las pantallas de la misma.

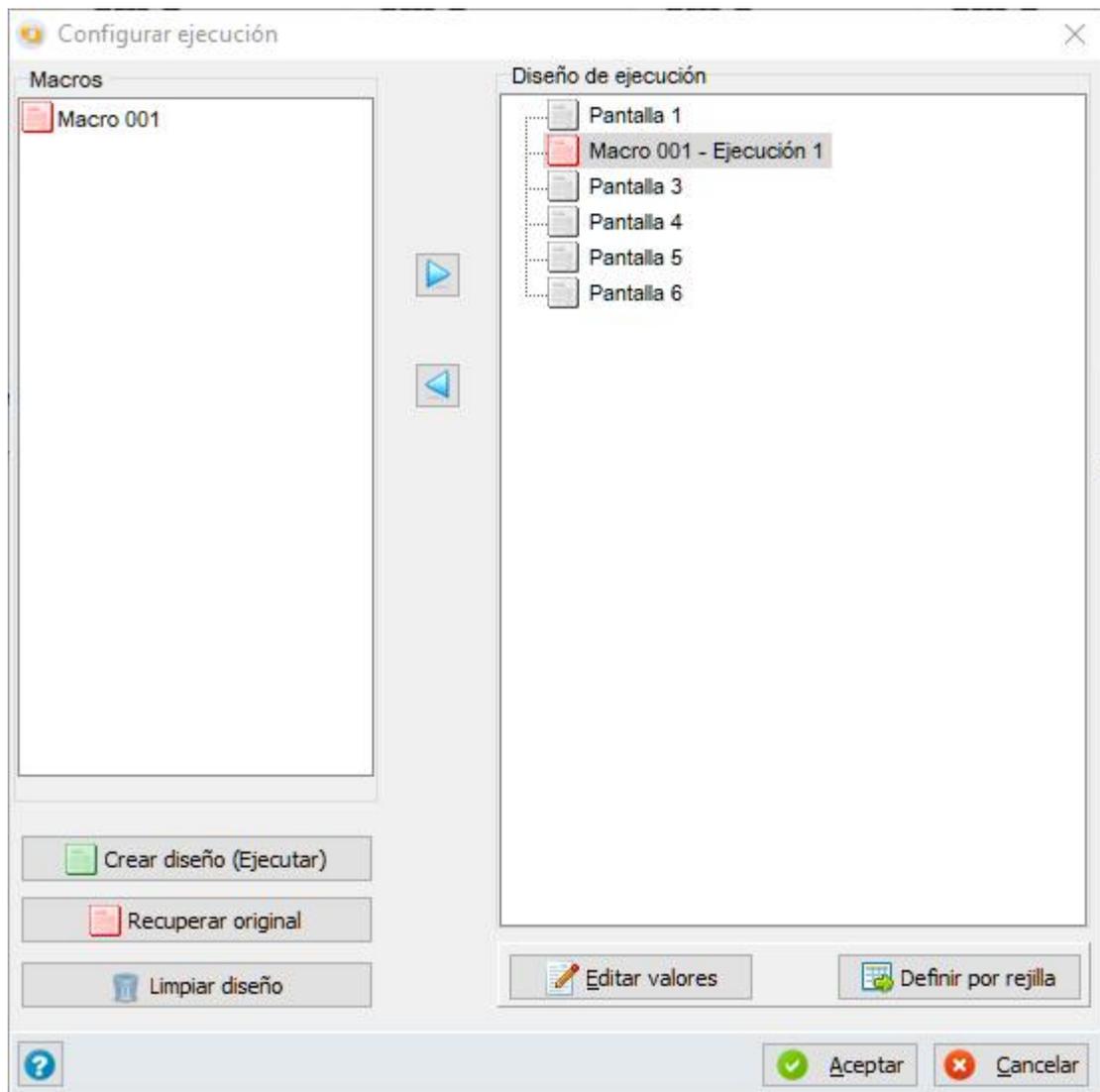
 Existen algunas cosas relevantes en el uso de macros. Un macro no puede ser nunca primera página del cuestionario y entre dos macros siempre debe haber al menos una página. Para que en esta página no pare el flujo de entrevista puedes utilizar una página con una variable cuyo valor por defecto sea VALOR(1) - ver función [VALOR](#), nueva en versión 4.

7.8.3 Aplicación de macros

Con el paso anterior, hemos creado el macro, pero ahora debemos ubicarlo en nuestro diseño. El primer macro, siempre suele estar correctamente situado. Así, si accedemos a *Insertar > Macros > Aplicación de macros*, podemos seleccionar el macro a editar.



Editar valores, es una acción que implica sustituir en el diseño los comodines por el valor que deseemos. Nosotros queremos que nuestra pantalla se repita hasta 6 veces.

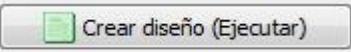


Al hacer clic sobre [editar valores](#), se despliega la siguiente ventana.



En este caso, sustituiría los comodines __N__ y __M__ por los valores aquí indicados. **Cada fila sería un conjunto de 1 pantalla donde los comodines son sustituidos por los textos indicados.** Los comodines se pueden escribir en saltos, filtros, controles, valores por defecto, referencias, tablas de items, etc. En este caso se crearían 6 pantallas. Se puede utilizar el copiar y pegar con objeto de poder más fácilmente editar los textos de los comodines.

Las funcionalidades de este diálogo se enumeran seguidamente

-  Crear diseño, crea las pantallas utilizando los comodines; crea las pantallas de todo el cuestionario.
-  Recuperar original, revierte los macros dejando los mismos en su posición original; revierte las pantallas de todos los macros.
-  Limpiar diseño, elimina todos los macros del cuestionario, su ubicación en el flujo, aunque mantiene los macros creados.

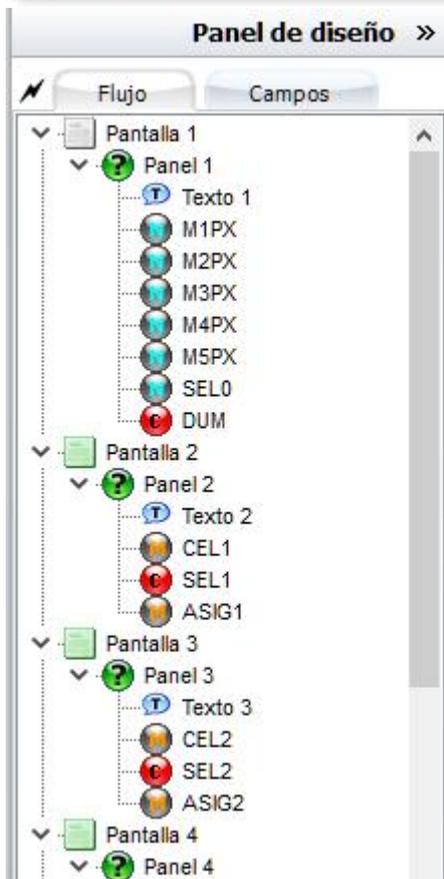
Así, tras usar el botón para Crear el diseño, nuestra ventana de diseño y nuestro árbol de diseño luciría de la siguiente forma.

Selecciona la mejor opción
Escenario 1

Si tuvieras que elegir entre estas 5 marcas a estos cinco precios, ¿con cuál te quedarías?

| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  Marca 1 a 11 |  Marca 1 a 12 |  Marca 1 a 13 |  Marca 1 a 14 |  Marca 1 a 15 |
|  Marca 2 a 21 |  Marca 2 a 22 |  Marca 2 a 23 |  Marca 2 a 24 |  Marca 2 a 25 |
|  Marca 3 a 31 |  Marca 3 a 32 |  Marca 3 a 33 |  Marca 3 a 34 |  Marca 3 a 35 |
|  Marca 4 a 41 |  Marca 4 a 42 |  Marca 4 a 43 |  Marca 4 a 44 |  Marca 4 a 45 |
|  Marca 5 a 51 |  Marca 5 a 52 |  Marca 5 a 53 |  Marca 5 a 54 |  Marca 5 a 55 |

Ninguna opción, no compraría.



Pantalla 2, 3 y 4 (y hasta la 6, fuera de imagen) son creadas por el macro. Nótese su color verde en el icono del árbol de diseño.

7.8.3.1 Editar valores

Rejilla en la cuál se escriben los valores del macro. cada fila, será una pasada del bucle de repetición.



Se puede eliminar filas, copiar y pegar (por ejemplo a MS Excel) para una gestión más ágil de los mismos.

7.8.4 Herramientas de macros

Se han añadido dos herramientas para trabajo rápido con los macros. Una de ellas para la creación y la otra para la edición de los comodines. Para acceder a ellas, desde el diálogo correspondiente de crear macros o de aplicar macros, en la parte inferior está la opción de **definir por rejilla**.

| Nombre | Pantalla inicio | Pantalla fin |
|----------------|-----------------|--------------|
| Macro 002 | Pantalla 16 | Pantalla 16 |
| Macro 003 | Pantalla 18 | Pantalla 18 |
| Macro 004 | Pantalla 21 | Pantalla 21 |
| Macro 005 | Pantalla 24 | Pantalla 24 |
| Macro 006 | Pantalla 29 | Pantalla 29 |
| Macro 007 | Pantalla 33 | Pantalla 33 |
| Macro 008 | Pantalla 35 | Pantalla 35 |
| Macro 010 | Pantalla 40 | Pantalla 62 |
| Macro 011 | Pantalla 69 | Pantalla 78 |
| Macro 012 | Pantalla 81 | Pantalla 92 |
| Macro 013 | Pantalla 94 | Pantalla 94 |
| Macro 014 | Pantalla 116 | Pantalla 116 |
| Macro 015FRJ01 | Pantalla 119 | Pantalla 119 |
| Macro 015FRJ02 | Pantalla 121 | Pantalla 121 |
| Macro 015FRJ03 | Pantalla 123 | Pantalla 123 |
| Macro 015FRJ04 | Pantalla 125 | Pantalla 125 |
| Macro 015FRJ05 | Pantalla 127 | Pantalla 127 |
| Macro 015FRJ06 | Pantalla 129 | Pantalla 129 |
| Macro 015FRJ07 | Pantalla 131 | Pantalla 131 |
| Macro 015FRJ08 | Pantalla 133 | Pantalla 133 |
| Macro 015FRJ09 | Pantalla 135 | Pantalla 135 |
| Macro 015ZDISP | Pantalla 137 | Pantalla 137 |
| Macro 015ZP4A | Pantalla 139 | Pantalla 139 |
| Macro 015ZP4B | Pantalla 142 | Pantalla 142 |
| Macro 015ZP4C | Pantalla 145 | Pantalla 145 |
| Macro 016 | Pantalla 148 | Pantalla 149 |
| Macro 017 | Pantalla 151 | Pantalla 152 |
| Macro 018 | Pantalla 154 | Pantalla 155 |
| Macro 019A | Pantalla 163 | Pantalla 163 |
| Macro 019B | Pantalla 165 | Pantalla 166 |
| Macro 020 | Pantalla 202 | Pantalla 202 |
| Macro 021 | Pantalla 204 | Pantalla 204 |

Para la creación de macros, es necesario no tener las macros aplicadas, por tanto deberemos activar la opción de [recuperar original](#); si es así, al pinchar en la opción de definir por rejilla, nos aparece una ídem con las columnas siguientes: nombre del macro, pantalla de inicio y pantalla de fin. Atención a las reenumeraciones de páginas. Esto es una tabla que se suele mantener de forma externa (EXCEL), por lo que deberemos comprobar que los números de pantalla son correctos.

Para dar valores a los comodines de estos macros, utilizamos la opción equivalente de **definir por rejilla** y escribiremos ahí en el orden secuencial (por columnas) los comodines. Os recordamos que los comodines se muestran siempre ordenados alfabéticamente, no por orden de aparición. Es necesario escribir la **pantalla anterior** (no la pantalla donde se inicia el macro) porque un mismo macro se puede ejecutar en diferentes puntos del cuestionario.

| Macro | Pantalla ant | Eje. | |
|-------|--------------|-------------|-------|
| 1 | Macro 002 | Pantalla 15 | 1 1 |
| 2 | Macro 002 | Pantalla 15 | 2 2 |
| 3 | Macro 002 | Pantalla 15 | 3 3 |
| 4 | Macro 002 | Pantalla 15 | 4 4 |
| 5 | Macro 003 | Pantalla 20 | 1 901 |
| 6 | Macro 003 | Pantalla 20 | 2 902 |
| 7 | Macro 003 | Pantalla 20 | 3 903 |
| 8 | Macro 003 | Pantalla 20 | 4 904 |
| 9 | Macro 003 | Pantalla 20 | 5 905 |
| 10 | Macro 003 | Pantalla 20 | 6 906 |
| 11 | Macro 003 | Pantalla 20 | 7 907 |
| 12 | Macro 003 | Pantalla 20 | 8 908 |
| 13 | Macro 004 | Pantalla 30 | 1 1 |
| 14 | Macro 004 | Pantalla 30 | 2 2 |
| 15 | Macro 004 | Pantalla 30 | 3 3 |
| 16 | Macro 004 | Pantalla 30 | 4 4 |
| 17 | Macro 004 | Pantalla 30 | 5 5 |
| 18 | Macro 004 | Pantalla 30 | 6 6 |
| 19 | Macro 004 | Pantalla 30 | 7 7 |
| 20 | Macro 004 | Pantalla 30 | 8 8 |
| 21 | Macro 004 | Pantalla 30 | 9 9 |
| 22 | Macro 005 | Pantalla 41 | 1 1 |
| 23 | Macro 005 | Pantalla 41 | 2 2 |
| 24 | Macro 005 | Pantalla 41 | 3 3 |
| 25 | Macro 005 | Pantalla 41 | 4 4 |
| 26 | Macro 005 | Pantalla 41 | 5 5 |
| 27 | Macro 005 | Pantalla 41 | 6 6 |
| 28 | Macro 005 | Pantalla 41 | 7 7 |
| 29 | Macro 005 | Pantalla 41 | 8 8 |
| 30 | Macro 005 | Pantalla 41 | 9 9 |
| 31 | Macro 005 | Pantalla 41 | 10 10 |

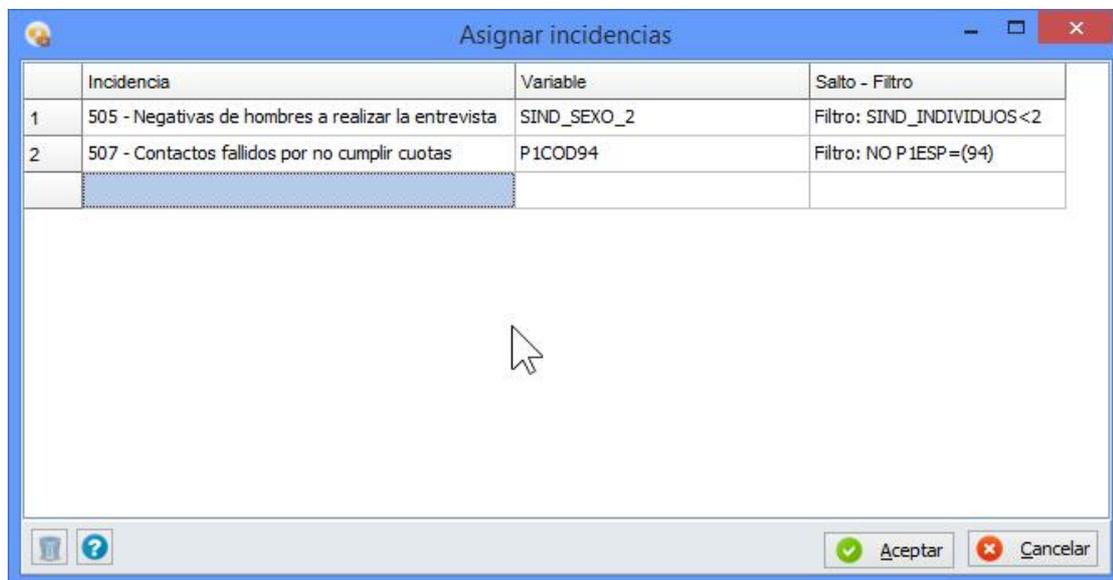
7.9 Asignación de incidencias

Como ya sabemos, las incidencias son eventos sobre el contacto (sobre la acción de entrevista del contacto) que deseamos queden registradas en el quehacer del trabajo de campo. Gandia Qüest 4, otorga al diseñador del cuestionario la capacidad de poder generar estas incidencias básicas y asociarlas a diferentes partes del cuestionario (saltos y filtros). Estas incidencias que se crean deben ser asociadas a uno de los eventos básicos (mantenemos la tipología de Gandia CatiNet) que pueden darse y que suponen un cambio de estado en el contacto.

Toda incidencia particular puede asociarse a una incidencia tipo, que son:

- Aplazamiento
- No contesta
- Ocupado
- Contestador
- Fax
- Avería
- Rechazo

... y además se puede elegir para que la incidencia salga sólo al inicio de la entrevista o también durante la entrevista; las incidencias se codifican internamente a partir del id=501. Así es como las encontraremos en el fichero de incidencias que puede ser descargado desde Gandia Integra y/o desde Gandia BarbWin / Gandia DataWin. Para poder llevar adelante esta asignación, los saltos y/o filtros que provocan la incidencia, deben estar ya creados en el cuestionario; de este modo se podrá proceder a asignarlos.



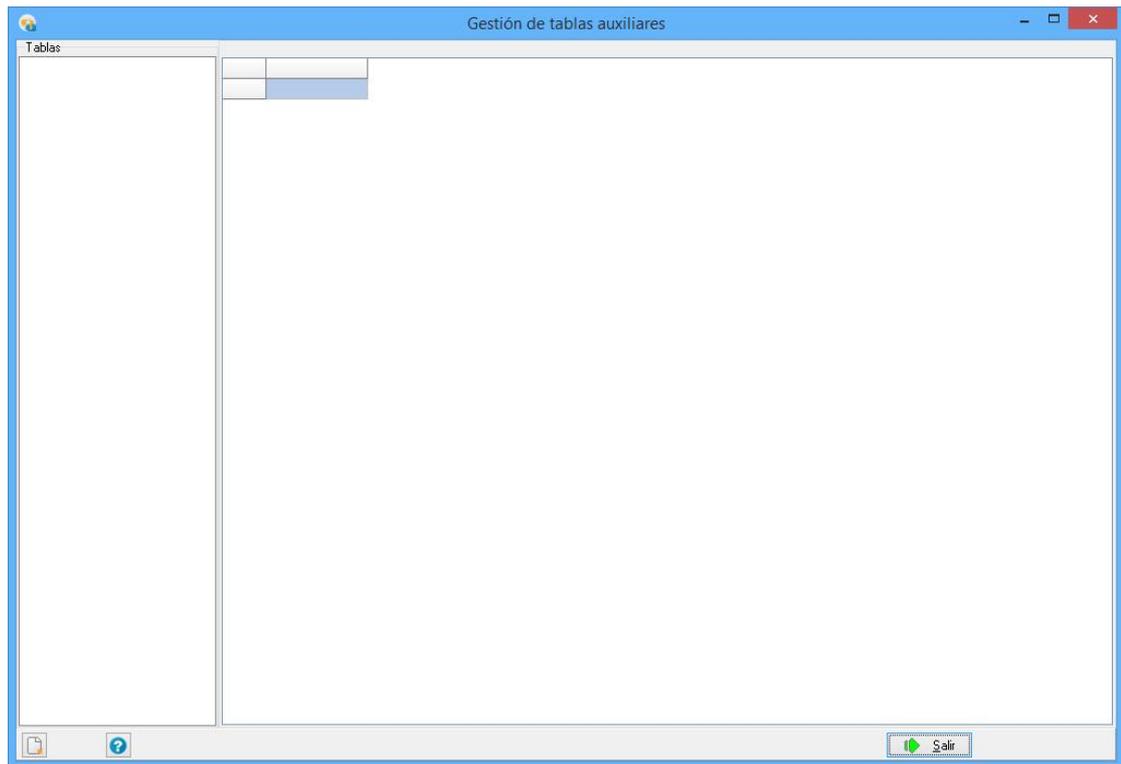
Estas incidencias sustituyen a las que se insertaban desde el propio estudio en la versión 2. El proceso más lógico sería disponer de una base de datos de incidencias ya creadas y reutilizarlas en todos los estudios. Para eso, [crear las incidencias](#) desde el diálogo de opciones. estas incidencias estarán disponibles para incorporar en todos los estudios.

Pueden ser incorporadas a cada cuestionario desde el botón en la parte inferior las que se desean para cada estudio y además añadir nuevas para el cuestionario actual que no queden almacenadas en la configuración del sistema.

7.10 Tablas auxiliares o de apoyo

7.10.1 Concepto de tabla auxiliar

Las tablas auxiliares son estructuras de datos que nos van a permitir vincular o enlazar información externa (modelos de coche, información del municipio de residencia...) al cuestionario si se cumplen unas determinadas condiciones en el flujo del cuestionario. Una tabla auxiliar debe ser importada al sistema que necesita Gandia Integra Gandia Qüest. Excel, Access, CSV, Textos Paradox y/o Dbase son los formatos para poder importar.



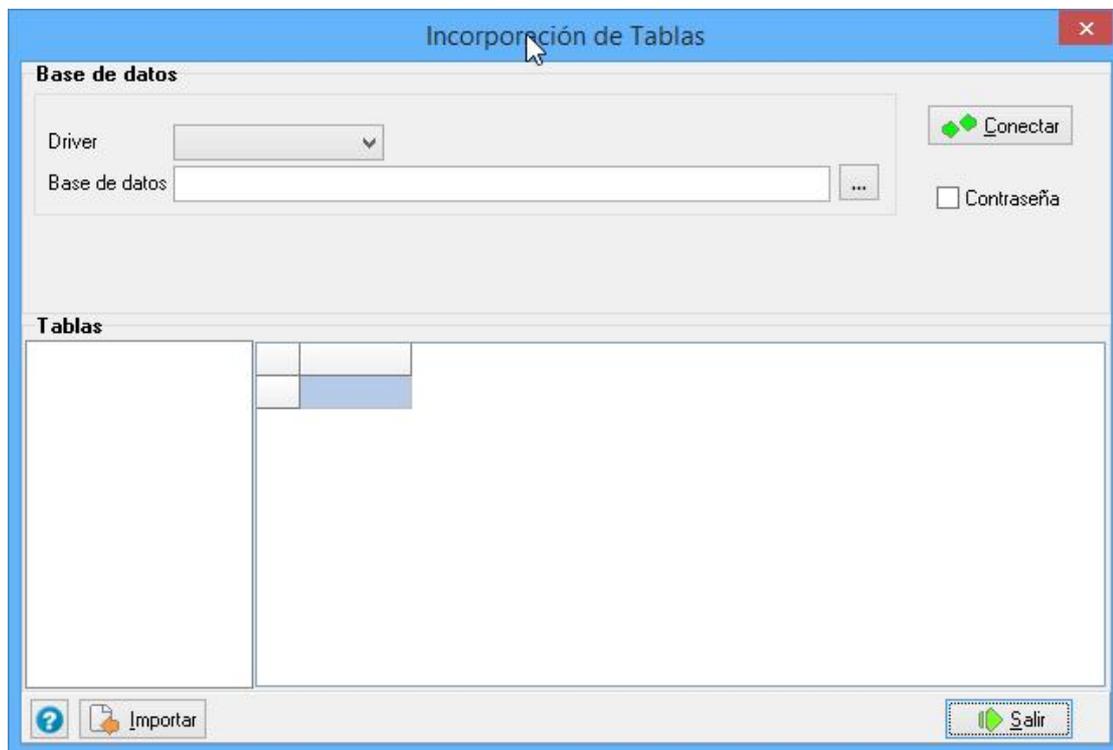
Las tablas pueden servir tanto para mostrar información como para facilitar la grabación, pero para ello hemos de referirnos a ellas desde algunas propiedades de las variables o de los textos.

Cada tabla que se desee utilizar en el cuestionario, debe ser previamente importada de su formato original. Para ello, acceder desde el panel de opciones, en Insertar > Tablas. Si no hay tabla cargada, se muestra el diálogo en la imagen anterior vacío. Las opciones que se pueden dar son:

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

7.10.2 Importar / Cargar tabla

 Para cargar una tabla debemos disponer de la misma en formato Access, Dbase, Paradox, ASCII (CSV o texto) y/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. En los casos de Access y Excel, deberemos elegir qué tabla o qué hoja es la que deseamos importar.



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.

Incorporación de Tablas

Base de datos

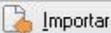
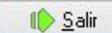
Driver: 

Base de datos: Contraseña

Columna/fila inicio: Columna/fila fin: Nombres de campos en primera línea

Tablas

| | ID RUTA | IDPROVINCI | PR VINCIA | IDMUNICIPI | MUNICIPIO | DJ |
|----|------------|------------|-----------|------------|-----------|----|
| 1 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 2 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 3 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 4 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 5 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 6 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 7 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 8 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 9 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |
| 10 | 0101036010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 |

 Importar  Salir

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; deberán seguir las mismas reglas de los [nombres de los campos](#) de respuesta o variables en Gandia Integra Gandia Quest.

| | id_ruta | idprovin... | provincia | idmunicipi... | municipio | distrito | seccion | cod_tra... | descripti... | rotulo |
|----|--------------|-------------|-----------|---------------|-----------|----------|---------|------------|--------------|------------|
| 1 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 27654 | PANADE... | PANADE... |
| 2 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 27619 | HAITZULO | HAITZULO |
| 3 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 27647 | DISCO B... | DISCO B... |
| 4 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 59512 | CAFE LO... | CAFE LO... |
| 5 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 59513 | ESKUZA | ESKUZA |
| 6 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 40551 | GOXOTXU | GOXOTXU |
| 7 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 27625 | ASADOR ... | ASADOR ... |
| 8 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 42198 | CAFE AR... | CAFE AR... |
| 9 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 58778 | VETERIN... | VETERIN... |
| 10 | 010103601010 | 01 | ÁLAVA | 01036 | LLODIO | 01 | 010 | 59514 | CENTRO ... | CENTRO ... |

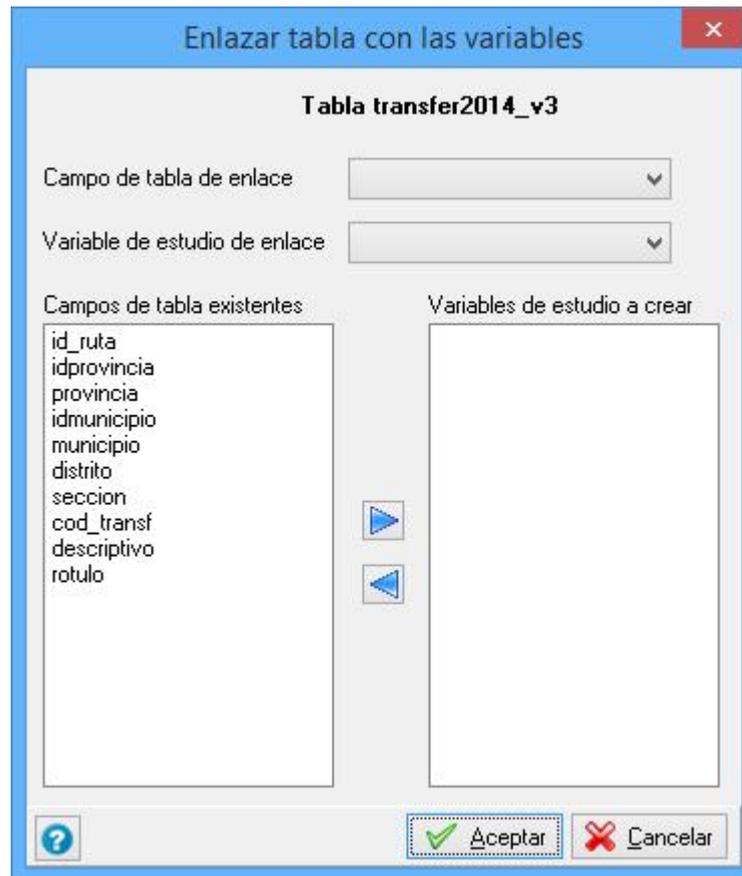
7.10.3 Borrar tabla

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.

7.10.4 Enlazar campos de respuesta

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:

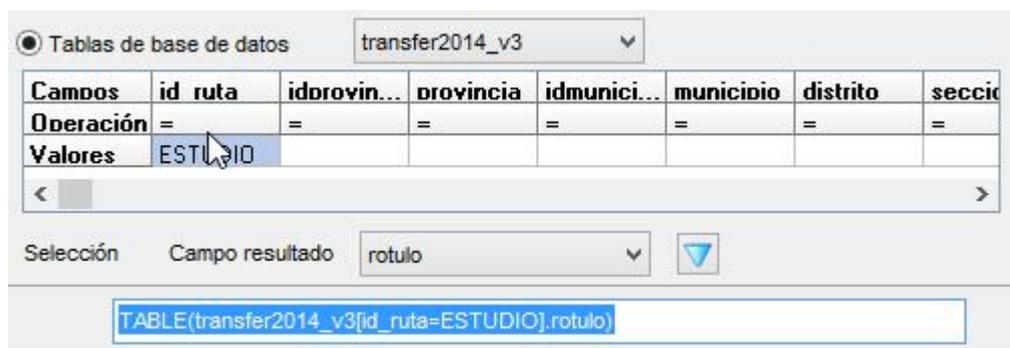
- 1) Seleccionamos el campo de la tabla y el campo de nuestro cuestionario que deben coincidir para que se copie el dato.
- 2) Seleccionamos que campos deseamos incorporar a nuestro cuestionario. Al aceptar se crearán tanto campos como hemos elegido de la tabla. Si los nombres de estos campos ya existieran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



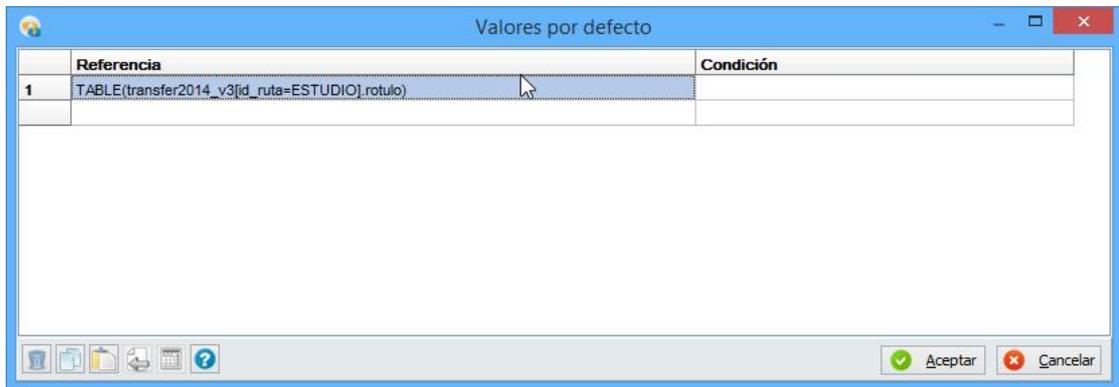
De forma transparente al usuario, el nuevo campo creado tendrá un valor por defecto con la sintaxis de enlace.

7.10.5 Tablas como referencia en un texto

En ocasiones queremos que el texto muestre una información que reside asociada a un registro de la tabla auxiliar. Con el asistente de referencias, podemos vincular los campos de la tabla con el registro siempre y cuando se cumplan condiciones del tipo Y.



Vinculamos el campo de la tabla con un campo de nuestro cuestionario (escribiendo el nombre del campo debajo del nombre del campo de la tabla. El resultado sería una instrucción como la siguiente:



7.10.6 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  que al recibir el clic, despliega la tabla auxiliar en pantalla en forma de lista. Seleccionado el valor con un clic, aparece en el [cuadro de edición](#) el valor que se debe grabar.

Para escribir una referencia a tabla auxiliar basta con acceder al botón de referencias en las propiedades de la variable que ha de recibir el valor. Elegiremos la tabla y los campos que se van a mostrar. Se puede elegir un campo de ordenación en el listado.

| | Tabla | Campos a mostrar | Dato a obtener | Campo ordenación | Condición | Where de SQL |
|---|-------|----------------------------|----------------|------------------|-----------|-----------------|
| 1 | bbdd | origen_util,destino_util,s | codestacion | nomestacion | | ntren=VAR(TREN) |

En ejecución de la entrevista, cuando se haga clic en la lista, se grabará el valor de la tabla en el campo descrito en "dato a obtener". Los registros que se muestren podrán estar condicionados por una cláusula WHERE sobre la tabla auxiliar que como peculiaridad admite la función VAR, para poder igualar con el valor de una variable en el cuestionario.

7.11 Árboles, campos de respuesta jerárquicos

Existen ocasiones en las que es necesario incluir varios campos de respuesta consecutivos, donde las posibles opciones de respuesta del segundo campo, están condicionadas a la respuesta del primer campo. Cuando el listado de opciones posibles (el conjunto general) de las variables de segundo, tercero, y sucesivos niveles es muy amplio, pensemos por ejemplo en CCAA, provincia, municipio, código postal...el dispositivo que debe hacer la elección de los códigos a mostrar pasa mucho tiempo evaluando qué opciones debe y qué opciones no debe mostrar, ya que la única forma de hacerlo es utilizando las condiciones en los códigos. Pues bien, los campos de respuesta jerárquicos vienen a solventar esta problemática. A continuación describimos su uso e implementación.

¿Qué es un campo de respuesta jerárquico?

Para iQuest, un campo de respuesta jerárquico es aquel que dada una respuesta de sus posibles (siempre será una variable codificada), esta respuesta condicionará la lista de posibles respuestas de la variable que viene a continuación.

Por ejemplo, si listamos las comunidades autónomas (variable CCAA) en España (17), y se elige la Comunitat Valenciana, la siguiente variable que será la PROVINCIA (50 provincias y 2 ciudades autónomas) sólo debería mostrar tres posibles respuestas: Castelló, València y Alacant. Si a continuación elegimos València, la variable municipio sólo debería mostrar 542 municipios de los más de 10.000 que tiene el estado español.

¿Cómo creamos este árbol en iQuest?

La creación del árbol no se hace directamente en iQuest, sino que como las tablas auxiliares con quien comparte el modelo de gestión, se generan de forma externa (por ejemplo en Excel). Cada variable será una columna y habrá tantas filas, como elementos tenga la variable de mayor profundidad de nivel. En nuestro ejemplo, si la variable municipio tiene alrededor de 8200 municipios, ese será el número de filas que tendrá nuestra hoja excel.

En esta hoja excel, tendremos seis columnas:

- Código de CCAA
- Texto de la CCAA
- Código de la PROVINCIA
- Texto de la PROVINCIA
- Código del MUNICIPIO
- Texto del MUNICIPIO

Con estas seis informaciones, podemos crear un árbol jerárquico. Vamos a ello por pasos.

| | A | B | C | D | E | F |
|----|---------|-----------|--------------|-----------|--------------|----------------------|
| 1 | Codccaa | Ccaa | Codprovincia | Provincia | Codmunicipio | Municipio |
| 2 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 1 | Abla |
| 3 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 2 | Abrucena |
| 4 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 3 | Adra |
| 5 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 4 | Albánchez |
| 6 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 5 | Alboloduy |
| 7 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 6 | Albox |
| 8 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 7 | Alcolea |
| 9 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 8 | Alcóntar |
| 10 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 9 | Alcudia de Monteagud |
| 11 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 10 | Alhabia |
| 12 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 11 | Alhama de Almería |
| 13 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 12 | Alicún |
| 14 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 13 | Almería |
| 15 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 14 | Almócita |
| 16 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 15 | Alsodux |
| 17 | 1 | Andalucía | 4 | Almería | 16 | Antas |

Esta imagen representa la forma en la que se ha introducido en el software Microsoft Excel (c) la información requerida. Disponemos de los seis campos indicados (información extraída del INE Base, 1 de enero de 2014) y así disponemos hasta los 8119 municipios existentes a esa fecha.

Para insertar esta jerarquía en iQuest seguimos los siguientes pasos:

- [Tabla de jerarquía](#)
- [Jerarquizar el árbol](#)
- [Uso del árbol en los campos de respuesta](#)

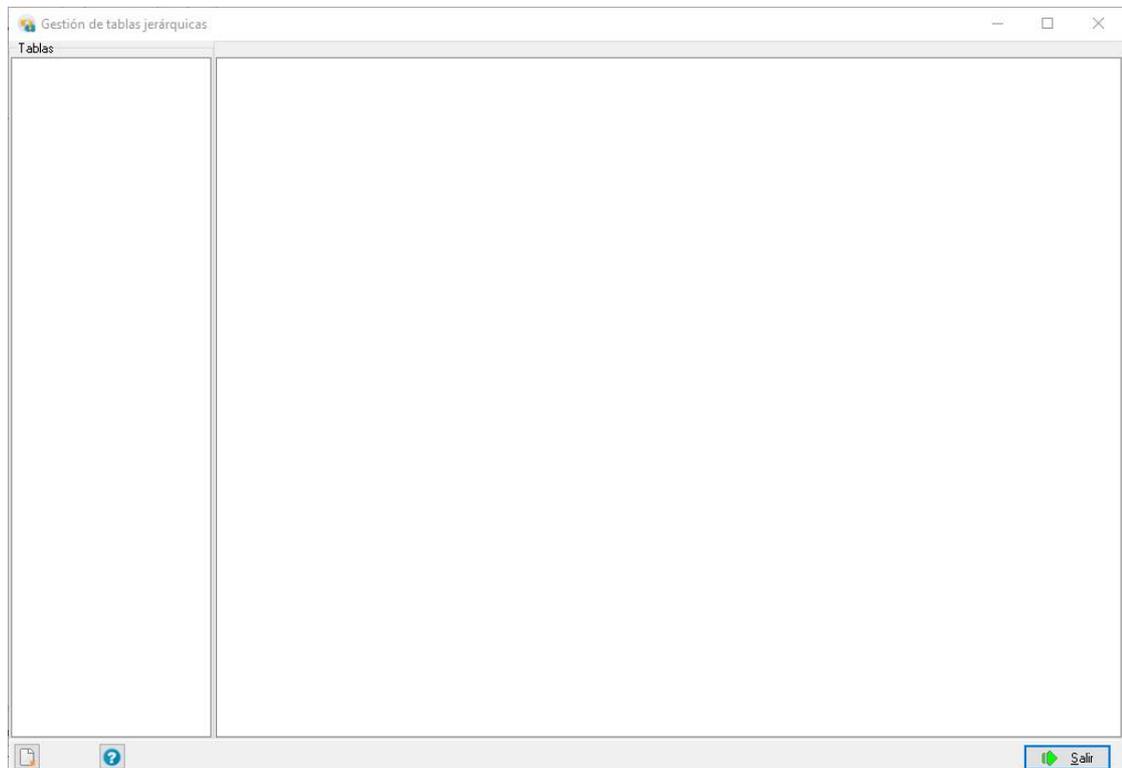
¿Dónde se puede usar las jerarquías?

Pueden ser usadas en cualquier punto del cuestionario, excepto que nunca pueden ser la primera variable de un cuestionario. Pueden ser usadas también en los macros. Sin embargo para poder ser utilizadas en los macros, consultar con soporte@tesigandia.com.

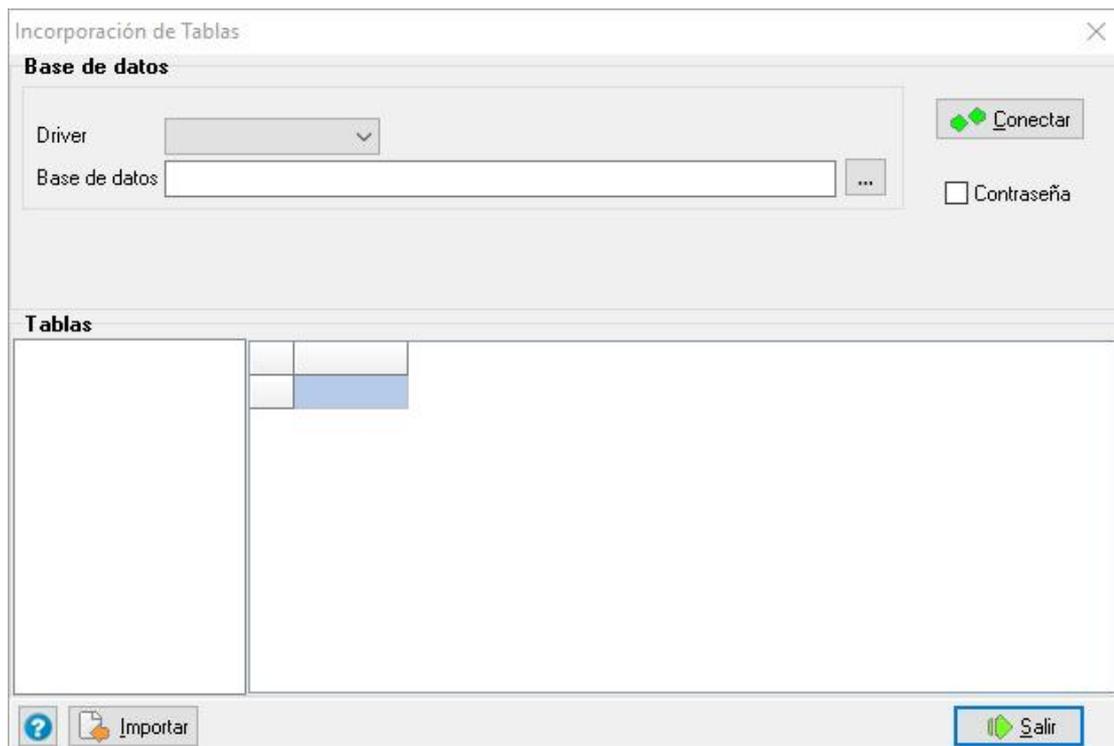
7.11.1 Tabla de jerarquía

La funcionalidad de insertar jerarquía, nos permite dar de alta la tabla auxiliar que nos permitirá generar el árbol de campos jerárquicos. Para ello si ya disponemos de la hoja de MS Excel creada a tal fin según la estructura vista en la entrada anterior, la seleccionaremos desde el menú Insertar y la opción Jerarquía. El proceso es muy similar al alta de tablas auxiliares.

Nos muestra la siguiente imagen:



En el ángulo inferior izquierdo, localizamos el botón  nuevo que nos permite elegir la tabla.



Elegimos el *driver* o controlador necesario para la conexión (según nuestro formato de tabla, en nuestro caso Excel), seleccionamos el archivo correspondiente, y con el botón **Conectar** procedemos a la carga del archivo. Al igual que sucede en las tablas auxiliares, debemos conocer el rango de los datos para proceder a importar. El botón **Importar** en el ángulo inferior derecho finalizará el proceso incorporando la tabla a nuestro cuestionario.

Incorporación de Tablas

Base de datos

Driver: Excel

Base de datos: Z:\CENSO\CENSO.xls

Contraseña

Columna/fila inicio: A 1

Columna/fila fin: F 8120

Nombres de campos en primera línea

Tablas

| Municipios | | Codccaa | Ccaa | Codprovincia | Provincia | Codmunicipi | M |
|------------|---|---------|-----------|--------------|-----------|-------------|----|
| Hoja1 | 1 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 001 | Al |
| | 2 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 002 | Al |
| | 3 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 003 | Al |
| | 4 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 004 | Al |
| | 5 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 005 | Al |
| | 6 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 006 | Al |
| | 7 | 01 | Andalucía | 04 | Almería | 007 | Al |

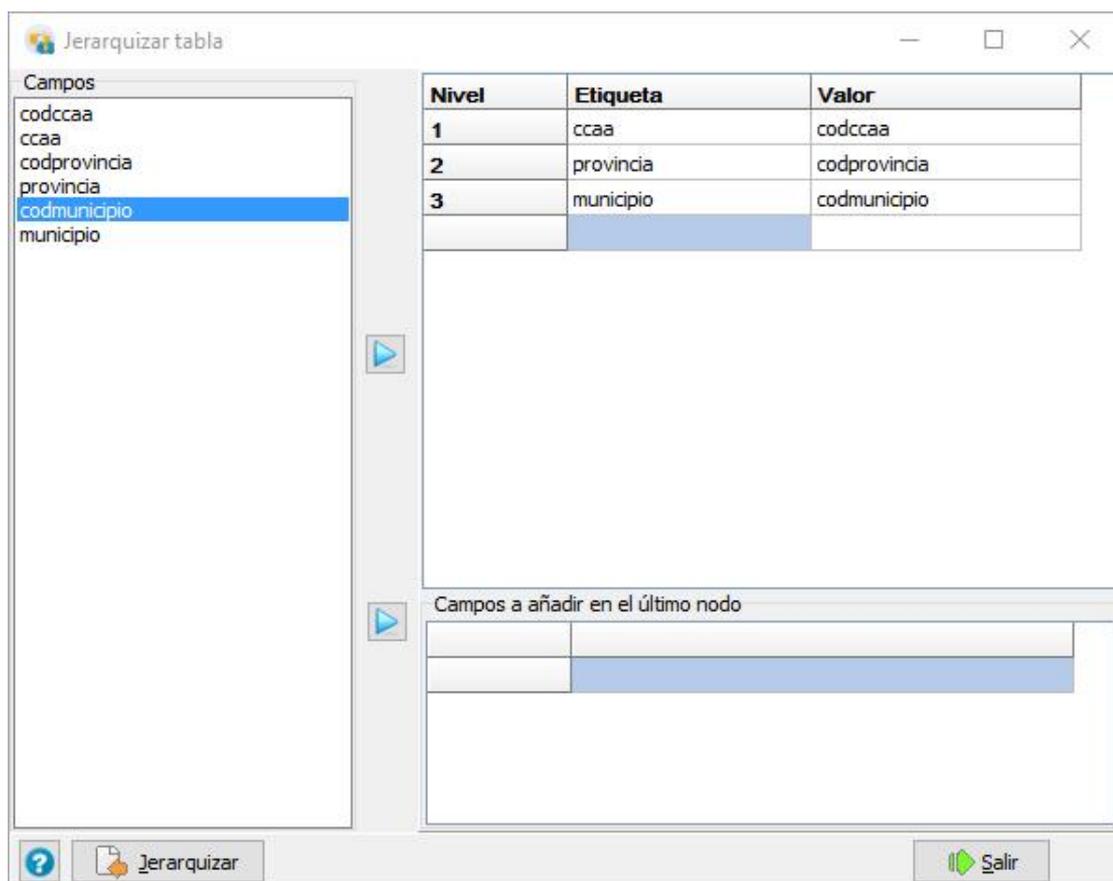
Importar

Salir

Al importar, el árbol de preguntas y campos (panel derecho en escritorio de diseño) mostrará la jerarquía creada, cuando acabe el proceso.

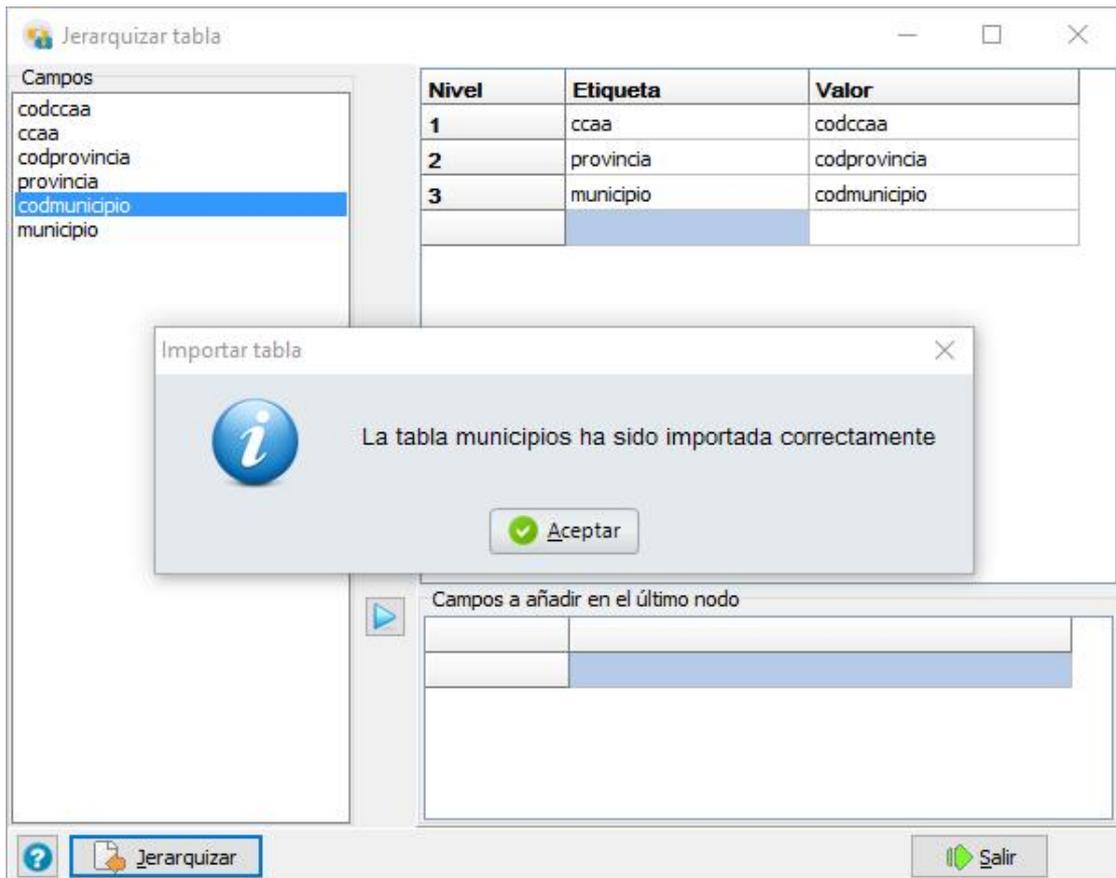
7.11.2 Jerarquizar el árbol

El siguiente paso, será jerarquizar el árbol. En este proceso se va a crear la estructura jerárquica que necesitará Gandia Qüest para cargar de forma muy rápida las posibles respuestas jerárquicas. Se trata más que nada de establecer qué es texto y qué es valor en la tabla. Viendo como queda el proceso, se entenderá muy fácilmente.

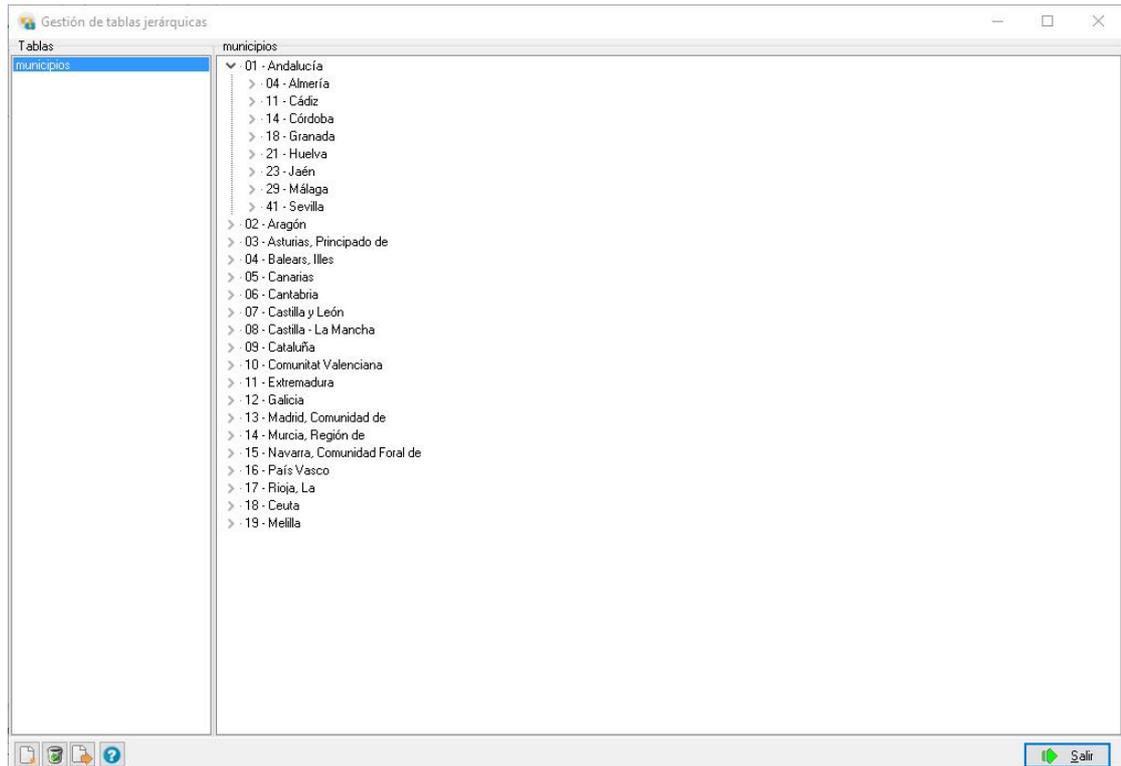


Si para el campo municipio, por ejemplo hubiera más de un registro (por ejemplo centros comerciales dentro de un municipio), estos campos se añadirían en el cuadro inferior. En nuestro ejemplo, esto no se produce. Se puede observar como en la primera columna se añade el campo de la tabla Excel que contiene los textos alfanuméricos, mientras que en segunda columna se añaden los campos que contienen los valores que realmente se guardarán en la base de datos como respuesta de cuestionario.

Acabamos por fin haciendo clic en el botón de **Jerarquizar**, lo cual produce la construcción de la estructura interna de trabajo.



AL aceptar y presionar **Salir** se muestra la estructura de la jerarquía y se comprende el conjunto del proceso.

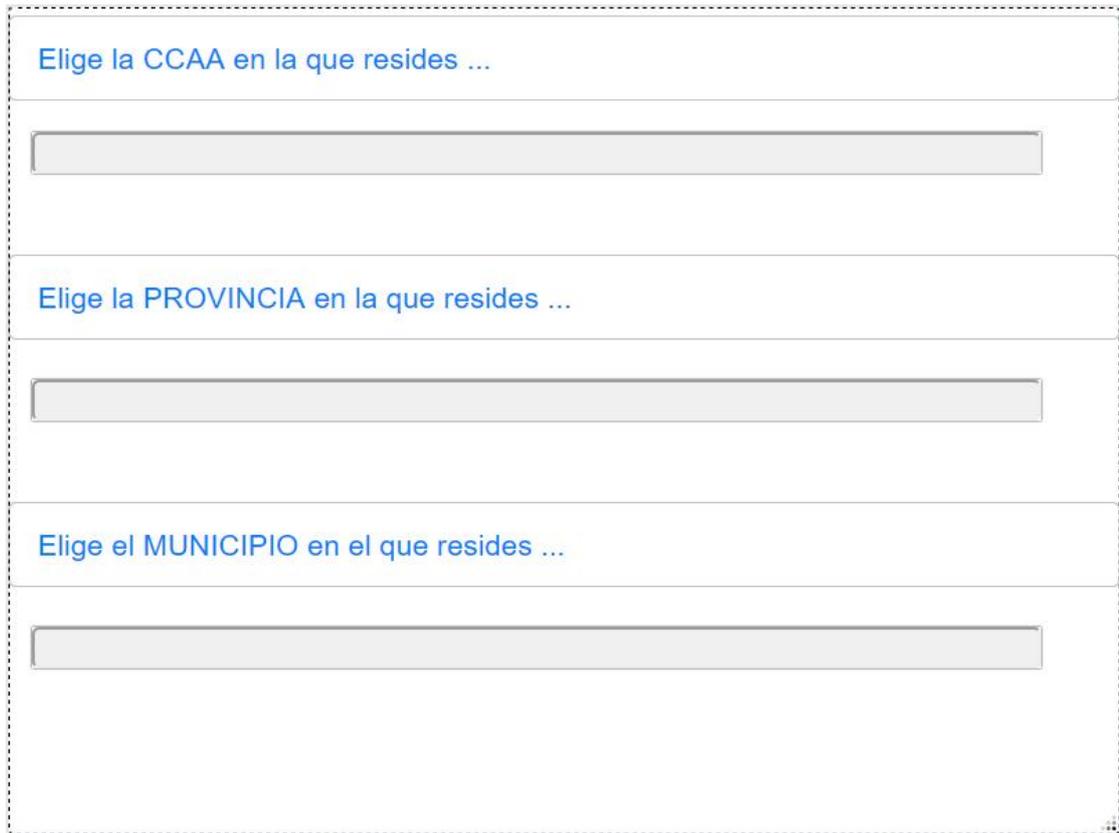


Los botones > van desplegando el árbol jerárquico con una gran rapidez.

Como indicábamos, en el árbol de preguntas, podemos ver al final, ras la entrada Tablas, como aparece una nueva entrada que es Jerarquía.

7.11.3 Usar árbol en respuestas

El siguiente paso ya será ir insertando los campos de respuesta en nuestro cuestionario que lean de esta jerarquía. Para ello, crearemos de forma normal las variables en las que se enlazará el árbol, en nuestro caso, las variables CCAA, PROVINCIA y MUNICIPIO. Pueden tener cualquier nombre, no hace falta que se llamen igual que en la tabla.

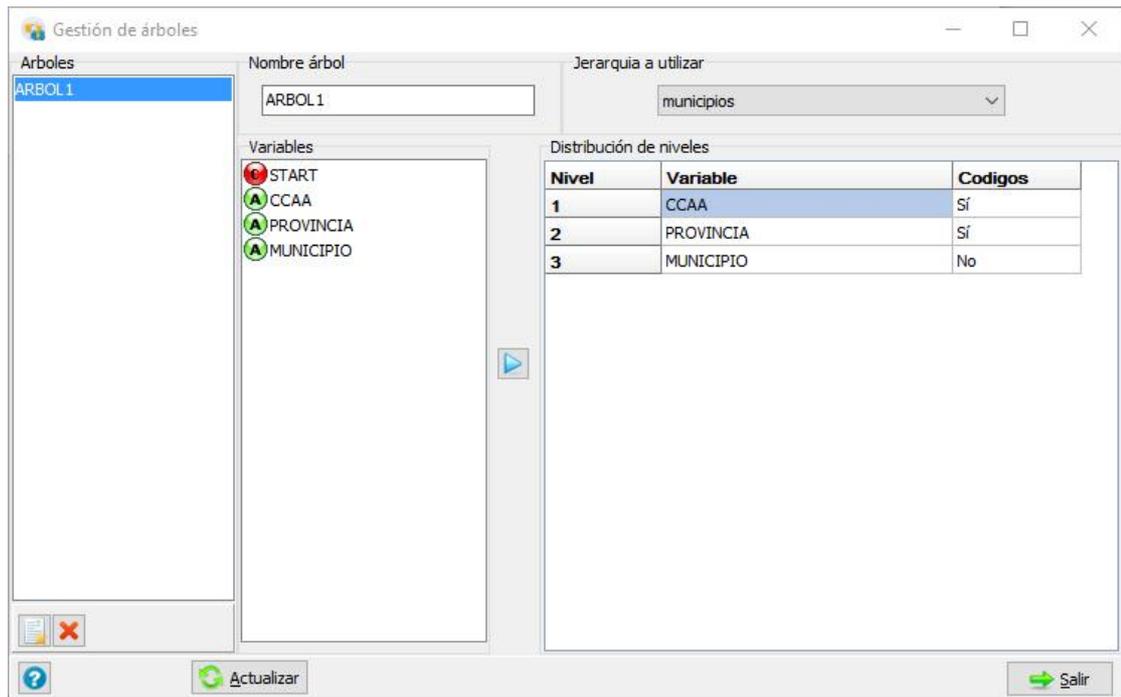


Elige la CCAA en la que resides ...

Elige la PROVINCIA en la que resides ...

Elige el MUNICIPIO en el que resides ...

Tras insertar los tres campos, que pueden estar en la misma o en diferentes páginas del cuestionario, así como consecutivas o no, procedemos llamando a la funcionalidad del menú **Insertar** y la opción **Árboles**. En nuestro ejemplo tenemos creado el campo START y los tres campos a usar; en un cuestionario normal saldría la lista de todos los campos diseñados.



Creamos la siguiente estructura, haciendo que las variables CCAA y PROVINCIA si sean codificadas, pero la variable MUNICIPIO (8120 elementos) no sea codificada. No es obligatorio codificar para disponer de la utilidad. Tras crear el árbol, modificamos las variables CCAA, PROVINCIA y MUNICIPIO para que sean listas desplegables.



Elige la CCAA en la que resides ...

Pinche para desplegar la lista...

Elige la PROVINCIA en la que resides ...

Pinche para desplegar la lista...

Elige el MUNICIPIO en el que resides ...

Pinche para desplegar la lista...

y procedemos a testar el cuestionario. El proceso es el habitual.

7.11.4 Funciones especiales

Cuando se utilizan los árboles de jerarquía, sucederá que en el último nivel del mismo, haya muchas informaciones que se deseen recuperar en nuestro cuestionario. Por ejemplo, si tenemos un listado de tiendas (censo) de un municipio, la jerarquía se mantiene hasta comunidad, provincia, municipio, y a partir de aquí tenemos por ejemplo 10 tiendas a elegir.

Elegida la tienda, nos puede ser necesario recuperar información de esa tienda, nombre, razón social, entidad, enseña, rótulo, etc. ... para incorporarlo como dato de entrevista. Para ello disponemos de una serie de funciones especiales que deben ser utilizadas en los [valores por defecto](#) de las respectivas variables en las que se guardará esa información. Estas funciones son documentadas en el apartado de [funciones](#).



Tendremos dos tipos de funciones que extraigan el valor por defecto de una jerarquía.

La primera recogerá un valor de último nivel del árbol y se definirá de la siguiente manera:

- TREE(Arbol;var1;...;varn;campo)

La segunda nos devolverá la etiqueta de un determinado nivel. Definiéndose así:

- TREE.LABEL(Arbol;var1;...;varn)
- TREE.VALUE(Arbol;var1;...;varn)

7.12 Entidades y módulos

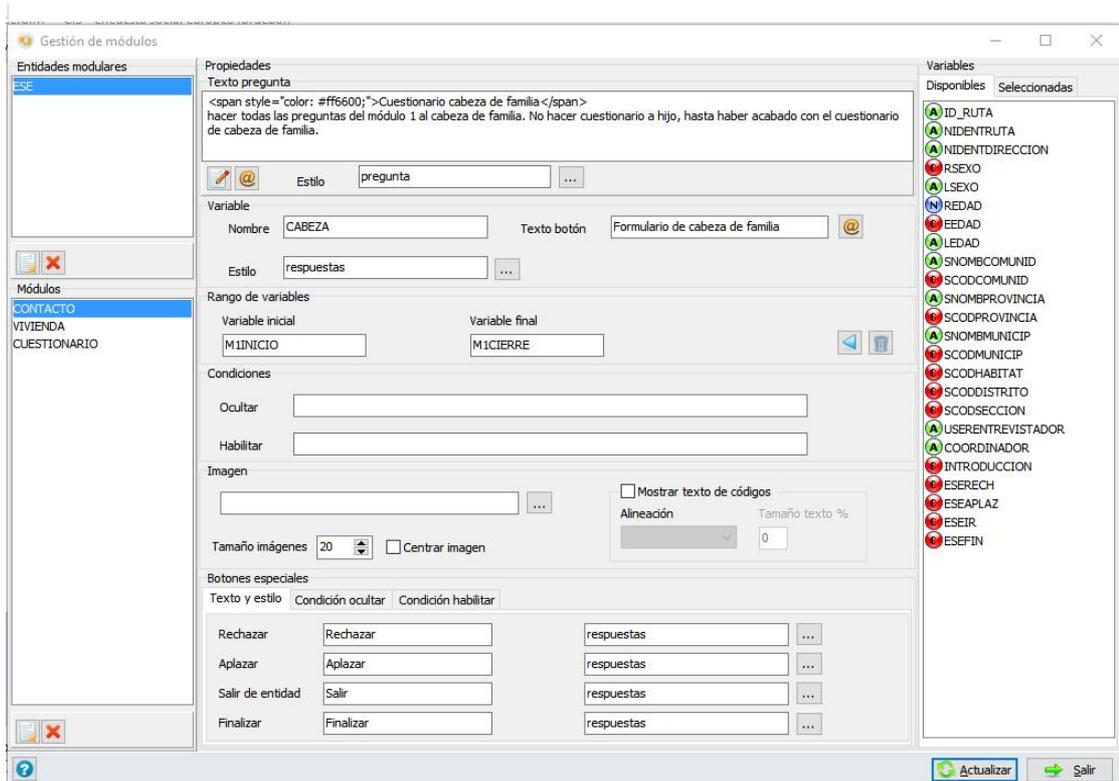
Definimos una entidad como una página de cuestionario desde la cual se van a poder lanzar llamadas a parte de un estudio. En este caso debemos utilizar la palabra estudio en lugar de cuestionario, porque esta utilidad nos va a permitir poder utilizar varios cuestionarios o formularios diferentes dentro de un mismo estudio. Una entidad queda determinada por módulos. Un módulo cada una de las partes que forman una entidad (formularios o cuestionarios).

Imaginemos el siguiente ejemplo. Un trabajo en el cual, tenemos que hacer un cuestionario al cabeza de familia, un cuestionario al encargado de las compras en el hogar y un cuestionario a uno de los hijos de la familia.

En este caso, podríamos hablar de una entidad que sería el hogar, y tres módulos que serían: el cuestionario al cabeza de familia, el cuestionario al encargado de las compras en el hogar y el cuestionario a al hijo elegido de la familia.

- La entidad queda definida por el contenido de sus módulos.
- Un módulo queda definido por una variable de inicio y una variable de final.
- No puede haber preguntas / variables que no pertenezcan a un módulo dentro de la entidad.
- Pueden haber varias entidades en un estudio.
- Pueden haber variables en el estudio que no pertenezcan a ninguna entidad.

- Siempre que creamos una entidad, se creará un botón para acceder a cada uno de los módulos, con el texto que le asignemos y con un texto añadido explicativo del módulo.
- Además se crearán para cada entidad, hasta cuatro botones que permitirán: rechazar la entrevista, aplazar la entrevista, salir de la entidad (salto hasta la primera variable fuera de la entidad y finalizar la entrevista).
- Cada uno de estos botones de módulo y/o acción disponen además de su propio estilo, una condición para ocultar y una condición para habilitar, que permiten dotar de cierta consistencia al flujo.



Esta opción solo es funcional en modo CAPI (Gandia MobiNet).

El resultado en diseño será:

Estudio VINASAL

| | |
|---|---------------------------------|
| Cuestionario cabeza de familia hacer todas las preguntas del módulo 1 al cabeza de familia. No hacer cuestionario a hijo, hasta haber acabado con el cuestionario de cabeza de familia. | Formulario de cabeza de familia |
| Formulario jefe de compras del hogar Si estan repartidas las tareas, entrevistar a encargado de drogueria y perfumeria. | Formulario encargado compras |
| Cuestionario de hijo (el cuestionario solo se puede hacer si el cuestionario de cabeza de familia ha sido finalizado). | Cuestionario Hijo |

Rechazar Aplazar Salir Finalizar

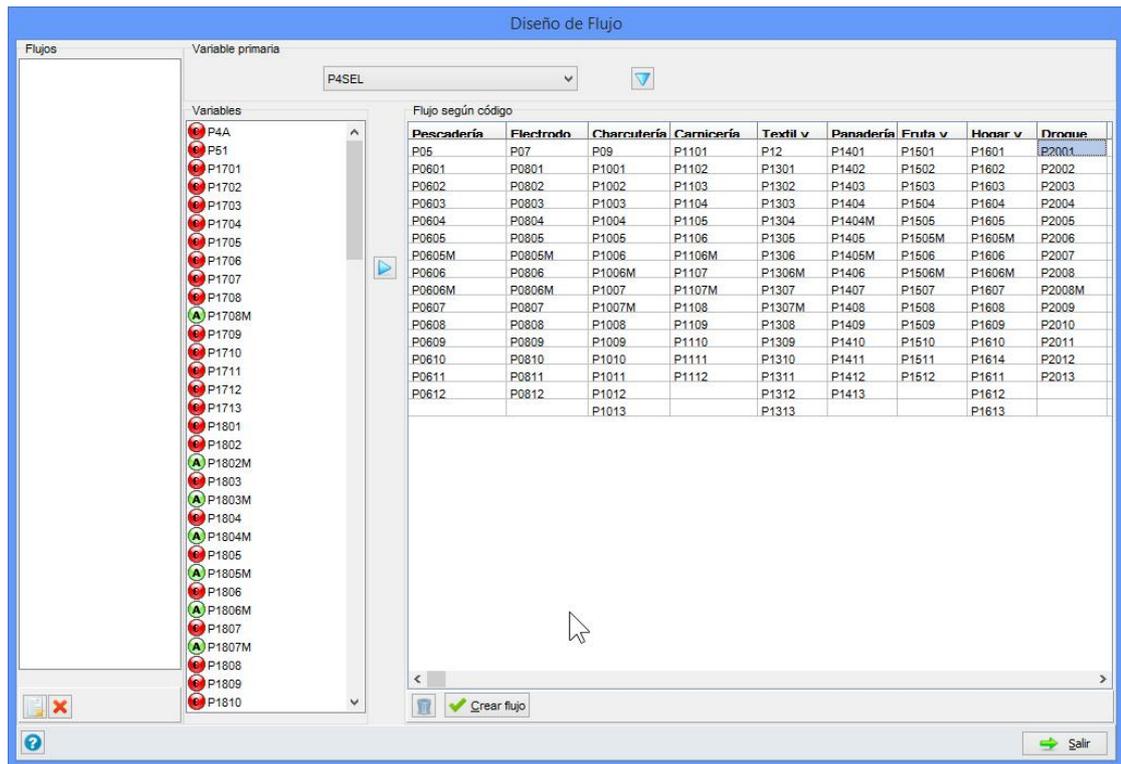
El entrevistador, inspector o auditor, podrá desplazarse a lo largo del estudio, accediendo a las diferentes partes del cuestionario. Para ello podrá utilizar el botón de acción denominado [botón de navegación](#).

7.13 ** Flujos especiales de bucle **

Esta funcionalidad, queda obsoleta por la posibilidad de incluir [entidades y módulos](#) que en la mayoría de las ocasiones sustituye y mejora plenamente esta opción.

Otra necesidad que se presenta en ocasiones es la de 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. En nuestro ejemplo, si se selecciona P4SEL=1 (sección pescadería) se debe preguntar desde P05 a P0612, si selecciona P4SEL=2 (sección electrodomésticos) se debe preguntar desde P07 a P0812 y así sucesivamente iríamos rellenando todas las columnas. No es necesario que todas las columnas presenten el mismo número de entradas, Puede haber una sección con X preguntas y otra con Z preguntas.

El resultado de esta operativa sería el mismo que si planteáramos una múltiple y luego los bloques de preguntas fueran [listas de preguntas](#) y cada bloque fuera [un grupo de preguntas](#) con todas sus preguntas (paneles) fijas.

@ Referencias en componentes



8 @ Referencias en componentes

Una referencia es un elemento de texto que es sustituido por un valor o resultado de operación lógica o aritmética realizada con elementos de flujo anteriores a su posición en el cuestionario. Existe la posibilidad de incluir referencias en múltiples lugares de un cuestionario, aunque en todos ellos a lógica de su estructura es la misma: encabezado, pie, textos de pregunta, valores por defecto, códigos, filas de tabla, columnas de tabla, textos de subtabla. Allí donde veamos el icono @ podremos usar las referencias.

Una referencia queda definida por una operación (VAR(), EXP(), TEXTO(), ASIGNAR.VALOR() ...) y una condición que debe cumplirse para sustituir la @n usada en el texto del elemento en cuestión.

Veamos los más relevantes.

NOTA: desde finales de febrero de 2021, se ha introducido un control sobre referencias definidas para evitar ausencias de información. Es un control de tipo advertencia.

8.1 Uso

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:

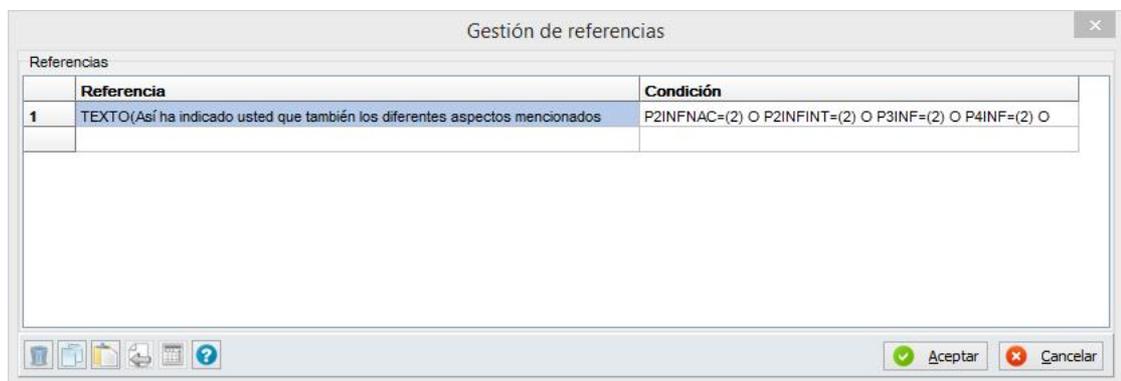
- en los textos;
- en los códigos de las variables;
- en los textos de control de variables;
- en los textos auxiliares de las variables;
- en los textos de pregunta de las tablas de items;
- en los textos de fila de las tablas de items;
- en los textos de columna de la tabla de items;
- en los códigos de un campo de una tabla de items;
- como valor de variable (en este caso no se usa el símbolo @, sino sólo la función);
- en macros (en cualquier componente de las anteriormente nombrada en un macro);
- en los componentes HTML5.

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 . El [asistente de referencias](#) nos ayuda a definir las más relevantes, sin embargo, con la adquisición de experiencia, las funciones más habituales se escribirán sin necesidad de asistente.

Como caso más característico, 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... La referencia @1 se sustituiría por el valor de la primera fila de la tabla de expresiones y así sucesivamente tantas sustituciones como fuere necesario. Si no se cumple la condición (si la hay) no escribiríamos nada.

Ejemplo: Sabemos que no todo ha sido positivo. @1Veamos ahora los ASPECTOS NEGATIVOS O INCOMODIDADES que han provocado o podrían provocar en la ciudad esos grandes eventos deportivos realizados. De los siguientes que le menciono. ¿Cuáles cree usted que serían los 3 más relevantes influir en la ciudad de Valencia?

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. Esta condición se evalúa de arriba a abajo y se materializan todas aquellas que se cumplen.

En nuestro ejemplo, si la condición P2INFNAC=(2) O P2INFINT=(2) O P3INF=(2) O P4INF=(2) O P5INF=(2) no se cumple, la pregunta quedaría redactada como:

- *Veamos ahora los ASPECTOS NEGATIVOS O INCOMODIDADES que han provocado o podrían provocar en la ciudad esos grandes eventos deportivos realizados. De los siguientes que le menciono, ¿cuáles cree usted que serían los 3 más relevantes influir en la ciudad de Valencia?*

Pero si P2INFNAC=(2) O P2INFINT=(2) O P3INF=(2) O P4INF=(2) O P5INF=(2) se cumple quedaría como ...

- *Así ha indicado usted que también los diferentes aspectos mencionados tuvieron una incidencia desfavorable en la ciudad de Valencia. Veamos ahora los ASPECTOS NEGATIVOS O INCOMODIDADES que han provocado o podrían provocar en la ciudad esos grandes eventos deportivos realizados. De los siguientes que le menciono, ¿cuáles cree usted que serían los 3 más relevantes influir en la ciudad de Valencia?*

8.2 Asistente

Cuando hacemos clic en el icono  en un componente, se despliega el siguiente diálogo.

Referencia ✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ...

Enlazar valor real de cuota

Enlazar valor teórico 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

Comentemos los elementos más característicos:

- [Referencias a campos anteriores](#)
- [Expresión aritmética](#)

- [Asignar valor de cuota](#)
- [Enlace con tabla de campo](#)
- [Unión de etiquetas o valores](#)
- [Funciones de listado, evaluación y selección](#)
- [Enlace con tabla auxiliar](#)

8.2.1 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 Integra Gandia Qüest disponemos de las opciones:

- Valor de respuesta, sustituirá por el valor que se ha grabado.
- Etiqueta de campo de respuesta, sustituirá por el texto codificado del valor que se ha grabado.
- Etiqueta de último campo de respuesta, sustituirá por el texto codificado del valor que se ha grabado en el último campo.

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)

Referencia ✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta ACT1_11 ▾

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▾

Enlazar valor real de cuota ▾

Enlazar valor teórico 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 ▾ ▾

COD(ACT1_11)

Aceptar Cancelar

Gestión de referencias

| | Referencia | Condición |
|---|--------------|---|
| 1 | COD(ACT1_11) | P2INFNAC=(2) O P2INFINT=(2) O P3INF=(2) O P4INF=(2) O |

Referencias

Acceptar Cancelar

La expresión del valor por defecto queda almacenada en la rejilla correspondiente de la variable.

8.2.2 Expresión aritmética

Referencia

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ...

Enlazar valor real de cuota

Enlazar valor teórico 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

El segundo panel habilita para la escritura de las expresiones aritméticas EXP(expresión.aritmética). Se podrán utilizar la mayoría de las [funciones](#) Gandia Integra (MEDIA; XMEDIA; SUMA; XSUMA; MENCIONES; CUOTA, etc...).

8.2.3 Asignar valor de cuota

Referencia
✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼ ▼

Enlazar valor teórico 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 ▼ ▼

🗑️
?

✔️ Aceptar
 ✖️ Cancelar

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 Gandia Qüest. La sintaxis de la función es muy sencilla, el nombre de la función CUOTA o CUOTATEORICA y la condición de la cuota tal y como la escribe el programa. No podemos cambiar la forma pues el sistema reconoce la cuota por igualdad de las cadenas o textos.

8.2.4 Enlace con tabla de campo

Referencia

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ...

Enlazar valor real de cuota

Enlazar valor teórico 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

Aceptar Cancelar

El cuarto panel, habilita la carga automática mediante la función TABAUX(nombre.campo) de campos procedentes de la denominada tabla de campo de Gandia Integra.

8.2.5 Unión de etiquetas o valores

Referencia
✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼ ▼

Enlazar valor teórico 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 ▼ ▼

🗑️
?

✔️ Aceptar
 ❌ Cancelar

El quinto 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 (;). Un usuario experto puede darse cuenta de que esto implica el uso de las funciones ACUMVAL() y ACUMETI().

8.2.6 Funciones de listado, evaluación y selección

Referencia
✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼ ▼

Enlazar valor teórico 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 ▼ ▼

🗑️ ?
✔ Aceptar
✖ Cancelar

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

8.2.7 Enlace con tabla de apoyo (tablas.json)

Referencia
✕

Valor de respuesta

Etiqueta de campo respuesta

Etiqueta último de campo respuesta

Expresión aritmética ... ▼

Enlazar valor real de cuota ▼ ▼

Enlazar valor teórico 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 ▼ ▼

🗑️
?

✔️ Aceptar
 ❌ Cancelar

Por último, el octavo panel hace referencia al uso de tablas auxiliares donde podremos enlazar según condiciones lógicas del tipo "igual a" con los campos de respuesta. En la base del diálogo, encontremos la expresión que produce el asistente y que será copiada a la columna de expresión del valor por defecto de la variable en la cuál estamos trabajando.

Cuotas, como crearlas y usarlas



9 Cuotas, como crearlas y usarlas

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 Qüest y por extensión 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 tres tipos de cuota:

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

9.1 Diseño de cuotas

El primer requisito fundamental es disponer ya creadas las variables que serán denominadas como de cuotas. No pueden ser variables de tipo múltiple, y deben estar todas ellas codificadas. Lo más habitual es que por definición sean variables de categoría, medidas en escala nominal. Debemos advertir que es mucho mejor trabajar con codificaciones numéricas que no alfabéticas por la eficiencia en su evaluación y también por la imposibilidad estas últimas de generar índices eficientes, algo muy necesario en las agendas de extracción de Gandia CatiNet, concepto relaciona en muchas ocasiones con el diseño de cuotas.

Bajo la opción de **Insertar > 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.

Establecer cuotas

Variables

- P1
- P1_1
- SEXO
- PRODUCT

Combinaciones de cuotas

SEXO,PRODUCT

NOTA: Las cuotas borradas, son combinaciones de cuotas que no serán controladas si se produce la combinación en una entrevista. Nótese que una cuota borrada es muy diferente de establecer una cuota con valor teórico 0. Las cuotas no borradas pero con valor teórico 0, son cuotas que si se produce la combinación en una entrevista, se rechazará la misma por exceso de cuota.

| Definición | Información | Cuotas borradas |
|------------|--------------------|-----------------|
| | Condición | Tipo |
| 1 | SEXO=1 Y PRODUCT=1 | General |
| 2 | SEXO=1 Y PRODUCT=2 | General |
| 3 | SEXO=1 Y PRODUCT=3 | General |
| 4 | SEXO=1 Y PRODUCT=4 | General |
| 5 | SEXO=1 Y PRODUCT=5 | General |
| 6 | SEXO=2 Y PRODUCT=1 | General |
| 7 | SEXO=2 Y PRODUCT=2 | General |
| 8 | SEXO=2 Y PRODUCT=3 | General |
| 9 | SEXO=2 Y PRODUCT=4 | General |
| 10 | SEXO=2 Y PRODUCT=5 | General |

Unitarias
 Combinadas

Online
 Mobinet
 General

Establecer cuotas

Variables

- P1
- P1_1
- SEXO
- PRODUCT

Combinaciones de cuotas

SEXO,PRODUCT

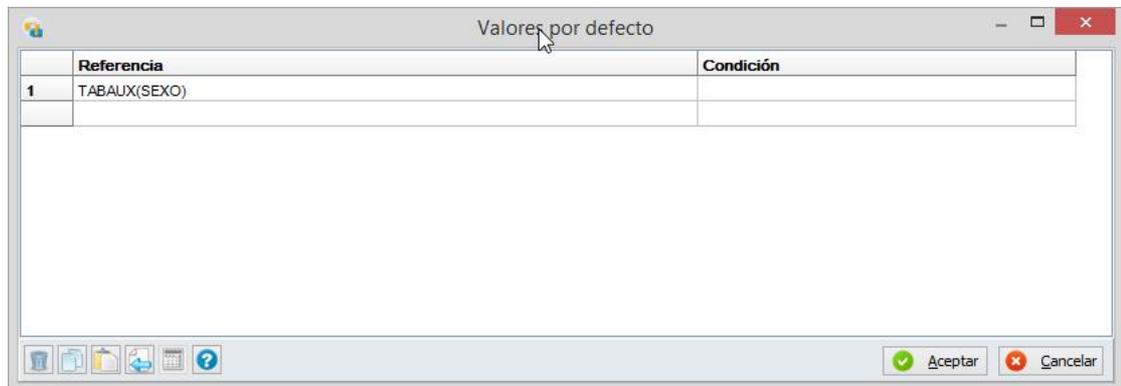
NOTA: Las cuotas borradas, son combinaciones de cuotas que no serán controladas si se produce la combinación en una entrevista. Nótese que una cuota borrada es muy diferente de establecer una cuota con valor teórico 0. Las cuotas no borradas pero con valor teórico 0, son cuotas que si se produce la combinación en una entrevista, se rechazará la misma por exceso de cuota.

| Definición | Información | Cuotas borradas |
|------------|-----------------------------|-----------------|
| | Descripción | |
| 1 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="A" | |
| 2 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="B" | |
| 3 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="C" | |
| 4 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="D" | |
| 5 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="E" | |
| 6 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="A" | |
| 7 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="B" | |
| 8 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="C" | |
| 9 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="D" | |
| 10 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="E" | |

Unitarias
 Combinadas

Online
 Mobinet
 General

En el diálogo que mostramos de ejemplo se han creado cuotas combinadas entre SEXO y PRODUCTO. Si además, sabemos que SEXO y EDAD tienen asignado un valor por defecto que captura el valor de dos campos con el mismo nombre de la tabla auxiliar, esto las convertiría en lo que llamamos una [cuota automática](#). Si no fuera así, sino que el entrevistador o el entrevistado deben responder a estos datos, estaríamos ante una [cuota de cuestionario](#). En la imagen inferior, se muestra el ejemplo de la variable SEXO y su valor por defecto.



Algunas consideraciones acerca de las cuotas ...

- 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.
- Si los valores de cuota se cargan de tablas auxiliares, preferiblemente que se haga con valores numéricos. No obstante el tipo de dato cargado desde la tabla auxiliar, debe ser compatible con la definición de la variable oculta en el cuestionario.

9.2 Borrar cuotas

 [Ver diferencia entre cuota borrada y cuota con valor teórico 0.](#)

Cuando queremos eliminar las cuotas, tenemos dos opciones en la base izquierda del diálogo de gestión de cuotas, ambas identificadas con el icono de la papelera, pero con un ligero matiz diferencial entre ambos.

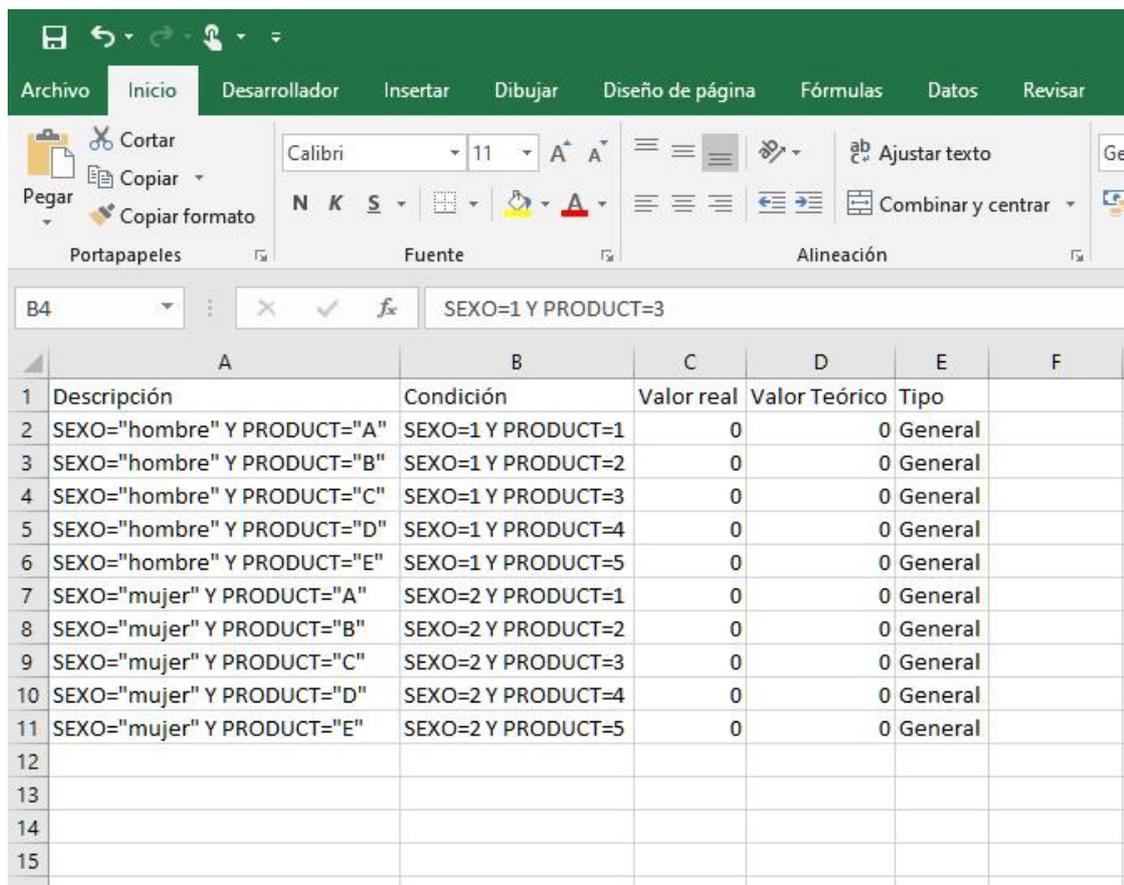


- Borrar cuotas  permite borrar las líneas de cuota seleccionadas. No se puede hacer selección múltiple en este gestor.

- Borrar cuotas con comodín  permite borrar las líneas de cuota que coincidan con la estructura propuesta. El uso del carácter # permite borrar múltiples líneas de cuota no correlativas. Por ejemplo SEXO=1 Y EDAD=1 Y ESTUDIOS=# borraría todas las líneas de cuota que combinaran SEXO=1 y EDAD=1 con cualquier valor de ESTUDIOS. La expresión cualquier valor se especifica con el #.

9.3 Guardar cuotas

El botón de guardar cuotas, prepara un fichero XLSX (utilizable en EXCEL) con la estructura de las combinaciones de cuotas diseñadas. Este fichero tiene una estructura muy similar al que se descarga en Gandia Integra y permite poder transferir información de la situación de cuotas del estudio.



| | A | B | C | D | E | F |
|----|-----------------------------|--------------------|------------|---------------|---------|---|
| 1 | Descripción | Condición | Valor real | Valor Teórico | Tipo | |
| 2 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="A" | SEXO=1 Y PRODUCT=1 | 0 | 0 | General | |
| 3 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="B" | SEXO=1 Y PRODUCT=2 | 0 | 0 | General | |
| 4 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="C" | SEXO=1 Y PRODUCT=3 | 0 | 0 | General | |
| 5 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="D" | SEXO=1 Y PRODUCT=4 | 0 | 0 | General | |
| 6 | SEXO="hombre" Y PRODUCT="E" | SEXO=1 Y PRODUCT=5 | 0 | 0 | General | |
| 7 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="A" | SEXO=2 Y PRODUCT=1 | 0 | 0 | General | |
| 8 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="B" | SEXO=2 Y PRODUCT=2 | 0 | 0 | General | |
| 9 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="C" | SEXO=2 Y PRODUCT=3 | 0 | 0 | General | |
| 10 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="D" | SEXO=2 Y PRODUCT=4 | 0 | 0 | General | |
| 11 | SEXO="mujer" Y PRODUCT="E" | SEXO=2 Y PRODUCT=5 | 0 | 0 | General | |
| 12 | | | | | | |
| 13 | | | | | | |
| 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | |

9.4 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. Así pues, estas cuotas se enlazan con el identificador del contacto por medio 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](#).

9.5 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.

Una vez obtenida la respuesta, se comprueba si es posible evaluar la condición de cuota completa (es posible que nuestra respuesta forme parte de una condición en la que falten todavía definir otras respuestas más adelante en el cuestionario) y si el resultado es afirmativo, proceder a asignar a la cuota seleccionada.

9.6 Cuotas mixtas

Denominamos cuotas mixtas, a aquellas que en la condición que las genera, una parte se carga de forma automática desde la tabla auxiliar, y otra parte se carga con una respuesta de cuestionario. Se asimilan con las cuotas de cuestionario, pues el automatismo en su gestión no puede ser total.

9.7 Cuotas borradas (ocultas, no controladas)

Una cuota borrada (oculta en el gestor de cuotas) es aquella cuota que no deseamos controlar, es decir, aquella cuota que no existe y que por tanto si se da la combinación en el cuestionario de esos valores, no se rechazará la entrevista por exceso de cuota. Cabe hacer una distinción importante de una **cuota oculta o borrada** de una cuota que se establece a 0 entrevistas.

Supongamos que deseamos hacer una combinación de cuotas de sexo por edad, teniendo tres tramos de edad. Esto resultaría en esta combinación de cuotas:

- SEXO=1 Y EDAD=1
- SEXO=1 Y EDAD=2
- SEXO=1 Y EDAD=3
- SEXO=2 Y EDAD=1
- SEXO=2 Y EDAD=2
- SEXO=2 Y EDAD=3

Estas serían las seis cuotas, pero el cliente me dice que, dado que es muy difícil encontrar en la muestra personas de EDAD=3, no quiere establecer ese nivel de cuota, y además mi cliente no quiere hacer entrevistas de la cuota SEXO=2 y EDAD=2. Aquí tenemos un ejemplo claro de diferenciación entre lo que es una cuota oculta (o borrada) y una cuota con valor 0. En nuestro gestor de cuotas, borramos las líneas de cuota SEXO=1 Y EDAD=3 y SEXO=2 Y EDAD=3.

Por otro lado, cuando asignemos valores teóricos en Gandia Integra a las cuotas, a la cuota SEXO=2 Y EDAD=2, le asignaremos valor 0 ya que no se quieren hacer entrevistas de esa tramo. De esta forma, cuando el entrevistador, localice a un individuo de SEXO=2 y EDAD=2, se rechazaría la entrevista, pues si permitiera seguir, se excedería la cuota establecida (0). Sin embargo si el entrevistador, localiza a una unidad muestral con SEXO=1 Y EDAD=3 o una unidad muestral con SEXO=2 Y EDAD=3, la entrevistaría continuaría porque la cuota está oculta (borrada), es decir no se debe controlar.

9.8 Control de las cuotas según modo de administración

Gandia Qüest 4 incorpora también una opción más en el diseño de cuotas; esta opción está basada en la experiencia de años trabajando con CATI y CAPI.

Como bien sabemos, cuando se trabaja con CATI, dado que todos los entrevistadores trabajan en online, el control de las cuotas establecidas se puede realizar de forma conjunta a todos los entrevistadores. Cada vez que se realiza una entrevista, aumenta la cuota y eso afecta a todos los entrevistadores. Sin embargo, cuando trabajamos en CAPI, esto no es así (hoy en día Gandia MobiNet brinda la posibilidad de enviar cada entrevista finalizada de forma automática, con lo que estaríamos muy cerca de esta situación, pero el consumo de batería por las repetidas conexiones aumenta). En CAPI, cada entrevistador recibe unas cuotas a cumplimentar, normalmente circunscritas a un entorno geográfico y además con una movilidad del entrevistador reducida. Con esto queremos decir que si por ejemplo hay cuotas por provincia, a un entrevistador de Soria, no le afectan las cuotas de Madrid o de A Coruña.

Esta argumentación es la que nos lleva a establecer desde diseño, a qué tipo de cuotas nos referimos, y así, disponemos de tres tipos de cuota:

- **Online**, denominamos cuota online a aquella cuota que sólo deberá controlarse a nivel online, es decir, son cuotas que si hay personal haciendo campo de tipo online (todos trabajando sobre la base de datos común) son controladas de forma conjunta para todos.
- **Gandia MobiNet**, denominamos cuota Gandia MobiNet a aquella que deberá controlarse sólo a nivel de dispositivo y que está muy relacionada con el entrevistador al que se le asignan.
- **General**, denominamos cuota general a aquella que queremos que se controle tanto a nivel **online** como a nivel **Gandia MobiNet**.

Probablemente con un ejemplo quedaría más claro. Imaginemos que tenemos un estudio donde tenemos cuota por provincia, por ruta y por la combinación de sexo y edad. Dentro de cada provincia, tenemos 10 rutas diferentes (en todas lo mismo, por hacerlo sencillo) y el cruce de sexo y edad, nos arroja 10 cuotas.

El estudio tiene 52 cuotas de provincia, 520 cuotas de ruta por provincia y 10 cuotas de sexo por edad, total de 582 cuotas. Si todas estas cuotas fueran de tipo **online** o **general**, cada entrevistador de CAPI se descargaría estas 582 cuotas, a sabiendas de que un entrevistador CAPI está encuadrado en una coordinación que a su vez tiene carácter local, en definitiva que ese entrevistador solo trabajará en una provincia, y afinando más sólo se le asignará una cuántas rutas. Este es el ejemplo más claro para hacer que la cuota de PROVINCIA será una cuota de tipo **online** y que el resto PROVINCIA por RUTA y SEXO por EDAD serán cuotas **Gandia MobiNet**.

Además de esto, Gandia MobiNet presenta una [novedad respecto a su antecesor Gandia CapiNet](#), y es que aquellas cuotas que quedan a 0 en la definición de cuotas de un entrevistador, no son descargadas, de forma que se produce una optimización absoluta en la descarga. Un entrevistador que se le asignarán 5 rutas, solo bajaría 5+10 cuotas. Esto queda explicado en el manual de Gandia Integra, apartado de configuración de Gandia MobiNet.

Herramientas



10 Herramientas

Las herramientas permiten una gestión mucho más ágil de los elementos del flujo, dado que permiten incluso el copiado y pegado de fuentes externas. Esta funcionalidad se localiza en la base de la ventana de todas las herramientas.

- [Generales](#)
- [Componentes](#)
- [Sobre el cuestionario](#)
- [Convertir](#)
- [Conexión](#)

10.1 Generales

Conjunto de herramientas que afectan al cuestionario y/o a sus componentes.

- [Flujo](#)
- [Variables](#)
- [Textos](#)
- [Imágenes](#)
- [Finales](#) (sólo Online)
- [Preguntas](#)
- [Grupos](#)
- [Tablas de items](#)
- [Orientación de páginas](#)

10.1.1 Flujo

La inserción conjunta de controles es una utilidad que permite aunar en un mismo diálogo la capacidad de poder incluir:

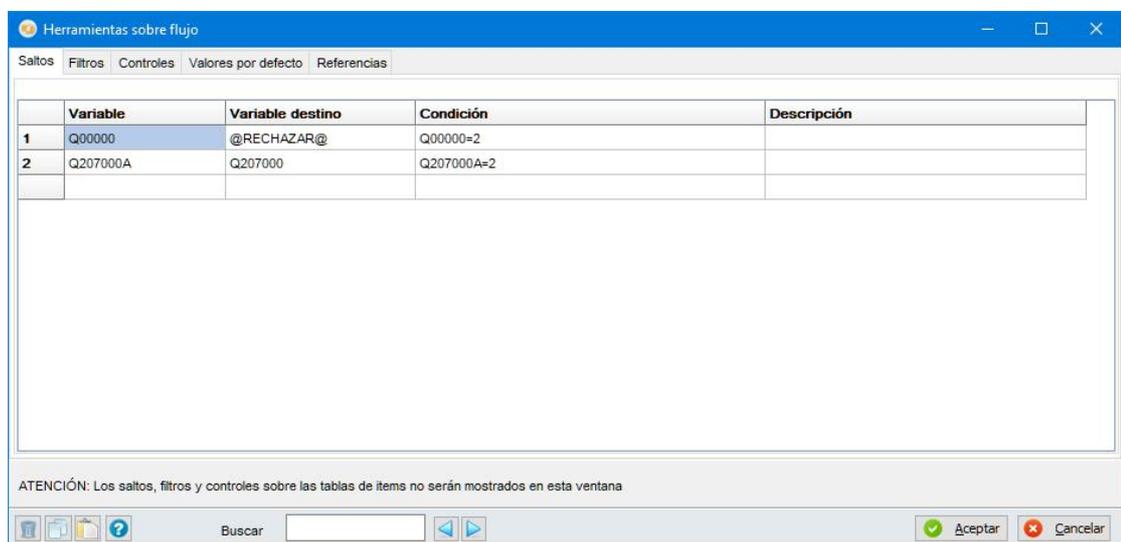
- [saltos](#)
- [filtros](#)
- [controles](#)
- [referencias a tablas](#)
- [valores por defecto.](#)

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.

10.1.1.1 Saltos

Ver el concepto de [salto](#). Herramienta que permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

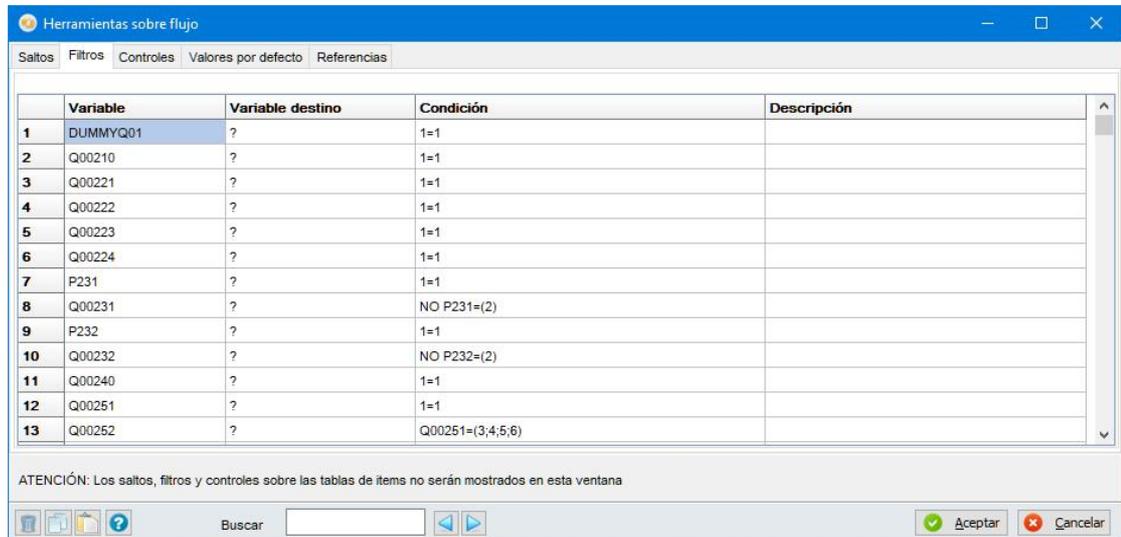


Se solicita:

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

10.1.1.2 Filtros

Ver el concepto de filtro. Herramienta que permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

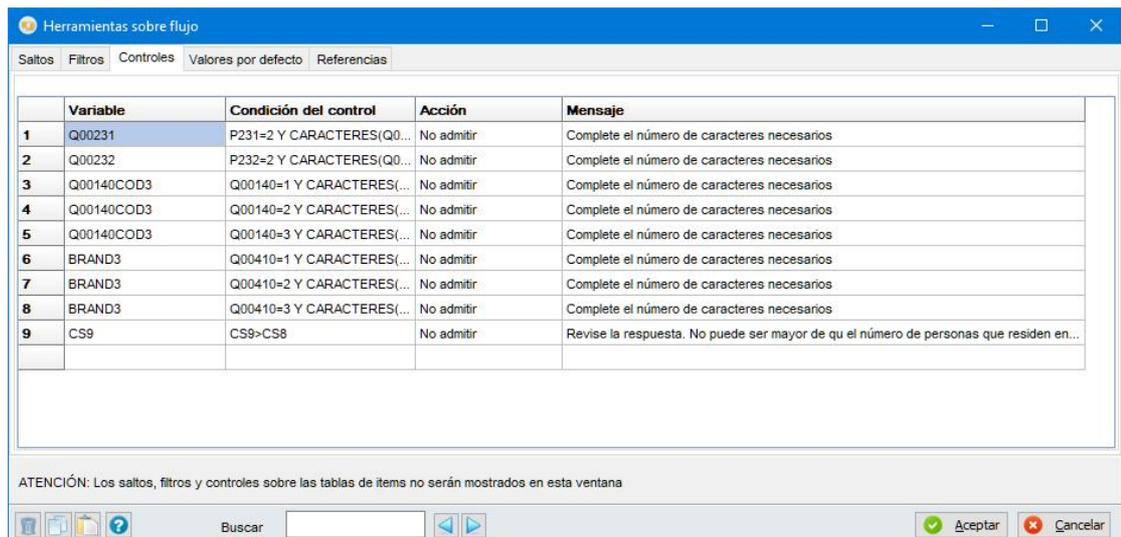


Se solicita:

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

10.1.1.3 Controles

Ver también [controles](#). Herramienta que permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.

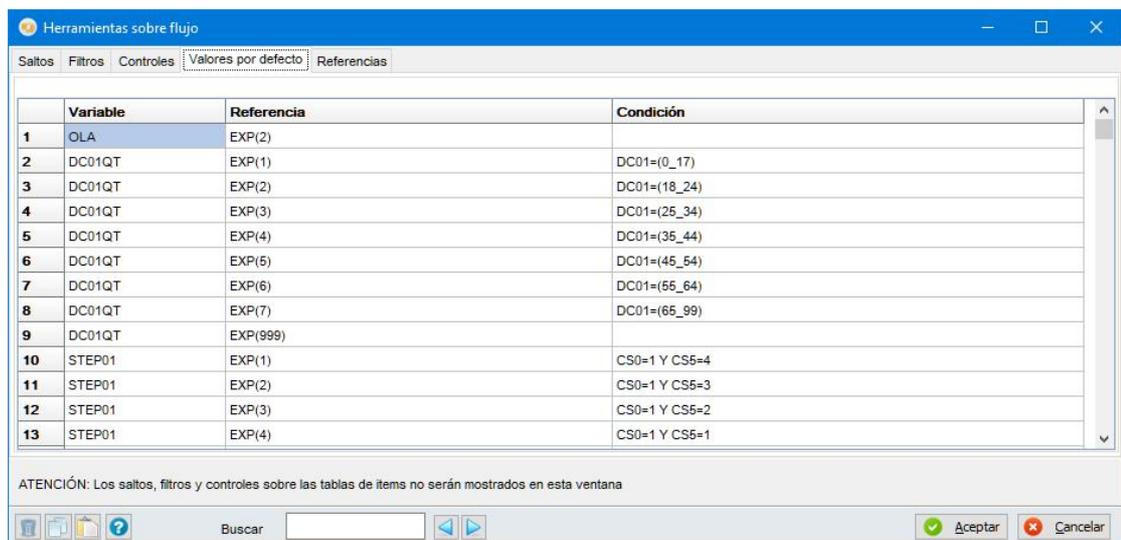


Se solicita:

- [Nombre](#) de la variable origen
- [Condición del control](#)
- Acción del control
- Mensaje a mostrar en pantalla

10.1.1.4 Valores por defecto

Ver también valores por defecto. Herramienta que permite definir el elemento de flujo de forma conjunta.



| | Variable | Referencia | Condición |
|----|----------|------------|---------------|
| 1 | OLA | EXP(2) | |
| 2 | DC01QT | EXP(1) | DC01=(0_17) |
| 3 | DC01QT | EXP(2) | DC01=(18_24) |
| 4 | DC01QT | EXP(3) | DC01=(25_34) |
| 5 | DC01QT | EXP(4) | DC01=(35_44) |
| 6 | DC01QT | EXP(5) | DC01=(45_54) |
| 7 | DC01QT | EXP(6) | DC01=(55_64) |
| 8 | DC01QT | EXP(7) | DC01=(65_99) |
| 9 | DC01QT | EXP(999) | |
| 10 | STEP01 | EXP(1) | CS0=1 Y CS5=4 |
| 11 | STEP01 | EXP(2) | CS0=1 Y CS5=3 |
| 12 | STEP01 | EXP(3) | CS0=1 Y CS5=2 |
| 13 | STEP01 | EXP(4) | CS0=1 Y CS5=1 |

ATENCIÓN: Los saltos, filtros y controles sobre las tablas de items no serán mostrados en esta ventana

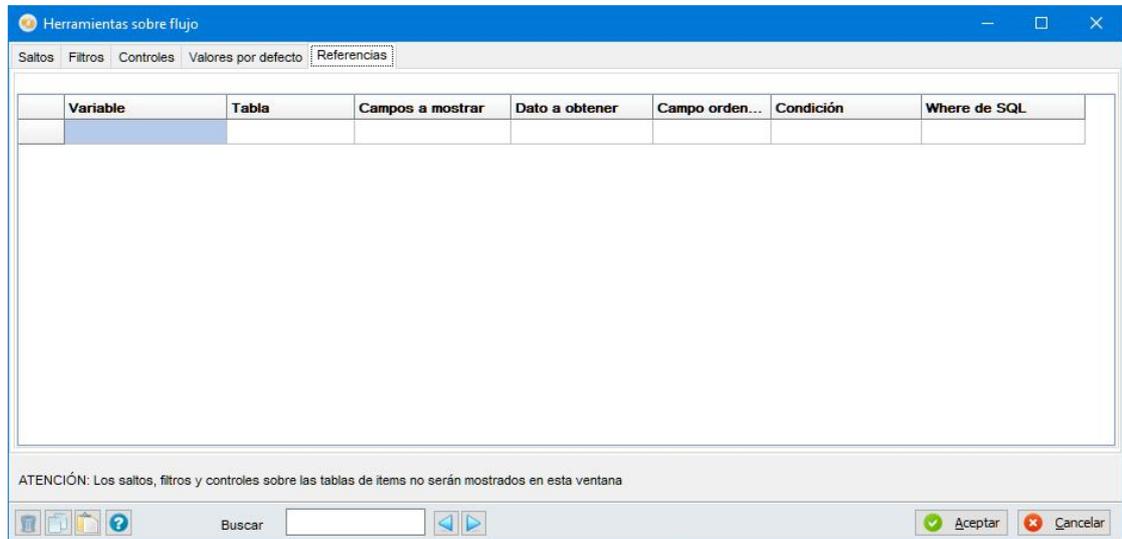
Buscar

Se solicita:

- [Nombre](#) de la variable origen
- [Referencia o expresión](#)
- [Condición](#)

10.1.1.5 Referencias

Ver [uso de tablas para enlazar campos de respuesta con valores de tabla](#).



10.1.2 Variables

Al igual que con los elementos de flujo, se han incluido diferentes elementos de gestión en los componentes de las variables:

- [Inserción de códigos](#)
- [Grupos de códigos](#)
- [Imágenes](#)
- [Nombres variables](#)
- [Textos extra](#)
- [Valores permitidos / INTRO](#)
- [Posición de las variables](#)
- [Imprescindibles](#)
- [Tipos y métodos](#)
- [Estilos](#)
- [Mostrar numeración](#)
- [Enlaces a códigos](#)
- [Desagrupar](#)
- [Ocultas](#)
- [Hábiles](#)
- [Tarjetas](#)
- [Recalcular valores](#)
- [Desactivar foco](#)
- [Identificativas](#)
- [Tamaño alfanuméricas](#)

10.1.2.1 Inserción de códigos

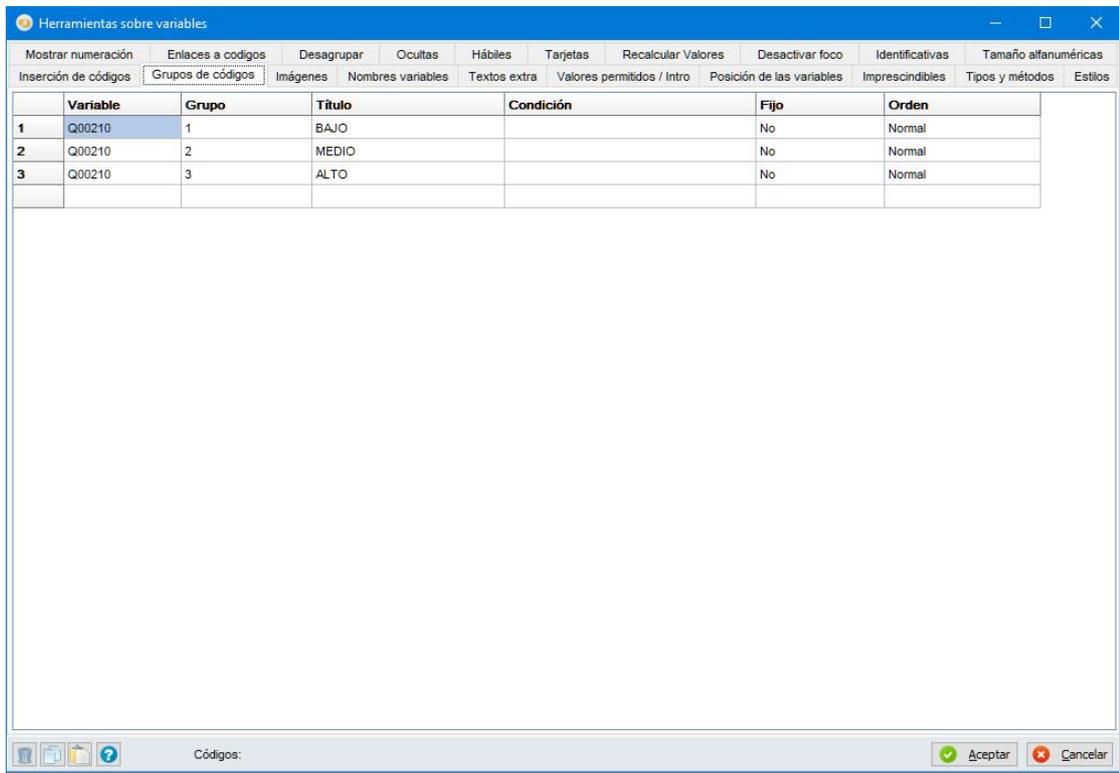
Esta utilidad permite, de forma semejante a la inserción de controles, asignar códigos (alternativas de respuesta) a los campos de respuesta del cuestionario. A las propiedades que existen cuando se asignan códigos en el campo de respuesta se suma la identificación del campo de respuesta al que se le asignará el código.

| Herramientas sobre variables | | | | | | | | | | |
|------------------------------|-------------------|---------------------------------------|-------------------|--------------|----------------------------|---------------------------|-----------------|-----------------|----------------------|----|
| Mostrar numeración | Enlaces a códigos | Desagrupar | Ocultas | Hábiles | Tarjetas | Recalcular Valores | Desactivar foco | Identificativas | Tamaño alfanuméricas | |
| Inserción de códigos | Grupos de códigos | Imágenes | Nombres variables | Textos extra | Valores permitidos / Intro | Posición de las variables | Imprescindibles | Tipos y métodos | Estilos | |
| Variable | Nombre | Definición | Condición | Fijo | Exclu... | Ocultas | Grupo | Imagen | Ocultas N... | |
| 1 | OLA | oleada 1 (diciembre 2020) | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 2 | OLA | oleada 2 (febrero 2021) | 2 | | No | No | No | 0 | | No |
| 3 | DUMMYQ01 | continuar > | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 4 | Q00210 | 1 | 1 | | No | No | No | 1 | | No |
| 5 | Q00210 | 2 | 2 | | No | No | No | 1 | | No |
| 6 | Q00210 | 3 | 3 | | No | No | No | 1 | | No |
| 7 | Q00210 | 4 | 4 | | No | No | No | 1 | | No |
| 8 | Q00210 | 5 | 5 | | No | No | No | 1 | | No |
| 9 | Q00210 | 6 | 6 | | No | No | No | 1 | | No |
| 10 | Q00210 | 7 | 7 | | No | No | No | 2 | | No |
| 11 | Q00210 | 8 | 8 | | No | No | No | 2 | | No |
| 12 | Q00210 | 9 | 9 | | No | No | No | 3 | | No |
| 13 | Q00210 | 10 | 10 | | No | No | No | 3 | | No |
| 14 | Q00222 | he comprado en más tiendas | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 15 | Q00222 | he comprado en el mismo número ... | 2 | | No | No | No | 0 | | No |
| 16 | Q00222 | he comprado en menos tiendas | 3 | | No | No | No | 0 | | No |
| 17 | Q00223 | hago compras más frecuentemente | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 18 | Q00223 | hago el mismo número de compras | 2 | | No | No | No | 0 | | No |
| 19 | Q00223 | hago compras menos frecuenteme... | 3 | | No | No | No | 0 | | No |
| 20 | Q00223 | no lo sé | 4 | | No | No | No | 0 | | No |
| 21 | Q00224 | gasto menos que antes | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 22 | Q00224 | gasto igual que antes | 2 | | No | No | No | 0 | | No |
| 23 | Q00224 | gasto más que antes | 3 | | No | No | No | 0 | | No |
| 24 | Q00224 | no lo sé | 4 | | No | No | No | 0 | | No |
| 25 | Q00240 | volveré a la forma en que comprab... | 1 | | No | No | No | 0 | | No |
| 26 | Q00240 | he cambiado tras la pandemia y así... | 2 | | No | No | No | 0 | | No |
| 27 | Q00251 | ocasionalmente he comprado una | 1 | | No | No | No | 0 | | No |

Códigos: Aceptar Cancelar

10.1.2.2 Grupos de códigos

Muestra las asignaciones actuales de grupos de códigos en todas las variables del cuestionario y permite la gestión y asociación de cada código a un grupo de forma conjunta.



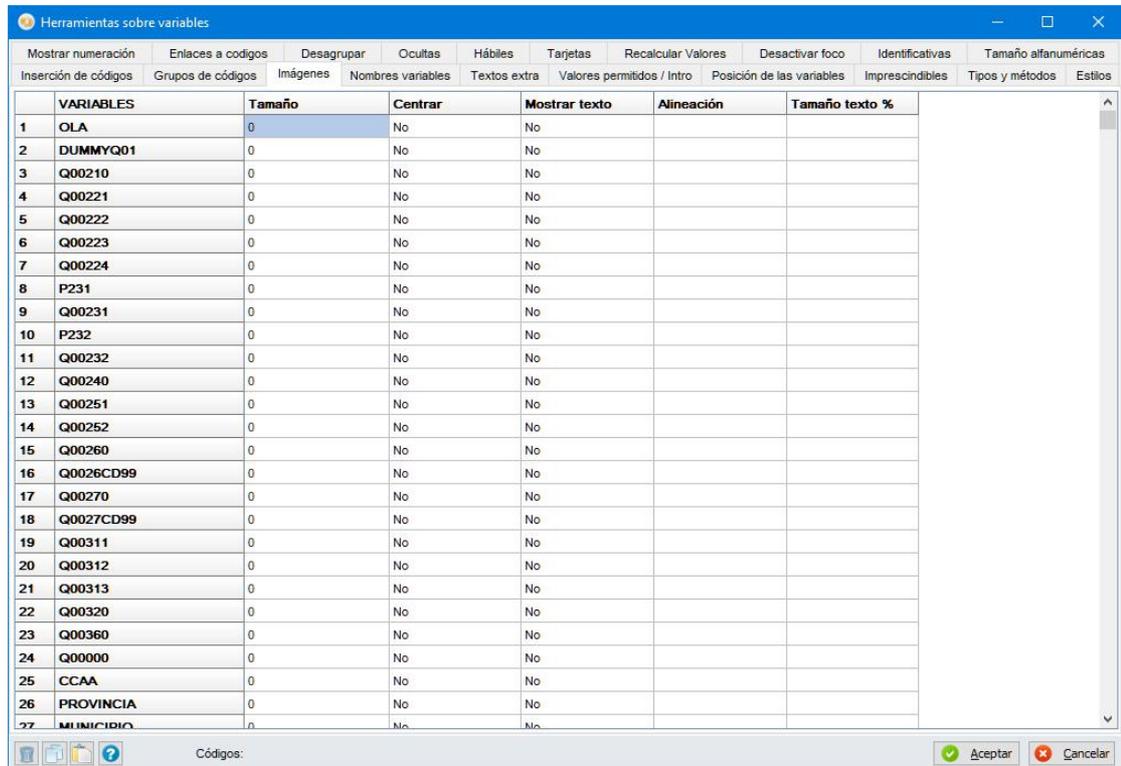
The screenshot shows a software window titled "Herramientas sobre variables" with a menu bar containing various options like "Mostrar numeración", "Enlaces a códigos", "Desagrupar", etc. The main area displays a table with the following data:

| | Variable | Grupo | Título | Condición | Fijo | Orden |
|---|----------|-------|--------|-----------|------|--------|
| 1 | Q00210 | 1 | BAJO | | No | Normal |
| 2 | Q00210 | 2 | MEDIO | | No | Normal |
| 3 | Q00210 | 3 | ALTO | | No | Normal |

At the bottom of the window, there is a status bar with the text "Códigos:" and two buttons: "Aceptar" (with a green checkmark icon) and "Cancelar" (with a red X icon).

10.1.2.3 Imágenes

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



| VARIABLES | Tamaño | Centrar | Mostrar texto | Alineación | Tamaño texto % |
|--------------|--------|---------|---------------|------------|----------------|
| 1 OLA | 0 | No | No | | |
| 2 DUMMYQ01 | 0 | No | No | | |
| 3 Q00210 | 0 | No | No | | |
| 4 Q00221 | 0 | No | No | | |
| 5 Q00222 | 0 | No | No | | |
| 6 Q00223 | 0 | No | No | | |
| 7 Q00224 | 0 | No | No | | |
| 8 P231 | 0 | No | No | | |
| 9 Q00231 | 0 | No | No | | |
| 10 P232 | 0 | No | No | | |
| 11 Q00232 | 0 | No | No | | |
| 12 Q00240 | 0 | No | No | | |
| 13 Q00251 | 0 | No | No | | |
| 14 Q00252 | 0 | No | No | | |
| 15 Q00260 | 0 | No | No | | |
| 16 Q0026CD99 | 0 | No | No | | |
| 17 Q00270 | 0 | No | No | | |
| 18 Q0027CD99 | 0 | No | No | | |
| 19 Q00311 | 0 | No | No | | |
| 20 Q00312 | 0 | No | No | | |
| 21 Q00313 | 0 | No | No | | |
| 22 Q00320 | 0 | No | No | | |
| 23 Q00360 | 0 | No | No | | |
| 24 Q00000 | 0 | No | No | | |
| 25 CCAA | 0 | No | No | | |
| 26 PROVINCIA | 0 | No | No | | |
| 27 MUNICIPIO | 0 | No | No | | |

10.1.2.4 Nombres variables

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta. Nótese que el cambio en este gestor afecta de una forma inmediata al conjunto de elementos de flujo del cuestionario. Se procederá al renombrado de variables en todos ellos.

10.1.2.5 Textos extra

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta. En las variables semi abiertas aparecen tanto el texto de la parte cerrada como de las/s abierta/s.

| VARIABLES | Texto extra |
|--------------|---|
| 1 OLA | |
| 2 DUMMYQ01 | |
| 3 Q00210 | Piensa ahora en tu entorno más próximo ... En general, y en una escala de 1 a 10, donde el <span style="color: #00a... |
| 4 Q00221 | Nº establecimientos de compra antes |
| 5 Q00222 | Nº establecimientos de compra durante |
| 6 Q00223 | Frecuencia de compra |
| 7 Q00224 | Gasto total en la unidad de compra |
| 8 P231 | |
| 9 Q00231 | Efectos positivos sobre tu comportamiento de compra |
| 10 P232 | |
| 11 Q00232 | Efectos negativos sobre tu comportamiento de compra |
| 12 Q00240 | Persistencia del cambio |
| 13 Q00251 | Posición frente a marcas desabastecidas durante pandemia |
| 14 Q00252 | Posición frente a marcas desabastecidas post pandemia |
| 15 Q00260 | Peor consecuencia social de la pandemia |
| 16 Q0026CD99 | Peor consecuencia social de la pandemia - otro |
| 17 Q00270 | Efectos positivos sociales de la pandemia |
| 18 Q0027CD99 | Efectos positivos sociales de la pandemia - otra |
| 19 Q00311 | Nº establecimientos de compra post |
| 20 Q00312 | Frecuencia de compra |
| 21 Q00313 | Gasto total en la unidad de compra |
| 22 Q00320 | Optimismo ante escenario post - pandémico y con vacuna |
| 23 Q00360 | Q00360. ¿Cuáles de las siguientes medidas crees que te hará sentir más cómodo a la hora de comprar en los supermercados u ... |
| 24 Q00000 | Colaboración |
| 25 CCAA | CCAA |
| 26 PROVINCIA | PROVINCIA |
| 27 MUNICIPIO | MUNICIPIO |

10.1.2.6 Valores permitidos / Intro

Opción que permite gestionar los dos elementos indicados de forma conjunta. Recordemos que este es el valor que se escribe en el campo cuando sin dar respuesta alguna se hace INTRO / ENTER o siguiente.

Herramientas sobre variables

Mostrar numeración Enlaces a códigos Desagrupar Ocultas Hábles Tarjetas Recalcular Valores Desactivar foco Identificativas Tamaño alfanuméricas

Inserción de códigos Grupos de códigos Imágenes Nombres variables Textos extra Valores permitidos / Intro Posición de las variables Imprescindibles Tipos y métodos Estilos

| VARIABLES | Valores permitidos | Valor de intro |
|--------------|--------------------|----------------|
| 1 OLA | | & |
| 2 DUMMYQ01 | | & |
| 3 Q00210 | | & |
| 4 Q00221 | 1_99 | & |
| 5 Q00222 | | & |
| 6 Q00223 | | & |
| 7 Q00224 | | & |
| 8 Q00240 | | & |
| 9 Q00251 | | & |
| 10 Q00252 | | & |
| 11 Q00311 | | & |
| 12 Q00312 | | & |
| 13 Q00313 | | & |
| 14 Q00320 | | & |
| 15 Q00360 | | & |
| 16 Q00000 | | & |
| 17 CCAA | | & |
| 18 PROVINCIA | | & |
| 19 MUNICIPIO | | & |
| 20 Q00010 | | & |
| 21 Q00011 | | & |
| 22 Q00012 | | & |
| 23 Q00150 | | & |
| 24 Q00160 | | & |
| 25 Q00170 | | & |
| 26 Q00340 | | & |
| 27 Q00370 | | & |

Códigos:

10.1.2.7 Posición de las variables

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.

Herramientas sobre variables

Mostrar numeración Enlaces a códigos Desagrupar Ocultas Hábles Tarjetas Recalcular Valores Desactivar foco Identificativas Tamaño alfanuméricas

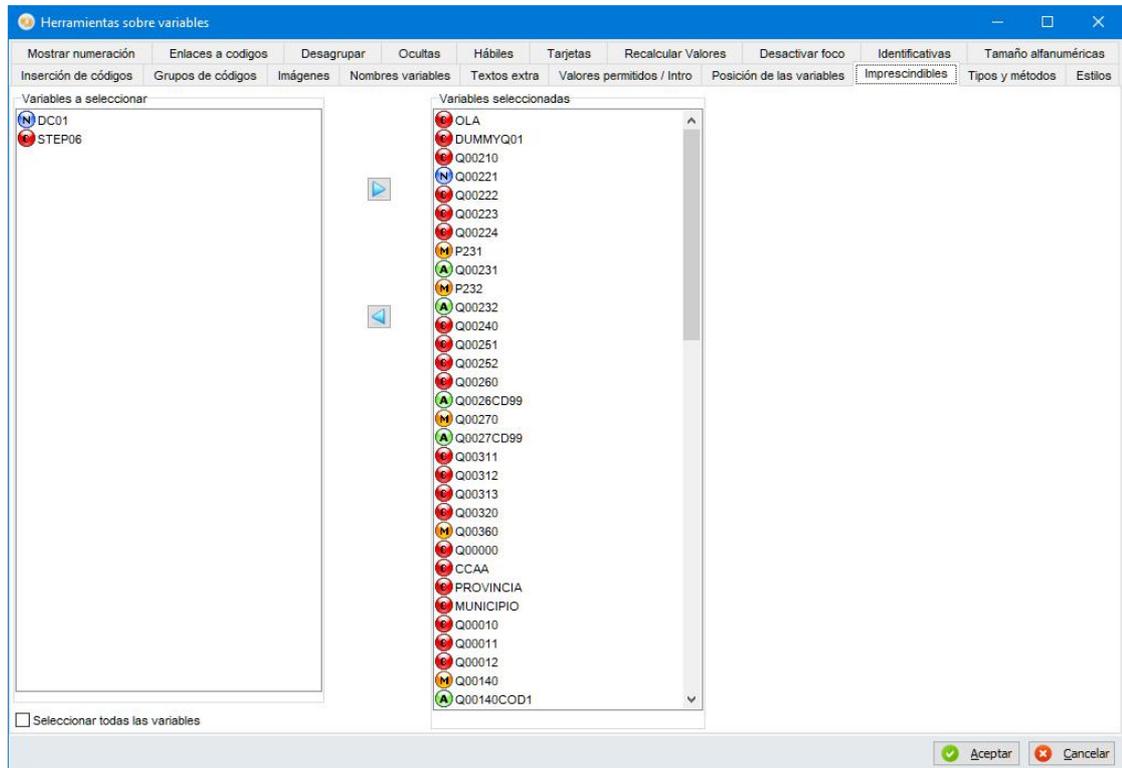
Inserción de códigos Grupos de códigos Imágenes Nombres variables Textos extra Valores permitidos / Intro Posición de las variables Imprescindibles Tipos y métodos Estilos

| VARIABLES | Posición X | Posición Y | Longitud X | Longitud Y |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 OLA | 5 | 30 | 90 | 30 |
| 2 DUMMYQ01 | 5 | 40 | 90 | 12 |
| 3 Q00210 | 5 | 25 | 90 | 11 |
| 4 Q00221 | 5 | 14 | 90 | 7 |
| 5 Q00222 | 5 | 14 | 90 | 27 |
| 6 Q00223 | 5 | 14 | 90 | 35 |
| 7 Q00224 | 5 | 14 | 90 | 35 |
| 8 P231 | 5 | 14 | 90 | 19 |
| 9 Q00231 | 5 | 14 | 90 | 10 |
| 10 P232 | 5 | 14 | 90 | 19 |
| 11 Q00232 | 5 | 14 | 90 | 10 |
| 12 Q00240 | 5 | 14 | 90 | 19 |
| 13 Q00251 | 5 | 13 | 90 | 51 |
| 14 Q00252 | 5 | 10 | 90 | 27 |
| 15 Q00260 | 5 | 14 | 90 | 84 |
| 16 Q0026CD99 | 5 | 35 | 90 | 6 |
| 17 Q00270 | 5 | 18 | 90 | 82 |
| 18 Q0027CD99 | 5 | 35 | 90 | 6 |
| 19 Q00311 | 5 | 14 | 90 | 35 |
| 20 Q00312 | 5 | 10 | 90 | 35 |
| 21 Q00313 | 5 | 10 | 90 | 35 |
| 22 Q00320 | 5 | 18 | 90 | 35 |
| 23 Q00360 | 5 | 21 | 90 | 79 |
| 24 Q00000 | 5 | 35 | 90 | 11 |
| 25 CCAA | 5 | 18 | 90 | 6 |
| 26 PROVINCIA | 5 | 38 | 90 | 7 |
| 27 MUNICIPIO | 5 | 60 | 90 | 7 |

Códigos:

10.1.2.8 Imprescindibles

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



10.1.2.9 Tipos y métodos

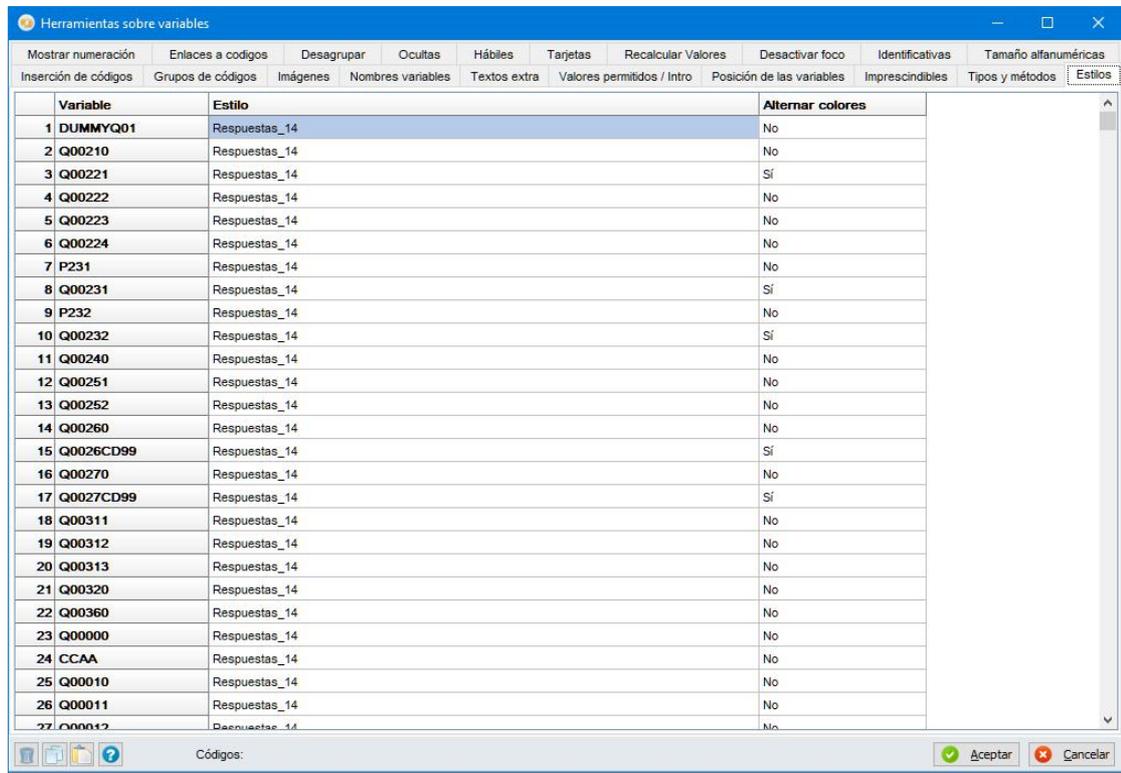
Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.

| Herramientas sobre variables | | | | | | | | | |
|------------------------------|------------------|-----------------------------|---------|-------------|-------------|-------------------|-------|----------------------------|--|
| Mostrar numeración | | Enlaces a códigos | | Desagrupar | | Ocultas | | Hábles | |
| Inserción de códigos | | Grupos de códigos | | Imágenes | | Nombres variables | | Textos extra | |
| | | | | | | | | Valores permitidos / Intro | |
| | | | | | | | | Posición de las variables | |
| | | | | | | | | Imprescindibles | |
| | | | | | | | | Tipos y métodos | |
| | | | | | | | | Estilos | |
| VARIABLES | Tipo | Método | Botones | Ver text... | Filas / ... | Número | Valor | | |
| 1 OLA | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 2 DUMMYQ01 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 3 Q00210 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Definido | 99 | | | |
| 4 Q00221 | Númérica métrica | Cuadro de texto | No | No | | | | | |
| 5 Q00222 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 6 Q00223 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 7 Q00224 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 8 P231 | Múltiple | Botones de check (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 9 Q00231 | Alfanumérica | Cuadro de texto multilinea | No | No | | | | | |
| 10 P232 | Múltiple | Botones de check (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 11 Q00232 | Alfanumérica | Cuadro de texto multilinea | No | No | | | | | |
| 12 Q00240 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 13 Q00251 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 14 Q00252 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 15 Q00260 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 16 Q0026CD99 | Alfanumérica | Cuadro de texto | No | No | | | | | |
| 17 Q00270 | Múltiple | Botones de check (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 18 Q0027CD99 | Alfanumérica | Cuadro de texto | No | No | | | | | |
| 19 Q00311 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 20 Q00312 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 21 Q00313 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 22 Q00320 | Categoría | Botones circulares (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 23 Q00360 | Múltiple | Botones de check (Vert.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 24 Q00000 | Categoría | Botones circulares (Horiz.) | Sí | No | Auto | | | | |
| 25 CCAA | Categoría | Lista desplegable | No | | | | | | |
| 26 PROVINCIA | Categoría | Lista desplegable | No | | | | | | |
| 27 MUNICIPIO | Categoría | Lista desplegable | No | | | | | | |

Códigos: Aceptar Cancelar

10.1.2.10 Estilos

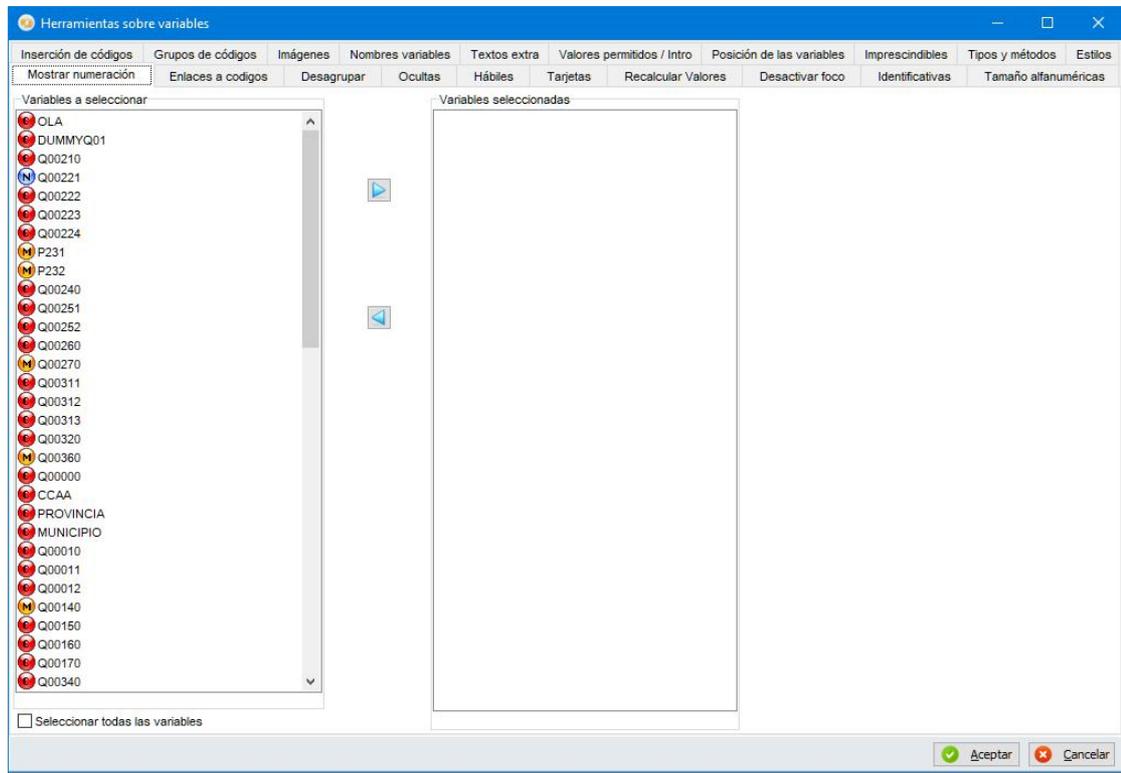
Desde este diálogo definimos el estilo de cada una de los componentes variable así como la posibilidad de alternar los colores de las opciones de selección (no operativo con botones).



| Variable | Estilo | Alternar colores |
|--------------|---------------|------------------|
| 1 DUMMYQ01 | Respuestas_14 | No |
| 2 Q00210 | Respuestas_14 | No |
| 3 Q00221 | Respuestas_14 | Sí |
| 4 Q00222 | Respuestas_14 | No |
| 5 Q00223 | Respuestas_14 | No |
| 6 Q00224 | Respuestas_14 | No |
| 7 P231 | Respuestas_14 | No |
| 8 Q00231 | Respuestas_14 | Sí |
| 9 P232 | Respuestas_14 | No |
| 10 Q00232 | Respuestas_14 | Sí |
| 11 Q00240 | Respuestas_14 | No |
| 12 Q00251 | Respuestas_14 | No |
| 13 Q00252 | Respuestas_14 | No |
| 14 Q00260 | Respuestas_14 | No |
| 15 Q0026CD99 | Respuestas_14 | Sí |
| 16 Q00270 | Respuestas_14 | No |
| 17 Q0027CD99 | Respuestas_14 | Sí |
| 18 Q00311 | Respuestas_14 | No |
| 19 Q00312 | Respuestas_14 | No |
| 20 Q00313 | Respuestas_14 | No |
| 21 Q00320 | Respuestas_14 | No |
| 22 Q00360 | Respuestas_14 | No |
| 23 Q00000 | Respuestas_14 | No |
| 24 CCAA | Respuestas_14 | No |
| 25 Q00010 | Respuestas_14 | No |
| 26 Q00011 | Respuestas_14 | No |
| 27 Q00012 | Respuestas_14 | No |

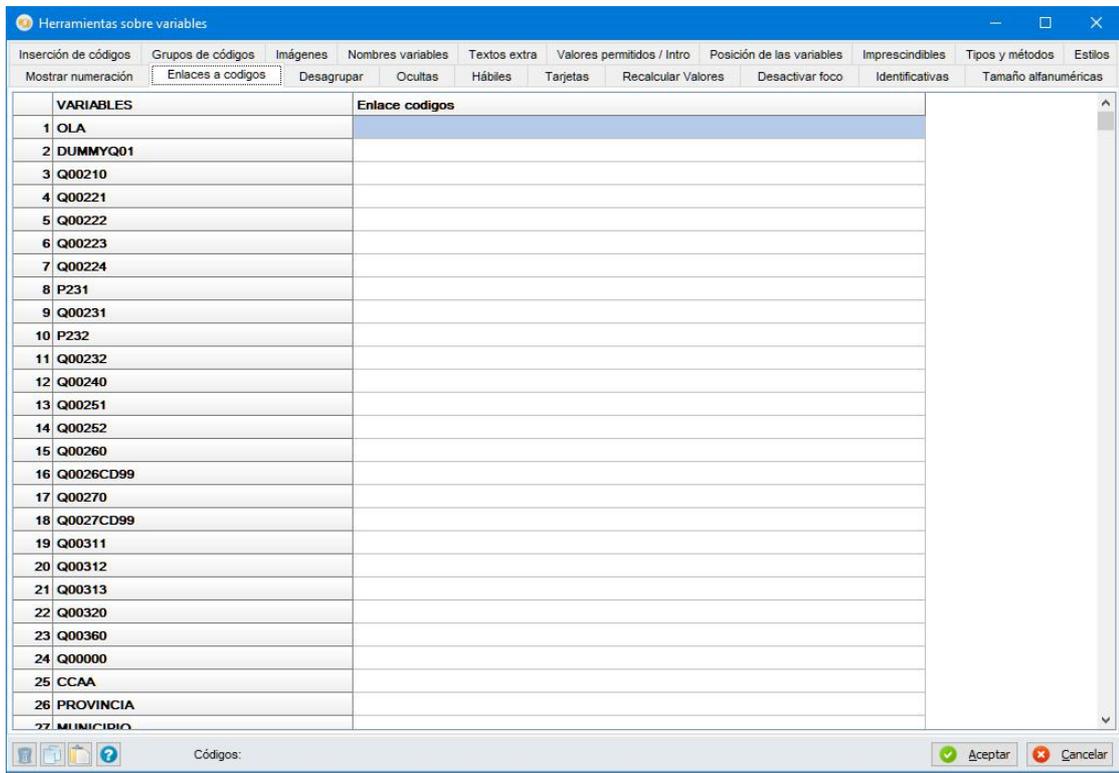
10.1.2.11 Mostrar numeración

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



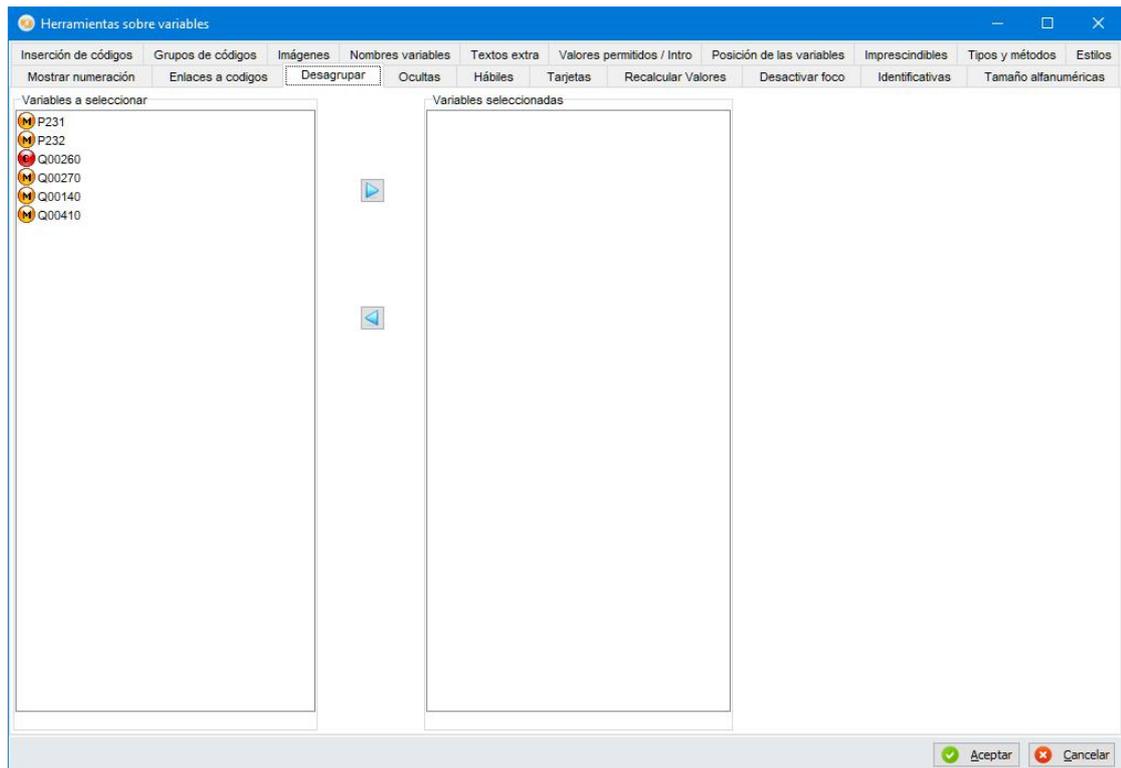
10.1.2.12 Enlaces a códigos

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.



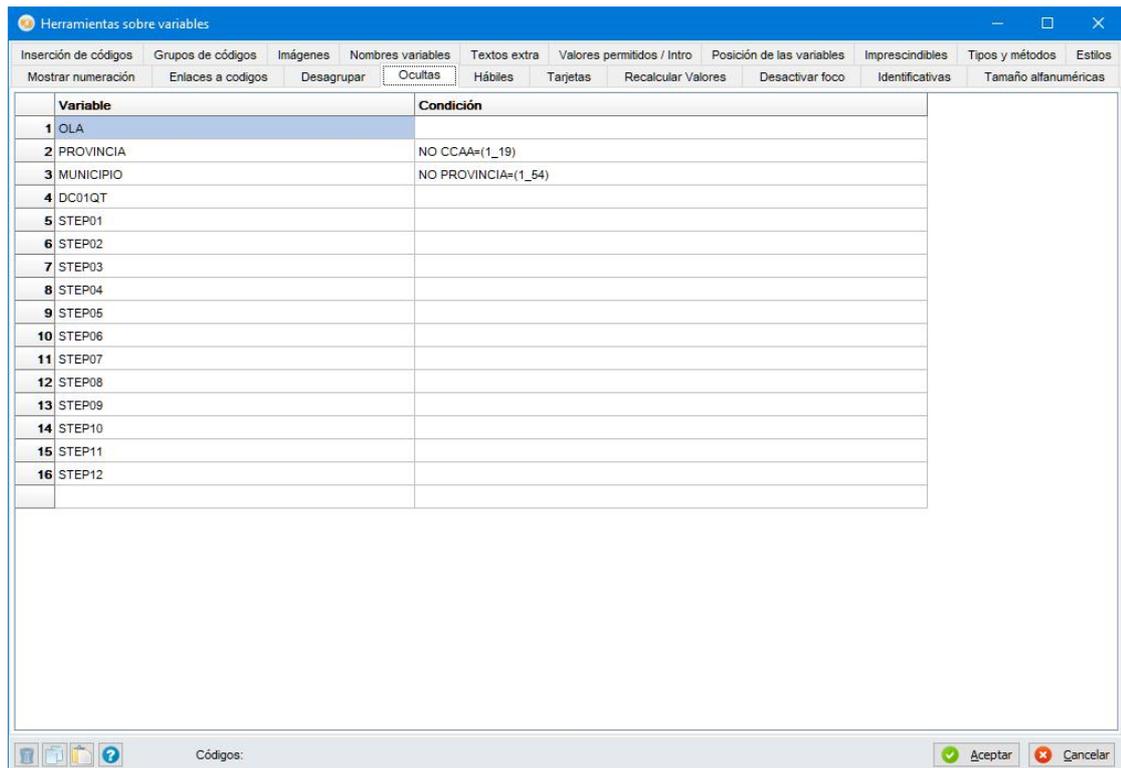
10.1.2.13 Desagrupar

Se muestra un selector con las variables que son semi abiertas y que deseamos desagrupar. Desagrupar significa eliminar el vínculo entre la parte cerrada y el campo abierto que estaba vinculado a un código cerrado.



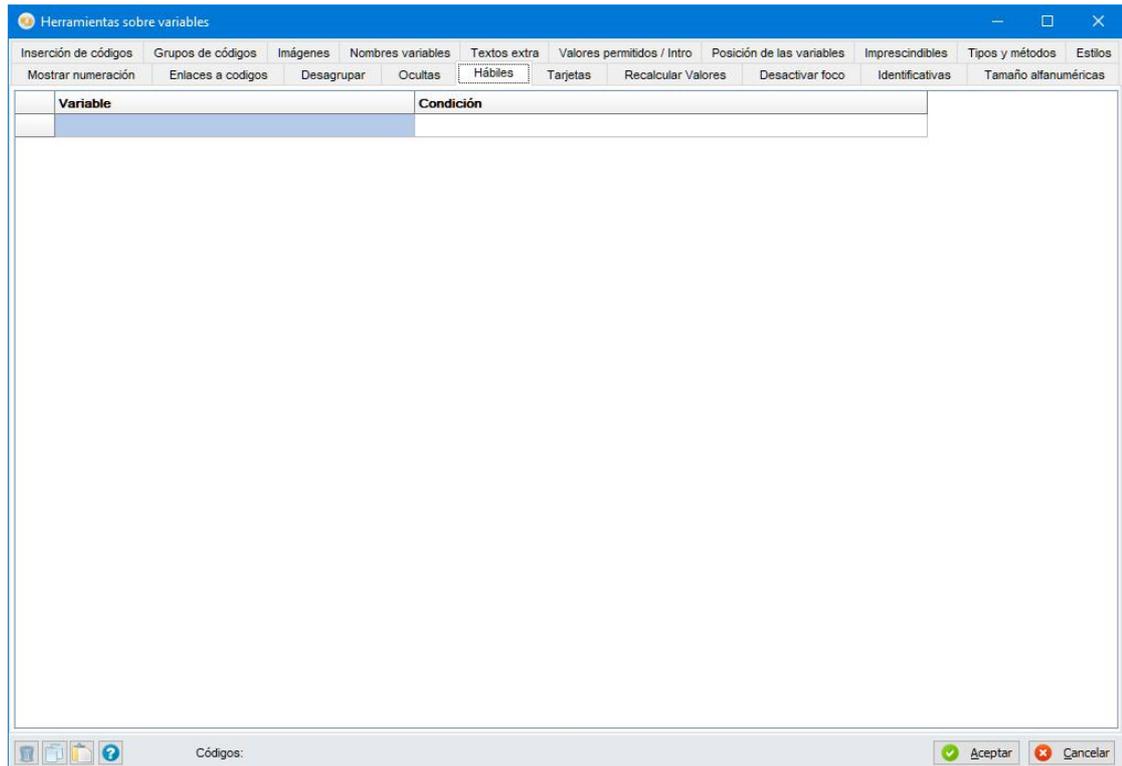
10.1.2.14 Ocultas

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta. Hacemos mención especial en esta herramienta a que solo deben figurar aquellas variables que se desea ocultar totalmente (obviar la condición) o parcialmente si se cumple una condición determinada.



10.1.2.15 Hábiles

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta. Del mismo modo que en las variables ocultas, hacemos mención especial en esta herramienta a que solo deben figurar aquellas variables que se desea deshabilitar totalmente (obviar la condición) o parcialmente si se cumple una condición determinada.



10.1.2.16 Tarjetas



Esta opción solo es funcional en modo CAPI (Gandia MobiNet).

Opción que gestiona en qué campos del flujo se muestra el botón de **Ver tarjeta** durante la entrevista. Los códigos de la variable que no deben ser mostrados en la tarjeta son definidos en los códigos de la variable. Se puede facilitar un ancho y alto de la tarjeta en la pantalla.

Herramientas sobre variables

Inserción de códigos Grupos de códigos Imágenes Nombres variables Textos extra Valores permitidos / Intro Posición de las variables Imprescindibles Tipos y métodos Estilos

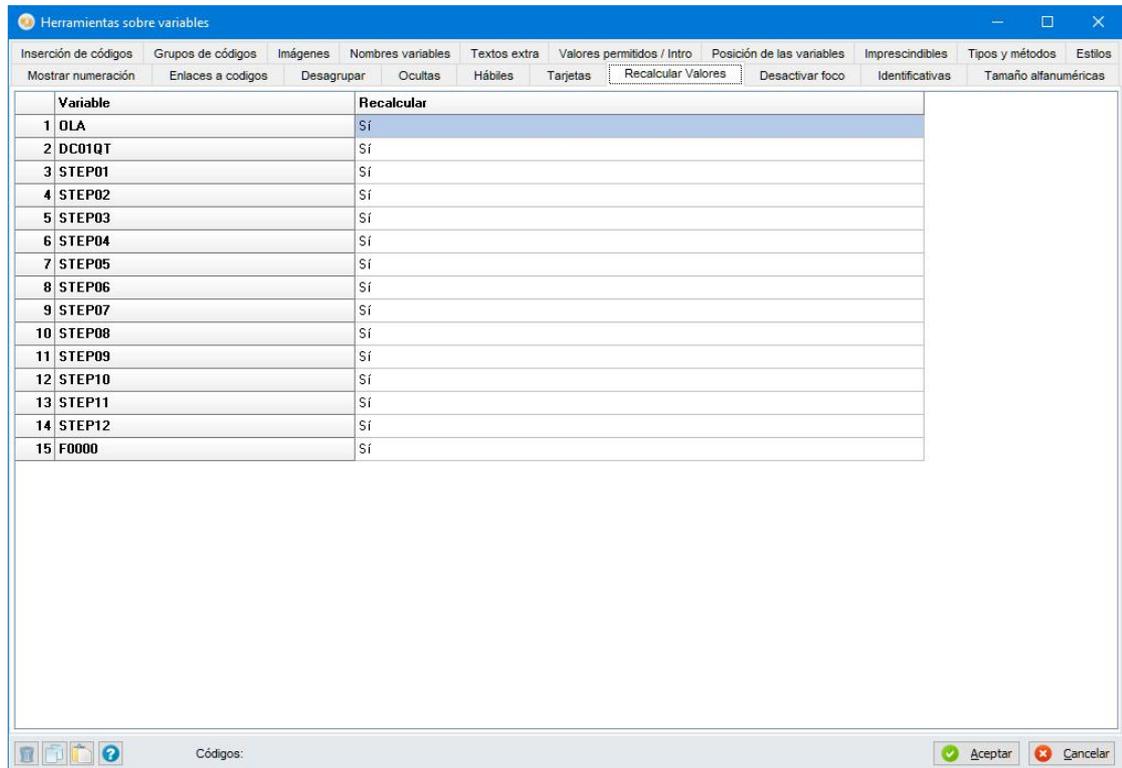
Mostrar numeración Enlaces a códigos Desagrupar Ocultas Hábles **Tarjetas** Recalcular Valores Desactivar foco Identificativas Tamaño alfanuméricas

| | VARIABLES | Visible | Ancho % | Alto % |
|----|-----------|---------|---------|--------|
| 1 | OLA | No | | |
| 2 | DUMMYQ01 | No | | |
| 3 | Q00110 | No | | |
| 4 | Q00120 | No | | |
| 5 | Q00130 | No | | |
| 6 | Q00210 | No | | |
| 7 | Q00221 | No | | |
| 8 | Q00222 | No | | |
| 9 | Q00223 | No | | |
| 10 | Q00224 | No | | |
| 11 | P231 | No | | |
| 12 | Q00231 | No | | |
| 13 | P232 | No | | |
| 14 | Q00232 | No | | |
| 15 | Q00240 | No | | |
| 16 | Q00251 | No | | |
| 17 | Q00252 | No | | |
| 18 | Q00260 | No | | |
| 19 | Q0026CD99 | No | | |
| 20 | Q00270 | No | | |
| 21 | Q0027CD99 | No | | |
| 22 | Q00311 | No | | |
| 23 | Q00312 | No | | |
| 24 | Q00313 | No | | |
| 25 | Q00320 | No | | |
| 26 | Q00350 | No | | |
| 27 | Q00360 | No | | |

Códigos:

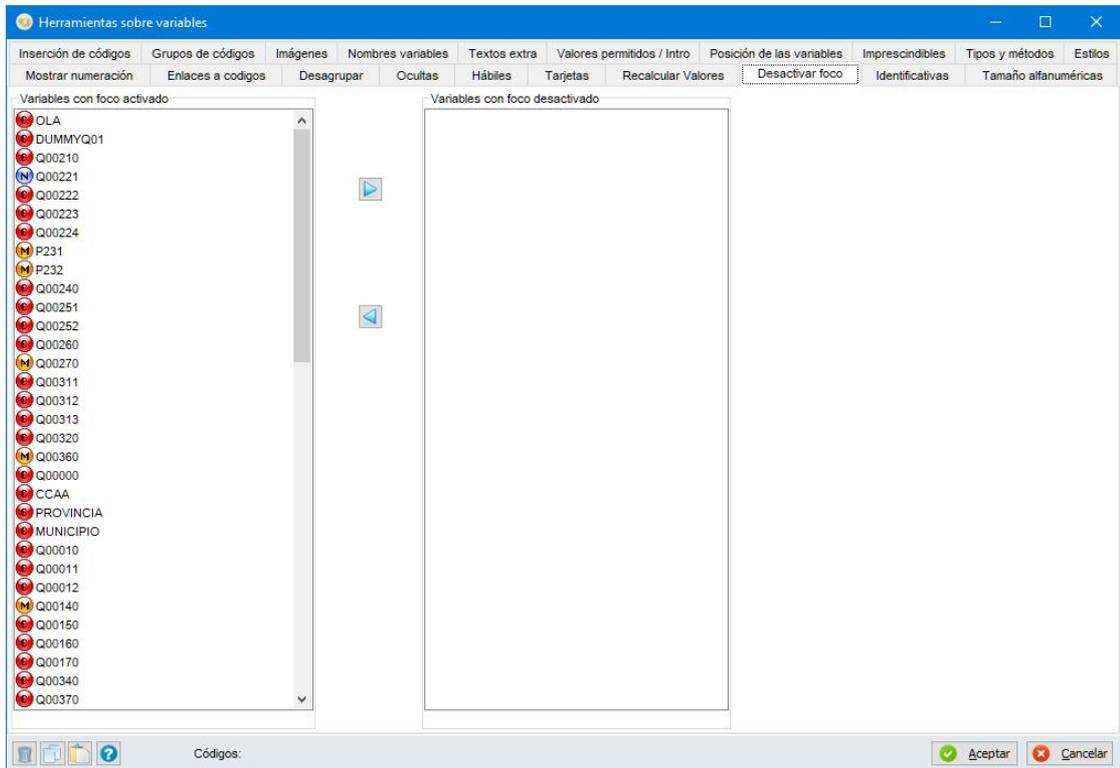
10.1.2.17 Recalcular valores

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



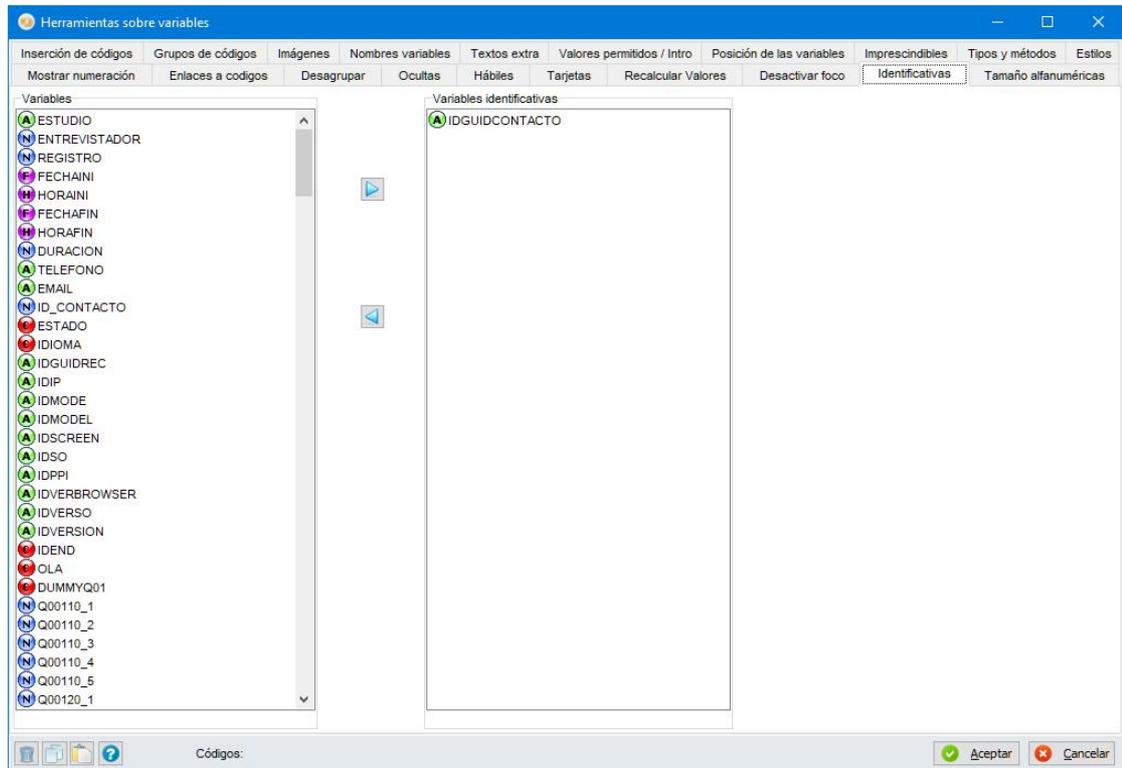
10.1.2.18 Desactivar foco

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



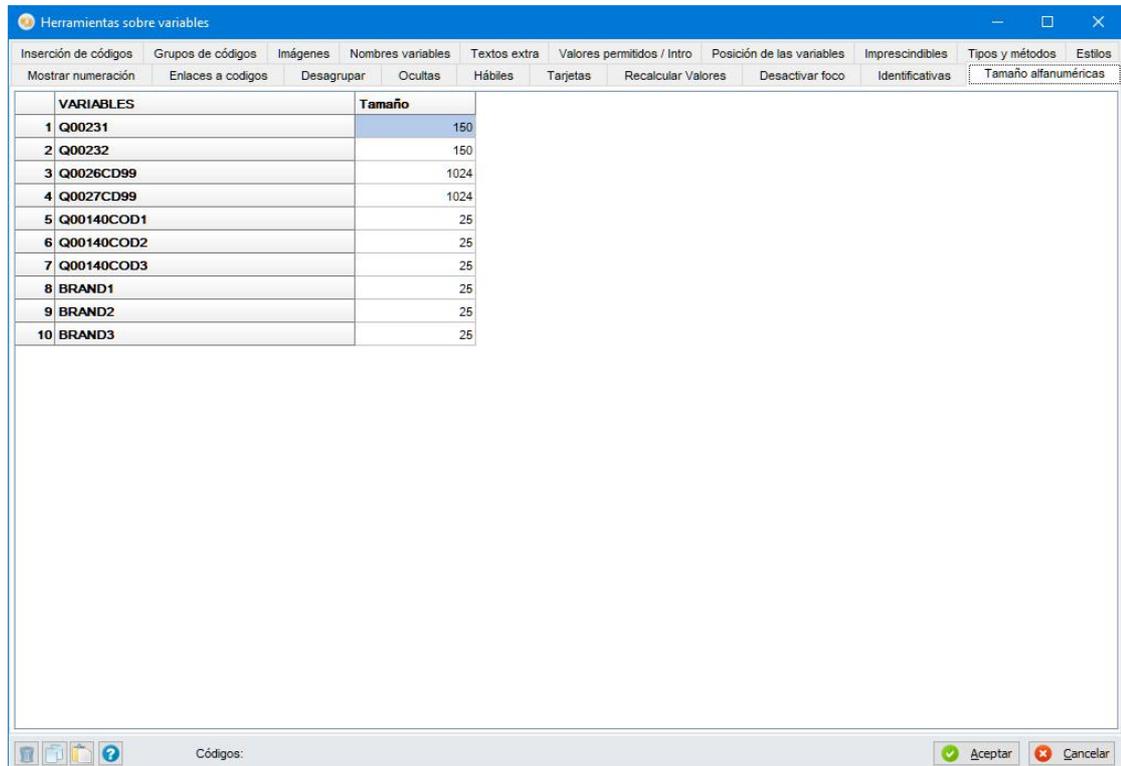
10.1.2.19 Identificativas

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



10.1.2.20 Tamaño alfanuméricas

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



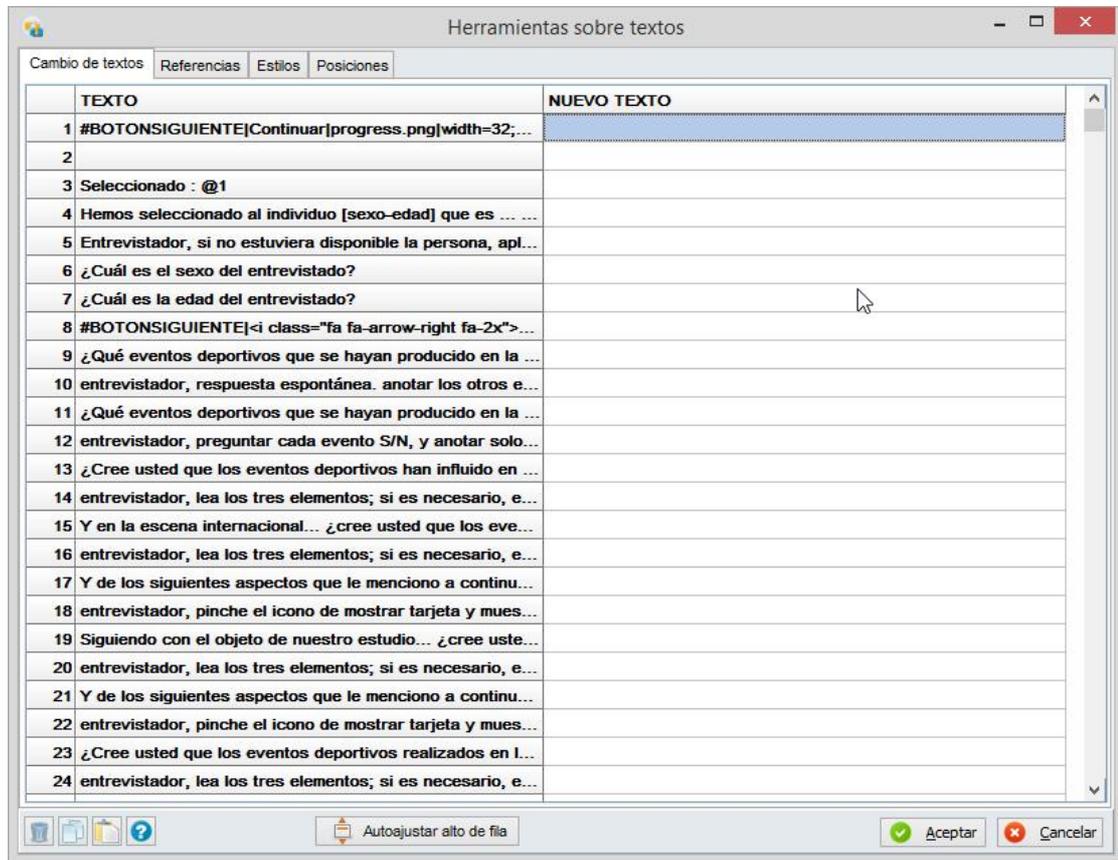
10.1.3 Textos

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](#)

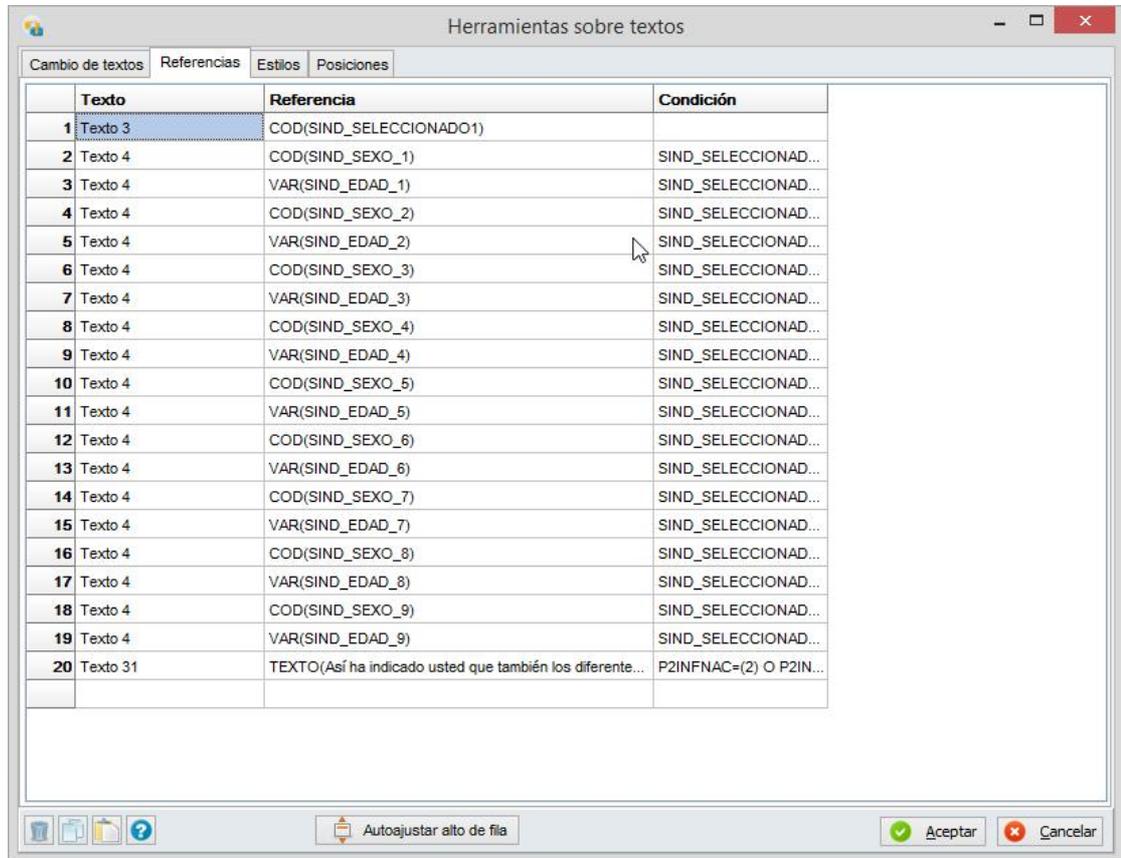
10.1.3.1 Texto

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta. Aquellos textos en los que no se escriba nada, permanecerán invariables con el texto actual.



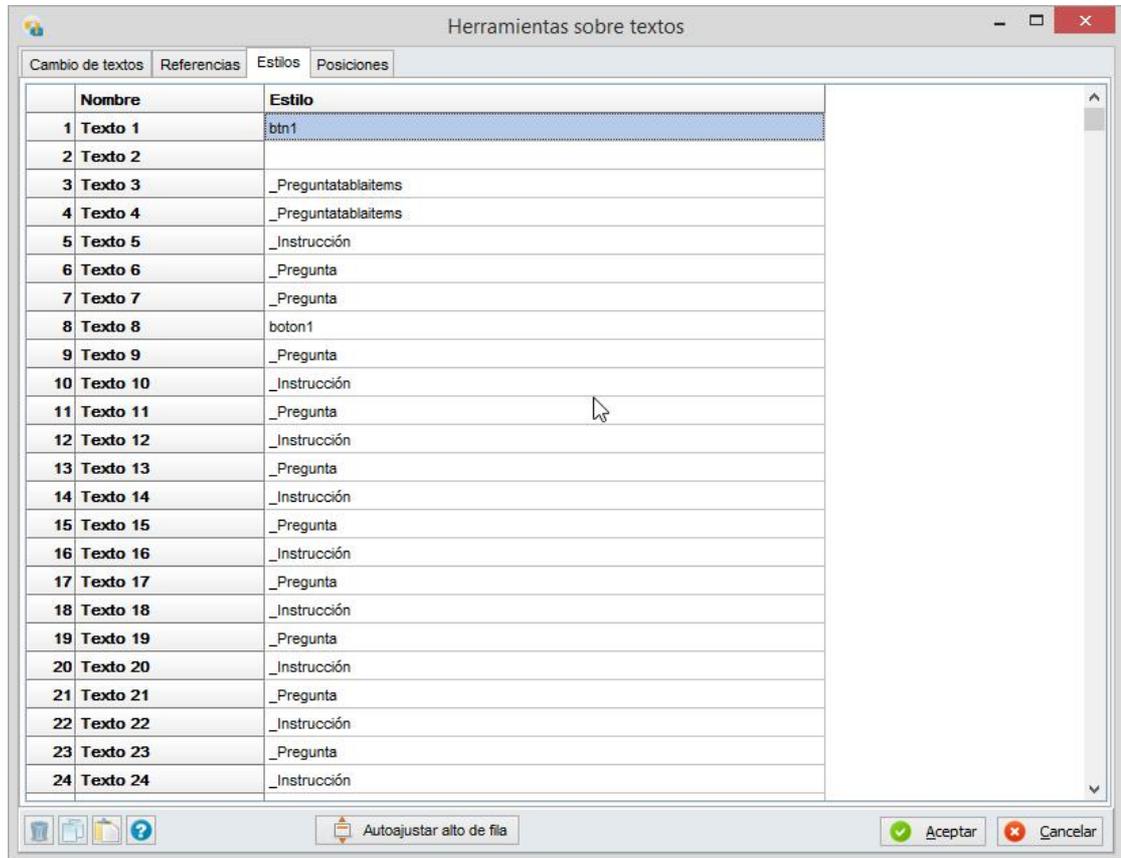
10.1.3.2 Referencias

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



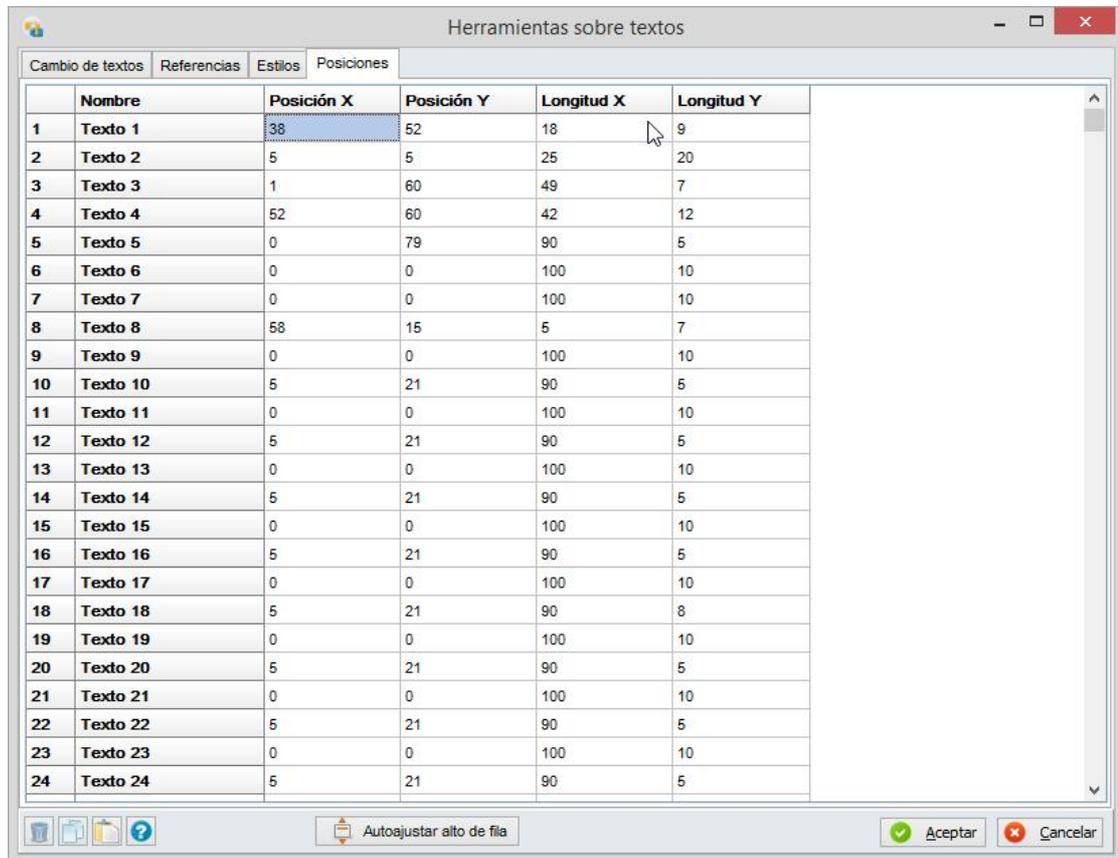
10.1.3.3 Estilos

Opción que permite gestionar el elemento indicado de forma conjunta.



10.1.3.4 Posiciones

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 | 38 | 52 | 18 | 9 |
| 2 | Texto 2 | 5 | 5 | 25 | 20 |
| 3 | Texto 3 | 1 | 60 | 49 | 7 |
| 4 | Texto 4 | 52 | 60 | 42 | 12 |
| 5 | Texto 5 | 0 | 79 | 90 | 5 |
| 6 | Texto 6 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 7 | Texto 7 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 8 | Texto 8 | 58 | 15 | 5 | 7 |
| 9 | Texto 9 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 10 | Texto 10 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 11 | Texto 11 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 12 | Texto 12 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 13 | Texto 13 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 14 | Texto 14 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 15 | Texto 15 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 16 | Texto 16 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 17 | Texto 17 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 18 | Texto 18 | 5 | 21 | 90 | 8 |
| 19 | Texto 19 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 20 | Texto 20 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 21 | Texto 21 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 22 | Texto 22 | 5 | 21 | 90 | 5 |
| 23 | Texto 23 | 0 | 0 | 100 | 10 |
| 24 | Texto 24 | 5 | 21 | 90 | 5 |

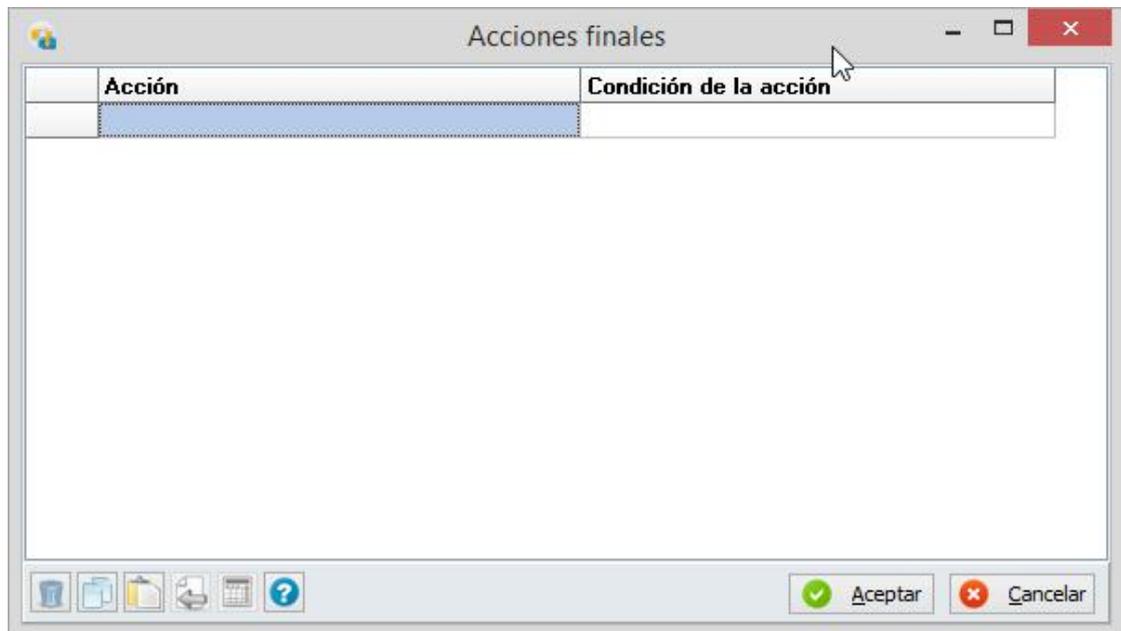
10.1.4 Textos variables

Dentro de este apartado, se ubican los denominados **textos auxiliares** de la variable. Esta herramienta es utilizada para agilizar la asignación de textos auxiliares a las variables. Recordemos que con los textos auxiliares se busca controlar la presencia de los textos en diseños responsivos alrededor de la variable. Así pues, desde este gestor, se pueden añadir tanto textos individuales como se desee, asignado a cada texto su:

- variable en la que se incluye
- posición en la ventana (superior izquierda, centro y derecha; izquierda, derecha; inferior izquierda, centro y derecha)
- estilo a aplicar al texto
- ancho de cada columna (izquierda, centro y derecha)
- alto de cada columna(izquierda, centro y derecha)

10.1.6 Final (sólo online)

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:

Referencias

Lanzar cuestionario Cuestionario:

| Nombre del parámetro | Variable a asignar |
|----------------------|--------------------|
|----------------------|--------------------|

Modificar tabla de base de datos

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

Selección Campo resultado

Valor resultado

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.json" (tablas auxiliares del cuestionario)

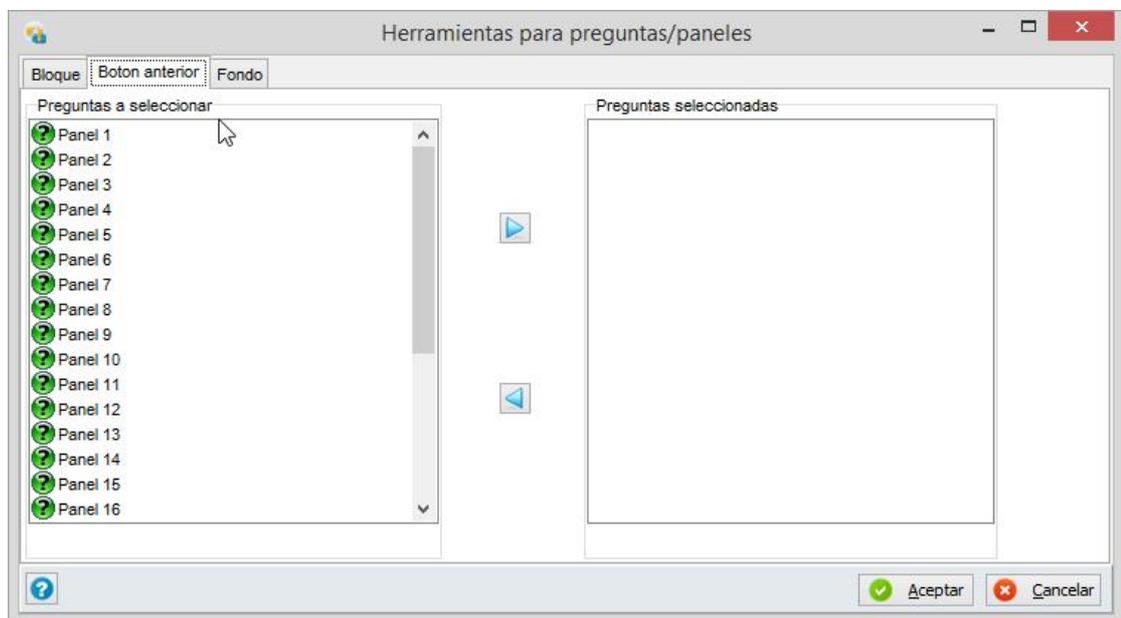
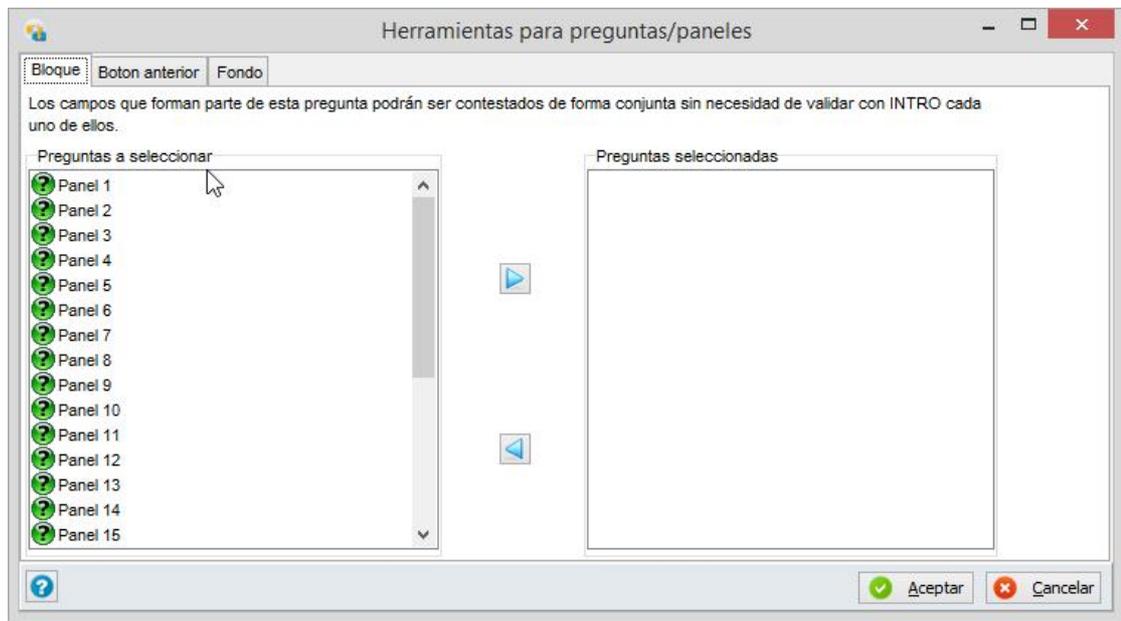
-  posibilidad de lanzar una SQL tras finalizar la entrevista; esta opción se redacta directamente como acción utilizando la fórmula SQL ("sintaxis de la SQL") como se muestra en la imagen siguiente. En este caso se lanza la sintaxis **SQL("update datos_A000_0 set fina1=1 where idguid=#VAR(IDGUID)#")**.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

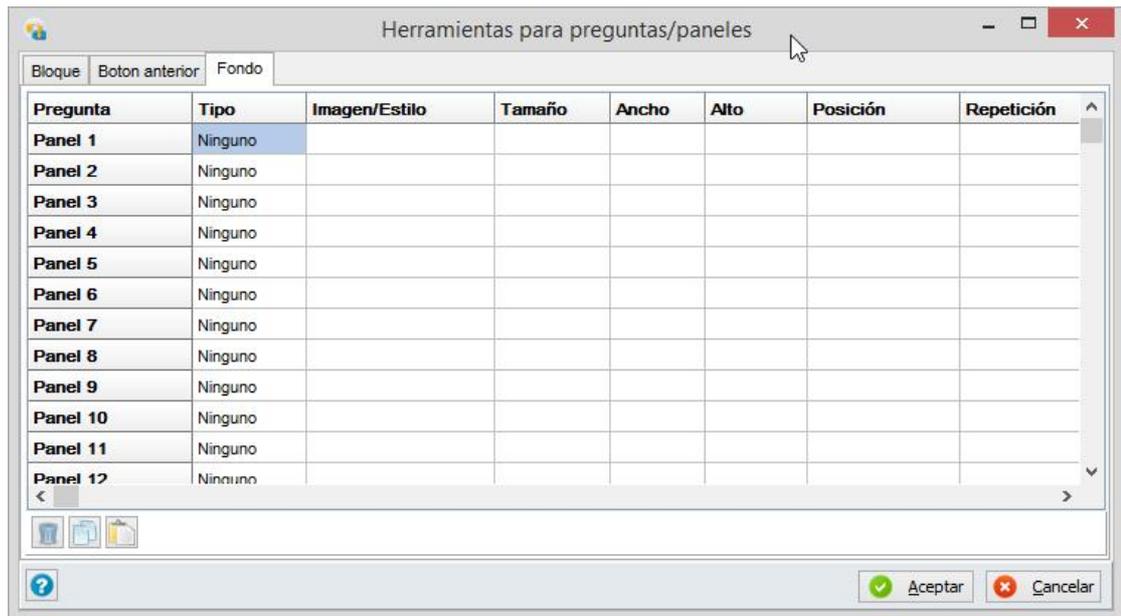
| | Acción | Condición de la acción |
|---|---|------------------------|
| 1 | SQL("update datos_A000_0 set fina1=1 where idg... | ESTADO=(1;5) |
| 2 | SQL("update datos_A000_0 set fina1=2 where idg... | ESTADO=2 |

10.1.7 Preguntas

Conjunto de herramientas que actúan sobre las propiedades de pregunta:

- Pregunta de tipo bloque, donde todos los campos se preguntan de forma conjunta.
- Eliminar el botón de anterior en una determinada pregunta, de forma que ya no se puede ir atrás en la entrevista a partir de esa pregunta.
- Establecer fondos de pregunta diferentes entre preguntas.





10.1.8 Grupos

Herramientas de gestión relacionadas con los grupos de preguntas, listas de grupos y rotaciones de grupos.

10.1.8.1 Grupos, listas y flujos

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 seria esta:

Herramientas sobre grupos de preguntas

Grupos de preguntas Listas de grupos Flujos

| | Nombre | Componente inicial | Componente final | Método de gestión | Nº a realizar | Nº fijas |
|----|-----------|--------------------|------------------|-------------------|---------------|----------|
| 1 | PR | PRLOGOS | PRP91 | Aleatorio | 15 | 15 |
| 2 | RVP | RVPLOGOS | RVPP91 | Aleatorio | 11 | 11 |
| 3 | RV | RVLOGOS | RV91 | Aleatorio | 15 | 15 |
| 4 | VP | VPDUM01 | VPDUM02 | Aleatorio | 2 | 2 |
| 5 | RD | RDP1 | RD | Aleatorio | 61 | 61 |
| 6 | TV | TVP1 | FNLGTV | Aleatorio | 27 | 27 |
| 7 | PREGSPR | PRP1DUM | FINPR | Aleatorio | 466 | 466 |
| 8 | PREGSRVP | RVPDUM00 | FINRVP | Aleatorio | 152 | 152 |
| 9 | PREGSRV | RVCTD | FINRV | Aleatorio | 246 | 246 |
| 10 | PREGSVPCN | VP | FINCN | Aleatorio | 18 | 18 |
| 11 | PREGSRD1 | RDDUM | RDP2_15 | Aleatorio | 16 | 16 |
| 12 | PREGSRD2 | RDFRJDUM | RDP32FRJ9EM10 | Aleatorio | 100 | 100 |
| 13 | PREGSRD3 | RDP3ADUM | FINRD | Aleatorio | 308 | 308 |
| 14 | PREGSTV | TVP1A | FINTV | Aleatorio | 45 | 45 |

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

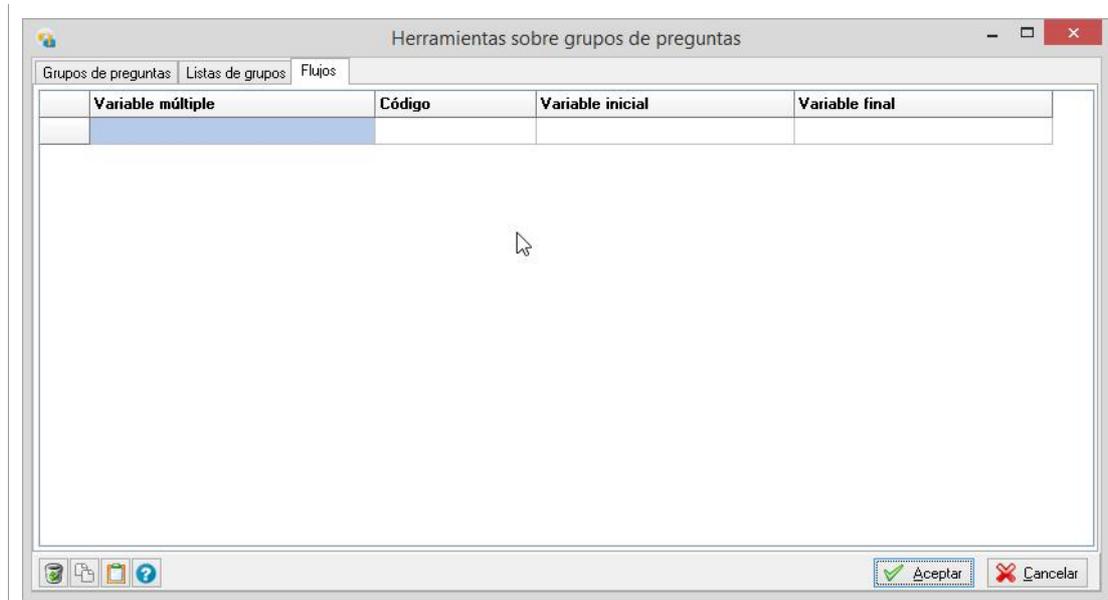
Herramientas sobre grupos de preguntas

Grupos de preguntas Listas de grupos Flujos

| | Nombre | Grupo inicial | Grupo final | Método de gestión | Nº a realizar |
|---|-----------|---------------|-------------|-------------------|---------------|
| 1 | LOGOS | PR | TV | Rotatorio | 6 |
| 2 | PREGUNTAS | PREGSPR | PREGSTV | Rotatorio | 8 |

Aceptar Cancelar

La misma situación, se daría en los flujos especiales, definiendo cada flujo a partir de la variable de tipo múltiple que la genera, el código y las preguntas de inicio y fin en el orden de cuestionario que componen su flujo.



10.1.8.2 Rotaciones

Para definir las rotaciones tanto de preguntas dentro del grupo, como de grupos dentro de una lista, utilizaremos la siguiente tabla:

| | Grupo de preguntas | Rotación | Porcentaje de e... | Variable | Valor |
|---|--------------------|--|--------------------|--------------|-------|
| 1 | PREGSRD2 | 1;2;3;4;5;6;7;8;9;10;11;12;13;14;15;16;17;18;19;2... | 10 | ROTPREGUNTAS | 1 |
| 2 | PREGSRD2 | 1;13;14;15;16;17;18;19;20;21;22;23;24;25;26;27;2... | 11 | ROTPREGUNTAS | 2 |
| 3 | PREGSRD2 | 1;24;25;26;27;28;29;30;31;32;33;34;35;36;37;38;3... | 11 | ROTPREGUNTAS | 3 |
| 4 | PREGSRD2 | 1;35;36;37;38;39;40;41;42;43;44;45;46;47;48;49;5... | 12 | ROTPREGUNTAS | 4 |
| 5 | PREGSRD2 | 1;46;47;48;49;50;51;52;53;54;55;56;57;58;59;60;6... | 12 | ROTPREGUNTAS | 5 |
| 6 | PREGSRD2 | 1;57;58;59;60;61;62;63;64;65;66;67;68;69;70;71;7... | 12 | ROTPREGUNTAS | 6 |
| 7 | PREGSRD2 | 1;68;69;70;71;72;73;74;75;76;77;78;79;80;81;82;8... | 11 | ROTPREGUNTAS | 7 |
| 8 | PREGSRD2 | 1;79;80;81;82;83;84;85;86;87;88;89;90;91;92;93;9... | 11 | ROTPREGUNTAS | 8 |
| 9 | PREGSRD2 | 1;90;91;92;93;94;95;96;97;98;99;100;2;3;4;5;6;7;8... | 10 | ROTPREGUNTAS | 9 |

En cada grupo de preguntas indicamos el orden que deben seguir las preguntas dentro del grupo. El orden viene definido por el lugar que ocupa la pregunta en el grupo (1 hasta n). Del mismo modo sucede con las listas como veremos después.

Las columnas porcentaje, variable y valor indican lo siguiente:

- Porcentaje, en números relativos peso que tendrá el número de entrevistas con esa rotación al final de la muestra del entrevistador. El peso se calcula nuevamente al inicio de la entrevista. Alternativamente a un valor porcentual, podemos dirigir a que se utilice una rotación si se cumple una condición sobre el cuestionario. Esto se puede ver en la siguiente imagen sobre las rotaciones entre listas de grupos. Una de ellas se aplica en porcentaje y la segunda se aplica con una condición sobre el cuestionario.
- Variable, nombre de la variable donde se guardará el valor (columna siguiente) de rotación que se ha aplicado en una entrevista.
- Valor, valor que se guarda en la entrevista en la variable (columna anterior).

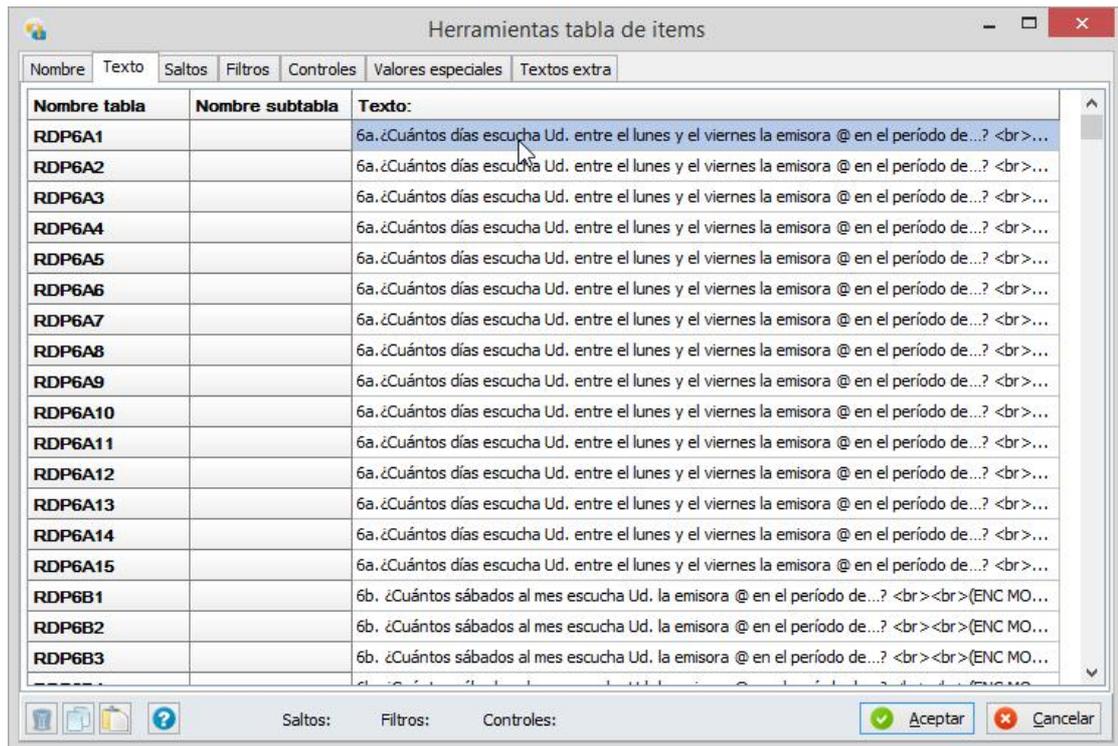
| | Lista de grupos de pregun... | Rotación | Porcentaje de e... | Variable | Valor |
|---|------------------------------|-----------------|--------------------|----------|-------|
| 1 | LOGOS | 1:2:3:4:5:6 | 33 | ROTLOGOS | 1 |
| 2 | LOGOS | 3:5:4:1:2:6 | 33 | ROTLOGOS | 2 |
| 3 | LOGOS | 5:4:1:2:3:6 | 34 | ROTLOGOS | 3 |
| 4 | PREGUNTAS | 1:2:3:4:5:6:7:8 | ROTLOGOS=1 | | |
| 5 | PREGUNTAS | 3:5:6:7:4:1:2:8 | ROTLOGOS=2 | | |
| 6 | PREGUNTAS | 5:6:7:4:1:2:3:8 | ROTLOGOS=3 | | |

10.1.9 Tablas de ítems

Conjunto de herramientas que gestionan los aspectos esenciales de las tablas de ítems.

Existen herramientas para gestionar:

- Nombres de las tablas
- Textos que contienen
- Saltos de las tablas
- Filtros de las tablas
- Controles de las tablas.
- Valores especiales

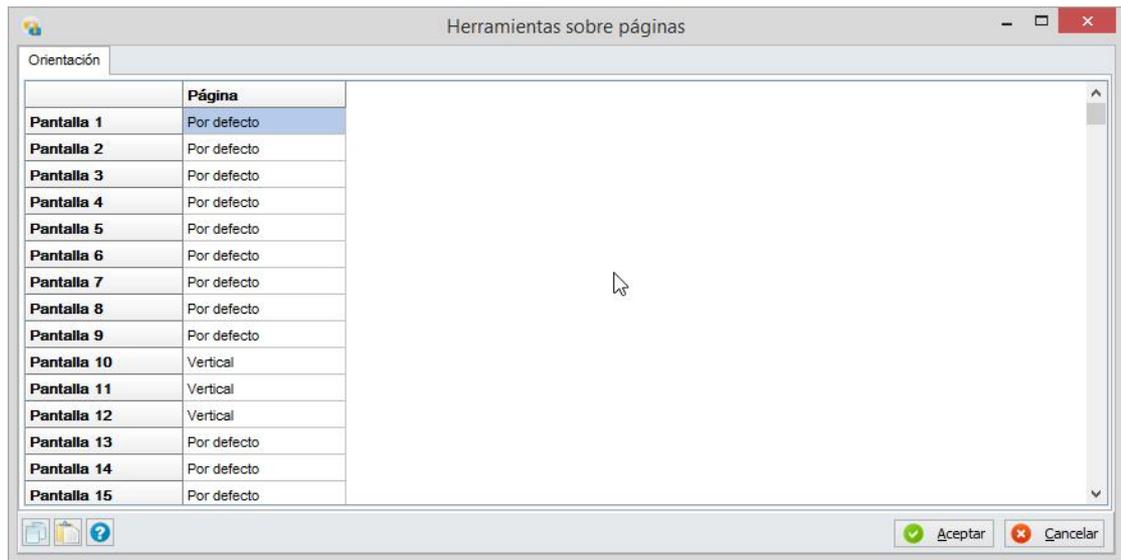


10.1.10 Páginas

Herramienta que permite definir si la página se mostrará con una orientación determinada en el dispositivo. Las opciones son:

- Por defecto, que mostrará la página tal como se encuentre el dispositivo (horizontal o vertical)
- Horizontal, mostrará la página siempre en horizontal, independientemente de como se esté mostrando el cuestionario.
- Vertical, mostrará la página siempre en vertical, independientemente de como se esté mostrando el cuestionario.

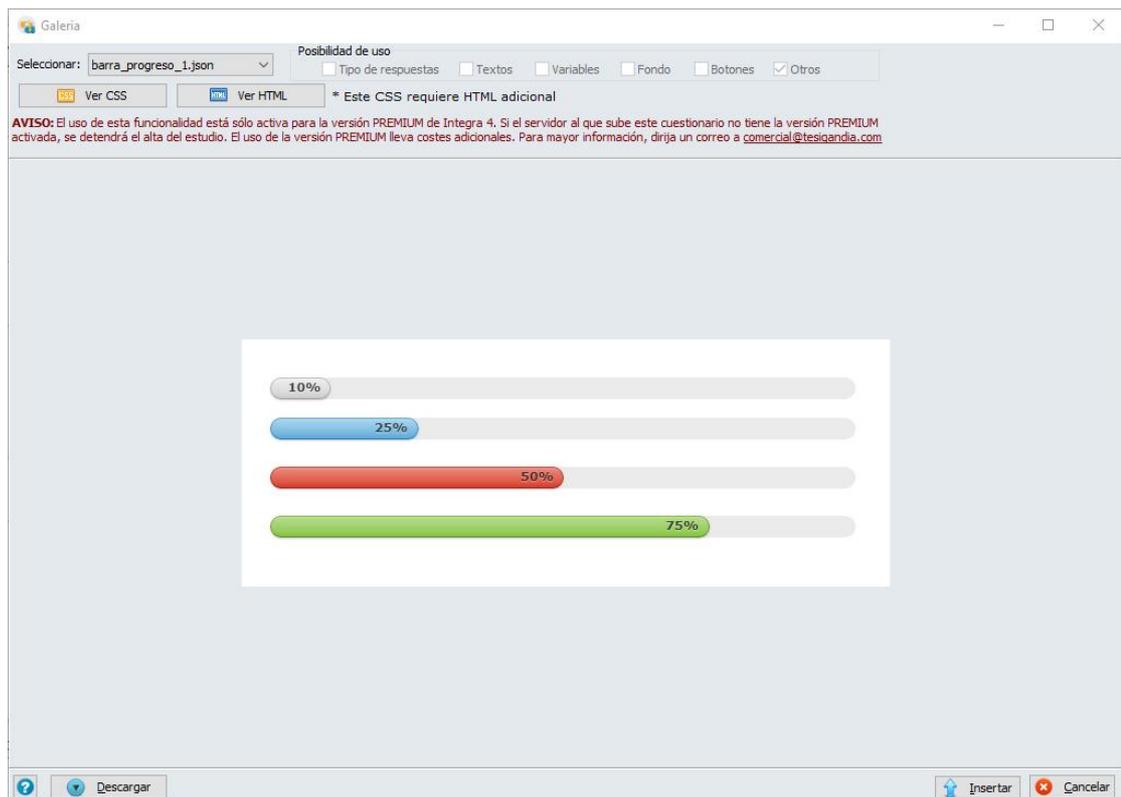
Esta opción es independiente de las opciones que para el estudio Gandia MobiNet se hayan establecido en Gandia Integra, teniendo por tanto un rango superior o aquellas.



10.1.11 Galería CSS

Muestra el conjunto de elementos CSS y HTML (en algunos casos) necesarios para poder introducir de forma estándar en el cuestionario. Esta galería irá siendo alimentada por el departamento de desarrollo de TESI. Ello no excluye que cualquier efecto CSS y/o HTML5 pueda ser incorporado a un cuestionario. En el ejemplo mostramos algunas formas de barra de progreso utilizables en sustitución de la estándar.

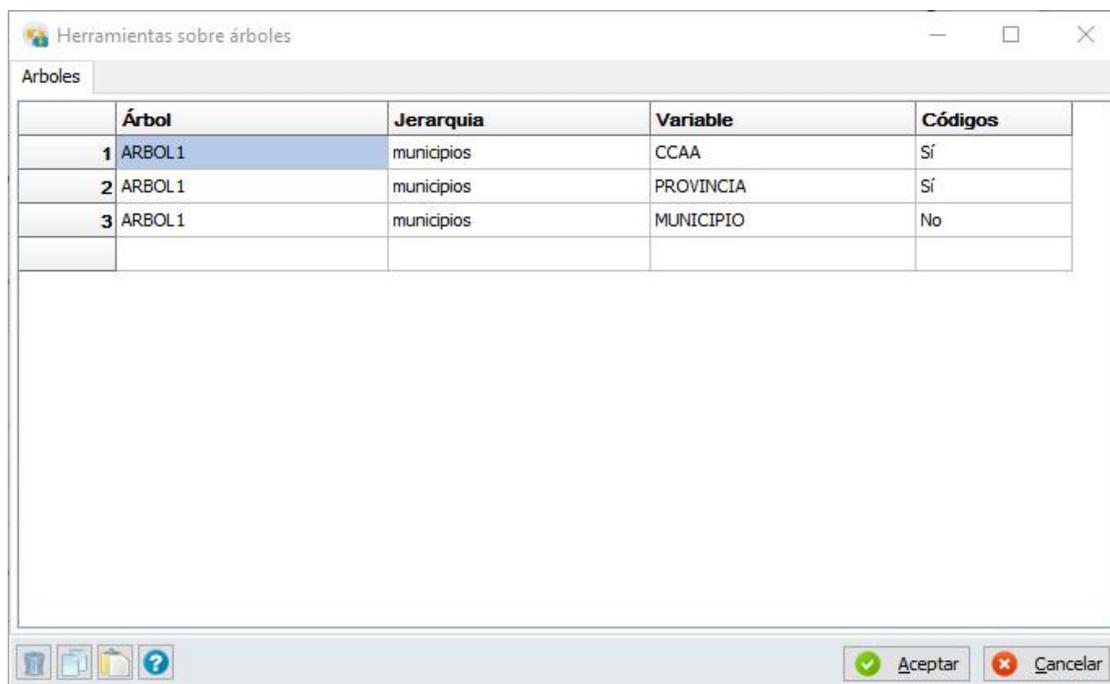
Ver [CSS en propiedades](#) y ver [Externos en propiedades](#) de cuestionario.



Cualquier elemento de la galería podrá ser incorporado al cuestionario. Desde la parte inferior, se puede **descargar** la galería para disponer de las últimas actualizaciones. Del mismo modo, para insertar en nuestro cuestionario, usar el botón de **Insertar**.

10.1.12 Árboles

Esta herramienta se utiliza para agilizar la creación de árboles jerárquicos. Debe ser utilizada obligatoriamente cuando los árboles se usan conjuntamente con los macros.



Al igual que con otras herramientas, se agiliza el proceso de creación conjunta de los árboles. Puede utilizarse el copiar y pegar como en el resto de herramientas.

10.2 Componentes

Menú que agrupa las entradas de página y cuestionario.

10.2.1 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.

¿Qué eventos deportivos que se hayan producido en la ciudad de Valencia recuerda usted en los últimos 10 años?

ENTREVISTADOR, RESPUESTA ESPONTÁNEA. ANOTAR LOS OTROS EN LAS CASILLAS ADECUADAS, SOLO UN EVENTO EN CADA CASILLA.

| | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Copa América de Vela | <input type="checkbox"/> Finales Copa de S.M. Rey de Fútbol |
| <input type="checkbox"/> Gran Premio de Fórmula 1 | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Open 500 ATP de Tenis | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Gran Premio de Motociclismo | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Marathon de Valencia | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Capital Europea del Deporte (2011) | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Global Champions Tour de Hípica | <input type="checkbox"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> XII Campeonato Mundial de Atletismo de Pista Cubierta | |

Información componentes página 6

| Línea | Tipo | Nombre | Posición X | Posición Y | Longitud X | Longitud Y | Texto |
|-------|------------|----------|------------|------------|------------|------------|--|
| 1 | —Pregunta— | Panel 6 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 2 | Etiqueta | Texto 9 | 0 | 0 | 100 | 10 | ¿Qué eventos deportivos que se hayan producido en la ciudad de Val... |
| 3 | Etiqueta | Texto 10 | 5 | 21 | 90 | 5 | entrevistador, respuesta espontánea. anotar los otros en las casillas a... |
| 4 | Variable | P1ESP | 5 | 28 | 90 | 68 | Notoriedad espontánea de eventos |
| 5 | Variable | P1COD94 | 50 | 70 | 45 | 20 | P1 - (1) |
| 6 | Variable | P1COD95 | 0 | 75 | 45 | 20 | P1 - (2) |
| 7 | Variable | P1COD96 | 0 | 80 | 45 | 20 | P1 - (3) |
| 8 | Variable | P1COD97 | 0 | 85 | 45 | 20 | P1 - (4) |
| 9 | Variable | P1COD98 | 0 | 90 | 45 | 20 | P1 - (5) |
| 10 | Variable | P1COD99 | 0 | 95 | 45 | 20 | P1 - (6) |

?

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, al igual que autoajustar al tamaño de los textos para ver enunciados completos.

10.2.2 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. Nótese que en la parte inferior de la ventana se pueden elegir aquellos componentes que deseamos ver en la rejilla superior.

| Línea | Página | Tipo | Nombre | Posición X | Posición Y | Longitud X | Longitud Y | Texto |
|-------|----------|----------------|--------------|------------|------------|------------|------------|--|
| 1 | Página 1 | ---Pregunta--- | Panel 1 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 2 | 1 | Variable | ID_RUTA | 30 | 35 | 40 | 30 | Identificador de ruta |
| 3 | 1 | Variable | GPSLATITUD | 30 | 35 | 40 | 30 | Latitud |
| 4 | 1 | Variable | GPSLONGITUD | 30 | 35 | 40 | 30 | Longitud |
| 5 | 1 | Variable | GPSDIRECCION | 30 | 35 | 40 | 30 | Dirección |
| 6 | 1 | Variable | IDDEVICE | 30 | 35 | 40 | 30 | Dispositivo |
| 7 | 1 | Variable | IDMODEL | 30 | 35 | 40 | 30 | Modelo |
| 8 | 1 | Variable | IDSO | 30 | 35 | 40 | 30 | Sistema Operativo |
| 9 | 1 | Variable | IDVERSO | 30 | 35 | 40 | 30 | Versión del SO |
| 10 | 1 | Variable | IDBROWSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Navegador |
| 11 | 1 | Variable | IDVERBROWSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Versión del navegador |
| 12 | 1 | Variable | IDSCREEN | 30 | 35 | 40 | 30 | Pixels pantalla |
| 13 | 1 | Variable | IDSCREENPPI | 30 | 35 | 40 | 30 | Pixels por pulgada |
| 14 | 1 | Variable | IDUSER | 30 | 35 | 40 | 30 | Usuario |
| 15 | 1 | Variable | INICIO | 41 | 41 | 19 | 9 | |
| 16 | Página 2 | ---Pregunta--- | Panel 2 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 17 | Página 3 | ---Pregunta--- | Panel 3 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 18 | Página 4 | ---Pregunta--- | Panel 4 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 19 | 4 | Etiqueta | Texto 3 | 0 | 0 | 100 | 10 | ¿Cuál es el sexo del entrevistado? |
| 20 | 4 | Variable | SEXO | 30 | 30 | 40 | 9 | Sexo del entrevistado |
| 21 | Página 5 | ---Pregunta--- | Panel 5 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 22 | 5 | Etiqueta | Texto 4 | 0 | 0 | 100 | 10 | ¿Cuál es la edad del entrevistado? |
| 23 | 5 | Variable | EDADEXACTA | 37 | 17 | 20 | 4 | Edad exacta del entrevistado |
| 24 | 5 | Variable | EDAD | 30 | 50 | 90 | 20 | Edad del entrevistado (cuota) |
| 25 | 5 | Etiqueta | Texto 5 | 58 | 15 | 5 | 7 | #BOTONSIGUIENTE <i class="fa fa-arrow-right fa-2x"></i> noimagen# |
| 26 | Página 6 | ---Pregunta--- | Panel 6 | 0 | 0 | 100 | 100 | |
| 27 | 6 | Etiqueta | Texto 6 | 0 | 0 | 100 | 10 | ¿Qué eventos deportivos que se hayan producido en la ciudad de Valencia recuerda usted en los últimos 10 años? |
| 28 | 6 | Etiqueta | Texto 7 | 5 | 21 | 90 | 5 | entrevistador, respuesta espontánea. anotar los otros en las |

Intervalo de páginas ✕

Página inicial:

Página final:

Aceptar
 Cancelar

10.3 Sobre el cuestionario

Opciones generales que nos permite comprobar la estructura general del cuestionario, renombrar los componentes y/o ordenar los campos.

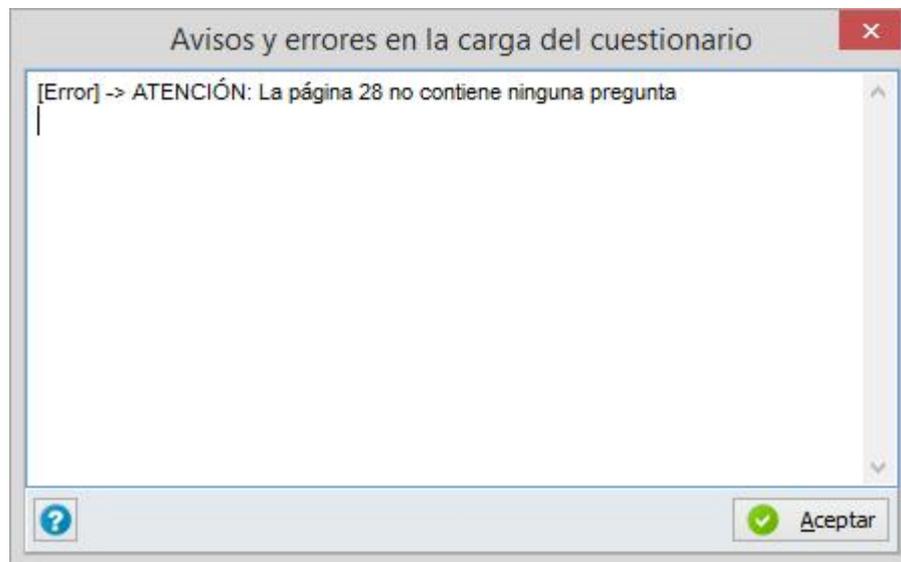
10.3.1 Comprobar coherencias

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 modificar. 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.



10.3.2 Renombrar componentes

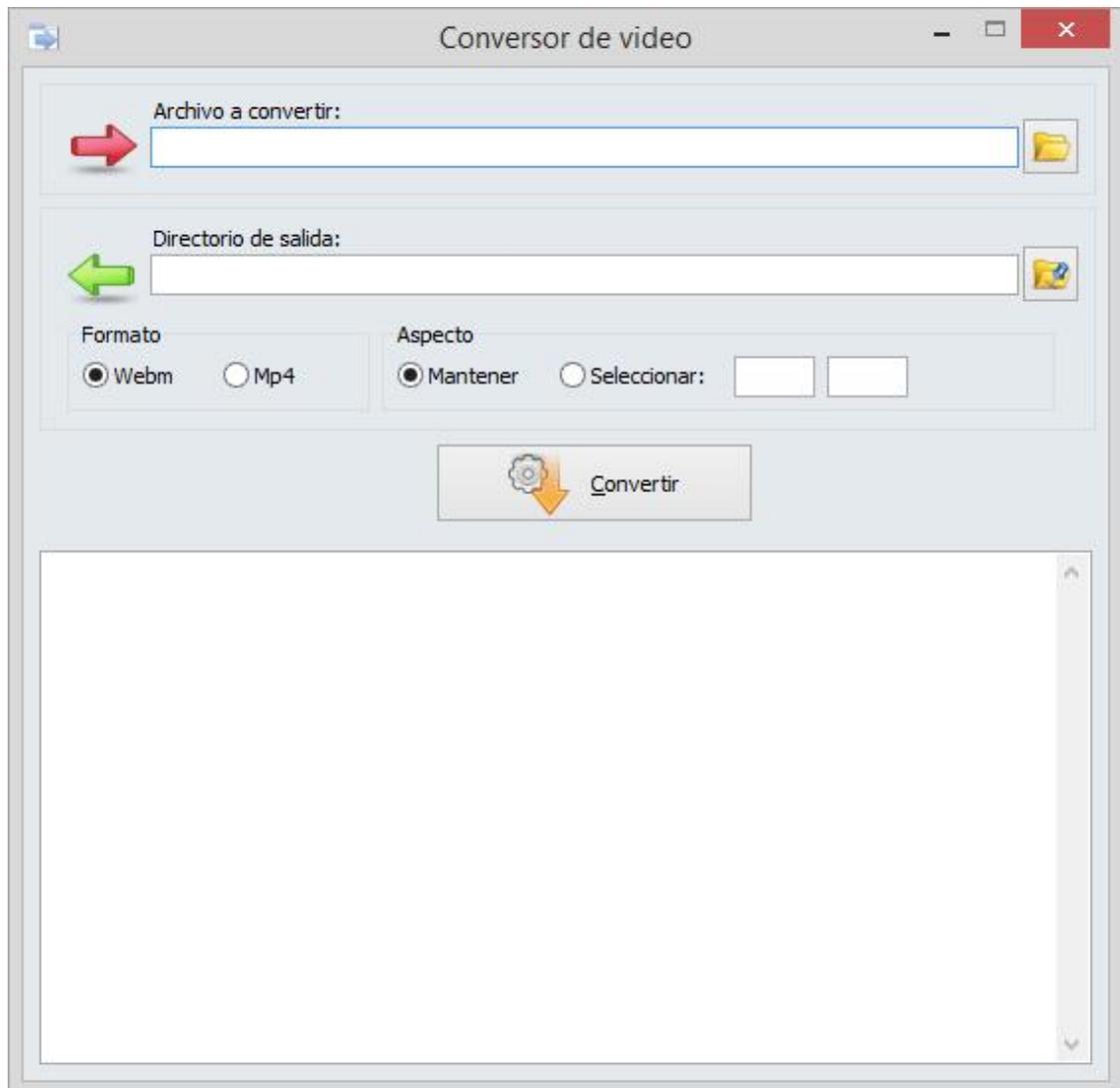
Utilidad que permite renombrar sin repeticiones los componentes de un cuestionario. Afecta a pantallas, paneles (preguntas) textos y elementos multimedia. No afecta a los nombres de campo.

10.3.3 Ordenar campos

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.

10.4 Convertir

Este diálogo llama a una aplicación desarrollada (puede ejecutarse de modo externo en la carpeta del programa) para convertir los elementos multimedia de video a los formatos necesarios para HTML 5.



Los procesos de conversión pueden durar varios minutos, dependiendo de la duración del archivo a convertir y de la calidad del mismo. los formatos Webm y MP4 son los formatos estándar para HTML5 y dispositivos móviles, pudiendo modificar también el ratio de aspecto en la conversión. Para convertir un archivo debemos localizarlo en el disco y salvarlo con el nombre que deseemos.

10.5 Conexión

Este conjunto de opciones se presentan como una novedad en Gandia Qüest 4 y permiten al diseñador de cuestionarios poder descargar un cuestionario subido a un servidor de Gandia Integra 4 configurado. Dedicamos una [sección completa](#) a esta operación.

Personalización de textos e idiomas



11 Personalización de textos e idiomas

Bajo este epígrafe incluimos toda la funcionalidad que ofrece Gandia Integra Gandia Qüest para la reproducción del cuestionario en diversos idiomas. A diferencia de las versiones anteriores, se pueden utilizar idiomas en cualquier tabla de caracteres y también se incluyen como textos a traducir del cuestionario todos los mensajes que la aplicación puede en un momento determinado mostrar en pantalla, así como las páginas especiales que antes se localizaban en la aplicación Gandia Integra (en el servidor).

11.1 Gestión de los 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). El texto que aparece en la lista, es el que determinamos en la descripción. Ver [traducción de cuestionario](#) para saber como se editan los diferentes idiomas.

Para añadir un idioma, clic en el primer icono y definir el nombre del mismo y la base de [los textos de la aplicación](#) a utilizar. Estos textos pueden ser traducidos desde el menú de opciones creando un nuevo idioma si fuera necesario. Un idioma puede estar creado y no activo, lo que impediría que se mostrara en la lista de idiomas a seleccionar. Cada idioma podrá ser editado con posterioridad y también eliminado.



El formulario 'Añadir idioma' tiene un título 'Añadir idioma' y un sub-título 'Idioma'. Contiene los siguientes campos:

- Descripción: un campo de texto con el valor 'Italiano'.
- Idioma por defecto: un menú desplegable con el valor 'No'.
- Activo: un menú desplegable con el valor 'Sí'.
- Idioma textos autoadministrados: un menú desplegable con el valor 'Italiano'.

En la parte inferior del formulario hay un icono de ayuda (punto de interrogación) a la izquierda y dos botones: 'Aceptar' (con un icono de checkmark verde) y 'Cancelar' (con un icono de X roja).

11.2 Traducción

Opción que muestra las posibilidades de localización de todos los puntos afectados de un cuestionario y/o estudio. Podemos adaptar tanto las preguntas y respuestas del cuestionario, como los textos de la aplicación, como también las páginas de entrada y salida del estudio.

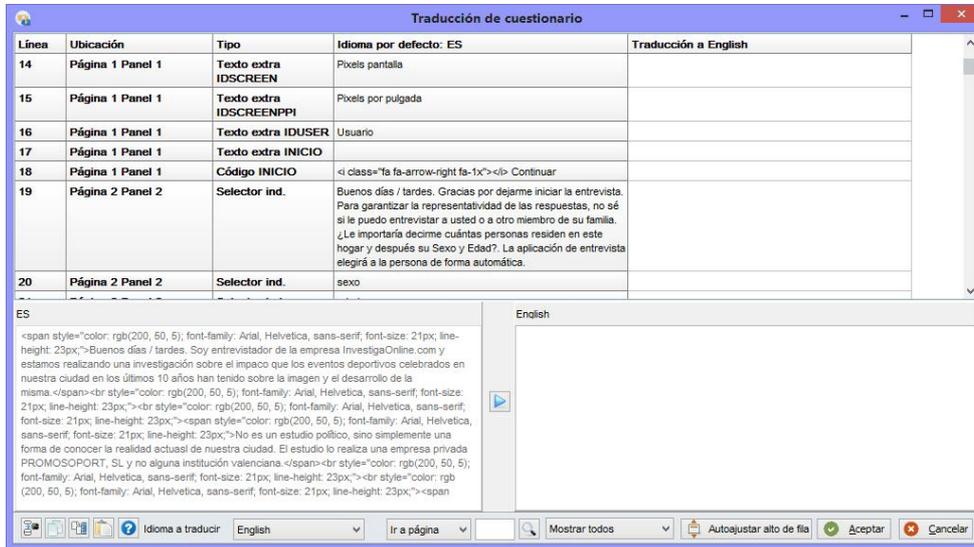
- [Entrevista](#)
- [Textos](#)
- [Páginas](#)
- [Incidencias](#)
- [Observaciones](#)

11.2.1 Entrevista

La traducción de cuestionarios se ha creado pensando en que será un grupo de personas las que trabajen en la individualmente en cada 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:

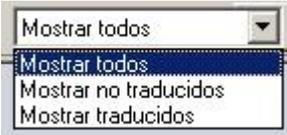


En la ventana aparece a la izquierda el número de línea, la ubicación y el tipo del texto y el texto en sí mismo en el idioma por defecto. A la derecha una columna vacía si el texto no está traducido. En la parte inferior de la ventana dos paneles, el primero de ellos con el texto completo (no una línea) 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 porta papeles 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 porta papeles desde el idioma de origen
- copia la selección actual del idioma origen al idioma destino
- pega el contenido del porta papeles en el idioma de destino

-  ir a página / línea en la traducción

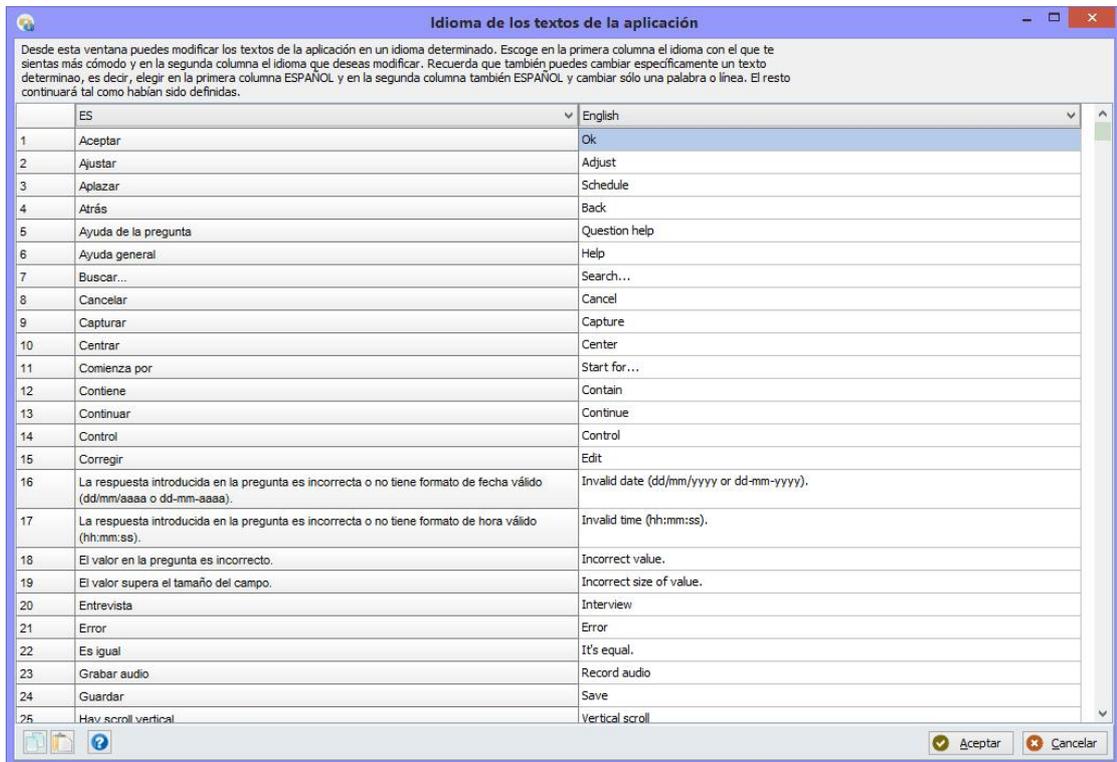
-  muestra las líneas de la selección realizada.

- ALT+Flecha abajo, desciende línea a línea en el idioma destino
- ALT+Flecha arriba, asciende línea a línea en el idioma destino

- ALT+Flecha derecha, asigna texto de idioma origen como texto en idioma destino
- CTRL+Flecha abajo, va a la última línea
- CTRL+Flecha arriba, va a la primera línea
- ALT+AVPAG avanza página
- ALT+REGPAG, retrocede página

11.2.2 Textos de la aplicación

Traducción de los textos por defecto de la aplicación en el idioma seleccionado. Normalmente su uso estará destinado a modificar algún texto que deseamos aparezca en el cuestionario particular redactado con un formato especial. Por ejemplo cambiar el "tú" por "usted" o las formas verbales.



Los textos que en un idioma quedan en blanco, muestra el texto original. Esto es algo que también sucede si en un idioma un texto no ha sido traducido.

11.2.3 Páginas especiales



Este módulo sustituye al módulo de páginas en la configuración del estudio que antes residía en Gandia Integra Online.

Conjunto de páginas que son utilizadas al inicio, final o como salida de una entrevista informando al entrevistado de una situación que se ha producido en su proceso de respuesta. Desde darle las instrucciones iniciales para contestar la entrevista, hasta informarle que no puede continuarla porque la muestra está cerrada o no poder acceder porque hay muchos entrevistados ya contestando y no puede atender el servidor a todos.

A continuación listamos todas las páginas, su cometido y aquellos *tokens* o elementos que se sustituirán por informaciones que van variando entre estudios y/o en el sistema.

Estas páginas especiales deben ser traducidas a los mismos idiomas del cuestionario y para ello se proporciona la posibilidad de reasignar idiomas y/o editar los textos que por defecto entrega la aplicación.

11.2.3.1 Tokens en las páginas

- ANTERIOR, permite volver a la página final del cuestionario para editar datos de la entrevista antes de cerrar la misma.
- BOTONCONTINUAR, permite iniciar la entrevista tra haber introducido el valor que se solicita.
- BOTONIDIOMAS, muestra el selector de idiomas del cuestionario
- CUOTAS, muestra la situación de cuotas actual.
- ELINK, imprime el enlace de la entrevista con el identificador calculado por el sistema en la página de acceso.
- ELINKRWD, , imprime el enlace de la entrevista con el identificador calculado por el sistema en la página de acceso.
- ESTUDIO, imprime la descripción del estudio.
- FINALIZAR, finaliza la entrevista impidiendo el acceso a la misma.
- GUARDAR, aplaza la entrevista permitiendo el acceso a la misma desde el enlace o la URL que se lanzó.
- INICIAR, inicia la entrevista.
- INPUTCONTINUAR, introduce un botón de continuar.
- INPUTEMAIL, solicita un email para continuar.
- INPUTNOMBRE, solicita un nombre par continuar.
- LOGIN, solicita un login para iniciar la entrevista. Este login se valida contra un campo de la tabla auxiliar.
- NUMCLAVE, entrega una cadena alfanumérica que sirve como ID o TICKET para acceder a la entrevista tantas veces como se quiera hasta su finalización.
- PASSWORD, solicita un password para iniciar la entrevista. Este login se valida contra un campo de la tabla auxiliar.
- PRINT, imprime los datos de la entrevista.
- PRINTTOTAL, imprime los datos de la entrevista, incluidos los campos ocultos.
- SEND, envía los datos de la entrevista por e-mail.
- SENDTOTAL, envía los datos de la entrevista por e-mail incluidos los campos ocultos.

11.2.3.2 (1) Página de instrucciones

Página donde se dan las instrucciones generales para contestar un entrevista. Pensemos que hay entrevistados que puede ser la primera vez se enfrentan a esta situación. Se pueden utilizar los *tokens*: INICIAR, CUOTAS, ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CawiNet. Esta página es opcional según configuración del estudio y no debería ser utilizada en administración RWD.

Texto de la página por defecto

Siga las instrucciones siguientes para contestar el cuestionario:

- 1) Utilice los botones con las fechas en la parte inferior de la ventana para avanzar entre las páginas del cuestionario.
- 2) La entrevista no se considerará finalizada hasta que haga clic en el botón siguiente de la última página.

Su enlace para iniciar la entrevista es #INICIAR#.

11.2.3.3 (2) Página de cuota excedida

Página informativa de que la cuota a la que pertenece la entrevista que va a iniciarse, pertenece a una cuota cerrada. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.4 (3) Página de agradecimiento

La página de agradecimiento se muestra a los entrevistados que finalizan la entrevista con éxito y no han sido redirigidos a ninguna otra página del estudio. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha finalizado. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.5 (4) Página de rechazo de la entrevista

Página que se muestra cuando el entrevistado utiliza la opción de anular o rechazar. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha sido cancelada. Esperamos su participación en una nueva ocasión.

11.2.3.6 (5) Página de aplazamiento

Página que se muestra cuando el entrevistado guarda la entrevista. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

Tu entrevista ha sido aplazada. Te esperamos de nuevo para su finalización.

11.2.3.7 (6) Página de ayuda general

Página que se muestra cuando pedimos ayuda general en el cuestionario. Se pueden utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet y Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

Siga las instrucciones siguientes para contestar el cuestionario:

- 1) Utilice los botones con las fechas en la parte inferior de la ventana para avanzar entre las páginas del cuestionario.
- 2) La entrevista no se considerará finalizada hasta que haga clic en el botón siguiente de la última página.

11.2.3.8 (7) Página ante problemas de identificación

Página a la que se dirige el entrevistado cuando existe algún tipo de problema con su identificador único. Puede no ser válido, estar ya utilizado o haberse pasado su entrevista al canal telefónico. Se pueden utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

Tu cuenta está bloqueada en el estudio. Intenta de nuevo en unos minutos. Si el problema persiste, ponte en contacto con los responsables del estudio.

11.2.3.9 (8) Página de problemas de concurrencia

Página a la que se dirige el entrevistado cuando el servidor ha alcanzado el número de conexiones concurrentes de tipo auto administrado. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

En este momento no podemos atender tu petición. Hay muchos usuarios realizando la entrevista en este mismo momento.

11.2.3.10 (9) Página informativa de estado de mantenimiento

Página a la que se dirige al entrevistado cuando intenta acceder a un estudio inactivo o en tareas de mantenimiento. Estudio en mantenimiento. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

El estudio está en tareas de mantenimiento. Intenta de nuevo en unos minutos. Si el problema persiste, ponte en contacto con los responsables del estudio.

11.2.3.11 (10) Página de fin de entrevista

Página a la que se dirige al entrevistador cuando la entrevista es finalizada de forma normal. Esta página es opcional según configuración del estudio. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha finalizado. Haga clic en el botón de finalizar para confirmar la entrevista.

#FINALIZAR#

11.2.3.12 (11) Página de fin de entrevista por mail

Página a la que se dirige a un entrevistado identificado cuando acaba la entrevista en curso con éxito. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR, GUARDAR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha finalizado. Haga clic en el botón de finalizar para confirmar la entrevista.

#FINALIZAR#

11.2.3.13 (12) Página de fin de entrevista por banner

Página a la que se dirige a un entrevistado no identificado cuando acaba la entrevista en curso con éxito. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha finalizado. Haga clic en el botón de finalizar para confirmar la entrevista.

#FINALIZAR#

11.2.3.14 (13) Página de petición de ayuda con operador en línea

Página a la que se dirige al entrevistado cuando solicita ayuda en su entrevista de un operador y existen en el momento actual operadores que pueden atenderle. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet.

Texto de la página por defecto

En cuanto sea posible, nos ponemos en contacto con usted.

11.2.3.15 (14) Página de petición de ayuda con operador fuera de línea

Página a la que se dirige al entrevistado cuando solicita ayuda en su entrevista de un operador y no existen en el momento actual operadores que pueden atenderle. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet.

Texto de la página por defecto

En cuanto sea posible, nos ponemos en contacto con usted.

11.2.3.16 (15) Página de petición de ayuda con fecha y hora posterior

Página a la que se dirige al entrevistado cuando solicita ayuda en su entrevista de un operador para una fecha y hora diferente de la actual. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet.

Texto de la página por defecto

Nos pondremos en contacto con usted en la fecha y hora indicadas.

11.2.3.17 (16) Página de muestra o contactos superados (quote full)

Página a la que se dirige el entrevistado cuando intenta acceder a un entrevistas y la muestra necesaria para el estudio ya ha sido alcanzada. Se puede utilizar el token MUESTRA. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia CawiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.18 (17) Página de rechazo automático (screen out)

Página a la que es dirigido el entrevistador cuando alguna respuesta a las preguntas del cuestionario provocan según los controles del mismo una finalización de la misma. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha sido cancelada. Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.19 (18) Página de rechazo automático por mail (screen out)

Página a la que es dirigido el entrevistado que ha accedido por enlace identificado, cuando alguna respuesta a las preguntas del cuestionario provocan según los controles del mismo una finalización de la misma. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha sido cancelada. Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.20 (19) Página de rechazo automático por banner (screen out)

Página a la que es dirigido el entrevistado cuando alguna respuesta a las preguntas del cuestionario provocan según los controles del mismo una finalización de la misma. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, FINALIZAR, ANTERIOR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CatiNet, Gandia MobiNet.

Texto de la página por defecto

La entrevista ha sido cancelada. Desafortunadamente, ya hemos cubierto el cupo de entrevistados con su perfil. Muchas gracias por su participación.

11.2.3.21 (20) Página de e-mail (GUID) bloqueado

Página a la que se dirige el entrevistado cuando su GUID está bloqueado porque la sesión se ha agotado. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

Tu cuenta de correo está bloqueada en el estudio. Intenta de nuevo en unos minutos. Si el problema persiste, ponte en contacto con los responsables del estudio.

11.2.3.22 (21) Página de e-mail (GUID) no disponible

Página a la que se dirige el entrevistado cuando su GUID no está disponible por error en el mismo. Se puede utilizar el token ESTUDIO. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CawiNet.

Texto de la página por defecto

Tu cuenta de correo no está disponible en el estudio. Intenta de nuevo en unos minutos. Si el problema persiste, ponte en contacto con los responsables del estudio.

11.2.3.23 (22) Página de acceso a asignación de GUID

Página que permite acceder a un estudio auto administrado con enlace único, y con posibilidad de reanudar la entrevista desde cualquier equipo utilizando un "ticket" o "número de control" que el entrevistado de custodiar.

La página tiene unos "token" especiales para poder definirla.

- **#ESTUDIO#**, se sustituye por el texto descriptivo del estudio
- **#NUMCLAVE#**, se sustituye por un cadena alfanumérica de 2 letras y 6 números.
- **#INPUTCONTINUAR#**, se sustituye por un campo de edición donde se puede escribir el número anterior para reiniciar la entrevista de nuevo desde el mismo u otro equipo. El entrevistado deberá haber guardado el número, pues cada acceso a la página ofrece un número nuevo y único.
- **#BOTONCONTINUAR#**, se sustituye por un botón que al ser pinchado, valida la existencia del número introducido y lanza el cuestionario desde la última pregunta ya contestada.

El "token" **#NUMCLAVE#** puede ser utilizado de otra forma para conseguir ticket más sencillos o más complejos. Este "token" puede usarse con los siguientes parámetros: **#NUMCLAVE_a_b_c#**, donde:

- **a**, número de caracteres alfabéticos (letras)
- **b**, número de caracteres numéricos (cifras)

- **c**, puede tomar los valores 0 para que la cadena sea "letras + números", 1 para que la cadena sea "números + letras" y 2 para que la cadena sea una mezcla de números y letras. Si toma un dos, las letras y números no pueden diferenciarse y se solicitan en un solo bloque. Si **c** es igual a 2, **b** será siempre igual a 0

Así:

- el "token" **#NUMCLAVE_3_4_2#** devolvería por ejemplo, A87C78U
- el "token" **#NUMCLAVE_4_3_1#** devolvería por ejemplo, 145IUEW
- el "token" **#NUMCLAVE_5_5_0#** devolvería por ejemplo, AIUEG67436
- el "token" **#NUMCLAVE_10_0_2#** devolvería por ejemplo, AIG6E74W36
- el "token" **#NUMCLAVE#** devolvería por ejemplo, AU48936

Si no se especifica nada en el "token", se sustituye por un cadena alfanumérica de 2 letras y 6 números.

Texto de la página por defecto

Estudio **#ESTUDIO#**

Anote el siguiente código **#NUMCLAVE#** para poder continuar posteriormente la entrevista si no la finaliza ahora.

Clic aquí para iniciar una nueva entrevista

Para continuar una entrevista ya iniciada, escriba en el siguiente campo de edición su código **#INPUTCONTINUAR#** y pulse el botón CONTINUAR.

#BOTONCONTINUAR#

11.2.3.24 (23) Página de acceso con login y password

Página a la que se dirige a un entrevistado para iniciar la entrevista validando contra campos definidos en login y password en la tabla auxiliar. Se pueden utilizar los tokens: ESTUDIO, LOGIN, PASSWORD, INICIAR. Los módulos en los que se utiliza esta página son: Gandia CawiNet.

Desde la versión 4.2, puede accederse solo con LOGIN.

Texto de la página por defecto

Estudio **#ESTUDIO#**

Escriba sus datos de acceso para poder realizar esta entrevista:

| | |
|------------------|----------------|
| Escriba su login | #LOGIN# |
|------------------|----------------|

| | |
|---------------------|------------|
| Escriba su password | #PASSWORD# |
|---------------------|------------|

11.2.3.25 (24) Página de incompatibilidad de navegador

Página a la que se dirige a un entrevistado cuyo navegador ya no es compatible con los estándares básicos de HTML5. Normalmente esto sucederá con Internet Explorer 6, 7, 8 y 9.

Texto de la página por defecto

Estudio **#ESTUDIO#**

Navegador no compatible. Actualizar a una versión más actual (HTML5).

11.2.4 Incidencias

Traducción de los textos de las incidencias que se mostrarán al entrevistador y/o entrevistado según modo de administración.

11.2.5 Observaciones

Traducción de los textos de las observaciones codificadas que se mostrarán al entrevistador y/o entrevistado según modo de administración.

11.3 Selección de idioma

Selector del idioma de la aplicación Gandia Qüest. Las traducciones están en desarrollo.

Testando el cuestionario



12 Testando el cuestionario

Existen dos opciones en el test de cuestionario:

- [Test / Simular completo](#)
- [Test / Simular parcial](#)

Ambas opciones se verán afectadas por las [Opciones en simulación](#) que analizamos a continuación.

12.1 Opciones en simulación

Simular o testar permite al diseñador del cuestionario, probar como funcionará el flujo y/o routing del cuestionario, probando si se muestra / oculta, se sustituye, permite elegir lo que se debe en diferentes situaciones de trabajo.

Además de las dos formas de simular, [completa](#) y [parcial](#), se muestran una serie de opciones antes de iniciar la simulación propiamente dicha que aquí describimos:



Tipo de visualización

Existen tres tipos de vista:

- Estándar que utiliza los componentes de HTML5 estándar (pensado para PC)
- Mobile, que utiliza los componentes de HTML5 para móviles, lo que estaría más pensado para smartphones y/o tabletas, aunque también es perfecto para PC.

Ajustar

Dos opciones de ajuste:

- Ajustar: permite reproducir el cuestionario utilizando el 100% de la pantalla del dispositivo en el que se reproduce.
- Centrar: caso de que no se ajuste, centra en la pantalla del dispositivo el tamaño de diseño establecido.

Resolución

Varias resoluciones, las más típicas y la posibilidad de poner una personalizada de forma que pudiéramos ver como quedaría nuestro diseño en diferentes pantallas de dispositivo. Se ha trabajado mucho el aspecto del escalado y proporcionalización de las ventanas de cuestionario de forma que podamos presentar de la mejor forma posible en el dispositivo. No obstante recomendamos que el tamaño de diseño elegido, sea un tamaño que se ajuste la mayor parte de los dispositivos en los que la empresa pudiera hacer rodar el cuestionario.

Transiciones

Simplemente añade un efecto de transición entre las ventanas del cuestionario, de forma que se percibe como menos lenta la transición de página a página.

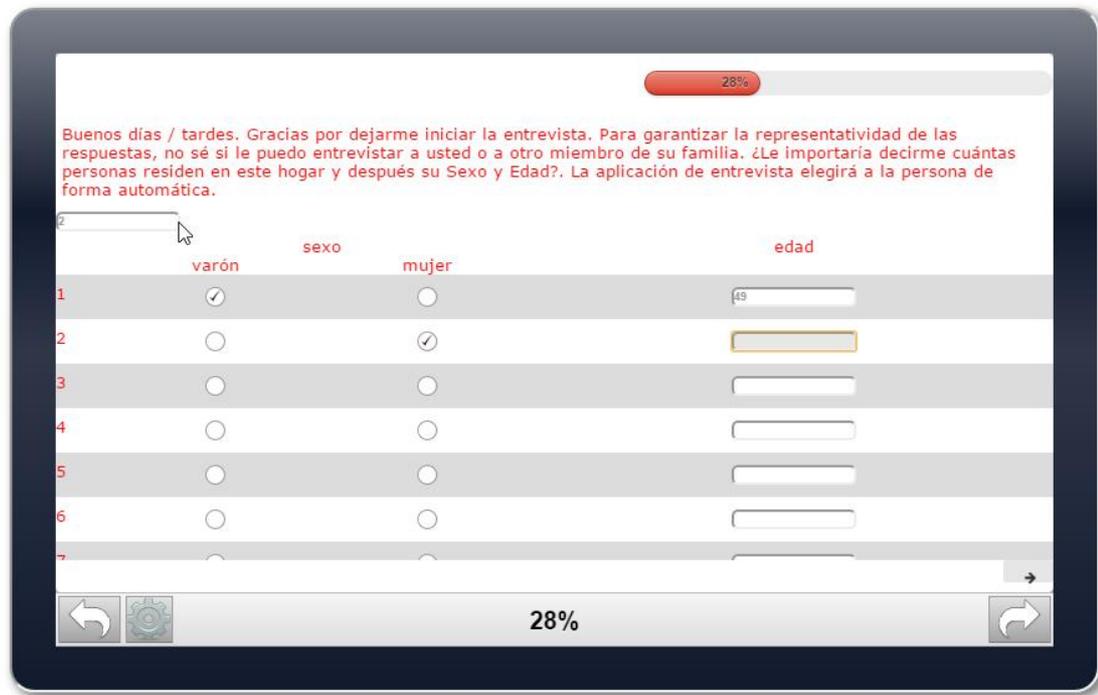
Estilo de las pantallas

Muestra diferentes formas en las que se verá el entorno de la entrevista (diálogos, botones) dependiendo del entorno (Android, iOS, PC) en el cuál se ejecuta la entrevista.

12.2 Test / Simular completo

La simulación completa permite iniciar la entrevista en la primera pregunta y llegar hasta el final. Durante la ejecución de la entrevista, el entrevistador puede hacer clic sobre el botón de opciones

 y le aparece un menú con las siguientes alternativas:



Buenos días / tardes. Gracias por dejarme iniciar la entrevista. Para garantizar la representatividad de las respuestas, no sé si le puedo entrevistar a usted o a otro miembro de su familia. ¿Le importaría decirme cuántas personas residen en este hogar y después su Sexo y Edad?. La aplicación de entrevista elegirá a la persona de forma automática.

| | varón | sexo | mujer | edad |
|---|----------------------------------|------|----------------------------------|------|
| 1 | <input checked="" type="radio"/> | | <input type="radio"/> | 49 |
| 2 | <input type="radio"/> | | <input checked="" type="radio"/> | |
| 3 | <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | |
| 4 | <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | |
| 5 | <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | |
| 6 | <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | |
| 7 | <input type="radio"/> | | <input type="radio"/> | |

28%



- Rechazar, anula la entrevista en curso.
- Guardar (aplazar), en modo de entrevista, se aplaza la entrevista en curso. Se solicita una observación que se utilizará en el listado de entrevistas a recuperar. En modo de simulación, no tiene efecto.
- Tiempo, marca en tiempo en minutos / segundos de la entrevista.
- Entrevista, muestra una lista con los campos y respuestas introducidas en el cuestionario actual.
- Idioma, si el cuestionario tiene varios idiomas, permite el cambio del mismo.
- Pausar, detiene el cómputo de tiempo de la entrevista. Una vez está detenido, se muestra la acción de Continuar.
- Zoom +, aumenta el tamaño de la ventana de entrevista en el dispositivo.
- Centrar, centra la ventana de entrevista en el dispositivo.
- Zoom - disminuye el tamaño de la ventana de entrevista en el dispositivo.
- Salir, cierra el menú de opciones.
- Ajustar al tamaño de ventana disponible del dispositivo.
- Sin escalar, recupera la ventana de entrevista al tamaño de diseño en píxeles.

Por los demás la operativa de respuesta en una entrevista siempre es la misma:

- En dispositivos, seleccionar de modo táctil y pulsar el botón de adelante / atrás según sea necesario.

- En Chrome PC puede ser utilizado el teclado además del dispositivo señalador. INTRO, es adelante y ESC es atrás. El teclado numérico puede ser utilizado para las preguntas con radio-button, check, o cajas de edición.

12.3 Test / Simular parcial

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

| 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 | |
| Identificador de ruta | ID_RUTA | |
| Latitud | GPSLATITUD | |
| Longitud | GPSLONGITUD | |
| Dirección | GPSDIRECCION | |
| Dispositivo | IDDEVICE | |
| Modelo | IDMODEL | |
| Sistema Operativo | IDSO | |
| Versión del SO | IDVERSO | |
| Navegador | IDBROWSER | |
| Versión del navegador | IDVERBROWSER | |
| Pixels pantalla | IDSCREEN | |

Cada prueba, puede ser guardada para repetir su uso. Se almacenan en un fichero denominado proofs.json en la carpeta del estudio. El desarrollo de la simulación, una vez iniciada la entrevista, es igual que en la [simulación completa](#).

Si tenemos seleccionada una variable, el test parcial propondrá esa variable como inicio del test.

Publicando el cuestionario



13 Publicando el cuestionario

Una de las novedades que aporta Gandia Qüest 4 es la posibilidad de gestionar los cuestionarios en el servidor desde la aplicación de escritorio. Un usuario de tipo diseñador (ver tipos de usuario en Gandia Integra 4) puede descargar la última versión de un cuestionario en campo y realizar los ajustes pertinentes. De esta forma, tratamos de evitar que se produzcan desajustes entre las versiones.

Sin embargo, para poder hacer la operación inversa se deberá tener permiso de administrador. Eso es así porque si el estudio está en campo, pueden haber problemas con una actualización en línea. Creemos que el usuario de tipo administrador puede ser consciente de esta situación y ser él mismo el que suba y publique el cuestionario cuando lo considere oportuno.

Tres son las operaciones disponibles:

- [Configuración](#)
- [Descargar](#)
- [Subir ficheros](#)

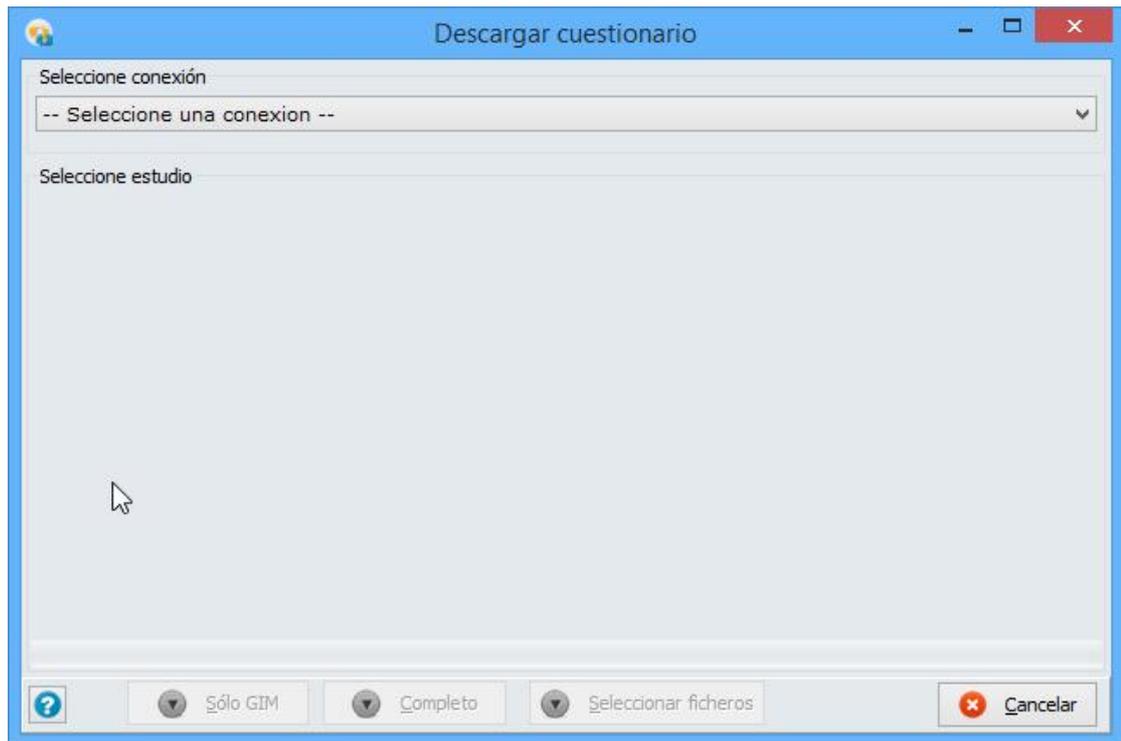
13.1 Descargar

Una vez ha sido realizada la [configuración del acceso al servidor](#), el usuario puede intentar el acceso al servidor para la descarga. Esta será posible si se cumple una de las dos siguientes condiciones:

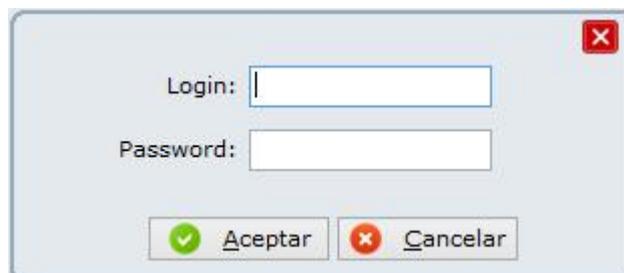
- el usuario ofrece login y password de un usuario de tipo diseñador definido en el servidor.
- el usuario ofrece login y password de un usuario de tipo administrador definido en el servidor.

Si se cumple una de estas dos opciones, al conectar con el servidor se muestran todos los estudios en los que el usuario de tipo diseñador está autorizado. Esto evita que un usuario de tipo diseñador (*freelance*) pueda ver y/o descargar estudios de los que él sea responsable (esté autorizado).

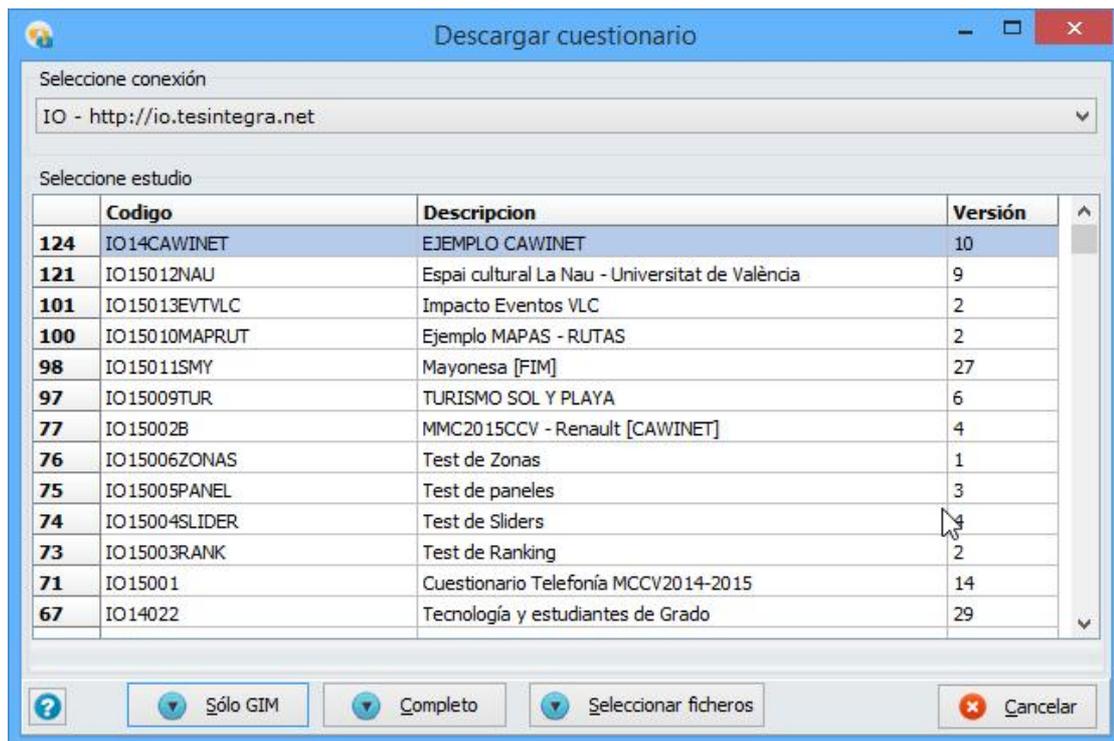
Tras realizar clic en la funcionalidad de descargar, nos muestra un diálogo donde deberemos seleccionar entre los servidores configurados:



Desplegando la opción de seleccionar una conexión y entregando al sistema nuestro login y password.



Si el usuario es del tipo esperado (diseñador y/o administrador) y está autorizado en algún estudio, se muestran los mismos, junto con el número de versión del mismo.



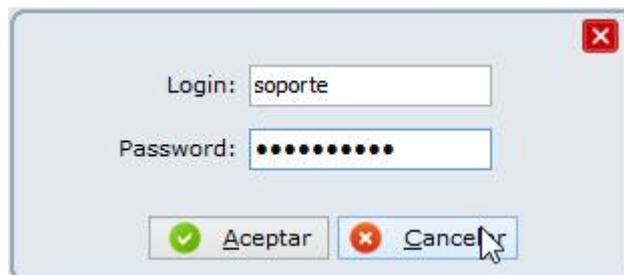
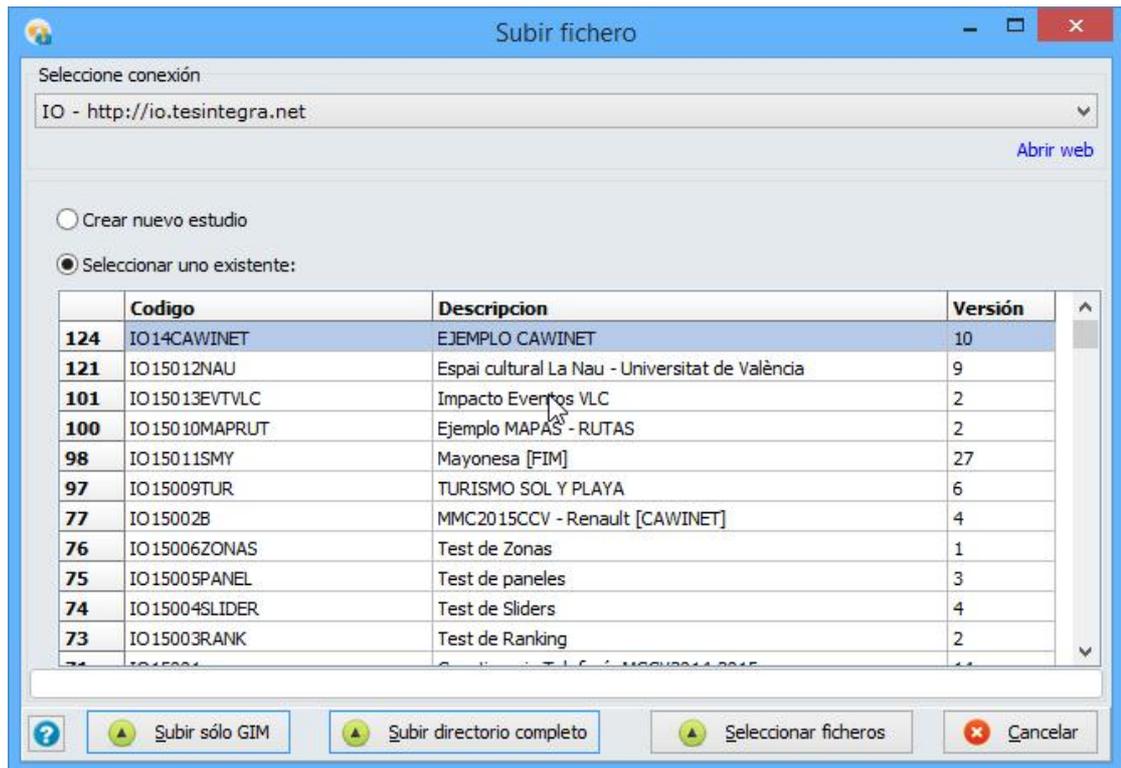
Como podemos observar en la parte inferior, tres son las opciones de descarga:

- Sólo GIM (cuestionario), descarga solo el archivo GIM del estudio seleccionado. Si tenemos abierto algún archivo diferente solicita el guardado y si el que tenemos abierto es el mismo, solicita la sobre escritura del mismo.
- Completo (todo el estudio), descarga todos los archivos en la carpeta del estudio.
- Seleccionar ficheros permite elegir qué archivos descargamos desde el servidor. Se refiere sólo a los archivos auxiliares.

Una vez descargado el/los archivo/s ya puede trabajarse con normalidad.

13.2 Subir

Opción inversa a descargar, permite publicar el cuestionario en los servidores configurados. Tras hacer clic en la funcionalidad de subir cuestionarios se despliega la misma ventana que en la descarga, solicitando login y password tras la selección del servidor.



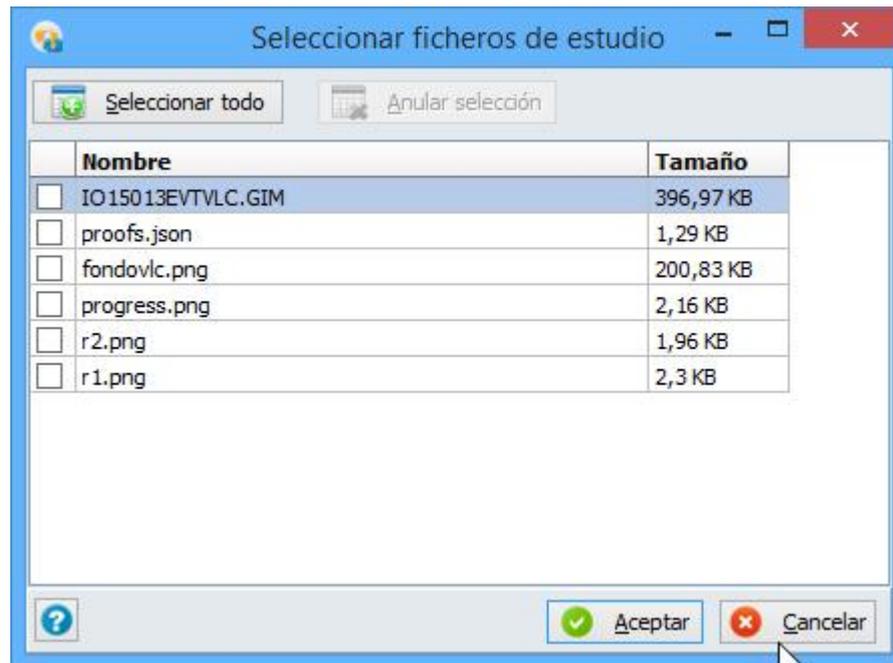
Si se accede con login y password de administrador se muestran todos los estudios desplegados en el servidor, eligiendo la posibilidad de crear un nuevo estudio o seleccionar uno existente y también con la posibilidad de subir (siempre se produce una compresión automática antes de la subida):

- Sólo el GIM, sube solo el archivo de cuestionario

- La carpeta completa, sube todos los archivos en la carpeta del estudio actualmente abierto. Se seleccionan solo los archivos con la extensiones válidas.
- [Seleccionar](#) ficheros, permite subir sólo algunos de los ficheros disponibles en la carpeta. Las extensiones válidas serían .GIM; .PNG; .MP3; .OGG; .MP4; .WEBM; .SWF; .JSON; .PDF.

13.3 Seleccionar ficheros

Diálogo que permite seleccionar qué archivos son los que queremos subir al servidor de los que se encuentran en la carpeta del estudio en local.



Condiciones y funciones



14 Condiciones y funciones

14.1 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

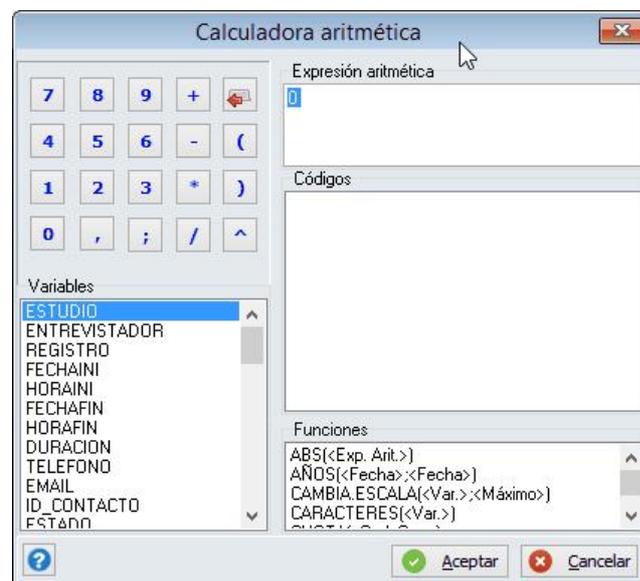
donde Sexo y Edad son identificadores o variables, 1 es el código o constante, Y es el operador en este caso lógico y > es el operador matemático. Con esta condición seleccionaríamos a todos los hombres que están codificados con un 1, y que, a la vez, sean mayores de 35 años. Cuando introducimos condiciones 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.

Existe un [asistente](#) para poder escribir las condiciones que facilita la tarea.

14.2 Asistente de condiciones

Diálogo en forma de calculadora (lógica y/o aritmética) desde donde se pueden construir las condiciones. Se accede a ella desde el botón  en la mayor parte de las rejillas y/o columnas donde se deben escribir condiciones.



14.3 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 verdaderos
- 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.

14.4 Operadores aritméticos

Los denominados operadores aritméticos son aquellos que nos permiten realizar o controlar operaciones de tipo matemático en una condición o expresión y son los siguientes:

- **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
- **Potencia ^** 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.
- **Igual =** 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.

14.5 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.

Siempre una función se escribe como FUNCION(Argumentos):

| Función | Argumentos | Descripción |
|---------------|---|---|
| ABS | (expresión) | valor absoluto de una determinada expresión. |
| AÑOS | (fecha1,fecha2) | 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 | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | desviación típica de una serie de expresiones registro a registro. |
| DIAS | (fecha1;fecha2) | días que hay entre una variable de tipo fecha y otra variable de tipo fecha. |
| EXP | (expresión) | permite definir una expresión aritmética que puede incluir otras funciones. |
| EXPON | (expresión) | exponencial de la expresión escrita |
| HORAS | (hora1;hora2) | horas que hay entre una variable de tipo hora y otra variable de tipo hora. |
| LAST | (variable_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 | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | dadas unas expresiones aritméticas, máximo registro a registro. |
| MAXINDEX | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | 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 | (variable1; variable2; ...;variablen) | 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 | (variable_multiple) | número de items que se contestan en una variable múltiple. |
| MESES | (fecha1;fecha2) | 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 | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | 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. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|--------------|---|---|
| MINRANGO | (variable1; variable2; ...;variablen) | devuelve el valor mínimo del rango localizado al realizar trade offs entre parejas de variables. |
| MINUTOS | (hora1;hora2) | 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 | (expresión) | redondea a valor Intro |
| SEGUNDOS | (h1;h2) | segundos que hay entre una variable de tipo hora y otra variable de tipo hora. |
| SUMA | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | 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 | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales |
| XMEDIA | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales |
| XSUMA | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | calcula el estadístico del mismo nombre pero no contabilizando los valores perdidos o especiales |
| XVARIANZA | (expresión1;expresión2;...;expresiónn) | 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.

* () implica que no se escribe nada en el paréntesis: abrir paréntesis y cerrar paréntesis.

| Función | Argumentos | Descripción |
|--------------------|--|--|
| 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. |
| 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. |
| ASIGNAR.VALOR R | (Param1;Param2) | (funcionalidad en fase de desarrollo que lee los valores por defecto de la variable en la que es especificada la función; si se acumula más de un valor por defecto a imputar, será necesario que la variable que contiene las asignaciones de valor sea de tipo múltiple. En esta función, Param2 es la expresión de tipo VAR, COD, EXP, TEXTO, CONCATENAR ... que se imputa a la variable descrita en Param1. Nótese la importancia del tipo de variable según el tipo de información que se calcule e impute. |
| CARACTERES | (nomvar) | permite comparar el nº de caracteres que se han escrito en un campo abierto. |
| CALCULAR.EDAD D | (fecha1;fecha2) | calcula la edad del individuo en la fecha2. |
| COD | (nomvar) | muestra la etiqueta del código grabado en la variable NomVar. |
| CODMUL | (varn;orden) | permite recuperar el texto del código de la variable múltiple indicada en el orden de mención indicado. |
| COMBINAR | (varn;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 (entrecorchetados) 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)) |

| Función | Argumentos | Descripción |
|------------------|--|---|
| CONTROL.DURACION | (nomvar/nomcomponente) | nos retorna el valor en milisegundos que se ha estado en el campo o video que se está visualizando. Esta función por tanto se puede utilizar para comprobar que al menos se ha estado n segundos viendo un video, lo que combinado con el autoplay, nos permite controlar si se ha visto el video completo. |
| COORDINADOR | () | se asigna de forma automática a la entrevista el login del coordinador al cuál está asociado el entrevistador en el momento de realizar la entrevista. |
| COPY | ("Cadena";índice;Caracteres) | copia de una variable, el números de caracteres indicado desde la posición indicada por el índice. |
| CUENTA | (Condición a contar;Condición que deben cumplir los datos sobre los que se hace el recuento) | se hace un COUNT en la base de datos con la condición indicada y se retorna el valor del mismo. Por ejemplo CUENTA(D=1;ESTADO=(1;6)) contaría el nº de entrevistas con D=1 entre las entrevistas finalizadas online o Gandia MobiNet. Atención porque el efecto es diferente, ya que en online cuenta sobre la base de datos total, mientras que en Gandia MobiNet cuenta sobre lo que hay en la base de datos del entrevistador. |
| CUOTA | ("condición de la cuota") | carga el valor numérico de la cuota descrita. |
| CUOTATEORICA | ("condición de la cuota") | carga el valor numérico de la cuota descrita. |
| CUOTASABIERTAS() | () | devuelve los identificadores de todas las cuotas (de 1 a n según el orden de definición en el cuestionario, ver cuotas) abiertas en el momento de alcanzar el flujo esa ubicación. |
| CUOTASABIERTAS | (var1;var2;...;varn;params) | devuelve los identificadores de las cuotas (de 1 a n según el orden de definición en el cuestionario, ver cuotas) abiertas en el momento de alcanzar el flujo esa ubicación, pero solo aquellas cuotas que contienen las variables definidas. Es importante el orden de las mismas, deben estar definidas de izquierda a derecha, del mismo modo que intervienen en la condición. La función se completa con un parámetro (params) extra, que irá en último lugar y podrá ser: 0 - aleatorio; 1 - valor mínimo cuota real; 2 - valor máximo cuota real; 3 - mayor diferencia entre real y teórico; 4 - menor diferencia entre real y teórico. Si params no existe, equivale a 0. |
| DATE2NUMBER | (varfecha) | convierte una fecha en un número de fecha. 1/1/1970 es el 0. |
| DIASEMANA | () | retorna el día de la semana actual (lunes=1 y domingo=7) |
| DIASEMANA | (varfecha) | retorna el día de la semana de la variable fecha (lunes=1 y domingo=7) |
| 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(SEX=SEX_1;ED=ED_1;OC=OC_1;HG=HG_1). El resultado será una variable de tipo múltiple, cuyos códigos serán los índices de cuota. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|----------------|---|--|
| DIVMUL | (varn;n) | divide la variable de tipo múltiple Varn 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;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. |
| ELIMINAR.VALOR | (Param1;Param2) | elimina el valor indicado en Param2 en la variable Param1 si se cumple la condición. |
| EXTRAE.FECHA | (AA;NomVar) extrae el año con dos dígitos (AAAA;NomVar) extrae el año con cuatro dígitos (M;NomVar) extrae el mes con dígitos sin cero (MM;NomVar) extrae el mes con dígito con cero (D;NomVar) extrae el día con dígito sin cero (DD;NomVar) extrae el día con dígito con cero | función que extrae información de la fecha en otra variable, según argumentos. |
| EXTRAE.HORA | (H24;NomVar) extrae la hora en formato 24 horas sin cero (HH24;NomVar) extrae la hora en formato 24 horas con cero (H;NomVar) extrae la hora en formato 12 horas sin cero (HH;NomVar) extrae la hora en formato 12 horas con cero (M;NomVar) extrae el minuto con dígitos sin cero (MM;NomVar) extrae el minuto con dígito con cero (S;NomVar) extrae el segundo con dígito sin cero (SS;NomVar) extrae el segundo con dígito con cero | función que extrae información de la hora en otra variable, según argumentos. |
| EVAL_SEL | (varn, k) | devuelve k valores de los seleccionados y que cumplan la condición de código en la variable n. |
| 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 (SEX=SEX_1; ED=ED_1; OC=OC_1; HG=HG_1). |
| EXECMUL | ["...."] | ejecuta una instrucción del diseñador esperando que el resultado sea una cadena separada por ";" la instrucción puede ser cualquier función de las expresadas en esta tabla. |
| EXECNUM | ["...."] | ejecuta una instrucción del diseñador esperando que el resultado sea un número real; la instrucción puede ser cualquier función de las expresadas en esta tabla. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|--------------|---------------------------------|---|
| EXECTXT | ["..."] | ejecuta una instrucción del diseñador esperando que el resultado sea una cadena; la instrucción puede ser cualquier función de las expresadas en esta tabla. |
| FECHAACTUAL | () | recupera el valor actual de la fecha del sistema donde se realiza al entrevista. |
| GPS | listado de posibilidades abajo. | 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 | (VALIDO) | indica si hay conexión GPS válida (0, no / 1, sí) |
| GPS | (ALTITUD) | recoge la información de altitud el punto |
| GPS | (LONG_GRADOSDEC) | recoge la información de longitud (Google MAPS, Open Street Map, etc.) |
| GPS | (LAT_GRADOSDEC) | recoge la información de latitud (Google MAPS, Open Street Map, etc.) |
| GPS | (DIRECCION) | obtiene de forma inversa la dirección a partir de las coordenadas de GPS. No es necesario tener las coordenadas en el cuestionario, pero sí necesaria conexión de datos para poder conectar con Google. |
| GPS | (PRECISION) | obtiene la precisión de la medición GPS en el momento de la captura. |
| 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 auto administradas. |
| GUIDREC | () | asignará en una variable del cuestionario el número de identificación único de la entrevista. Este es el mismo número que ya se está calculando para luego insertar en Gandia Integra. |
| HORAACTUAL | () | recupera el valor actual de la hora del sistema donde se realiza al entrevista. |
| ID_APK | () | función que devuelve la APK del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_BROWSER | () | función que devuelve el navegador del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_DEVICE | () | función que devuelve el UID del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_IDESTUDIO | () | función que guarda el identificador del código del estudio (numérico). |
| ID_IP | () | función que devuelve la IP del navegador desde donde se conecta la entrevista. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|-------------------|-----------------------------|--|
| ID_MODE | () | <p>función que devuelve el canal por el que se ha hecho la entrevista, siendo los valores a devolver; los valores que quedarán registrados en la variable son (delante de los : y en mayúsculas):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Q: Modo diseño de Gandia Qüest • SQ: Modo simulación desde Gandia Qüest • S: Modo simulación en Gandia MobiNet. • E: Modo realizar entrevistas en Gandia MobiNet. (capi) • V: Modo ver entrevistas en Gandia MobiNet. • M: Modo modificar entrevistas en Gandia MobiNet. • SO: Modo simulación online desde dentro de Gandia Integra. • EO: Modo entrevistas online desde dentro de Gandia Integra. (cati) • VO: Modo ver entrevistas online desde dentro de Gandia Integra. • MO: Modo modificar entrevistas online desde dentro de Gandia Integra. • PO: Modo supervisar entrevistas online desde dentro de Gandia Integra. • AG: Modo entrevistas online auto administradas con guid de contacto (cawi). • AB: Modo entrevistas online auto administradas por banner, (cawi). |
| ID_MODEL | () | función que devuelve el modelo del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_SCREEN | () | función que devuelve el tamaño de pantalla del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_SO | () | función que devuelve el sistema operativo del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_PPI | () | función que devuelve el número de pixels por pulgada que tiene la pantalla donde se realiza la entrevista. |
| ID_VERBROWSE R | () | función que devuelve la versión del navegador del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| ID_VERSO | () | función que devuelve la versión del sistema operativo del dispositivo en el que se realiza la entrevista. |
| IMAGEN | (file) | se muestra el elemento de imagen; sólo utilizable en valores por defecto de componentes de tipo multimedia imagen. |
| 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. |
| LOWERCASE | ("cadena") | convierte a minúsculas una cadena o variable. |
| LENGTH | ("cadena") | nos devuelve el número de posiciones que tiene una cadena o variable. |
| MAXFREC | (n;var1;var2;var3;...;vark) | devuelve los n valores más repetidos entre las respuestas dadas a la lista de variables indicada. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|---------------|--|---|
| MAXFRECVALOR | (n;var1;var2;var3;...;vark) | devuelve la frecuencia de los valores más repetidos entre las respuestas dadas a la lista de variables indicada. |
| MAXFRECPCT | (n;var1;var2;var3;...;vark) | devuelve el porcentaje de frecuencia de los valores más repetido entre las respuestas dadas a la lista de variables indicada. |
| MAXORDEN | (#orden a recuperar#;var1;var2;var3....) | recupera el índice de la variable que ocupa el lugar igual a "orden a recuperar" (el máximo valor); esta función podría utilizarse dentro de una expresión. |
| MAXVALOR | (#orden a recuperar#;var1;var2;var3....) | recupera el valor de la variable que ocupa el lugar igual a "orden a recuperar" (el máximo valor); esta función podría utilizarse dentro de una expresión. |
| MINORDEN | (#orden a recuperar#;var1;var2;var3....) | recupera el índice de la variable que ocupa el lugar igual a "orden a recuperar" (el mínimo valor); esta función podría utilizarse dentro de una expresión. |
| MINVALOR | (#orden a recuperar#;var1;var2;var3....) | recupera el valor de la variable que ocupa el lugar igual a "orden a recuperar" (el mínimo valor); esta función podría utilizarse dentro de una expresión. |
| NUMBER2STRING | (NomVar; n°enteros; n°decimales) | ajusta con ceros a la izquierda hasta el formato de la variable que se especifica con número de enteros y número de decimales. |
| NUMBER2DATE | (NomVar) | la variable destino será fecha, usar formato sistema. 1/1/1970 es 0. |
| NUMBER2TIME | (NomVar) | la variable destino será hora, usar formato sistema. 0 es 00:00:00, y suma de 1000 en 1000 milisegundos. 1000 son las 00:00:01. |
| ORDMUL | (nomvar) | ordena los valores registrados en una múltiple. para poder preguntar por orden de código tras hacer un DIVMUL. |
| PAGINA | () | retorna el número de página de 1 a n, en el que se localiza el flujo de la entrevista. |
| 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. |
| PCT.DURACION | () | retorna el porcentaje de avance que en el cuestionario llevamos cumplimentado; es una función que se utiliza para las barras de progreso. |
| POS | ("subcadena";"cadena") | busca la subcadena dentro de la cadena y retorna su posición. Por ejemplo buscar si hay una @ en una dirección de e-mail o un punto en una dirección de e-mail. |
| RANKING | (var1;var2;...;varn) | esta función permite controlar la no repetición de valores y que estos estén ordenados, es decir jerarquizados o haciendo un ranking; si esta función es utilizada por ejemplo (1) en un control al final de 8 variables con códigos de 1 a 8 (primer lugar, segundo lugar, tercer lugar ... octavo lugar) y es igualada a 3, el control NO RANKING(A1; A2; A3; A4; A5; A6; A7; A8)=3 , significa que saltará el control si no se han jerarquizado (rankeado) 3 de las ocho posibles o también (2) usada como RANKING(A1; A2; A3; A4; A5; A6; A7; A8)<3 , sólo saltará el control si se han jerarquizado menos de 3 opciones de las ocho posibles. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|-----------------|--------------------------|---|
| REC_COMBINACION | (var;k;n) | recupera los pares creados con la orden COMBINAR, siendo n el orden del par. |
| REGEXP | (var;"expresion") | <p>permite evaluar expresiones regulares de JavaScript, devolviendo como resultado TRUE si se cumple la condición o FALSE si no se cumple. El catálogo de expresiones regulares es muy amplio y puedes ser consultado en muchos lenguajes que comparten ese código; algunos ejemplos pueden ser ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGEXP(Variable;"^[0-9]*\$"); con esta expresión regular se controla que se hayan escrito sólo números • REGEXP(Variable;"^[^aeiouyAEIOUY0-9\W]+)\$ [aeiouyAEIOUY]+\$"); con esta expresión regular controlamos si han escrito sólo vocales. • REGEXP(CODPOS;"0[1-9][0-9]{3} [1-4][0-9]{4} 5[0-2][0-9]{3}") control de código postal, donde CODPOS es el nombre de la variable. • REGEXP(EMAIL;"^[a-zA-Z0-9_+]+@[a-zA-Z0-9-]+\.[a-zA-Z0-9-]+\$"), control de una cuenta de e-mail, donde EMAIL es el nombre de la variable. • REGEXP(DNI_NIE;"((([X-Z]) ([LM])){1})(\d){7}([A-Z]{1}) (\d{8})([A-Z]{1}))"), control de un DNI o de un NIE en España, donde DNI_NIE es el nombre de la variable. • REGEXP(DNI;"\d{8})([A-Z]{1}"), control de un DNI en España, donde DNI es el nombre de la variable. • REGEXP(NIE;"((([X-Z]) ([LM])){1})(\d){7}([A-Z]{1}))"), control de un NIE en España, donde NIE es el nombre de la variable. |
| REPETIDOS | (var1;var2;var3;...varn) | expresión que nos devuelve un 1 si hay repetidos entre diferentes variables o 0 sin 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 | (var;k;n;0/1) | expresión que 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. |
| SELCUOTA | (Vars;param) | <p>expresión que nos devuelve el valor que debe tener la variable de cuota que falta por elegir. Ejemplo: si tenemos una cuota combinada de SEXO, EDAD y ROTACION, en la variable ROTACION se pondrá un valor por defecto SELCUOTA(SEXO;EDAD), que irá a buscar qué cuotas abiertas tiene ROTACION combinadas con SEXO y EDAD y nos dará el valor que deberá tener ROTACION; la función se completa con un parámetro (<i>params</i>) extra, que irá en último lugar y podrá ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - aleatorio; (si <i>params</i> no es definido, equivale a 0) • 1 - valor mínimo cuota real; • 2 - valor máximo cuota real; • 3 - mayor diferencia entre real y teórico; • 4 - menor diferencia entre real y teórico. |

| Función | Argumentos | Descripción |
|----------------|---|---|
| SELECCIONAR | (k) | selecciona k objetos que cumplan la condición establecida en los códigos. Semejante funcionalidad que la función EVAL_SEL, pero sin necesitar de variables auxiliares; la selección se realiza de forma aleatoria. |
| SEMANA.ANYO | (varfecha) | muestra el número de semana del año en el que se encuentra la fecha indicada. |
| SONIDO | (file) | se muestra el elemento de sonido y se reproduce el archivo; sólo utilizable en valores por defecto de componentes de tipo imagen. |
| STARTRECORDING | () | función destinada a ser utilizada como referencia en texto o variable, para desencadenar el inicio de una grabación en MobiNet. |
| STOPRECORDING | () | función destinada a ser utilizada como referencia en texto o variable, para desencadenar el fin de una grabación en MobiNet. |
| STRING2NUMBER | (NomVar) | ajusta cortando por la izquierda hasta el formato de la variable. |
| 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. |
| TABAUX | (nomcampo_tablacampo) | devuelve el valor del campo del Id_Contacto en la tabla de campo (debe ser un estudio con contactos). |
| TABLE | (tabla_apoyo[campo_tablapoyo1=var_qst1,campo_tablapoyo2=var_qst2...].campo_tablaapoyo_a_copiar) | nos permite copiar información del campo de la tabla auxiliar (<i>campo_tabla.apoyo_a_copiar</i>) si coinciden los valores de los campos respondidos en el cuestionario (var_qst1, var_qst2) con los que hay en la tabla auxiliar (campo_tablapoyo1, campo_tablapoyo2). |
| TEXTO | (texto a publicar) | donde texto a publicar es cualquier texto que se quiera imprimir en la página, incluyendo código html. |
| TREE | (Arbol;var1;...;varn;campo) | escribe el valor del "campo" dependiente del nivel correspondiente de un árbol jerárquico. |
| TREE.LABEL | (Arbol;var1;...;varn) | equivalente al COD, pero con las variables del árbol. |
| TREE.VALUE | (Arbol;var1;...;varn) | equivalente al VAR, pero con las variables del árbol. |
| TRIM | ("Cadena") | elimina los espacios en blanco tras la cadena. |
| TIME2NUMBER | (NomVar) | convertir número en hora, siendo el 0 las 00:00:00. Se aumenta de 1000 en 1000 milisegundos. 1000 son las 00:00:01. |
| UPPERCASE | ("Cadena") | convierte a mayúsculas una variable o cadena. |
| USUARIO | () | se guarda en la variable el login del entrevistador. |
| VALOR | (n) | se guarda el valor seleccionado si se cumple la condición; no muestra la variable; si no se cumple la condición de ninguno de los valores en la variable (se puede encadenar más de uno) se muestra la variable para que sea respondida. |
| VALORANTERIOR | () | recupera el valor anterior de la última entrevista finalizada. |
| VAR | (nomvar) | muestra el valor grabado en la variable de nombre <i>nomvar</i> . |

| Función | Argumentos | Descripción |
|---------|------------|--|
| VERSION | () | esta función devuelve el número de versión del cuestionario con el que se está haciendo la entrevista. |
| VIDEO | (file) | se muestra el elemento de vídeo y se reproduce el archivo; sólo utilizable en valores por defecto de componentes de tipo multimedia vídeo. |

14.6 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:

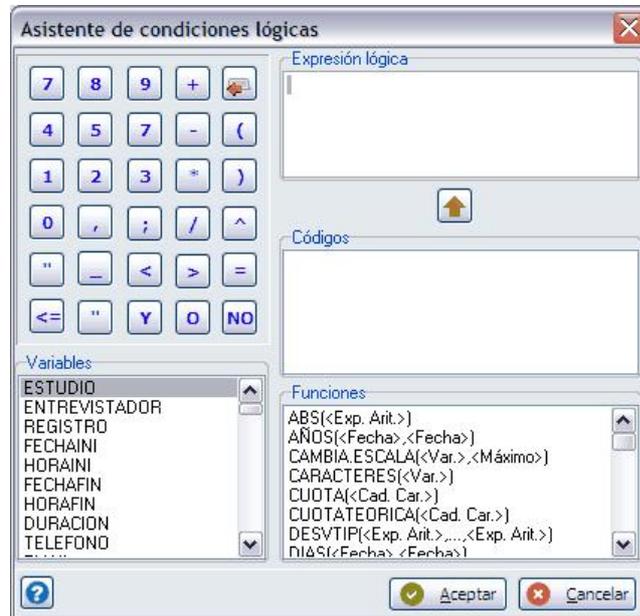
- Un código. VALOR=(5000)
- Una lista de códigos. Para separar las listas se utiliza el separador de listas de Windows 95, normalmente de forma estándar es el ; . VALOR=(5000;5005;5010)
- Una lista de intervalos de códigos, VALOR=(1200_3000;5000;5100)
- Una constante en una operación matemática, VALOR_REAL=VALOR*100
- 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.

Miscelánea



15 Miscelánea

15.1 Palabras reservadas

Este conjunto de palabras son reservadas y no pueden ser utilizadas como nombre de campo.

- ABS
- ACCESSIBLE
- ACCOUNT
- ACTION
- ACTIVE
- ACUMETI
- ACUMULADO
- ACUMVAL
- ADD
- ADMIN
- AFTER
- AGAINST
- AGGREGATE
- ALGORITHM
- ALL
- ALTER
- ALWAYS
- ANALYSE
- ANALYZE
- AND
- ANY
- AÑOS
- AS
- ASC
- ASCII
- ASENSITIVE
- AT
- AUTHORS
- AUTOEXTEND_SIZE
- AUTO_INCREMENT
- AVG

- AVG_ROW_LENGTH
- BACKUP
- BEFORE
- BEGIN
- BETWEEN
- BIGINT
- BINARY
- BINLOG
- BIT
- BLOB
- BLOCK
- BOOL
- BOOLEAN
- BOTH
- BTREE
- BUCKETS
- BY
- BYTE
- CACHE
- CADENA
- CALL
- CAMBIAESCALA
- CASCADE
- CASCADED
- CASE
- CAST
- CATALOG_NAME
- CHAIN
- CHANGE
- CHANGED
- CHAR
- CHARACTER
- CHARSET
- CHECK
- CHECKSUM

- CIPHER
- CLASS_ORIGIN
- CLIENT
- CLONE
- CLOSE
- COALESCE
- COD
- CODE
- COLLATE
- COLLATION
- COLUMN
- COLUMNS
- COLUMN_FORMAT
- COLUMN_NAME
- COMMENT
- COMMIT
- COMMITTED
- COMPACT
- COMPLETION
- COMPONENT
- COMPRESSED
- COMPRESSION
- CONCATENAR
- CONCURRENT
- CONDDSVTIP
- CONDITION
- CONDMAX
- CONDMEDIA
- CONDMIN
- CONDSUMA
- CONDVARI
- CONNECTION
- CONSISTENT
- CONSTRAINT
- CONSTRAINT_CATALOG

- CONSTRAINT_NAME
- CONSTRAINT_SCHEMA
- CONTAINS
- CONTEXT
- CONTINUE
- CONTRIBUTORS
- CONVERT
- COUNT
- CPU
- CREAMFECHA
- CREAMHORA
- CREATE
- CROSS
- CUBE
- CUBE_DIST
- CUOTA
- CUOTATEORICA
- CURRENT
- CURRENT_DATE
- CURRENT_TIME
- CURRENT_TIMESTAMP
- CURRENT_USER
- CURSOR
- CURSOR_NAME
- DATA
- DATABASE
- DATABASES
- DATAFILE
- DATE
- DATETIME
- DAY
- DAY_HOUR
- DAY_MICROSECOND
- DAY_MINUTE
- DAY_SECOND

- DEALLOCATE
- DEC
- DECIMAL
- DECIMALES
- DECLARE
- DEFAULT
- DEFAULT_AUTH
- DEFINER
- DEFINITION
- DELAYED
- DELAY_KEY_WRITE
- DELETE
- DENSE_RANK
- DESC
- DESCRIBE
- DESCRIPTION
- DESVTIP
- DES_KEY_FILE
- DETERMINISTIC
- DIAGNOSTICS
- DIAS
- DIAS
- DIMECUOTA
- DIRECTORY
- DISABLE
- DISCARD
- DISK
- DISTINCT
- DISTINCTROW
- DIV
- DO
- DOMAIN
- DOUBLE
- DROP
- DUAL

- DUMPFILE
- DUPLICADOS
- DUPLICATE
- DYNAMIC
- EACH
- ELSE
- ELSEIF
- EMPTY
- ENABLE
- ENCLOSED
- ENCRYPTION
- END
- ENDS
- ENFORCED
- ENGINE
- ENGINES
- ENUM
- ERROR
- ERRORS
- ESCAPE
- ESCAPED
- EVAL_SEL
- EVALUACUOTA
- EVENT
- EVENTS
- EVERY
- EXCEPT
- EXCHANGE
- EXCLUDE
- EXECUTE
- EXISTS
- EXIT
- EXP
- EXPANSION
- EXPIRE

- EXPLAIN
- EXPON
- EXPORT
- EXTENDED
- EXTENT_SIZE
- EXTRAFECHA
- EXTRAHORA
- FALSE
- FAST
- FAULTS
- FECHAACTUAL
- FETCH
- FIELDS
- FILE
- FILE_BLOCK_SIZE
- FILTER
- FIRST
- FIRST_VALUE
- FIXED
- FLOAT
- FLOAT4
- FLOAT8
- FLOATTOSTR
- FLUSH
- FOR
- FORCE
- FOREIGN
- FORMAT
- FOUND
- FRAC_SECOND
- FROM
- FULL
- FULLTEXT
- FUNCTION
- GENERAL

- GENERATED
- GEOMCOLLECTION
- GEOMETRY
- GEOMETRYCOLLECTION
- GET
- GET_FORMAT
- GET_MASTER_PUBLIC_KEY
- GLOBAL
- GRANT
- GRANTS
- GROUP
- GROUPING
- GROUPS
- GROUP_REPLICATION
- GRUPOS
- HANDLER
- HASH
- HAVING
- HELP
- HIGH_PRIORITY
- HISTOGRAM
- HISTORY
- HORAActual
- HORAS
- HOST
- HOSTS
- HOUT
- HOUR_MICROSECOND
- HOUR_MINUTE
- HOUR_SECOND
- IDENTIFIED
- IF
- ID
- IGNORE
- IGNORE_SERVER_IDS

- IMPORT
- IN
- INDEFINIDA
- INDEX
- INDEXES
- INFILE
- INITIAL_SIZE
- INNER
- INNOBASE
- INNODB
- INOUT
- INSENSITIVE
- INSERT
- INSERT_METHOD
- INSTALL
- INSTANCE
- INT
- INT1
- INT2
- INT3
- INT4
- INT8
- INTEGER
- INTERVAL
- INTO
- INVISIBLE
- INTTOSTR
- INVOKER
- IO
- IO_AFTER_GTIDS
- IO_BEFORE_GTIDS
- IO_THREAD
- IPC
- IS
- ISOLATION

- ISSUER
- ITERATE
- JOIN
- JSON
- JSON_TABLE
- KEY
- KEYS
- KEY_BLOCK_SIZE
- KILL
- LAG
- LANGUAGE
- LAST
- LAST_VALUE
- LATERAL
- LEAD
- LEADING
- LEAVE
- LEAVES
- LEFT
- LESS
- LEVEL
- LIKE
- LIMIT
- LINEAR
- LINES
- LINestring
- LIST
- LISTAVAL
- LN
- LOAD
- LOCAL
- LOCALTIME
- LOCALTIMESTAMP
- LOCK
- LOCKS

- LOG
- LOGFILE
- LOGS
- LONG
- LONGBLOB
- LONGTEXT
- LOOP
- LOW_PRIORITY
- MASTER
- MASTER_AUTO_POSICION
- MASTER_BIND
- MASTER_CONNECT_RETRY
- MASTER_DELAY
- MASTER_HEARTBEAT_PERIOD
- MASTER_HOST
- MASTER_LOG_FILE
- MASTER_LOG_POS
- MASTER_PASSWORD
- MASTER_PORT
- MASTER_PUBLIC_KEY_PATH
- MASTER_RETRY_COUNT
- MASTER_SERVER_ID
- MASTER_SSL
- MASTER_SSL_CA
- MASTER_SSL_CAPATH
- MASTER_SSL_CERT
- MASTER_SSL_CIPHER
- MASTER_SSL_CRL
- MASTER_SSL_CRLPATH
- MASTER_SSL_KEY
- MASTER_SSL_VERIFY_SERVER_CERT
- MASTER_TLS_VERSION
- MASTER_USER
- MATCH
- MAX

- MAXINDEX
- MAXVALUE
- MAX_CONNECTIONS_PER_HOUR
- MAX_QUERIES_PER_HOUR
- MAXRANGO
- MAX_ROWS
- MAX_SIZE
- MAX_UPDATES_PER_HOUR
- MAX_USER_CONNECTIONS
- MEDIA
- MEDIUM
- MEDIUMBLOB
- MEDIUMINT
- MEDIUMTEXT
- MENCIONES
- MEMORY
- MERGE
- MESES
- MESSAGE_TEXT
- MICROSECOND
- MIDDLEINT
- MIGRATE
- MIN
- MININDEX
- MINRANGO
- MINUTE
- MINUTE_MICROSECOND
- MINUTE_SECOND
- MIN_ROWS
- MINUTOS
- MOD
- MODE
- MODIFIES
- MODIFY
- MONTH

- MULTILINESTRING
- MULTIPOINT
- MULTIPOLYGON
- MUTEX
- MYSQL_ERRNO
- NAME
- NAMES
- NATIONAL
- NATURAL
- NCHAR
- NDB
- NDBCLUSTER
- NESTED
- NETWORK_NAMESPACE
- NEVER
- NEW
- NEXT
- NO
- NODEGROUP
- NONE
- NOT
- NOWAIT
- NO_WAIT
- NO_WRITE_TO_BINLOG
- NTH_VALUE
- NTILE
- NULL
- NULLS
- NUMALEATORIO
- NUMERAR
- NUMBER
- NUMERIC
- NVARCHAR
- O
- OF

- OFFSET
- OJ
- OLD
- OLD_PASSWORD
- ON
- ONE
- ONE_SHOT
- ONLY
- OPEN
- OPTIMIZE
- OPTIMEZER_COSTS
- OPTION
- OPTIONAL
- OPTIONALLY
- OPTIONS
- OR
- ORDER
- ORDINALITY
- ORGANIZATION
- ORDMUL
- OTHERS
- OUT
- OUTER
- OUTFILE
- OVER
- OWNER
- PACK_KEYS
- PAGE
- PARSER
- PARTIAL
- PARTITION
- PARTITIONING
- PARTITIONS
- PASSWORD
- PATH

- PERCENT_RANK
- PERSIST
- PERSIST_ONLY
- PHASE
- PLUGIN
- PLUGINS
- PLUGIN_DIR
- POINT
- POLYGON
- PORT
- POSITION
- POWER
- PRECEDES
- PRECEDING
- PRECISION
- PREPARE
- PRESERVE
- PREV
- PRIMARY
- PRIVILEGES
- PROCEDURE
- PROCESS
- PROCESSLIST
- PRODUCTO
- PROFILE
- PROFILES
- PROXY
- PULSACIONES
- PURGE
- QUARTER
- QUERY
- QUICK
- RAID0
- RAIZ.C
- RAIZ.N

- RAIZC
- RAIZN
- RANGE
- RANK
- RANKING
- READ
- READS
- READ_ONLY
- READ_WRITE
- REAL
- REBUILD
- RECOVER
- RECURSIVE
- REDOFILE
- REDONDEA
- REDO_BUFFER_SIZE
- REDUNDANT
- REFERENCE
- REFERENCES
- REGEXP
- RELAY
- RELAYLOG
- RELAY_LOG_FILE
- RELAY_LOG_POS
- RELAY_THREAD
- RELEASE
- RELOAD
- REMOTE
- REMOVE
- RENAME
- REORGANIZE
- REPAIR
- REPEAT
- REPEATABLE
- REPETIDOS

- REPLACE
- REPLICATE_DO_DB
- REPLICATE_DO_TABLE
- REPLICATE_IGNORE_DB
- REPLICATE_IGNORE_TABLE
- REPLICATE_REWRITE_DB
- REPLICATE_WILD_DO_TABLE
- REPLICATE_WILD_IGNORE_TABLE
- REPLICATION
- REQUIRE
- RESET
- RESIGNAL
- RESOURCE
- RESPECT
- RESTART
- RESTORE
- RESTRICT
- RESUME
- RETAIN
- RETURN
- RETURNED_SQLSTATE
- RETURNING
- RETURNS:REUSE
- REVERSE
- REVOKE
- RIGHT
- RLIKE
- ROLE
- ROLLBACK
- ROLLUP
- ROTATE
- ROUND
- ROUTINE
- ROW
- ROWS

- ROW_FORMAT
- ROW_NUMBER
- RTREE
- SAVEPOINT
- SCHEDULE
- SCHEMA
- SCHEMAS
- SCHEMA_NAME
- SECOND
- SECONDARY
- SECONDARY_ENGINE
- SECONDARY_LOAD
- SECONDARY_UNLOAD
- SECOND_MICROSECOND
- SECURITY
- SEGUNDOS
- SELECT
- SENSITIVE
- SEPARATOR
- SERIAL
- SERIALIZABLE
- SERVER
- SESSION
- SET
- SHARE
- SHOW
- SHUTDOWN
- SIGNAL
- SIGNED
- SIMPLE
- SKIP
- SLAVE
- SLOW
- SMALLINT
- SNAPSHOT

- SOCKET
- SOME
- SONAME
- SOUNDS
- SOURCE
- SPATIAL
- SPECIFIC
- SQL
- SQLEXCEPTION
- SQLSTATE
- SQLWARNING
- SQL_AFTER_GTIDS
- SQL_AFTER_MTS_GAPS
- SQL_BEFORE_GTIDS
- SQL_BIG_RESULT
- SQL_BUFFER_RESULT
- SQL_CACHE
- SQL_CALC_FOUND_ROWS
- SQL_NO_CACHE
- SQL_SMALL_RESULT
- SQL_THREAD
- SQL_TSI_DAY
- SQL_TSI_FRAC_SECOND
- SQL_TSI_HOUR
- SQL_TSI_MINUTE
- SQL_TSI_MONTH
- SQL_TSL_QUARTER
- SQL_TSI_SECOND
- SQL_TSI_WEEK
- SQL_TSI_YEAR
- SRID
- SSL
- STACKED
- START
- STARTING

- STARTS
- STATS_AUTO_RECALC
- STATS_PERSISTENT
- STATS_SAMPLE_PAGES
- STATUS
- STOP
- STORAGE
- STORED
- STRAIGHT_JOIN
- STRING
- STRTOFLOAT
- STRTOINT
- SUBCADENA
- SUBCLASS_ORIGIN
- SUBJECT
- SUBPARTITION
- SUBPARTITIONS
- SUBSTR
- SUM
- SUMA
- SUMAFECHA
- SUMAHORA
- SUPER
- SUSPEND
- SWAPS
- SWITCHES
- SYSTEM
- TABLE
- TABLES
- TABLESPACE
- TABLE_CHECKSUM
- TABLE_NAME
- TEMPORARY
- TEMPTABLE
- TERMINATED

- TEXT
- TEXTO
- THAN
- THEN
- THREAD_PRIORITY
- TIES
- TIME
- TIMESTAMP
- TIMESTAMPADD
- TIMESTAMPDIFF
- TINYBLOB
- TINYINT
- TINYTEXT
- TO
- TRAILING
- TRANSACTION
- TRIGGER
- TRIGGERS
- TRUE
- TRUNCA
- TRUNCATE
- TYPE
- TYPES
- ULT
- UNBOUNDED
- UNCOMMITTED
- UNDEFINED
- UNDO
- UNDOFILE
- UNDO_BUFFER_SIZE
- UNICODE
- UNINSTALL
- UNION
- UNIQUE
- UNKNOWN

- UNLOCK
- UNSIGNED
- UNTIL
- UPDATE
- UPPER
- UPGRADE
- USAGE
- USE
- USER
- USER_RESOURCES
- USE_FRM
- USING
- UTC_DATE
- UTC_TIME
- UTC_TIMESTAMP
- VALIDATION
- VALORANTERIOR
- VALORDESVTIP
- VALORMAX
- VALORMEDIA
- VALORMIN
- VALORSUMA
- VALORVARI
- VALORZ
- VALUE
- VALUES
- VAR
- VARBINARY
- VARCHAR
- VARCHARACTER
- VARIABLES
- VARIANZA
- VARYING
- VCPU
- VIEW

- VIRTUAL
- VISIBLE
- WAIT
- WARNINGS
- WEEK
- WEIGHT_STRING
- WHEN
- WHERE
- WHILE
- WINDOW
- WITH
- WITHOUT
- WORK
- WRAPPER
- WRITE
- X509
- XA
- XDESVTIP
- XDESVTIP
- XID
- XMEDIA
- XML
- XOR
- XSUMA
- XVARIANZA
- Y
- YEAR_MONTH
- ZEROFILL

15.2 Información suplementaria (CSS-JS)

El material aquí referenciado es común al lenguaje HTML, HTML5 y CSS / JS. Tesi no ofrece soporte de consultas sobre código desarrollado por equipos de programación ajenos a TESI, siendo necesario en caso de desear recibir esta ayuda, la contratación de soporte ad-hoc en bolsa de horas. Contactar con el departamento comercial de TESI, SL (comercial@tesigandia.com) para este cometido.

 **Nota :** téngase en cuenta que los desarrollos realizados con este lenguaje deben compatibilizar el desarrollo en diferentes entornos, Capi, Cati y Cawi. La tecnología no es la misma en todos los casos y mientras que el 100% de lo aquí indicado estará funcional en las últimas versiones de los navegadores (a 1 de enero de 2017), no es así para los navegadores de dispositivos o ambientes de Android e IOS.

Conceptos básicos de CSS

Web de referencia: <https://www.w3schools.com/css/default.asp>

Para añadir contenido CSS vamos a *Archivo > Propiedades > Pestaña CSS*. Este contenido será de aplicación en la carga del archivo. Las clases/estilos que usaremos se definen básicamente como **.nombredeestilo**.

Por ejemplo, si queremos tener una clase/estilo, que tenga la fuente a 20px en color rojo, con fondo en color verde y además un borde redondeado sería así:

```
.nuevoestilo
{
  font-size: 20px;
  color: #cd5c5c;
  background-color: #ddffdd;
  border: 1px solid #ddffdd;
  border-radius: 5px;
}
```

Adicionalmente, a veces, necesitaremos sobrescribir los formatos y opciones que se utilizan en las definiciones por defecto de Gandia Integra. Esto se hace añadiendo **!important** por detrás de la propiedad, así:

```
.Texto_principal_18, .Texto_principal_16, .Texto_principal_14
{
  font-size: 12pt !important;
}
```

En este ejemplo se sobrescribe el tamaño de la fuente de los tres estilos, ya definidos en la pestaña estilos.

Otro ejemplo básico es cambiar la apariencia de los botones (opción mostrar botones de las variables), por unos blancos sin degradados y azules al quedar seleccionados.

```
.mblButton ,.customGandia MobiNetButton
{
  background-image: initial !important;
}
.blueButton
{
```

```
color: white;
background-image: -webkit-gradient(linear, left top,
left bottom, from(#b0bccd), to(#b0bccd), color-stop(0.5,
#b0bccd), color-stop(0.5, #b0bccd)) !important;
background-image: linear-gradient(to bottom, #b0bccd0%,
#b0bccd 50%, #b0bccd 50%, #b0bccd 100%) !important;
}
```

En este caso, la clase/estilo **.blueButton** es la que se utiliza por defecto para indicar que la opción se ha seleccionado, y el color #b0bccd es el azul para marcarlo

Uso de ficheros externos (script de JavaScript)

Para añadir ficheros a nuestro cuestionario, tenemos que entrar en *Archivo > Propiedades > Pestaña ficheros externos*.

Este espacio se suele utilizar para desarrollos ad-hoc de componentes que hace TESI, para cargar ficheros externos por ejemplo con definiciones CSS o cargar fuentes o tipografía también externos como pueden ser las de Google Fonts.

Debemos distinguir entre carga local, los ficheros deben estar en el directorio del estudio y carga de servidores online, en este caso los ficheros estarán alojados en servidores donde no se realizará la entrevista. Este punto es importante debido a las limitaciones de seguridad que aplican algunos navegadores, por regla general si el servidor desde donde queremos tomar el fichero es un CDN debería funcionar correctamente, como en el caso de las Google Fonts.

Cargar fichero *.CSS desde nuestro directorio de estudio

- Copiar el fichero "ejemplo.css" en el directorio de nuestro estudio
- Entramos en *Archivo > Propiedades > Ficheros externos* y tenemos que indicarle que lo cargue de la siguiente manera: `<link href='ejemplo.css' rel='stylesheet' />`
- Aceptamos el dialogo y al entrar en simulación deberíamos ver los cambios de la carga si en algún punto del cuestionario hacemos referencia a las clases definidas en ejemplo.css

Cargar fichero *.js desde nuestro directorio de estudio

- Copiar el fichero trabajo.js en el directorio de nuestro estudio
- Entramos en *Archivo > Propiedades > Ficheros externos* y tenemos que indicarle que lo cargue de la siguiente manera: `<script src='trabajo.js'></script>`
- Aceptamos el dialogo.

Para hacer uso del script, lo podríamos llamar desde un texto cualquiera, introduciendo el código en la parte HTML del editor de texto, con un `<script>funcion();</script>` a la función definida en el fichero trabajo.js

Cargar fuente de Google Fonts (online)

Referencia en Google Fonts (<https://fonts.google.com>).

 **Nota :** Téngase en cuenta que si la fuente va a usarse en ambiente offline (por ejemplo Gandia MobiNet), deberá descargarse las fuentes base e incorporarlas como fichero referenciado.

Entramos en *Archivo > Propiedades > Ficheros externos* y tenemos que indicarle que lo cargue de la siguiente manera:

```
<link href="https://fonts.googleapis.com/css?
family=Pacifico" rel="stylesheet">
```

Ahora tendríamos que indicarle mediante CSS al cuestionario que queremos usar esa fuente. Por ejemplo, definimos la clase **.fuentepropia** en la pestaña css de la siguiente manera:

```
.fuentepropia{
    font-family: 'Pacifico', cursive;
}
```

Solo nos quedaría añadir esta clase/estilo en nuestros elementos del cuestionario.

Cargar fuente de Google Fonts (offline)

Descargamos el fichero zip con la fuente desde <https://fonts.google.com> y tenemos que indicarle mediante CSS al cuestionario que queremos usar esa fuente. Para hacerlo tenemos que poner esta definición.

```
@font-face
{
    font-family: 'Pacifico'; font-style: normal; font-weight:
400; src: local('Pacifico'), local('Pacifico-Regular'),
url(Pacifico-Regular.ttf) format('truetype');
}
.fuentepropia{
    font-family: 'Pacifico', cursive;
}
```

Solo nos quedaría añadir esta clase/estilo en nuestros elementos del cuestionario.

Índice de términos

? 143

- @ -

@ 307

@APLAZAR@ 143

@APLAZARLISTA@ 143

@AUTOADMINISTRAR@ 143

@CAMBIARIDIOMA@ 143

@EMAIL@ 143

@FINALIZAR@ 143

@MODETEL@ 143

@RECHARLISTA@ 143

@RECHAZAR@ 143

@STARTRECORDING@ 143

@STOPRECORDING@ 143

@URLEXTERNA@ 143

@x 307

- A -

abrir estudio 22

abrir plantilla 92

abrir tabla auxiliar 286

abrir, menú 22

ABS 407

acciones finales, herramientas 359

acciones sobre códigos ocultos 136

actualización 9

ACUMETI 407

ACUMETI(), referencia 316

ACUMVAL 407

ACUMVAL(), referencia 316

ajuste a diseño 71

aleatorio 139

aleatorizar, tabla item 217

alfabética, tipo 125

alfanumérica, tipo 125

alternar colores 167

alternativas de respuesta 125

alternativas excluyentes 132

ANTERIOR 382

ANTERIOR, token 85, 382

AÑOS 407

aplicar macro 277, 281

arbol 291

árbol 58

arbol jerarquico 293

árboles jerárquicos, herramientas 370

árboles, herramientas 370

archivo, herramientas 358

archivo, menú 21

archivos recientes, menú 32

arrastrar y soltar 260

asignación de incidencias 283

asignación de valor, botón de acción 197

asignar valor 147

asignar valor cuota, referencia 314

ASIGNAR.VALOR 407

asistente condiciones 404

atajo 49

audio, insertar 113

audio, propiedades 113

autor 2

ayuda 49

ayuda campo 180

ayuda entrevistado 180

ayuda, menú 21

- B -

bajar cuestionario 398

bajar estudio 398

barajar, tabla item 217

barcode 183

bloque 101

borrar cuotas 322

borrar tabla auxiliar 288

botón anterior, eliminar 101

botón de acción 203

boton, visualizacion 214

BOTONCONTINUAR 382

BOTONCONTINUAR, token 85, 382

botones 167

botones accion, tabla item 215

botones asignacion, tabla item 215

botones de accion 136

botones de acción 197

botones de acción, insertar 111
 BOTONIDIOMAS, token 85, 382
 buscar variable 48

- C -

cabecera, tabla item 216
 calcular tamaño campo 149
 CALCULAR.EDAD 407
 cálculo filas / columnas, publicar 172
 CAMBIA.ESCALA 407
 campo identificativo 179
 campo mixto 186
 campo semi abierto 186
 campo, insertar 108
 campo, propiedades 74
 campos 59
 campos bloque 101
 campos de respuesta 121
 campos de respuesta, herramientas 333
 campos enlazados 318
 campos hábiles 347
 campos ID 95
 campos id, opciones 42
 campos jerarquicos 293
 campos ocultos 346
 campos, opciones 35
 CARACTERES 407
 cargar tabla auxiliar 286
 carrusel 262
 carrusel dinamico 262
 categoría, tipo 123
 cluf 13
 COD 407
 codificacion, grupos 240
 código de barras 183
 código QR 183
 códigos 125, 127
 códigos excluyentes 132
 códigos y tarjetas 348
 códigos, herramientas 333
 códigos, tabla item 220
 CODMUL 407
 color de fondo 65
 columnas, tabla item 216, 220
 COMBINAR 407
 combo 153
 comodines 269
 comodines macro 281
 completo, tabla item 216
 componente estándar 167
 componentes 58, 60
 componentes especiales 186
 componentes, cuestionario 54
 componentes, herramientas 370
 componentes, página 52
 comprobar avisos 373
 comprobar coherencia 373
 comprobar errores 373
 comprobar estructura 373
 CONCATENAR 407
 condición de hábil 170
 condición de oculta 169
 condiciones 127, 404
 condiciones en los códigos, asistente 128
 condicones en códigos 127
 conectar al servidor 376
 conexión, configurar 17
 configurar estudio 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390
 configurar servidor 376
 CONTROL.DURACION 407
 controles 146
 controles, flujo 141
 controles, herramientas 330
 convertir en semiabierta 175
 convertir semi abierta 193
 convertir videos 375
 COORDINADOR 407
 copia estilo 77
 copiar cuestionario 26
 copiar, componentes 45
 copiar, pantalla 46
 COPY 407
 cortar, componentes 45
 crear campo semi abierto 187
 crear cuestionario 98
 crear cuotas 320
 crear diseño macro 277
 crear estilo 77
 crear macro 272, 281
 crear pregunta semi abierta 187

crear variable semi abierta 187
crear, tabla item 208
criterio de rotación de códigos 139
css 87, 90, 110, 443
css, opciones 43
ctrl + o 54
ctrl + p 52
Ctrl+B 48
cuadro de edición 150
cuadros 207
cualitativa, tipo 123, 124, 125
cuantitativa, tipo 124
CUENTA 407
cuestionario, componentes 372
cuestionario, opciones 34
cuestionario, propiedades 64
CUOTA 320, 407
cuota automática 323
cuota borrada 324
cuota de cuestionario 324
cuota general 325
cuota MobiNet 325
cuota online 325
CUOTA(), referencia 314
CUOTAS 322, 323, 324, 382
cuotas mixta 324
CUOTAS, token 85, 382
CUOTASABIERTAS 407
CUOTASABIERTAS() 407
CUOTATEORICA 407
check list 152

- D -

DATE2NUMBER 407
definir macro rejilla 272
desactivar foco, herramientas 351
desagrupar semi abierta 193, 196
desagrupar, herramientas 345
descargar cuestionario 398
descargar estudio 398
descargar estudios 376
Descripción del salt 330
descriptivo, propiedades 64
descriptor, publicar 178
descriptor, tabla item 216

desplegable 153
DESVTIP 407
detener grabación, botón de acción 206
DIAS 407
DIASEMANA 407
DIMECUOTA 407
diseño 71
diseño de cuotas 320
DIVMUL 407
drag & drop 260
DUPLICADOS 407
duplicar cuestionario, menú 26

- E -

edición, menú 21
editar comodines macro 281
editar valores macro 281
editor HTML 105
ejecutar macro 269
ejemplo macro 270
ejemplo tabla de items 222
elementos, tabla item 209
eliminar pantalla, menú 47
eliminar pantallas, menú 47
eliminar plantilla 92
eliminar tabla auxiliar 288
ELINK 382
ELINK, token 85, 382
encabezado, insertar 115
encabezado, tabla item 217
enlace 2
enlace a tabla 318
enlace tabla campo, referencia 315
enlaces a tablas 288
enlaces de códigos 132
enlaces, herramientas 345
enlazar a tabla auxiliar 288
enlazar campos 288
entidades 302
envío de e-mail 144
envío e-mails 72
errores 12
escala XY 71
escritorio 20, 51
escritorio de diseño 55

escritura digital 182
 escritura manual 182
 espacio diseño 51
 estándar 167
 estándar, tabla item 217
 estilo de campo 110
 estilo de códigos 110
 estilo de texto 107
 estilo de variable 110
 estilo Estándar 65
 estilo Mobile 65
 estilo pantallas 71
 estilo RWD 65
 estilo, descripción 119
 estilo, herramientas 343
 estilo, insertar 118
 estilos de texto, herramientas 356
 estilos, opciones 37
 estilos, propiedades 77
 estrellas 264
 ESTUDIO 382
 estudio rutas 71
 ESTUDIO, token 85, 382
 estudios 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390
 etiquetas de respuesta 125
 EVAL_SEL 407
 EVAL_SEL(), referencia 317
 EVALUACUOTA 407
 evaluar valores, referencia 317
 excel cuotas 323
 EXECNUM 407
 EXECTXT 407
 EXP 407
 EXP(), referencia 313
 EXPON 407
 exportar cuotas 323
 expresión eritmética, referencia 313
 EXTRAE.FECHA 407
 EXTRAE.HORA 407

- F -

fecha, tipo 125
 FECHAActual 407
 ficheros externos 90
 filas, tabla item 218

filtro, herramientas 330
 filtros 142
 filtros, flujo 141
 FINALIZAR 382
 FINALIZAR, token 85, 382
 firma 182
 firmar entrevista 182
 flujo 58
 flujo de cuestionario 141
 flujo, herramientas 328
 flujos especiales 186, 304
 flujos, insertar 110
 fondo cuestionario, css 65
 fondo de imagen en pregunta 102
 fondo pregunta 102
 fuente, herramientas 343
 funciones 404, 407
 funciones especiales, 301

- G -

galería css 368
 galería estilos 93
 gestion idiomas 378, 379
 gestor de envío de e-mail 144
 gestor estudios 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390
 GPS 407
 grabar audio 206
 grids 207
 grids multiples 212
 grupos 365
 grupos de códigos, herramientas 335
 grupos de codificación 240
 grupos de códigos 137
 grupos de pregunta 242
 grupos de pregunta, insertar 110
 grupos de preguntas 243, 244
 grupos, herramientas 363
 guardar macro 281
 GUARDAR 382
 guardar abierta 175
 guardar como, menú 24
 guardar cuotas 323
 guardar estilo 77
 guardar estudio 23

guardar macro 272
 guardar mayúsculas 175
 guardar minúsculas 175
 guardar plantilla 92
 guardar rotación de códigos 141
 guardar, menú 23
 GUARDAR, token 85, 382
 GUID 407
 GUIDCONTACTO 407
 GUIDREC 407

- H -

hábiles, herramientas 347
 herramientas 328
 herramientas de grupos de preguntas 363
 herramientas de lista de preguntas 363
 herramientas de páginas 367
 herramientas de textos auxiliares de variable 357
 herramientas macro 281
 herramientas personalizadas 328
 herramientas sobre texto 354
 herramientas, menú 21, 49
 hora, tipo 125
 HORAActual 407
 HORAS 407
 HTML5 246, 247, 249, 255, 259, 260, 262, 264
 html5, insertar 115

- I -

ID_APK 407
 ID_BROWSER 407
 ID_DEVICE 407
 ID_IP 407
 ID_MODE 407
 ID_MODEL 407
 ID_PPI 407
 ID_RUTA 71
 ID_SCREEN 407
 ID_SO 407
 ID_VERBROWSER 407
 ID_VERSO 407
 identificativas, herramientas 352
 identificativo 179
 idioma aplicación, traducción 381

idioma, menú 49
 idiomas 378, 379
 idiomas cuestionario 378
 idiomas, menú 21
 IMAGEN 407
 imagen zonas 249
 imagen, insertar 112
 imagen, propiedades 112
 imágenes en los códigos 130
 imágenes, , herramientas 336
 imágenes, herramientas 358
 importar tabla auxiliar 286
 importar, csv 26
 importar, menú 26
 imprescindibles, herramientas 341
 imprescindible, tabla item 213
 imprimir MSWord 69
 imprimir páginas separadas 65
 incidencias 85, 283
 incidencias, opciones 40
 incidencias, traducción 390
 indicador capturar foto 182
 indicador capturar imagen 182
 indicador capturar vídeo 181
 indicador grabar audio 181
 indicador grabar foto 182
 indicador grabar imagen 182
 indicador grabar vídeo 181
 indicador imprescindible 172
 informacion css 443
 INICIAR 382
 iniciar grabación, botón de acción 206
 INICIAR, token 85, 382
 inicio 2, 15
 INPUTCONTINUAR 382
 INPUTCONTINUAR, token 85, 382
 INPUTEMAIL, token 85, 382
 INPUTNOMBRE, token 85, 382
 insertar jerarquía 293
 insertar, menú 21, 49
 instalacion 3
 instrucciones entrevistado 180
 instrucciones, insertar 118

- J -

javascript 443
 jerarquia 295
 jerarquía 291
 jerarquías, herramientas 370
 jerarquías, insertar 111
 jerarquizar arbol 295
 jerarquizar tabla 295

- L -

LAST 407
 LENGTH 407
 libreria macro 272
 licencia 13
 LIMPIAR 407
 limpiar recientes, menú 32
 limpiar versiones, menú 32
 lista 156
 lista audios, insertar 114
 lista imágenes, insertar 114
 lista multimedia, insertar 114
 lista sonidos, insertar 114
 lista videos, insertar 114
 listar valores, referencia 317
 listas 365
 listas de grupos 243
 listas de grupos de pregunta, insertar 110
 listas de grupos de preguntas 243
 LISTAVAL 407
 LISTAVAL(), referencia 317
 LN 407
 localizar cuestionario 378
 LOG 407
 LOGIN 382
 LOGIN, token 85, 382
 longitud del campo 149
 LOWERCASE 407

- M -

macros 269
 macros, insertar 110
 mantener ratio 71

marca rutas 71
 marcardor texto 259
 matrices 207
 matriz 207
 MAX 407
 maxdiff, tabla item 214
 MAXFREC 407
 MAXFRECPCT 407
 MAXFRECVALOR 407
 máximo de selecciones 180
 maximo, tabla item 217
 MAXINDEX 407
 MAXORDEN 407
 MAXRANGO 407
 MAXVALOR 407
 MEDIA 407
 MENCIONES 407
 MESES 407
 métodos de respuesta 150
 métodos, herramientas 342
 métrica, tipo 124
 MIN 407
 MININDEX 407
 MINORDEN 407
 MINRANGO 407
 MINUTOS 407
 MINVALOR 407
 mobile 12
 modo de respuesta 150
 modulos 302
 mostrar numeración, publicar 173
 mostrar un código 127
 mover, pantalla 46
 MUESTRA 382
 multi línea, tabla item 217
 multimedia, insertar 111
 multiple, tipo 124
 multitabla 212
 multitablas, tabla item 221
 multitiabla, tabla item 240

- N -

navegación, botón de acción 206
 NC, tabla item 214
 No contesta, tabla item 214

No sabe, tabla item 214
 nombre del campo 122
 nombres de campo, herramientas 336
 nominal, tipo 123
 normal 211
 noticias 12
 NS, tabla item 214
 nuevo cuestionario 98
 nuevo estudio 23
 nuevo macro 272
 nuevo, menú 23
 NUMALEATORIO 407
 NUMBER2DATE 407
 NUMBER2STRING 407
 NUMBER2TIME 407
 NUMCLAVE 382
 NUMCLAVE, token 85, 382
 numeración, herramientas 344
 NUMERAR 407
 numérica, tipo 124

- O -

observaciones 87
 observaciones, opciones 42
 observaciones, traducción 390
 ocultar barra navegación 73
 ocultar códigos 136
 ocultar códigos en tarjeta 134
 ocultas, herramientas 346
 opciones, menú 33
 operadores 404, 406, 407
 operadores aritméticos 407
 operadores lógicos 406
 orden se selección 179
 ordenar árbol 374
 ordenar campos 374
 ordenar lista variables 374
 ordenar variables 374
 ordinal, tipo 124
 ORDMUL 407
 otras propiedades multimedia 181
 otras propiedades, tabla item 213

- P -

página nueva, insertar 99
 página, componentes 370
 páginas especiales 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390
 páginas especiales, traducción 381
 páginas, opciones 40
 palabras prohibidas 96
 palabras prohibidas, opciones 45
 palabras reservadas 421
 panel bloque 101
 panel de diseño 20
 panel de opciones 20
 panel de propiedades 20
 panel diseño 55
 panel imagenes 247
 paneles fijos 243
 pantallas de macros 269
 PARAM 407
 PASSWORD 382
 PASSWORD, token 85, 382
 PCT.DURACION 407
 pegar, componentes 46
 personaliza, menú 49
 personalizar cuestionario 378
 personalizar mensajes de sistema 378
 personalizar textos de sistema 378
 pie, insertar 117
 pie, tabla item 217
 piping 307, 310
 plantilla 65
 POS 407
 posicion de etiqueta códigos, publicar 179
 posicion de texto códigos, publicar 179
 posición nueva página 69
 posición página 69
 posición, herramientas 340, 358
 posiciones de texto, herramientas 357
 pregunta bloque 101
 pregunta mixta 186
 pregunta nueva, insertar 100
 pregunta semi abierta 186
 pregunta, opciones 34
 pregunta, propiedades 73, 101

preguntas fijas en rotación 243
 preguntas, herramientas 362
 PRINT, token 85, 382
 PRINTTOTAL, token 85, 382
 proceso aleatorización 140
 proceso jerarquía 295
 proceso rotación 140
 propiedades básicas 183
 propiedades de componentes 60
 propiedades de cuestionario, menú 32
 propiedades generales, tabla ítem 211
 propiedades, menú 63
 propiedades, tabla ítem 210
 protocolo, insertar 117
 prueba de cuestionario 392
 publicación, métodos 150
 publicación, otras propiedades 168
 publicar 400
 publicar campo 150
 publicar cuestionario 398
 publicar estudio 398

- Q -

QR code 183

- R -

radio button 151
 RAIZ.C 407
 RAIZ.N 407
 rango, tabla ítem 216
 ranking 212
 ranking completo, tabla ítem 216
 reacalular valores, herramientas 350
 REC_COMBINACION 407
 recuperar diseño original macro 277
 REDONDEA 407
 reemplazar estilo 92
 referencia a respuestas anteriores 310
 referencia a valor 310
 referencia a variable 310
 referencia de texto, herramientas 355
 referencia en texto 307
 referencias 147, 307
 referencias a cuota 309

referencias a respuesta 310
 referencias a tabla de campo 310
 referencias, códigos 129
 referencias, flujo 141
 referencias, herramientas 332
 referencias, insertar 115
 REGEXP 407
 renombrar componentes 374
 renombrar páginas 374
 renombrar preguntas 374
 renombrar textos 374
 reparto 212
 reparto, tabla ítem 216
 REPETIDOS 407
 repetir códigos 129
 resolución 70
 respuesta abierta 109
 respuesta cerrada 110
 respuesta mixta 110
 respuesta múltiple 152
 respuesta semi abierta 110
 respuesta semiabierta 110
 respuesta única 151
 respuestas 59, 125
 respuestas excluyentes 132
 revisiones 12
 rotación condicionada 139
 rotación de grupos de códigos 140
 rotación de grupos de respuestas 140
 rotación de grupos y códigos 140
 rotación de listas 243
 rotación de preguntas 243
 rotación de respuestas 140
 rotación forzada 139
 rotación forzada de códigos 140
 rotaciones 244, 365
 rotaciones aleatorias 365
 rotaciones condicionadas en grupos 244
 rotaciones condicionadas, tabla ítem 217
 rotaciones de grupos 365
 rotaciones de listas 365
 rotaciones en columnas, tabla ítem 217
 rotaciones en filas, tabla ítem 217
 rotaciones, tabla ítem 217
 rotar grupos 244
 rotar pregunta 242

rotas listas de grupos 244
rotatorio 139
rotación de pregunta 242
ROUND 407
rutas 71
rwd 87, 90, 443

- S -

salto, herramientas 329
saltos 141
saltos, flujo 141
scripts 90, 443
SEGUNDOS 407
SEL_COMBINACION 407
seleccion aleatoria individuo 264
selección idioma, botón 390
SELECCIONAR 407
seleccionar ficheros 402
seleccionar texto 259
seleccionar variable 193
SELECCIONAR(), referencia 317
seleccionar valores, referencia 317
selector aleatorio 264
selector individuo 264
SEMANA.ANYO 407
semi abierta 186
semi abierta cualitativa 192
semi abierta cuantitativa 192
SEND, token 85, 382
SENDTOTAL, token 85, 382
simulación 73
simulación completa 392
simulación parcial 392
simulación, opciones 392
simular 392, 394
simular cuestionario 392
simular parcial 392, 396
sintaxis condiciones 418
slider 158
sobre cuestionario, herramientas 373
SONIDO 407
sonido, insertar 113
sonido, propiedades 113
STARTRECORDING 407
STOPRECORDING 407

STRING2NUMBER 407
style 443
SUBCADENA 407
subir 400
subir cuestionario 398
subir estudio 398
subir estudios 376
subir ficheros 182, 402
subtablas, tabla item 221, 240
SUMA 407
suprimir, componentes 46

- T -

TABAUX 284, 318, 407
TABAUX(), referencia 315
tabla auxiliar 284, 318
tabla campo 284
tabla como codigos 290
tabla como referencia 289
tabla de items 222
tabla de ítems, insertar 110
tabla de ítems, opciones 36
tabla item 207
tabla item multiple 212
tabla item normal 211
tabla item ranking 212
tabla item reparto 212
tabla item texto 212
tabla item valoracion 211
tabla jeraquia 295
tabla multiple, tabla item 240
tabla normal 211
tabla normal, tabla item 222
tabla ranking 212
tabla ranking, tabla item 236
tabla reparto 212
tabla reparto, tabla item 235
tabla texto 212
tabla texto, tabla item 237
tabla valoracion 211
tabla valoracion, tabla item 233
tablas de ítems, propiedades 76
tablas de ítems, herramientas 366
tablas múltiples, tabla item 221
tablas.json 318

TABLE 407
 tamaño alfanuméricas, herramientas 353
 tamaño de grabación 149
 tamaño en píxels de la ventana (horizontal) 65
 tamaño en píxels de la ventana (vertical) 65
 tarjeta 106, 134
 tarjetas 348
 teclado 49
 test 392, 394
 test completo 392
 test parcial 392, 396
 testar cuestionario 392
 TEXTO 212, 407
 texto cabecera, tabla item 216
 texto control, tabla item 216
 texto de tarjeta 106
 texto enlace HTML 106
 texto extra 123
 texto nuevo, insertar 102
 texto, propiedades 103
 texto, tipo 125
 textos aplicación, opciones 38
 textos auxiliares, publicar 175
 textos de aplicación 82
 textos extra, herramientas 338
 textos páginas de aplicación 84
 textos, herramientas 353
 TIME2NUMBER 407
 tipo de campo, tabla item 212
 tipo del campo 123
 tipos tabla item 211
 título 2
 traducción 378, 379
 traducción, accesos 379
 traducir 378, 379
 traducir cuestionario 378
 transición 71
 transparente 65
 transponer, tabla item 216
 TREE 407
 TREE.LABEL 407
 TREE.VALUE 407
 TRIM 407
 TRUNCA 407

- U -

unión etiquetas, referencia 316
 unión valores, referencia 316
 UPPERCASE 407
 uso arbol 298
 uso arbol respuesta 298
 uso de referencias 307
 USUARIO 407

- V -

VALOR 407
 Valor de ENTER 149
 Valor de INTRO 149
 valor ENTER, tabla item 214
 valor INTRO, tabla item 214
 valor permitido 148
 valor por defecto 147
 valoracion 211
 valoracion estrellas 264
 VALORANTERIOR 407
 valores permitidos, herramientas 338
 valores por defecto, flujo 141
 valores por defecto, herramientas 331
 VAR 407
 variable hábil 170
 variable oculta 169
 variables 59, 121
 variables hábiles 347
 variables ocultas 346
 VARIANZA 407
 ventana de diseño 20, 51, 55
 ver estándar 167
 ver tarjeta, publicar 173
 ver tarjetas 348
 ver texto extra, publicar 173
 VERSION 407
 VIDEO 407
 video valoracion 255
 vídeo, insertar 114
 vídeo, propiedades 114
 visualización de la entrevista 65
 visualización del campo de respuesta 150
 visualizacion simulación 72

visualizacion, tabla item 213, 219

visualizar antes de simular 70

- X -

XDESVTIP 407

XMEDIA 407

XSUMA 407

XVARIANZA 407

Endnotes 2... (after index)

Han contribuido a la creación de este documento:

Departamento de Desarrollo

Roberto Gil-Saura
(robertogil@tesigandia.com)