

# ATLAS.ti 6

# Guía Rápida



atlas.ti  
the knowledge workbench



Software for qualitative data analysis,  
management, and model building.

# ATLAS.ti 6 Guía Rápida

Revisión 567

## Aviso de Copyright

Copyright © 2003-2010 por ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH, Berlin. Todos los derechos reservados. Autor: Dr. Susanne Frieze (Quarc Consulting). Consejero editorial: Sarah Matthews (ATLAS.ti GmbH). Realización técnica: Dr. Thomas G. Ringmayr ([www.hypertext.com](http://www.hypertext.com)). Traducción: Toni Casasempere ([www.cualsoft.com](http://www.cualsoft.com)). Revisión: Sara Bordera & Tim Vickers.

Tanto copiar como duplicar este manual o cualquiera de sus partes es una violación de la ley. No se puede reproducir o transmitir en ninguna forma o medio, incluidos los mecánicos o electrónicos, incluidas, pero no limitado, a las fotocopias, sin el permiso escrito de ATLAS.ti GmbH.

## Registro de Marca

ATLAS.ti es una marca registrada de ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH. Adobe Acrobat es una marca registrada de Adobe Systems Incorporated; Microsoft, Windows, Excel, y otros productos de Microsoft a los que se hace referencia son marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Google Earth es una marca registrada de Google, Inc. Todos los otros nombres de productos y cualquier marca registrada o no mencionada en este documento solamente se emplean con la finalidad de identificarlos y permanece bajo la exclusiva propiedad de sus respectivos propietarios.

# Contenidos

Objetivos.....	4
Conceptos Básicos.....	5
ATLAS.ti – La Caja de Herramientas de Conocimiento.....	5
¿Un Programa para Análisis Creativo? .....	5
Algunos Términos y Conceptos Básicos.....	5
Primeros Pasos.....	7
El Proyecto.....	7
Iniciando ATLAS.ti.....	7
El Interfaz de Usuario en ATLAS.ti.....	8
Visualizando los Archivos – El Gestor de Documentos Primarios.....	9
Codificación.....	11
Codificación de un Documento de Texto.....	11
Asignando Códigos Existentes.....	12
Codificación de un Documento Imagen .....	13
Codificación de un Documento de Audio o Video.....	13
Codificación de un Documento PDF.....	14
Codificación de un Documento de Google Earth (GE).....	15
Creando una instantánea de GE.....	16
Recuperando Datos Codificados.....	17
Comentarios y Memos.....	18
Escribiendo Comentarios.....	18
Escribiendo Memos.....	20
Algunas Cosas Divertidas (y Útiles) para Practicar.....	21
Transcripción de Datos Dentro de ATLAS.ti.....	21
Agrupando Documentos – Creando Variables.....	22
Vistas de Red y Relaciones.....	24
Exploración de las Vistas de Red.....	24
Relacionando Datos.....	24
Exploración y Consulta de Sus Datos .....	28
Recuperación Simple.....	28
Recuperación Compleja.....	28
Explorador de Concurrencia .....	29
Recuperación Cuantitativa en Formato Excel.....	30

# Objetivos

Quizás haya descargado la versión demo de ATLAS.ti 6 por que tenga curiosidad sobre sus posibilidades, o, quizás, esté evaluando programas de análisis de datos cualitativos, o, tal vez haya comprado una licencia de ATLAS.ti y se sienta impaciente por dar sus primeros pasos con el programa.

Esta *Guía Rápida* de ATLAS.ti 6 ha sido concebida pensando en usuarios como usted. Sus objetivos principales son proporcionarle una orientación inicial para trabajar con nuestro programa. Con esta guía, podrá conocer rápidamente las funciones más importantes, y le mostraremos algunas de sus aplicaciones más usuales.

El recorrido empieza con una visión global del interfaz del usuario de ATLAS.ti y muestra formas típicas de trabajar con los diferentes tipos de archivos que maneja ATLAS.ti.

Presentamos la forma básica de codificación, escritura de memos, construcción de redes, y recuperación de datos, y finalmente nos adentraremos en un terreno más avanzado al mostrar cómo crear y trabajar con variables. Por el camino, aprenderá algunas opciones especiales, como por ejemplo a transcribir sus datos directamente con el programa y aprenderá como recuperar datos de diferentes formas.

Para aquellos usuarios que quieran saber más, les recomendamos *Iniciándose con ATLAS.ti 6* (próximamente en línea). Esta guía proporcionará consejo paso a paso acerca de las fases típicas de un proyecto, desde la configuración del proyecto a la codificación, gestión, y recuperación de sus datos.

# Conceptos Básicos

## ATLAS.ti – La Caja de Herramientas de Conocimiento

La imagen de nuestro programa como una “caja de herramientas” es algo más que una alegre analogía. El trabajo analítico implica elementos tangibles: el material de investigación precisa trabajo a destajo, montaje, elaboración, planes complejos, y un 'manejo' un tanto especial. Una caja de herramientas bien surtida le proporciona los instrumentos necesarios para analizar y evaluar en profundidad, buscar y consultar en sus datos, capturar, visualizar y compartir los resultados.

## ¿Un Programa para Análisis Creativo?

Su proyecto típico se enfrenta a un examen cuidadoso de grandes cantidades de diversos documentos, notas, y archivos multimedia, y a examinar y comparar esas fuentes en relación a una línea específica de investigación.

Mientras que la parte técnica de la selección y organización de pasajes útiles de sus datos puede parecer manejable cuando se enfrenta con un puñado de documentos fuente, esto suele convertirse en agobiante a medida que la cantidad de fuentes aumente.

Introducirse en un programa informático como ATLAS.ti le permitirá extraer, categorizar, y entrelazar segmentos de datos de una gran variedad y volumen de fuentes documentales. En base a su análisis, el programa le apoya en el descubrimiento de patrones y contraste de hipótesis. Con numerosas funciones de salida de datos y herramientas para el trabajo en equipo, su análisis resultará fácilmente accesible para usted y los demás.

## Algunos Términos y Conceptos Básicos

Para entender cómo maneja los datos ATLAS.ti, visualice todo su proyecto como un “contenedor” inteligente que guarda un registro de todos sus datos. Este contenedor es el archivo de proyecto de ATLAS.ti o la **Unidad Hermenéutica** o **UH** para abreviar.

La UH retiene las rutas a los datos fuente y guarda los códigos, familias de códigos, vistas de red, etc. que desarrolla en su trabajo.<sup>1</sup> Al abrir una UH automáticamente activamos todo el material asociado, así dinamiza sus datos y le permite trabajar con una única entidad.

Sus datos fuente pueden comprender **documentos textuales** (como entrevistas, artículos, informes); **imágenes** (fotografías, capturas de pantallas, diagramas); **grabaciones de audio** (entrevistas, emisiones de radio, música); **fragmentos de video** (material audiovisual); **archivos PDF** (artículos, folletos, informes), e incluso **datos georeferenciados** (datos de localización empleando Google Earth).

---

<sup>1</sup> Puede ser útil entender que los documentos fuente no se copian o importan a la Unidad Hermenéutica. La UH contiene solamente referencias a estos archivos. ATLAS.ti supone una ventaja significativa sobre productos similares en este aspecto, ya que la cantidad y tamaño de los archivos que puede incluir en su proyecto es virtualmente ilimitada.

Una vez que **asignemos** un archivo de datos al proyecto, se convierte en un **Documento Primario** que representa y contiene información adicional sobre su homólogo original (por ejemplo el archivo de datos asignado). Las rutas a los datos se guardan como parte del proyecto.

Una vez que sus diferentes documentos hayan sido asignados, su trabajo real puede empezar. En la mayoría de los casos, en las fases iniciales de un proyecto se desarrolla la **codificación** de diferentes fuentes de datos.

La codificación es la actividad básica en la que se ocupará cuando utilice ATLAS.ti y es la base de todo lo demás que realizará. En términos prácticos, la codificación hace referencia al proceso de asignar categorías, conceptos, o “códigos” a segmentos de información que son de interés para los objetivos de su investigación. Hemos modelado esta función para que se corresponda con la consagrada práctica de **marcar** (subrayar o resaltar) y **anotar** pasajes de texto en un libro o en otros documentos.

En su apuntalamiento conceptual, ATLAS.ti se ha basado en lo que pudiera llamarse un antiguo “paradigma de papel y lápiz”. El interfaz de usuario así se ha diseñado y muchos de sus procesos se basan en esta analogía (y de este modo se puede entender mejor).

Debido a este principio de diseño altamente intuitivo, rápidamente apreciará la **zona de margen** como su espacio central y favorito de trabajo -incluso aunque el programa ATLAS.ti ofrece una amplia variedad de formas de resolver una determinada tarea.

\* \* \*

Equipado con este conocimiento básico, ahora está definitivamente listo para tirarse a la piscina y conocer ATLAS.ti.

# Primeros Pasos

Para conocer ATLAS.ti 6 rápidamente, puede trabajar con un proyecto de ejemplo que hemos creado para que usted experimente con él.

**El proyecto de ejemplo ya se ha copiado a su ordenador durante la instalación del programa y/o con la actualización a la versión 6.1.11. En cualquier caso, también lo puede encontrar en línea para descargarlo en <http://www.atlasti.com/samples.html>**

## El Proyecto

Nuestro proyecto de ejemplo para esta guía contiene una variedad de datos relacionados con los sucesos y personas alrededor de la misteriosa figura histórica de “Jack el Destripador”. Se han incluido diferentes materiales y fuentes de datos para mostrar la amplia funcionalidad de ATLAS.ti. En el transcurso de este proyecto, le presentaremos diferentes formas en las que el programa le puede ayudar en su investigación.

El ejemplo consiste en dos versiones de este proyecto. La primera se llama “Jack the Ripper\_stage I” (Jack el Destripador\_escena I). Tal y como sugiere su nombre, este ejemplo se creó para representar una fase analítica temprana y solamente contiene unos pocos objetos, como códigos o memos. Trabajaremos con el proyecto escena I al principio de la guía. Posteriormente, cuando pasemos a temas relacionados con las vistas de red y la recuperación de datos, se le pedirá que abra el archivo “Jack the Ripper\_stage II” (Jack el Destripador\_escena II), que ya se encuentra completamente codificado.

Esta guía se ha diseñado como una introducción práctica. Le animamos a seguirla y probar los pasos descritos en estas páginas usted mismo. Confiamos que este enfoque le permita rápidamente tomar el pulso a las herramientas que ATLAS.ti le proporciona, y a las posibilidades que le abre para su propio trabajo.

Y ahora, prepárese para embarcarse con nosotros en un viaje en el tiempo por las calles brumosas del Londres del año 1888...

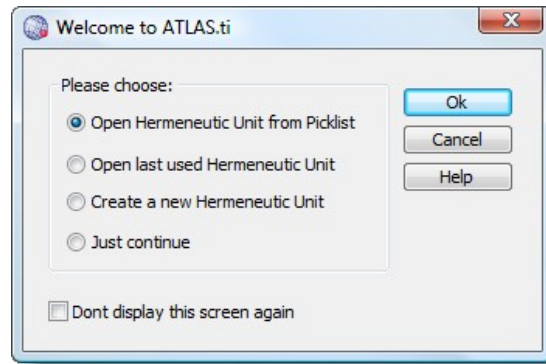
## Iniciando ATLAS.ti



Inicie ATLAS.ti en **INICIO / TODOS LOS PROGRAMAS** y seleccione **SCIENTIFIC SOFTWARE / ATLAS.TI 6**. O haga doble-clic en el icono de ATLAS.ti en su escritorio si seleccionó esta opción durante la instalación.

Una vez que el programa se abre, el “Asistente Bienvenida” le recibe (a menos que específicamente lo haya desactivado-en ese caso, puede saltarse los pasos siguientes). En el fondo puede ver el principal espacio de trabajo, el Editor de la Unidad Hermenéutica (UH).

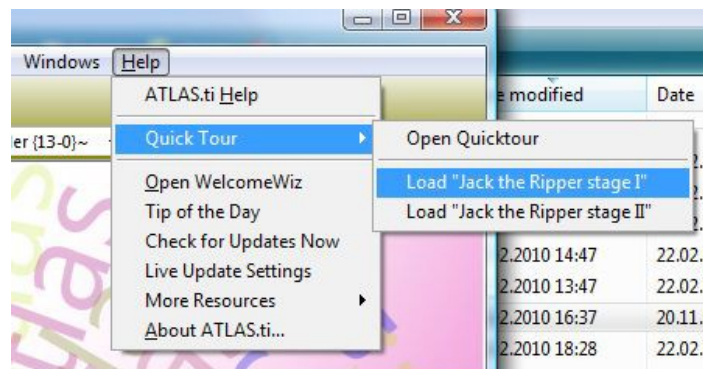
El asistente ofrece cuatro opciones:



Seleccione "Just continue" (continuar) por el momento.

Seguidamente se abre la ventana de 'Tip of the Day' -consejo del día-, a menos que la haya desactivado en **GENERAL PREFERENCES** (Preferencias Generales) Tras leer el consejo, cierre la ventana.

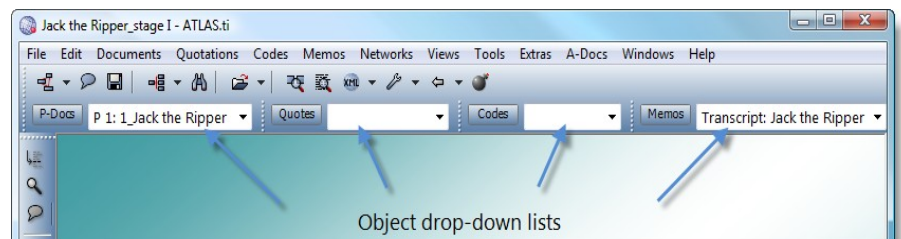
Para cargar ahora el proyecto de muestra, vaya al menú **HELP** (ayuda) y seleccione **QUICKTOUR / LOAD "JACK THE RIPPER STAGE I"**: (GuíaRápida / Cargar "Jack el Destripador Escena I")



Ahora es el momento de aprender el interfaz de usuario de ATLAS.ti.

## El Interfaz de Usuario en ATLAS.ti

La zona principal del Editor de UH muestra el logotipo de ATLAS.ti, una imagen de fondo, y algo de información sobre la licencia.



En la parte superior de la pantalla, tiene la barra de título, en la cual se muestra el nombre del proyecto actual.

Inmediatamente debajo de la barra de título está el menú principal y la barra de herramientas horizontal, que contiene unos cuantos iconos de

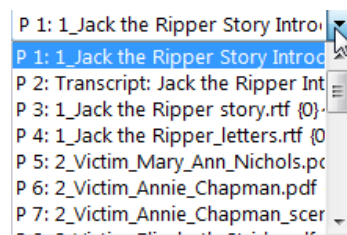


acceso. Debajo de los iconos están las cuatro listas desplegables de los cuatro tipos principales de objetos en ATLAS.ti (de izquierda a derecha):

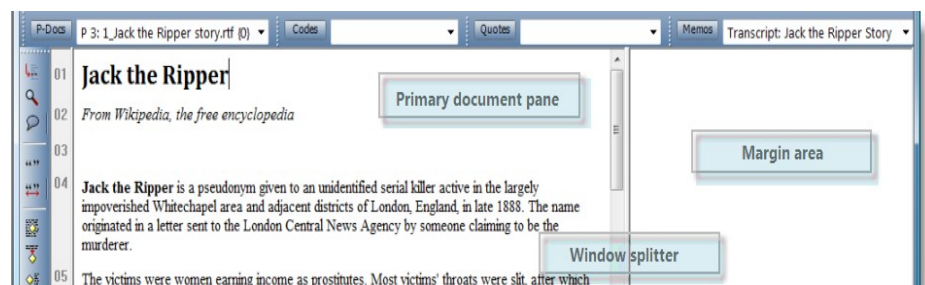
- Documentos Primarios o P-Docs
- Citas o Quotes hace referencia al segmento seleccionado de los datos
- Códigos o Codes y
- Memos.

Puede observar los objetos listados en las listas desplegables si hace clic en la pequeña flecha a la derecha de la lista. Todos los documentos primarios se numeran consecutivamente, por ejemplo: P1, P2, P3, etc., lo que sigue es el nombre del documento. Al hacer clic en un ítem de la lista se cargará el contenido de un documento en el editor de UH.

Seleccione P3: 1\_Jack the Ripper Story.rtf" para cargarlo en el editor de UH.



A la derecha del documento está visible la zona de margen. Por el momento, la zona de margen está vacía; No obstante se irá llenando gradualmente en el curso de su trabajo. Para ajustar el tamaño de estas dos zonas principales (la zona de documento y la zona de margen), el divisor de la ventana se puede mover a derecha e izquierda según lo necesite.



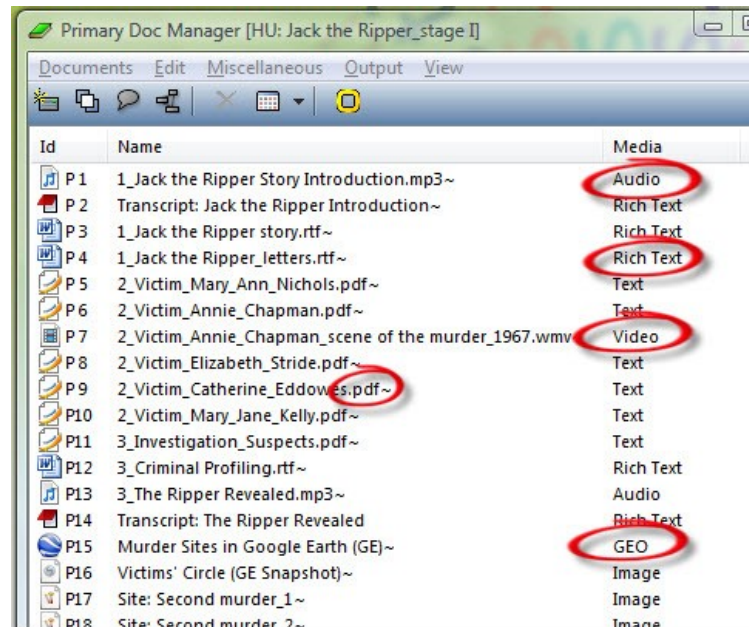
## Visualizando los Archivos – El Gestor de Documentos Primarios

P-Docs

Adicional a la vista de lista presentada arriba, también puede abrir una lista de todos los documentos en una ventana separada llamada *Primary Document Manager* (Gestor de Documento Primario). Este gestor contiene una cantidad de funciones adicionales.

Para abrir el Gestor de Documento Primario, seleccione en el menú principal la opción **DOCUMENTS / PRIMARY DOC MANAGER** (Documentos / Gestor de Documentos Primarios) o haga clic en el botón P-Docs a la izquierda de la lista desplegable.

Doble-clic en P1 para seleccionarlo en la lista. El archivo de audio se cargará y empezará a reproducirse automáticamente.



Intente cargar los otros documentos primarios para familiarizarse con el proyecto e, incluso lo que es más importante, la amplia variedad de formatos de archivo que ATLAS.ti permite: Archivos de texto, documentos PDF, audio, video y archivos gráficos, Google Earth y capturas de Google Earth.

**Nota:** P15 es un documento de Google Earth. Para verlo debe tener instalado Google Earth en su ordenador (<http://earth.google.com>). Como alternativa, pruebe con P16, la captura de Google Earth.

# Codificación

Ahora vamos a codificar nuestro primer documento, en este caso un archivo de texto. Pero a continuación también intentaremos codificar todos los otros tipos de archivos que ATLAS.ti permite, y comprobará lo sencillo y rápido que es.

Mientras que los principios de la codificación son más o menos los mismos para cualquier tipo de documento, hay ciertas técnicas y ciertas especificidades para cada tipo de documento de las que debería estar enterado.

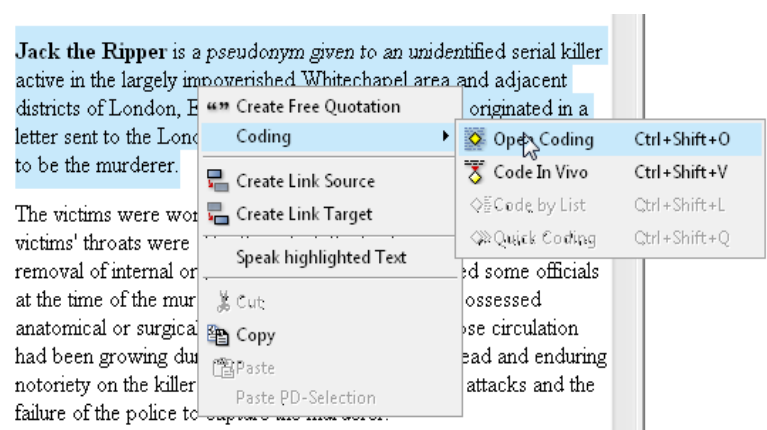
## Codificación de un Documento de Texto

Cierre el Gestor de Documentos Primarios.

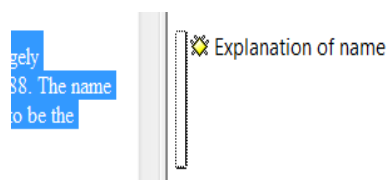
Ahora cargue P3 seleccionándolo de la lista desplegable P-Docs.

Use su ratón para resaltar el primer párrafo que empieza con “Jack the Ripper....” y haga clic-derecho en el texto seleccionado.

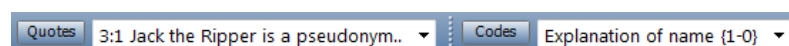
Seleccione **CODING / OPEN CODING** (Codificación / Codificación Abierta) en el menú contextual.



Introduzca un nombre de código como “Explicación del nombre” y haga clic en el botón OK. El segmento codificado se visualiza en la zona de margen. Un corchete marca el tamaño del segmento codificado (= quotation / cita) y el nombre del código aparece junto a él.



Ahora, fíjese en la lista desplegable de citas y códigos. Una nueva entrada es visible en cada lista.



## Asignando Códigos Existentes

De momento usted ha introducido una cantidad de códigos y puede interesarle empezar a asignar algunos de sus códigos a otros pasajes de texto. El modo más sencillo de hacer esto es empleando el Gestor de Códigos.

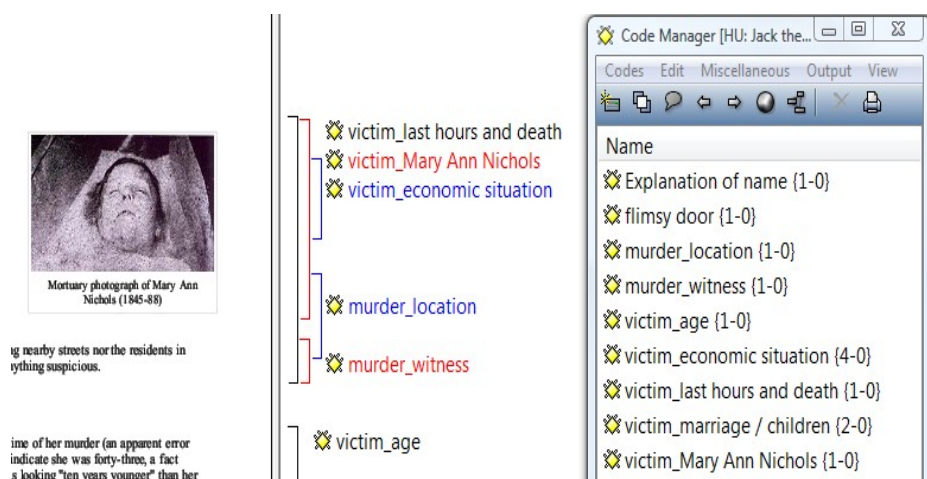
Codes

Abra el Gestor de Códigos seleccionado **CODES / CODE MANAGER** (Códigos / Gestor de códigos) en el menú principal. O haga clic en el botón Codes (Códigos) junto a la lista desplegable de códigos.

En el gestor, observará una lista con los códigos existentes (incluyendo sus propios códigos) junto a algo de información adicional.

Sitúe la zona de documento y el Gestor de Códigos de forma que el texto ocupe más o menos un tercio de la pantalla. Deje algo de espacio a la derecha para ver sus códigos en la zona de margen. Sitúe el Gestor de Códigos en el extremo derecho de su pantalla.

Por el momento, trabajaremos con el Gestor de Códigos con la vista de columna sencilla: Seleccione la opción **VIEW / SINGLE COLUMN** (Vista / Columna sencilla).



En esta vista, los nombres de los códigos están seguidos por dos números. El primer número le informa de la frecuencia con la que se ha aplicado un código; el segundo número se refiere a la cantidad de enlaces que tiene con otros códigos. La relación de códigos se describe con mayor detalle en la sección de vistas de red más adelante.

Por ejemplo, el código **victim\_economic situation {2 - 0}** se ha aplicado en dos pasajes de texto y no está enlazado a ningún otro código (tal y como indica el cero).

Para asignar un código existente, resalte un trozo de texto, seleccione el código adecuado en el Gestor de Códigos, y arrastre y suéltelo en la zona de documento.

## Codificación de un Documento Imagen

Cargue un documento imagen (ej. P19), seleccione un área rectangular y proceda a codificarla tal y como le hemos descrito arriba.



## Codificación de un Documento de Audio o Video

Cargue P7, el corto video que muestra la ubicación del asesinato de Chapman.

Quotes

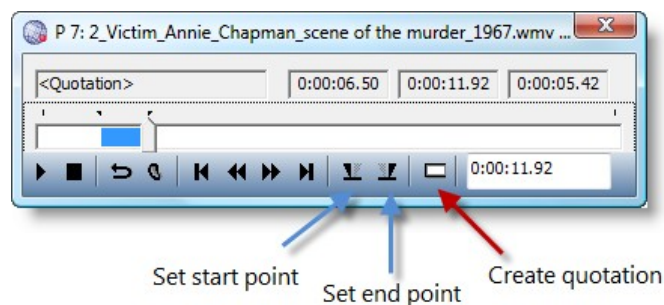
Además del Gestor de Códigos, abra el Gestor de Citas haciendo clic en el botón Quotes (Citas). Cambie el tamaño de las dos ventanas, para que queden ajustadas una junto a la otra.

Cuando más arriba codificó los documentos de texto e imagen, las citas se crearon automáticamente. Esto no sucede así cuando codifica archivos de audio o video. Tras marcar un segmento de audio o video (equivalente a resaltar un fragmento de texto), necesita crear una cita antes de poder asignarle un código.

Se pueden marcar los límites de un segmento en la Ventana de Control Multimedia:

Mueva el cursor a la posición inicial en la línea de tiempo. Clic en el botón "Mark selection start" (Marca inicio de la selección, ver abajo).

Sitúe el cursor en el punto final de la cita. Clic en el botón "Mark selection end" (Marca fin de la selección). Luego clic en el botón "Create Quotation" (Crear cita).

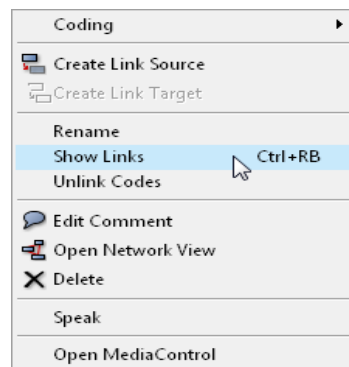


Una nueva cita se lista en el Gestor de Citas con identificación 7:1. El nombre por defecto en las citas de audio y video es el nombre del

documento. Cada cita puede renombrarse (clic-derecho en una cita y seleccione la opción **RENAME** (Renombrar)).

Para codificar la cita de video, arrastre y suelte un código desde el Gestor de Códigos hasta la cita en el Gestor de Citas (o viceversa). También puede crear un nuevo código en el Gestor de Códigos (**SELECCIONE CODES / CREATE FREE CODE** - Códigos / Crear código libre). Cuando aplique un código, la cantidad de citas tras el nombre del código se incrementará en una unidad.

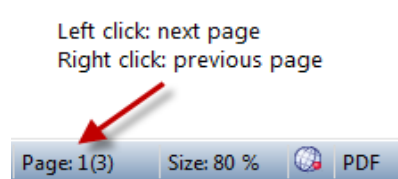
Todavía no hay una zona de margen para los archivos de audio y video, aunque esta característica se encuentra en nuestra lista de futuras mejoras. Con la versión actual, puede revisar citas de video después de recuperarlas mediante sus nombres (por ejemplo, al hacer doble-clic en un código del Gestor de Códigos). O clic-derecho en el fondo negro. Ahí encontrará la opción: **SHOW LINKS** (Mostrar Enlaces).



## Codificación de un Documento PDF

Cargue P6 seleccionándolo de la lista desplegable de P-Docs.

Debido a que los documentos PDF tienen un formato basado en las páginas, sólo podrá ver una página cada vez en la zona de documentos primarios. Para navegar entre páginas:



Clic en el botón PAGE (Página) en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para ajustar el tamaño del documento PDF, clic en el botón SIZE (Tamaño).

La codificación de un documento PDF es esencialmente la misma que la codificación de los archivos \*.rtf, \*.doc o \*.txt. La selección de un pasaje de texto en los documentos PDF requiere un poquito más de práctica, y quizás de delicadeza. Si sitúa el cursor demasiado lejos a la izquierda del texto, seleccionará una imagen gráfica rectangular en vez del segmento de texto que le interesa. Esta técnica puede resultar útil si desea codificar imágenes o partes de imágenes en un documento PDF.

Para seleccionar una cadena de texto, sitúe el cursor directamente a la izquierda de la primera letra.

Intente codificar unos cuantos pasajes de texto en el archivo PDF.

Ahora experimente seleccionando una imagen gráfica en el archivo PDF: Seleccione y codifique la fotografía de la víctima Mary-Ann Nichols.

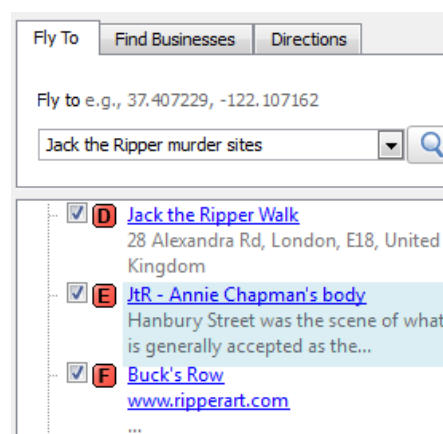
**Nota:** Es posible modificar la longitud o tamaño de cada segmento codificado en todos los formatos de archivos de datos. Puede desenlazar códigos, añadir nuevos, añadir varios códigos a un segmento o codificar segmentos solapados. Esto se explica en la visita a **Getting Started with ATLAS.ti 6** (Iniciándose con ATLAS.ti 6).

## Codificación de un Documento de Google Earth (GE)

Cargue el documento GE P15. Esto tarda un poco, dependiendo de la velocidad de su conexión a Internet.


Mientras esté trabajando con documentos GE, intente reducir el tamaño de la principal zona de trabajo para dejar algo de sitio a izquierda o derecha para otras ventanas de ATLAS.ti.

Los gestores de citas y códigos deberían aún estar abiertos. Coloque estos a la derecha del editor GE, por ejemplo, apilados unos sobre otros. Ahora estamos preparados para “volar” a una localización específica y configurar las etiquetas de ATLAS.ti:



En el campo “Fly To” (Volar a), escriba la siguiente ubicación: “Jack the Ripper murder sites” (Sitios de los asesinatos de Jack el Destripador). Aparecerá una lista con enlaces a sitios específicos. Seleccione, por ejemplo, la ubicación “JtR – Annie Chapman’s body” (JtR – Cuerpo de Annie Chapman).

Para fijar una cita, doble-clic en un punto específico del mapa que no haya sido marcado aún con una etiqueta. Luego seleccione **QUOTATIONS / CREATE FREE QUOTATION** (Citas / Crear cita libre) bien en el menú principal o en el menú del Gestor de Citas. O clic en el botón de citas en la barra de herramientas vertical (icono de la izquierda). Inmediatamente aparecerá la siguiente nueva entrada en el Gestor de Citas:

 15:1 Murder Sites in Google Earth (.. [51°31'4,73"N 0°4'50,02"W])



Al igual que las citas de audio y video, el nombre del archivo se convierte en el nombre de la cita. La referencia geográfica se puede ver entre paréntesis.

Ahora cambie el nombre de esta cita, por ejemplo a “Sitio del Crimen: Annie Chapman”.

Para poder ver la etiqueta de ATLAS.ti y el nombre en el editor GE, se debe volver a cargar el documento: Abra la ventana desplegable de los P-Docs y clic en P15 o presione la tecla Shift (Mayúsculas) y haga clic en el botón de P-Docs. Y listo, aparecerá la nueva cita:



También se añade una nueva entrada en la sección **Places** (lugares) del editor GE en la zona inferior izquierda.

Para codificar esta nueva cita GE, arrastre y suelte un código desde el Gestor de Códigos en la cita del Gestor de Citas (tal y como hizo para codificar citas de audio y video).

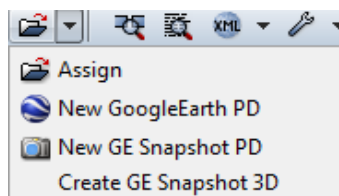


También puede crear una cita y codificarla directamente. Seleccione un punto en el mapa haciendo doble-clic. Luego seleccione **CODES / CODING / OPEN CODING OR CODE BY LIST** (Códigos / Codificación / Codificación Abierta o Codificación por Lista), dependiendo de si prefiere introducir un nuevo código o asignar uno que ya existe. Alternativamente, puede usar la barra de herramientas vertical que le mostramos a la izquierda.

## Creando una instantánea de GE

Para producir un documento de imagen que incluya sus etiquetas de ATLAS.ti:

Haga clic en el botón de la carpeta en la barra de herramientas horizontal y seleccione la opción **NEW GE SNAPSHOT PD** (Nuevo PD de captura de GE).



El PD recién creado será inmediatamente añadido a su proyecto. Abra la lista de documentos primarios y encuentre P22.



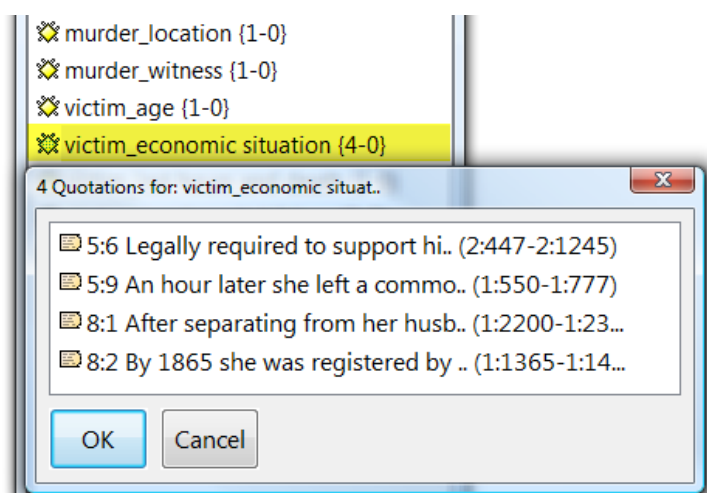
---

**Nota:** P16 se exportó en primer lugar como un archivo \*.jpg usando la opción **CREATE GE SNAPSHOT 3D** (Crear captura GE 3D). El círculo rojo se añadió empleando una aplicación diferente y luego el documento se asignó al proyecto.

---

## Recuperando Datos Codificados

Para recuperar citas codificadas, haga doble-clic en un código del gestor de códigos que haya sido aplicado en más de una ocasión. Aparecerá una lista de las citas del código y podrá desplazarse por las citas y visualizarlas junto a sus respectivos documentos (basta con hacer clic en una cita para verla en contexto original).



En el ejemplo mostrado arriba, se listan cuatro citas, dos de P5 (5:5 y 5:9) y dos de P8 (8:1 y 8:2).

---

**Nota:** Si un código se ha aplicado solamente una vez, el pasaje codificado aparecerá inmediatamente subrayado en su contexto; los segmentos de audio o video se mostrarán automáticamente.

---

## Comentarios y Memos

Todos los objetos en ATLAS.ti se pueden comentar. Tal y como habrá adivinado un comentario es una nota breve.

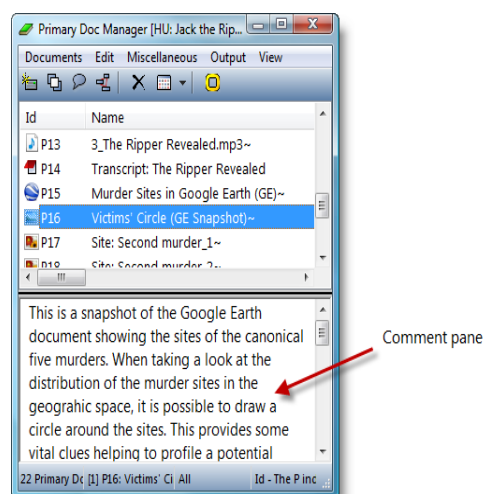
Los comentarios están siempre unidos a otros objetos; nunca son independientes. Los memos, por el contrario, son objetos independientes que pueden estar relacionados con otros objetos o usados libremente, como memos autónomos. Los memos también se pueden asignar como documentos primarios. Una vez ofrecidas estas consideraciones, puede observar que memos y comentarios sirven claramente a diferentes propósitos. Abajo explicamos los memos con mayor detalle.

Los comentarios se pueden escribir para todo tipo de objetos. Aquí tiene los tipos más comunes y la forma con la que más frecuentemente se usarían comentarios con ellos:

- **Comentarios para P-Docs:** Pueden incluir meta-información sobre el documento, por ejemplo, una fuente de referencia, comentarios sobre una situación de la entrevista, etc.
- **Comentarios para citas:** Notas sobre una cita particular, pensamientos que ocurran durante el análisis, descripciones de citas de video, etc.
- **Comentarios para códigos:** Definiciones de códigos, criterios de codificación para un determinado código.
- **Comentarios para el archivo de la UH:** Los comentarios sobre el archivo del proyecto de ATLAS.ti pueden contener descripciones del proyecto.
- **Comentarios sobre las vistas de red:** Descripciones de la vista de red.
- **Comentarios para “familias”:** Descripciones de un grupo de objetos.

## Escribiendo Comentarios

Maximice la ventana del Editor de UH. Cierre los gestores de citas y códigos. Abra el Gestor de P-Docs. Verá que casi todos los documentos ya han sido comentados. Los comentarios se marcan por el símbolo de la tilde siguiendo al nombre de cada objeto (~). Puede leer el comentario en la zona inferior del gestor.

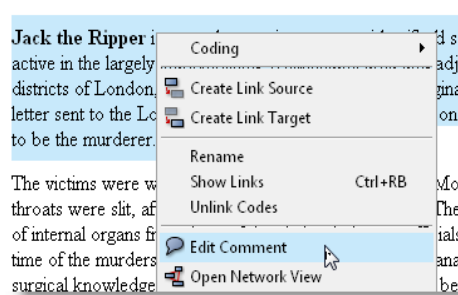


Seleccione P16, que contiene un comentario relativamente elaborado. Desplácese por algunos de los otros comentarios y luego cierre el Gestor de P-Doc.

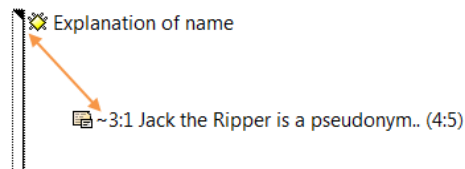
Abra el Gestor de Códigos, seleccione un código y escriba una definición para este código. El comentario se guarda automáticamente si hace clic en otro código de la lista. Cierre el Gestor de Códigos.

A continuación, veremos como escribir un comentario para las citas. Seleccione P3 y clic en el código "Explanation of name" (Explicación del nombre) en la zona de margen, esto resaltará el correspondiente segmento de texto en el documento primario. Clic-derecho en el texto resaltado y seleccione la opción **EDIT COMMENT** (Edición de comentario) en el menú contextual.

Esto provoca que aparezca un editor de texto en el que puede introducir un comentario para la cita.



Guarde el comentario presionando Ctrl+S o seleccione **COMMENT / SAVE** (Comentario / Guardar) en el menú del editor y cierre la ventana. El corchete de la cita en el margen aparece ahora con un triángulo en su esquina superior. Si abre el Gestor de Citas, verá como el nombre de la cita estará precedido por el símbolo de la tilde.

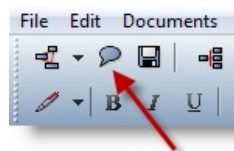



---

**Nota:** Puede crear una salida de todas las citas comentadas o incluir los comentarios de los objetos en otras formas de salida de resultados.

---

Cierre el Gestor de Citas.



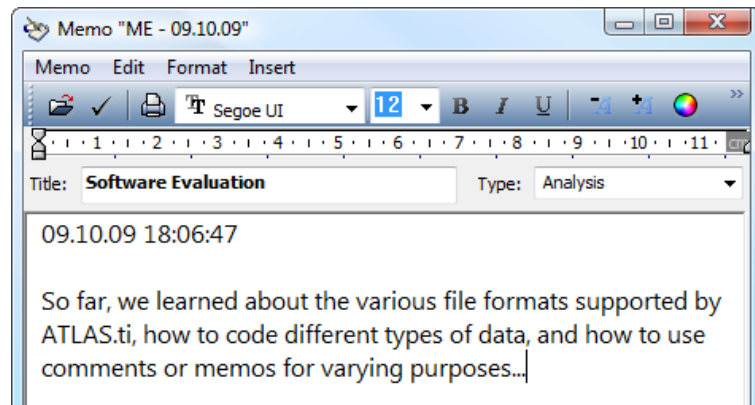
Finalmente, puede visualizar el comentario de la UH escrito para este proyecto de ejemplo haciendo clic en el icono de globo de habla en la barra de herramientas principal.

## Escribiendo Memos

Abra el Gestor de Memos y seleccione la opción **MEMOS / CREATE FREE MEMO** (Memos / Crear memo libre), que hará aparecer el Editor de Memo.

Introduzca un título conciso y útil en el primer campo de entrada para reemplazar el título de encabezado que aparece (por ejemplo Evaluación de Programa). Seleccione un tipo de memo adecuado en el segundo campo de entrada, o añada un nuevo tipo si lo prefiere, por ejemplo "Análisis".

Para empezar este memo, puede introducir la fecha y hora actual si pulsa Ctrl+D. Ahora, escriba unas pocas frases sobre lo que ha aprendido sobre ATLAS.ti hasta ahora:

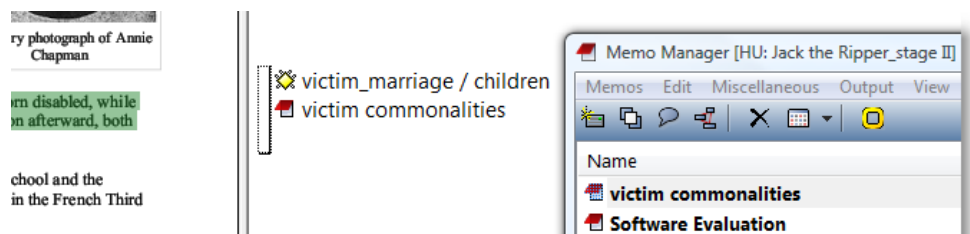


Guarde su texto pulsando Ctrl+S o haciendo clic en el botón de guardar.

Ahora cree un segundo memo. Introduzca un título como: "Cosas en común de las víctimas" y guarde el memo.

Si este proyecto de muestra estuviese completamente codificado, usted podría llamar a todos los segmentos de texto que perteneciesen a características de las víctimas y analizar estas cosas en común en un memo. Vamos a imaginarnos que esto ha sucedido; ha escrito un memo y ahora quiere enlazarlo a una cita que apoye su propio análisis:

Para añadir este memo al segmento de texto codificado: Abra P6 y clic en un código de la zona de margen para resaltar su correspondiente cita. Arrastre el memo al texto resaltado tal y como hizo para codificar los datos usando el Gestor de Códigos.



# Algunas Cosas Divertidas (y Útiles) para Practicar

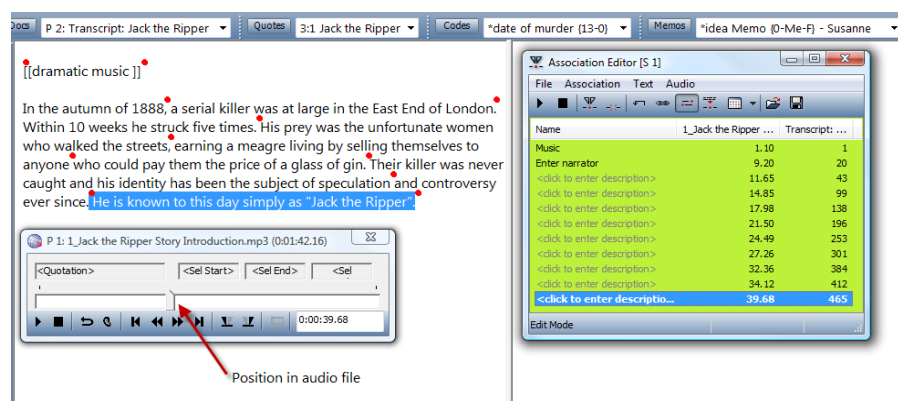
## Transcripción de Datos Dentro de ATLAS.ti

ATLAS.ti se puede usar para transcribir su material de audio y video. Más exactamente, la función de transcripción es una útil consecuencia de la nueva función "Associated Documents" (Documentos Asociados), por ejemplo, la sincronización de un archivo multimedia con su correspondiente archivo de texto. Para ver esta funcionalidad en acción, proceda así.

Cargue "P2: Transcript\_Jack the Ripper Introduction" en el Editor de UH. Esta es la transcripción del archivo de audio P1. Los círculos rojos son los puntos de asociación que enlazan la transcripción con el archivo de audio.

Cierre o minimice el Gestor de Documentos Primarios para optimizar el espacio en su pantalla.

Para ver las asociaciones entre P1 y P2, abra el Editor de Asociaciones en el menú principal **A-Docs / EDIT ASSOCIATION** (A-Docs / Editar Asociación).



Doble-clic en los diferentes círculos de las asociaciones. Esto resaltará diferentes segmentos del documento. Pulse la tecla F4 para escuchar los segmentos de audio asociados.

Para ver el texto de la transcripción y el audio simultáneamente:

En el menú principal, seleccione **A-Docs / SYNCHRO MODE** (A-docs / Modo de sincronización).

Abra nuevamente el menú y seleccione **A-Docs / KARAOKE**. Clic en el primer círculo de asociación en el Editor de Asociación, luego pulse F4.

Una vez termine de experimentar con esta característica, detenga el archivo de audio en la ventana de Control Multimedia.

## Agrupando Documentos – Creando Variables

Dependiendo de sus datos, puede interesarle incluir un comparativo de diferentes grupos en base a categorías como género, profesión, edad, ingresos, o localización, así como fuentes y tipos de datos.

ATLAS.ti ofrece una característica que le permite agrupar sus documentos de acuerdo al criterio que especifique: la “familia de documentos”. En programas parecidos, a esta función se le llama “variables” o “atributos de datos”.

Sin embargo, tal y como nosotros lo vemos, el término “familia” es una analogía adecuada en relación al funcionamiento de esta característica en ATLAS.ti. Al igual que en la vida, en ATLAS.ti: la pertenencia compleja, múltiple es una realidad.

Así, puede agrupar un único documento en diferentes familias, por ejemplo: “Género::femenino” / “Profesión::maestra” / “Grupo de edad::31-40”, etc.

Simplemente siga estos pasos:

Cierre la ventana de Control Multimedia y el Editor de Asociación.

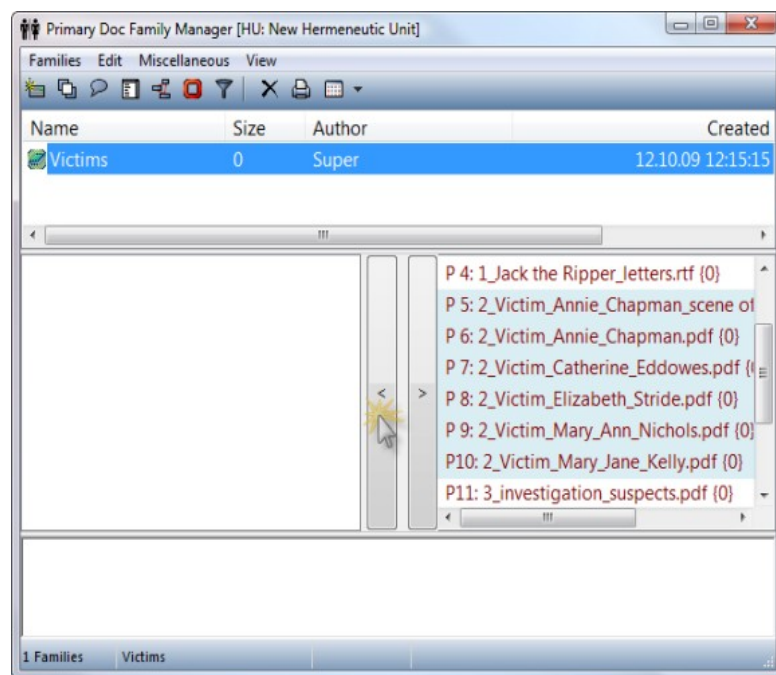
En el menú principal seleccione la opción **DOCUMENTS / EDIT FAMILIES / OPEN FAMILY MANAGER**. (Documentos / Editar Familias / Abrir Gestor de Familias)



Cree una nueva familia seleccionando la opción **FAMILIES / NEW FAMILY** (Familias / Nueva Familia) o haga clic en el botón para crear un nuevo objeto (vea izquierda).

Introduzca un nombre para su primera familia de ATLAS.ti; pruebe “Victimas” para empezar y para seguir con el próximo paso. Clic en OK.

Resalte la familia “Victimas”. Luego seleccione de P5 a P10 en la parte inferior derecha del Gestor de Familias. Ahora clic en el botón con la flecha señalando a la izquierda. Esto añadirá a esta familia todos los documentos que pertenecen a las víctimas de Jack el Destripador.



Las familias de documentos se pueden usar como filtros, por ejemplo para crear un informe impreso de un determinado subconjunto de sus datos. También son muy útiles cuando los usamos en combinación con Query tool (herramienta de consulta) para plantear una hipótesis sobre sus datos. Estas características se explican hacia el final de esta guía.

---

**Nota:** Si hace doble-clic en una familia, la familia se configura como un filtro. Un nuevo doble-clic y se borra el filtro o seleccione **EXTRAS / RESET ALL FILTERS** (Extras / Reajustar todos los filtros) en el menú principal.

---

# Vistas de Red y Relaciones

La visualización puede ser un elemento clave para descubrir las conexiones entre los conceptos, interpretar los hallazgos, y comunicar efectivamente sus resultados. Las vistas de red en ATLAS.ti le permiten llevar a cabo estos tres importantes fines. Estos pequeños segmentos de su mayor red de análisis son modelados usando el Editor de Vistas de Red, un espacio de trabajo intuitivo que también nos gustaría pensar es fácil a simple vista.

## Exploración de las Vistas de Red

El siguiente ejercicio precisa que trabajemos con datos en una fase posterior del análisis, por ejemplo, en un archivo de proyecto que contenga unos cuantos códigos más y algunas vistas de red.

Clic en **HELP** (Ayuda) en el menú principal y seleccione el proyecto "Jack the Ripper\_stage II" en el submenú QuickTour (Guía Rápida).

Clic en la opción **NETWORKS / NETWORK VIEW MANAGER** (Redes / Gestor de Vistas de Red) del menú principal. Seleccione la vista de red "RQ5: Who was Jack the Ripper?" ("RQ5: ¿Quién era Jack el Destripador?").

Las vistas de red contienen una amplia variedad de funciones y opciones. Aquí tiene una muestra para iniciarse:

- Mueva un objeto seleccionándolo y arrastrándolo a diferentes sitios de la vista de red. Clic-derecho en un código o en un enlace para ver una serie de opciones en el menú contextual.
- Escuche una cita de audio (marcada por el icono de un pequeño altavoz) haciendo doble-clic en ella en la vista de red.
- Explore diferentes opciones de **DISPLAY** (Visualización). Por ejemplo, seleccione **DISPLAY / SET COLORS / USE COLORED LABEL O USE AS NODE COLOR** (Visualización / Configurar colores / Usar etiqueta coloreada o Usar como color del nodo).

Tras experimentar con algunas de estas funciones, cierre la vista de red. Seleccione **No** cuando le pregunte si le gustaría guardar los cambios.

Eche un vistazo a las otras dos vistas de red listadas en el Gestor de Vistas de Red.

## Relacionando Datos

Ahora aprenderemos cómo crear nuevos enlaces entre los objetos.

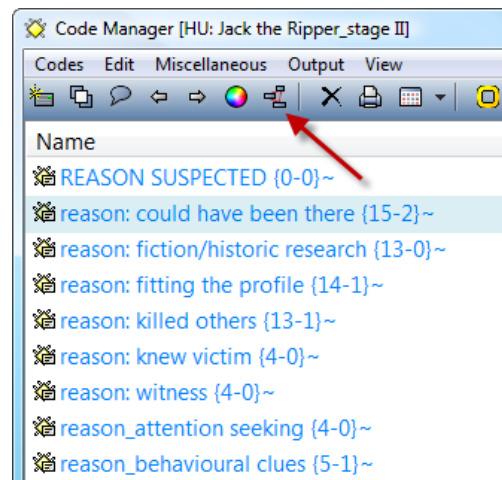
Cierre el Gestor de Vistas de Red.

Abra el Gestor de Códigos. Seleccione un código en el Gestor de Códigos y luego pulse la letra **R** para saltar al primer código de la lista que empiece por R. Este es el código de la categoría principal: **REASON RELEASED** (Razón de la puesta en libertad). Siga hacia abajo a la categoría azul: **REASON SUSPECTED** (Razón sospechada) y seleccione el código: "**reason: could have been there {15 – 2}**" ("razón: podía haber estado allí {15 – 2}").

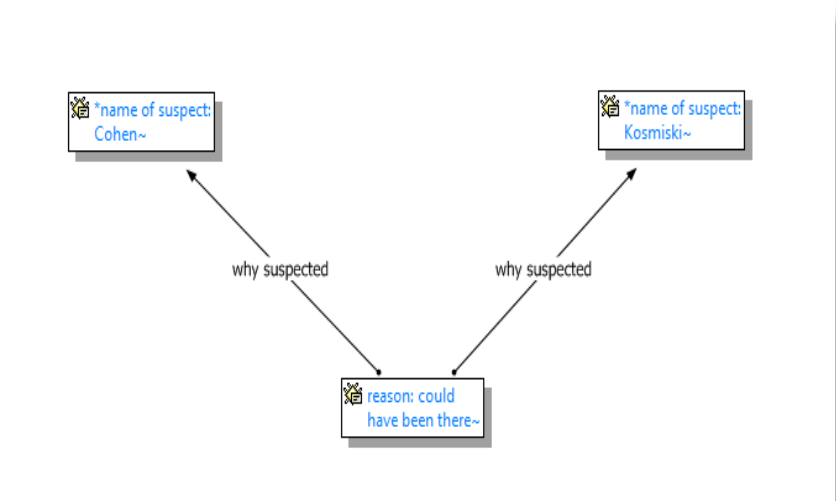
Las cifras tras el código le dicen que ha sido aplicado 15 veces (doble-clic en el código para ver una lista de sus citas) y que ha sido enlazado a otros dos códigos. Para visualizar estos enlaces, seleccione el botón de la



Vista de Red en la barra de herramientas del Gestor de Códigos (ver la imagen inferior).



En las vistas de red hay disponibles diferentes formatos de visualización si no observa las relaciones de texto completas como se muestra abajo, seleccione la opción "Menu label" (Etiqueta del menú) en el Editor de Vistas de Red en Display / Link Display (Visualizar / Visualizar enlaces)

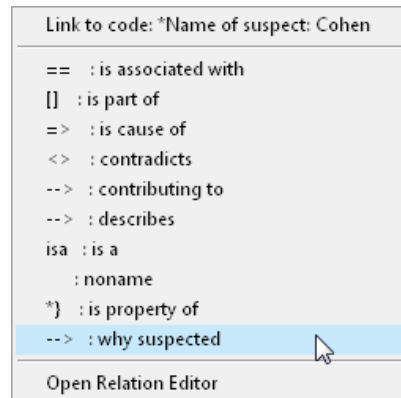


Sitúe el Editor de Vistas de Red en una conveniente ubicación de trabajo y añada unos cuantos códigos a esta vista de red arrastrándolos desde el Gestor de Códigos al Editor de Vistas de Red. Si selecciona un código que ya haya sido enlazado a uno de los códigos en la Vista de Red, el enlace se mostrará automáticamente.



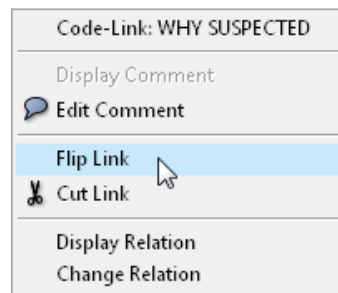
Ahora seleccione un código y haga clic en el botón Link (enlace) de la barra de herramientas. Aparecerá una banda elástica y el cursor se mostrará como una cruz. Mueva su cursor hacia otro código y haga clic en él.

Esto abre una lista de relaciones por defecto, así como unas cuantas relaciones nuevas creadas para este proyecto. Seleccione una de estas relaciones.



Ahora los dos códigos están enlazados.

Clic-derecho en el nombre del enlace para ver algunas opciones adicionales. Por ejemplo, puede añadir un comentario a la relación o rotar la dirección del enlace. Por supuesto esto sólo se aplica a las relaciones asimétricas. Para las relaciones simétricas, como “está asociado con”, si rota el enlace no observará ninguna diferencia. También es posible seleccionar una relación diferente o suprimir el enlace.



Cierre la ventana y seleccione **No** cuando le pregunte si le gustaría guardar la Vista de Red. Los nuevos enlaces que ha creado se guardarán, pero no sus cambios en la vista de red.

---

**Nota:** Las Vistas de Red pueden exportarse como archivos gráficos e insertados en otras aplicaciones, o puede copiarlas y pegarlas en archivos de Word o PowerPoint.

---

Puede crear cualquier cantidad de nuevas relaciones y cambiar las propiedades de las relaciones. Las relaciones se pueden mostrar en diferentes colores y anchuras, tal y como se muestra en la vista de red RQ5. Los nodos se pueden mostrar con o sin imágenes. Además, las etiquetas de los nodos o cajas se pueden mostrar en un código de colores definido por el usuario.



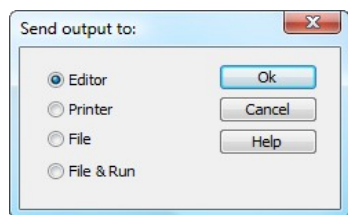
Los colores de los códigos se pueden configurar en el Gestor de Códigos.

Las relaciones específicas con propiedades definibles pueden usarse para relaciones de código a código y para relaciones de cita con cita, los llamados “hiperenlaces”. Todas las otras relaciones entre objetos son simples enlaces sin atributos y se muestran como una línea sencilla.

# Exploración y Consulta de Sus Datos

Hay varias formas de consultar sus datos. Abajo analizamos cuatro de ellas. El enfoque clásico es emplear las categorías creadas en el curso de su análisis: Así el investigador puede formular diferentes preguntas o hipótesis relacionadas con un código específico.

## Recuperación Simple



Usted ya está acostumbrado a esta función. Doble-clic en un código en el Gestor de Códigos para visualizar una lista de sus citas.

Para sacar estas citas como un documento de texto enriquecido, seleccione **OUTPUT / QUOTATIONS FOR SELECTED CODE** (Salida de resultado / Citas del código seleccionado) en el menú del Gestor de Códigos. Mande la salida de resultado a: **EDITOR**. Revise el contenido de la salida y cierre el editor.

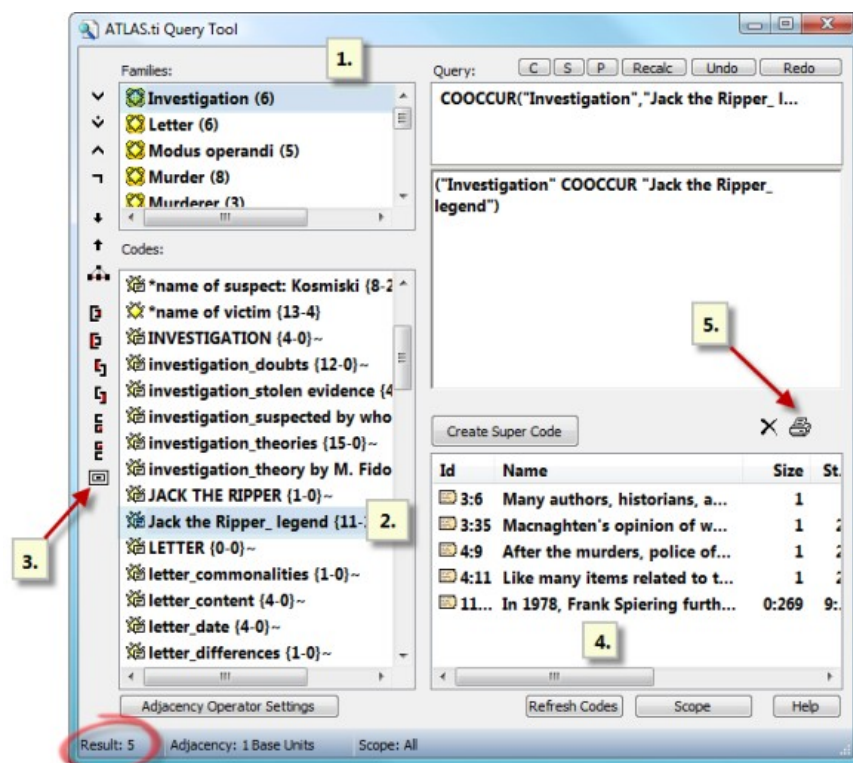
Cierre el Gestor de Códigos.

## Recuperación Compleja

Para recuperaciones más complejas basadas en varios códigos, utilice Query Tool (La herramienta de consulta).

Seleccione en el menú principal la opción **TOOLS / QUERY TOOL** (Herramientas / Herramienta de Consulta).

Por ejemplo, podemos considerar cómo puede haber contribuido la investigación policial de los asesinatos de White Chapel al estatus legendario de "Jack el Destripador".



Doble- clic en la familia de códigos "Investigation" ("Investigación") (1.). Doble -clic en el código "Jack the Ripper\_legend" ("Jack el Destripador\_leyenda") (2.). Luego seleccione el operador COOCCUR (3.).

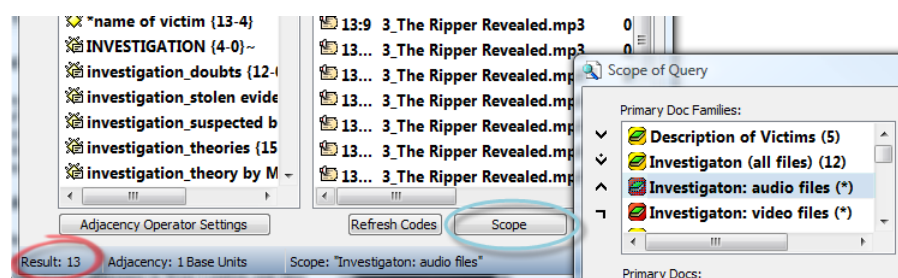
Los resultados de esta consulta se muestran en la zona de resultados (4.). la cantidad de resultados se muestra en la esquina inferior izquierda de la ventana. Para ver los resultados en su contexto, haga clic en cada cita.

Para crear una salida de estos resultados, clic en el botón de la impresora (5.). Intente experimentar con las diferentes opciones de salida de resultado.



Introduzcamos una segunda consulta: Clic en el botón C (LIMPIAR) en la parte superior de la herramienta de consulta. Doble-clic en la familia de códigos "Suspects" ("Sospechas"), que muestra las 47 citas de la familia.

Luego clic en el botón Scope (Rango) en la esquina inferior derecha de la herramienta de consulta para filtrar los resultados para las citas de audio. En la venta de "Scope of Query" ("Rango de la Consulta"), seleccione la familia de documentos primarios "Investigation: audio files" ("Investigación: archivos de audio") como su filtro.



En la zona de resultado, verá que 13 de las 47 citas son citas de audio.

**Nota:** El botón de Rango en la Herramienta de Consulta le permite combinar consultas de código con variables. Con un conjunto de datos diferente, puede formular una consulta para que le muestre todas las citas en las que las mujeres entre 20 y 29 hablan de sus actitudes hacia el entorno. O puede pedirle a ATLAS.ti que le dé todas las citas de los alumnos de 8º curso de la escuela X relacionadas con sus experiencias con un determinado juego de ordenador.

## Explorador de Concurrencia

El Explorador de Concurrencia permite formular un tipo de preguntas diferentes. Al emplear esta herramienta, puede pedirle a ATLAS.ti que le muestre todos los códigos que concurren en todos sus documentos primarios. El resultado es una tabla cruzada de todos los códigos.

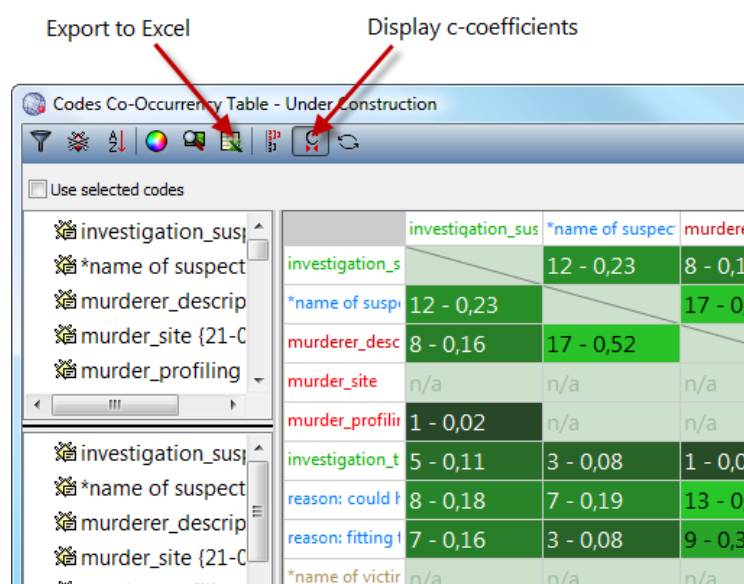
En lugar de cruzar todos los códigos del proyecto, normalmente tiene más sentido el aplicar filtros para determinados códigos y documentos para concentrarse en un conjunto de conceptos más específico. La salida de datos del Explorador de Concurrencia se puede visualizar en una vista en árbol o en una matriz de datos.

Vamos a darle un vistazo a toda la tabla de datos en este proyecto de muestra:

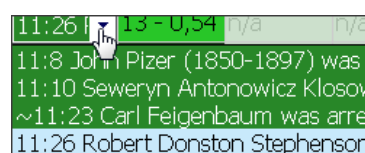
Cierre la ventana de la Herramienta de Consulta.

Seleccione **TOOLS / COOCCURRENCE TOOLS/ TABLE EXPLORER** (Herramientas / Herramientas de Concurrencia / Explorador en tabla). La tabla mostrada abajo visualiza el coeficiente-c junto a las frecuencias de concurrencia como una medida de la fuerza entre dos códigos. Los valores del coeficiente van de 0 a 1.

Clic en el botón del coeficiente-c para ver estos valores.



Clic en una celda para ver la lista de citas concurrentes. Seleccione una cita para verla en su contexto.



## Recuperación Cuantitativa en Formato Excel

Algunas de las funciones ofrecen la opción de sacar sus resultados en una tabla de Excel. Abajo mostramos dos de ellas.

Por ejemplo, puede exportar la Tabla de Concurrencia que ha creado a un archivo de Excel.

En la barra de herramientas de la Tabla de Concurrencia, clic en el botón: "Export the table to Excel" (Exportar la tabla a Excel) mostrado en la imagen inferior. En el siguiente menú, seleccione la opción de salida **FILE & RUN** (Archivo y Ejecutar). Introduzca un nuevo nombre de archivo o use el nombre por defecto; guarde el archivo y espere a que se cargue.

Otra salida a Excel proporcionada por ATLAS.ti es la tabla de Códigos- Documentos Primarios. Lista la frecuencia de todos los códigos (o los seleccionados) por documentos (o grupos de documentos).

Primero, seleccione un grupo de códigos y luego un grupo de documentos antes de crear esta tabla. Los grupos de objetos se pueden crear usando lo que en ATLAS.ti llamamos las “familias”.

Seleccione en el menú principal la opción **CODES / FILTER / FAMILIES / MODUS OPERANDI** (Códigos / Filtro / Familias / Modus Operandi). Abra el Gestor de Códigos, que ahora sólo muestra los códigos de esta familia.

Seleccione en el menú principal la opción **DOCUMENTS / FILTER / FAMILIES / \*JACK THE RIPPER\_STAGE II** (Documentos / Filtro / Familias / \*Jack the Ripper\_stage II). Ahora abra el Gestor de Documentos Primarios. La lista se ha reducido al filtro de familia actual.

Seleccione **CODES / OUTPUT / CODES-PRIMARY DOCUMENT TABLE** (Códigos / Salida Resultados / Tabla de Código-Documento Primario). En la ventana “Send output to:” (“Mandar salida de resultado a:”), seleccione la opción: **FILE AND RUN** (Archivo y Ejecutar). Elija un nombre y ubicación para el archivo de Excel (o use los que se le ofrecen por defecto) y espere a que Excel se abra.

	modus operandi: differences	modus operandi: similarities	modus operandi_ cut throat
P 3: 1_Jack the Ripper_Story.rtf	6	6	7
P 8: 2_Victim_Elizabeth_Stride.pdf	1	1	0
P 9: 2_Victim_Catherine_Eddowes.pdf	0	1	0
P10: 2_Victim_Mary_Jane_Kelly.pdf	1	0	0
P11: 3_Investigation_Suspects.pdf	0	1	0
P12: 3_Criminal Profiling.rtf	0	1	0

---

**Nota:** Para deshacer todos los filtros, seleccione **EXTRAS / RESET ALL FILTERS** (Extras / Reajustar todos los filtros)

---

## ¡Y Este era todo el Misterio!

Enhorabuena, ha llegado al final de la **Guía Rápida de ATLAS.ti**.

Tras trabajar con estos ejercicios, usted debería tener una buena comprensión de las principales funciones de ATLAS.ti 6. Debería poder evaluar la potencia de esta herramienta, y hacerse una idea de lo todo lo productiva que puede llegar a ser cuando la utilice en su trabajo cotidiano.

Le agradecemos el haber dedicado este tiempo a conocer nuestro producto y contamos con que esta demostración de sus funciones principales le haya convencido de que ATLAS.ti 6 es el programa adecuado a sus necesidades.