



Mapas MAX

Modelamiento visual de datos cualitativos

Add-on-module por **MAXQDA 2** y **MAXQDA 2007**

Apoyo, distribución

VERBI Software. Consult. Sozialforschung. GmbH

Tel: ++49 (0)6422 - 890070,

Fax: ++49 (0)6422 - 890071

support@maxqda.com, <http://www.maxqda.com>

Gracias

Agradecemos particularmente a Prof. César A. Cisneros Puebla del Departamento de Sociología de la Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa, México, que ha preparado esta versión de MAX Maps al español con gran conocimiento y entusiasmo.

MAXQDA es un marca registrada de VERBI Software. Consult. Sozialforschung. GmbH, Berlin/Germany; SPSS es un marca registrada de SPSS Inc.; Adobe Acrobat es un marca registrada de Adobe Inc.; Microsoft Windows, Word, Excel, PowerPoint son marcas registrada de Microsoft Corp.

Todas las otras marcas registradas son la propiedad de los tenedores correspondiente y pueden ser registradas en los país correspondientes.

Todos los derechos reservados, especialmente el de reproducción, distribución y de traducción. Se prohíbe toda forma de reproducción (mediante fotocopia, microfilm u otro procedimiento) y de manipulación y distribución por medio de sistemas electrónicos sin previa autorización por escrito.



Índice

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | ¿Trabajar con Mapas MAX? | 3 |
| 2 | Iniciando su trabajo: Como crear un nuevo mapa | 6 |
| 3 | Organizar un mapa | 8 |
| 3.1 | Importar objetos a una área de trabajo | 8 |
| 3.2 | Trabajar con Mapas MAX: tres modos de trabajo | 10 |
| 3.3 | Los objetos en Mapas MAX..... | 12 |
| 3.4 | Cómo importar objetos standard desde MAXQDA | 13 |
| 3.5 | ¿Cómo importar objetos libres?..... | 17 |
| 3.6 | Organizando conexiones entre objetos..... | 18 |
| 3.7 | Borrando objetos | 19 |
| 4 | Propiedades de los objetos | 20 |
| 4.1 | Formato pintor para copiar propiedades | 21 |
| 4.2 | Aumentar y reducir el tamaño de los objetos | 22 |
| 4.3 | Agrupar objetos..... | 23 |
| 4.4 | Cambiar e importar imágenes | 24 |
| 4.5 | Capas | 24 |
| 4.6 | Mover objetos del primer plano al fondo | 26 |
| 4.7 | Conectar objetos con líneas..... | 27 |
| 5 | El modo mover | 29 |
| 5.1 | Posicionando un mapa en el área de dibujo | 29 |
| 5.2 | Como determinar el tamaño de un mapa..... | 29 |
| 6 | Como exportar e imprimir mapas | 30 |
| 6.1 | La impresión de un mapa | 30 |
| 6.2 | Exportar mapas como archivos gráficos | 30 |
| 6.3 | Trabajo en equipo: cómo exportar e importar un mapa..... | 30 |



| | | |
|----------|---|-----------|
| 7 | Sincronización con MAXQDA..... | 32 |
| 7.1 | Funciones en modo sincronizado..... | 33 |
| 7.2 | Importar todos los memos de un documento..... | 34 |
| 7.3 | Importar los subcódigos de un código | 35 |
| 7.4 | Importar la co-ocurrencia de códigos..... | 35 |
| 7.5 | Importar memos vinculados | 36 |



1 ¿Trabajar con Mapas MAX?

Mapas MAX permite una nueva perspectiva de sus datos y sus relaciones. La primera tarea de Mapas MAX es la de brindar una representación gráfica de los diferentes elementos de un proyecto MAXQDA. Estos “objetos” pueden insertarse en el bloc de dibujo Mapas MAX y pueden hacerse conexiones a fin de visualizar un gráfico complejo de relaciones. Mapas MAX permite también diseñar modelos gráficos o redes que son totalmente independientes de los datos MAXQDA. Como consecuencia, Mapas MAX se vuelve una herramienta gráfica universal que no es solo restringida a aplicaciones de investigación cualitativa en las ciencias sociales. Todos los elementos de MAXQDA, por ejemplo, códigos, memos, segmentos codificados, y documentos, pueden importarse a un mapa. Además, Mapas MAX permite también insertar elementos libres seleccionados por el usuario como texto, fotos y gráficas.

Mapas MAX puede usarse para diferentes propósitos. Los mapas ayudan a explorar y organizar los datos, y ayudan a desarrollar ideas para comunicarlas al equipo de investigación. Los mapas son también una valiosa herramienta para la explicación científica y ayudan a visualizar relaciones complejas y teorías. Se pueden crear tablas y gráficos a fin de obtener una mejor perspectiva de los diferentes elementos de un proyecto. Mapas MAX también puede usarse para presentaciones y conferencias. Las diferentes capas de un mapa pueden desplegarse en un orden dado, pues se dispone de una variedad de diferentes opciones para diseñar presentaciones.

Con Mapas MAX es posible desplegar:

- Las relaciones entre diferentes códigos y categorías
- Una visión de los diferentes hechos y fenómenos del campo de investigación
- Los diferentes memos que pertenecen a un documento o a un grupo de documentos
- El contexto o hechos importantes de la investigación, por ejemplo, fotografías de personas o lugares



- ❑ Una visión gráfica de los métodos de investigación
- ❑ El cronograma de la investigación
- ❑ El diseño de investigación y las características del muestreo

Durante la investigación, el uso de Mapas MAX puede tener diferentes funciones. Se puede usar Mapas MAX para organizar y administrar su sistema de códigos. O se pueden vincular códigos, texto y memos en un orden hipotético a fin de probar las relaciones en un segundo paso.

Mapas MAX no es solamente una herramienta gráfica que trabaja con íconos y símbolos, además de que todos los elementos usados en un mapa son interactivos, lo cual significa que están conectados al proyecto MAXQDA. Solo se necesita cambiar al “Modo sincronizado” para establecer esta conexión con la base de datos MAXQDA. Lo que hace que el icono que simboliza un documento de texto no sea un icono pasivo, pues al hacer doble clic en él, el documento se abrirá en el visualizador de texto de MAXQDA y permitirá leerlo todo. También sucede con los memos, pues al hacer clic en el símbolo, el memo aparece para ser leído o modificado incluso. En el caso de los símbolos para segmentos codificados, un clic hace que el segmento sea desplegado, lo que permite que diferentes segmentos de su mapa sean examinados y comparados.

Mapas MAX le permite definir conexiones y relaciones por usted mismo. Esas conexiones pueden ser hipotéticas, y no se requiere necesariamente que los diferentes mapas que se diseñen durante el trabajo sean lógicamente consistentes. Lo que le permite “jugar” con diferentes modelos y relaciones. Por ejemplo, el código “actitud” puede aparecer como condición del código “conducta” en el mapa A y aparecer como resultado del código “conducta” en el mapa B. Construir diferentes modelos, probarlos y modificarlos es un aspecto importante del análisis de tal manera que sería contraproducente hacerlos consistentes con los vínculos y relaciones desde el inicio.

Mapas MAX no solamente permite definir vínculos y relaciones, también ofrece una vía para hacer visibles los vínculos y relaciones que ya han sido implementadas en su proyecto. Tome como ejemplo los memos que han sido asignados a un documento: Mapas MAX es capaz de importar todos los memos conectados automáticamente. Estos memos se despliegan como símbolos y



pueden abrirse y revisarse. Lo mismo sucede con los códigos: si se importa un código a un mapa, todos los memos vinculados a este particular código pueden ser automáticamente importados. Mas aún, todos los códigos superpuestos con un código en su mapa pueden ser localizados e insertados en el mapa mismo y ser automáticamente conectados al código.

Estos rasgos no establecen nuevos vínculos o nuevas relaciones sino que permiten nuevas perspectivas de sus datos. Las conexiones que probablemente habían estado ocultas en tablas o listados previos están ahora en posición de ponerse en primer plano. Nuevos puntos de vista y relaciones son más fáciles de entender visualmente. Las conexiones entre diferentes elementos del diagrama no se restringen a relaciones jerárquicas como con el sistema de códigos en MAXQDA. En Mapas MAX las relaciones pueden ser representadas en una forma más compleja, por ejemplo, como redes o cualquier otro tipo de modelo.

Este método visual de presentación de datos se apoya en la variedad y flexibilidad que caracteriza Mapas MAX. Todos los elementos usados en un mapa pueden diseñarse individualmente. Los códigos, memos y textos no siempre se presentan con los mismos símbolos y colores. Se pueden elegir diferentes símbolos, colores, tipos y tamaños, o aún importar símbolos personales para cada elemento del mapa. Todas las etiquetas, imágenes y símbolos pueden manejarse individualmente. Se pueden importar íconos, objetos de arte y fotografías propias.



2 Iniciando su trabajo: Como crear un nuevo mapa

Mapas MAX está disponible como una opción en el nuevo menú “Herramientas visuales” de MAXQDA. La ventana Mapas MAX está dividida en dos partes. La parte izquierda contiene una lista de sus mapas. Cuando se trabaja por primera vez con Mapas MAX, la lista solo tiene “Nuevo mapa”. La parte derecha de la ventana es el lugar donde se crean los mapas. Aquí se importan los diferentes elementos como códigos o memos. Aquí usted puede también diseñar su modelo al importar elementos de su proyecto, vincularlos, insertar etiquetas, encabezados, gráficos e imágenes.

Para crear un nuevo mapa vacío, seleccione la opción “Nuevo” del menú “Mapa”. Un nuevo mapa vacío se creará con el nombre “Nuevo mapa”, el cual puede modificarse con la opción “Renombrar”, del menú de contexto. Se pueden crear tantos mapas como se deseen. Todos los mapas se guardan en el archivo MAXQDA del proyecto. También pueden exportarse en la forma de archivos *.jpg o *.bmp que pueden luego insertarse en archivos de texto. Los mapas se salvan automáticamente en el archivo MAXQDA del proyecto, no es necesario ningún comando específico.

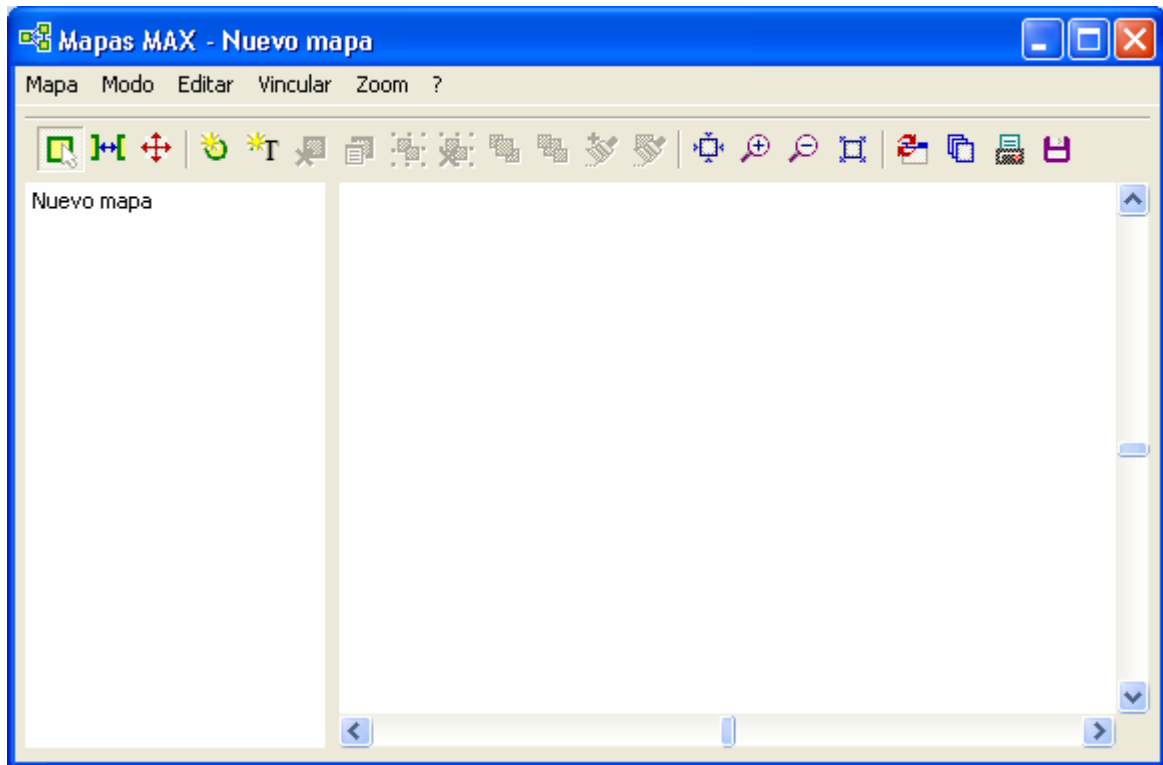


Fig. 1: La ventana de Mapas MAX



3 Organizar un mapa

3.1 Importar objetos a una área de trabajo

Cada objeto que se importa al área de trabajo, sea un código, un memo, un texto, un segmento de texto, o cualquier así llamado objeto libre, consiste de dos elementos:

- un dibujo y
- una etiqueta

Al importar un objeto MAXQDA, su símbolo MAXQDA es llevado con él, tanto como su etiqueta. Por ejemplo, en el caso de la importación de un código, se toma el color del código y su nombre.

La figura siguiente muestra tres objetos insertados (un código, un memo y un texto) luego de ser importados. Ningún posicionamiento se ha hecho en el área de dibujo.

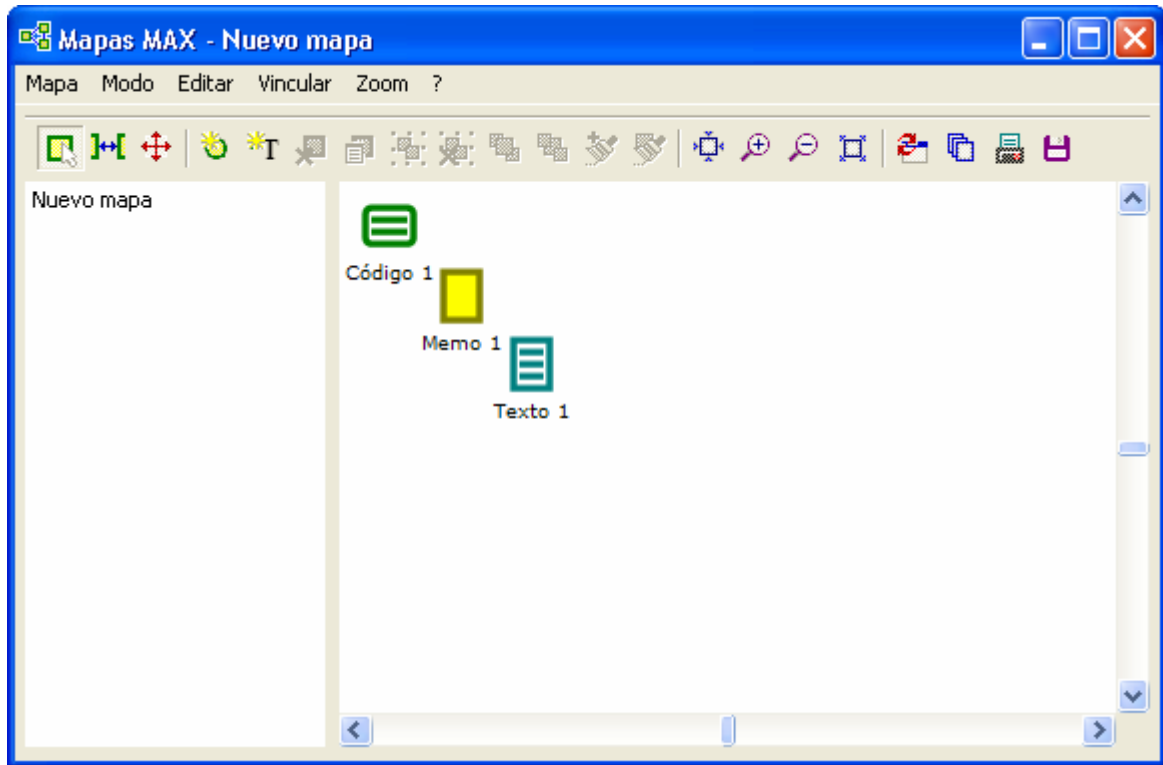


Fig. 2: La ventana Mapas MAX luego de importar un código, un memo, y un texto

Algo similar ocurre con el memo. En el área de dibujo, el icono asignado al memo (en MAXQDA) aparece como un dibujo del objeto y el título del memo aparece como una etiqueta. Tanto la etiqueta como el dibujo pueden cambiarse y una foto, diagrama o imagen puede importarse. La etiqueta también puede cambiarse en tamaño y tipo de letra y en otras propiedades.

3.2 Trabajar con Mapas MAX: tres modos de trabajo

Al trabajar con Mapas MAX es posible cambiar entre tres diferentes modos de trabajo:

1. Modo seleccionar



Este modo principal de trabajo sirve para seleccionar objetos desde MAXQDA e insertarlos en el modelo. En este modo los objetos pueden moverse libremente en el área de trabajo.

2. Modo vincular



Este modo permite interconectar los diferentes objetos que están en el modelo. Las líneas que conectan pueden ser tratadas como objetos, i.e. las propiedades pueden modificarse de la forma deseada. En el modo seleccionar el tipo de línea, color, etiqueta y otras características de las líneas pueden modificarse.

3. Modo mover



Este modo es útil para mover el mapa completo en el área de dibujo.

Se selecciona un modo de trabajo desde el menú o al elegir con el icono adecuado en la barra de símbolos.

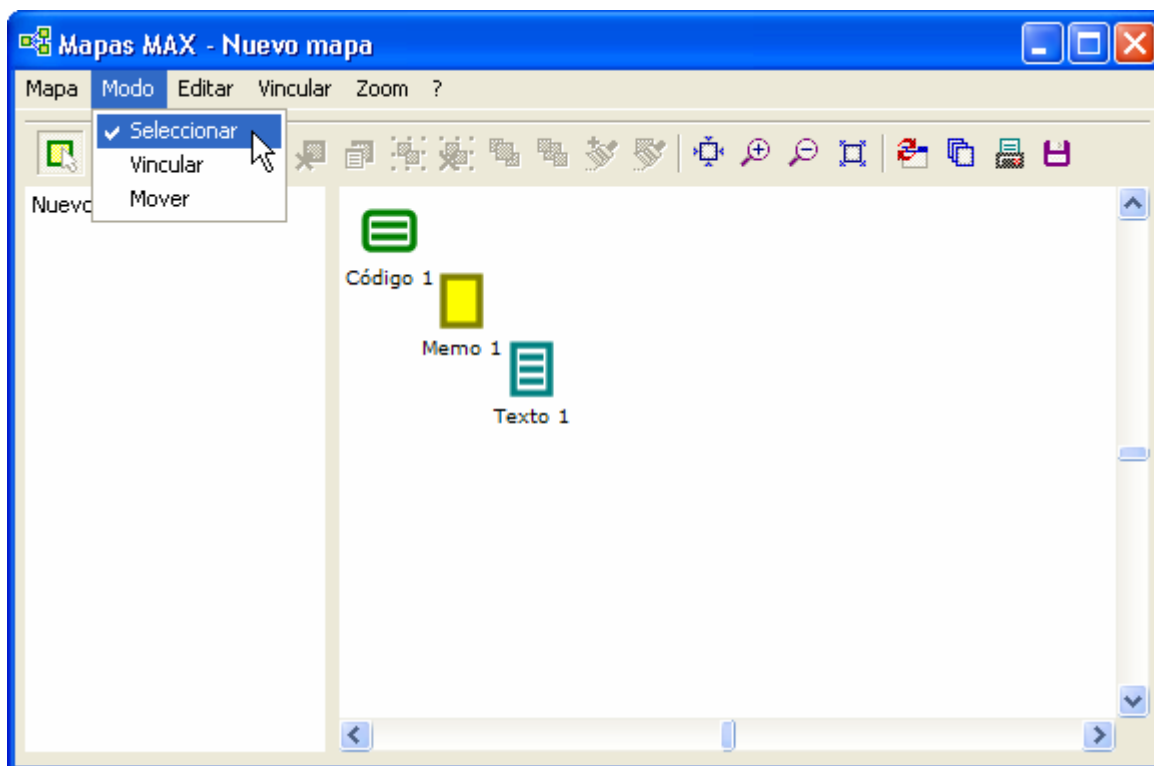


Fig. 3: Como seleccionar el modo de trabajo



3.3 Los objetos en Mapas MAX

Un mapa consiste en tres diferentes tipos de ítems:

- objetos standard
- objetos libres y
- objetos que conectan

Los objetos standard se originan desde MAXQDA, por ejemplo, un código, un texto, un memo.

Los objetos standard pueden insertarse solo una vez en el área de dibujo.

Un texto, un código, o un memo pueden estar contenidos solamente una vez en un mapa. **Las modificaciones de objetos standard no tienen efectos sobre el proyecto MAXQDA.** Si uno modifica el nombre del texto importado desde MAXQDA, el nombre del documento en el sistema de textos permanecerá el mismo. Tampoco los objetos removidos del área de dibujo serán simultáneamente removidos del proyecto MAXQDA.

Sin importar como se arregle cualquier objeto, las conexiones a la base de datos MAXQDA serán siempre preservadas. Esto también significa que un texto, el cual es representado solo como una imagen, se abrirá con un doble clic en el visualizador de textos de MAXQDA.

Los objetos libres no están conectados a ítems del proyecto MAXQDA. En este sentido ellos son independientes de los datos analizados.

Los *objetos que conectan* son líneas que interconectan dos objetos.

Tanto los objetos libres como los objetos standard consisten de una etiqueta objeto y una imagen objeto. Los objetos standard reciben el icono apropiado desde MAXQDA como una imagen y el nombre apropiado desde MAXQDA como una etiqueta. Por ejemplo, como el texto MAXQDA, el nombre del texto será tomado del sistema de textos.



También se puede dar una etiqueta a los objetos que conectan. Se pueden seleccionar las características y tipo de línea.

3.4 Cómo importar objetos standard desde MAXQDA

Para importar un elemento desde MAXQDA, mantenga oprimida la tecla Alt y haga doble clic en el objeto seleccionado al trabajar en MAXQDA.

También puede seleccionar el elemento con el botón derecho del ratón y hacer clic en la opción “Insertar en mapa” del menú de contexto. El objeto seleccionado es usualmente insertado en el ángulo izquierdo superior del área de dibujo.

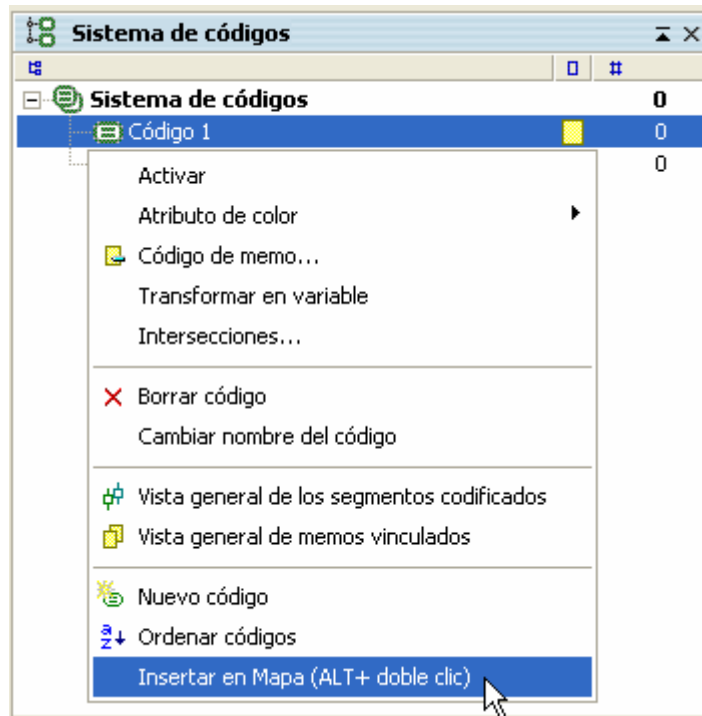


Fig. 4: Elección de un elemento mediante el menú de contexto

Los siguientes elementos de MAXQDA pueden insertarse; el paréntesis indica donde se localizan en MAXQDA:

- Grupos de texto (Sistema de textos)
- Textos (Sistema de textos)
- Códigos y subcódigos (Sistema de códigos)



- Memos de códigos (Sistema de códigos)
- Memos, vinculados a trozos de texto (Visualizador de textos)
- Memos, vinculados a documentos (Sistema de textos)
- Memos, vinculados a grupos de texto (Sistema de textos)
- Segmentos codificados (Segmentos recuperados)

Todas estas funciones (a - h) solo están disponibles si la ventana “Mapas MAX” está abierta. El objeto es importado en el mapa activo y desplegado en la parte derecha de la ventana de Mapas MAX.

Mapas MAX tomará los mismos colores de códigos, subcódigos y segmentos codificados que hayan sido asignados en MAXQDA. Lo mismo sucede en el caso de los memos y sus símbolos. Todos los elementos son usualmente insertados en el ángulo izquierdo superior del área de dibujo, si hay espacio disponible.

La forma más rápida de importar objetos es oprimir la tecla Alt y hacer doble clic en el ítem seleccionado.

Los procedimientos específicos de importación son:

a) Grupos de texto (Sistema de textos)

Seleccione el grupo de textos en el sistema de textos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el nombre del grupo de texto. La selección puede alternativamente llevarse a cabo con el botón derecho del ratón.



b) Textos (Sistema de textos)

Seleccione el texto en el sistema de textos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el nombre del texto. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el botón derecho del ratón.

c) Códigos y subcódigos (Sistema de códigos)

Seleccione el código o subcódigo en el sistema de códigos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el nombre del código. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el botón derecho del ratón.

d) Memos de códigos (Sistema de códigos)

Seleccione primero el memo de código en el sistema de códigos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el símbolo del memo. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el botón derecho del ratón.

e) Memos, vinculados a trozos de texto (Visualizador de textos)

Seleccione el memo en el visualizador de textos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el símbolo del memo. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el “Administrador de memos” y usar el botón derecho del ratón.

f) Memos, vinculados a documentos (Sistema de textos)

Seleccione el memo en el sistema de textos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el símbolo del memo. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el “Administrador de memos” y usar el botón derecho del ratón.

g) Memos, vinculados a grupos de texto (Sistema de textos)

Seleccione el memo en el sistema de textos, mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en el símbolo del memo. La selección puede alternatively llevarse a cabo con el “Administrador de memos” y usar el botón derecho del ratón.

h) Segmentos codificados (Segmentos recuperados)

Seleccione primero el segmento codificado en la ventana “Segmentos recuperados” mantenga presionada la tecla Alt y haga doble clic en la información del lado izquierdo del segmento codificado. La selección puede alternatively llevarse a cabo al usar el botón derecho del ratón al hacer clic en tal información. Además, los segmentos codificados pueden seleccionarse directamente de las diferentes vistas generales que se encuentran disponibles, por ejemplo, en el sistema de textos o en el sistema de códigos.

3.5 ¿Cómo importar objetos libres?

Se entiende como elementos libres a los elementos de un dibujo que no tienen relación alguna con objetos de MAXQDA. En forma similar a los objetos standard, los objetos libres consisten de dos partes, llamémosle una imagen y una etiqueta (nombre). Dado que frecuentemente se requieren solo campos de texto sin una imagen, tales elementos de texto pueden insertarse con un botón separado.

De esta forma un objeto libre puede ser un objeto texto o una imagen con una etiqueta (descripción) debajo de ella. Para insertar un elemento libre, Mapas MAX debe estar en modo seleccionar.

Existen dos posibilidades para insertar un objeto libre:

- la opción del menú “Edición > Nuevo objeto libre” y “Edición > Nuevo objeto texto”
- los iconos correspondientes en la barra de herramientas.



Fig. 5: Icono “Nuevo objeto libre”



Fig. 6: Icono “Nuevo objeto texto”

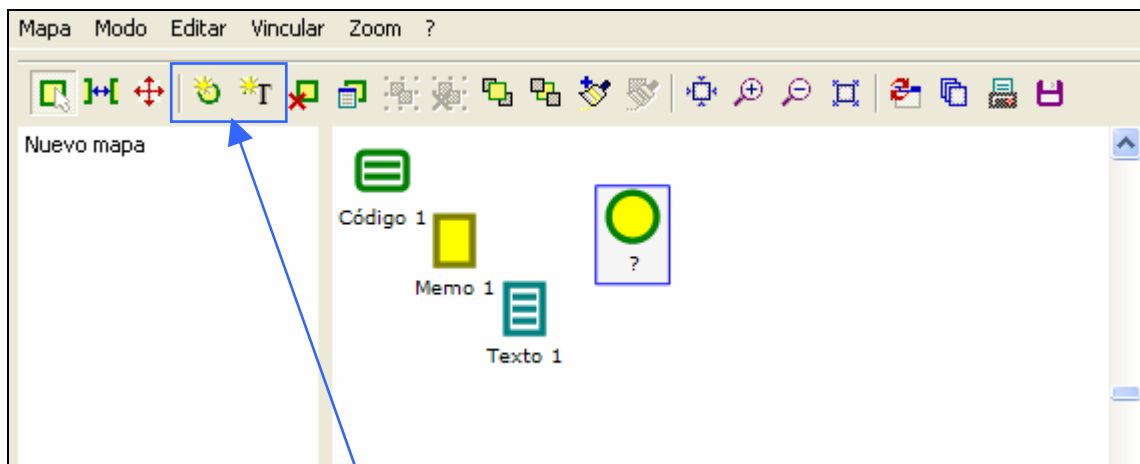


Fig. 7: Clic aquí para insertar objetos libres y objetos texto

Primero cada nuevo objeto se inserta con un icono standard y una etiqueta "?".

Esta etiqueta puede borrarse o renombrarse al usar el menú de contexto “Propiedades”. Más detalles se encuentran en el capítulo sobre “Propiedades de los objetos”.

3.6 Organizando conexiones entre objetos

Las líneas de conexión que se dibujan entre objetos simples pueden editarse de la misma forma que los objetos libres y objetos standard. Las propiedades de tales líneas se determinan en el menú al elegir el modo seleccionar y hacer doble clic en la línea misma.

3.7 Borrando objetos

Todos los objetos pueden removerse del área de dibujo. Para hacerlo, seleccione el objeto con el ratón y presione la tecla Del o presione el botón “Borrar objeto” de la barra de herramientas. Esto hace que el objeto y todos sus conexiones con otros objetos sean removidas por completo.



Fig. 8: El símbolo “Borrar objeto”

4 Propiedades de los objetos

Las propiedades de los objetos pueden modificarse solo cuando el modo seleccionar está encendido. Los objetos pueden colocarse en la posición deseada en el área de dibujo al mantener oprimido el botón izquierdo del ratón y arrastrar el objeto a su nuevo lugar. Al seleccionar un objeto con el botón derecho un menú de contexto se despliega con la opción “Propiedades”. Se pueden determinar las propiedades de un objeto. Si el modo sincronizado está apagado, la forma más rápida de acceder a la ventana de diálogo de propiedades es haciendo doble clic en el objeto en cuestión.

Se pueden elegir las siguientes propiedades:

Etiqueta, i.e. el nombre del objeto. Esto no tiene ningún efecto sobre el nombre del texto en el proyecto MAXQDA. Si uno cambia el nombre de un objeto en una hoja de trabajo, por ejemplo, el nombre del texto “entrevista 1” a “Pedro López” el nombre del texto en MAXQDA seguirá siendo entrevista 1.

Cuadro, el cuadro dibujado alrededor del objeto.

Imagen Visible: si esta opción no está seleccionada solo se mostrará la etiqueta del objeto.

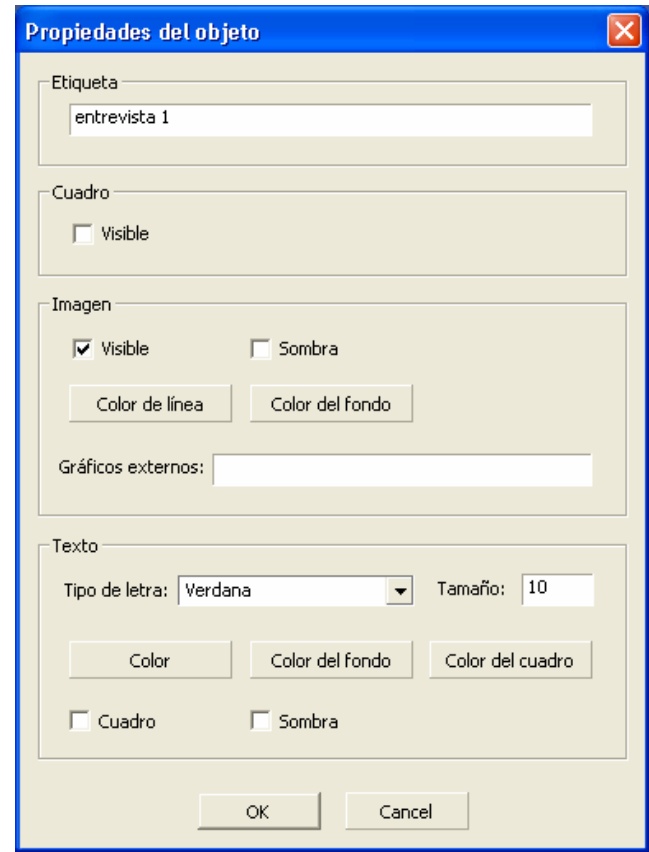


Fig. 9: La ventana de diálogo “Propiedades del objeto”

Imagen Sombra: una sombra se muestra alrededor del objeto. Solo aplica a objetos Standard y no para imágenes *.bmp y gráficos importados.

Gráficos externos: se muestra el nombre y la ruta de la imagen importada.

Texto: se pueden definir las propiedades de las etiquetas de un objeto, por ejemplo, tipo de letra, tamaño, etc.

4.1 Formato pintor para copiar propiedades

Mapas MAX permite transferir las propiedades de un objeto a otros objetos. Esto permite una apariencia mas uniforme entre diferentes objetos. La función es aplicable a todos los objetos, incluyendo los objetos de conexión. Y también le capacita para transferir el color y el tipo de línea de una conexión a otra.

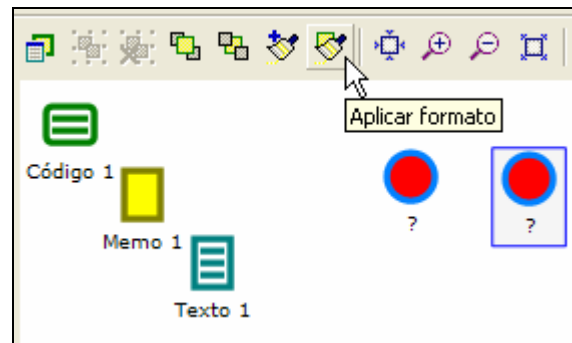
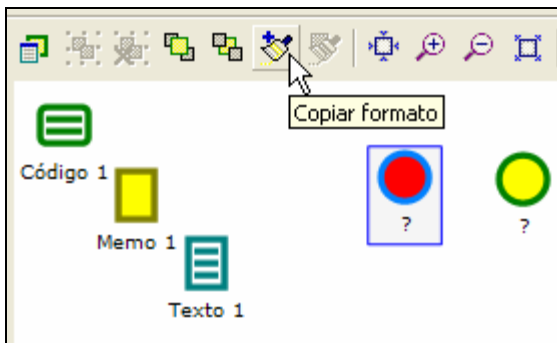




Fig. 10: Opción (Copiar formato) del “formato pintor” => Opción (Aplicar formato) del “formato pintor”



¿Cómo trabaja?:

1. Seleccione el objeto cuyas propiedades desea asignar a otro
2. En la barra de herramientas haga clic en la opción “Copiar formato” 
3. Seleccione el objeto objetivo, i.e. el objeto al cual debe aplicarse el formato
4. En la barra de herramientas haga clic en la opción “Aplicar formato” 

El mismo formato puede aplicarse a un número arbitrario de objetos. Lo cual puede hacerse simplemente seleccionando esos objetos deseados y eligiendo la opción “Copiar formato”. Si uno desea transferir el formato a varios objetos al mismo tiempo, han de seleccionarse todos ellos con el ratón manteniendo oprimida la tecla Ctrl.

4.2 Aumentar y reducir el tamaño de los objetos

En el modo seleccionar cada objeto seleccionado puede aumentarse o reducirse al hacer clic en los símbolos "+" o "-" de la barra de herramientas. En este modo, los objetos pueden agruparse para ser reducidos o aumentados al dibujar un cuadro alrededor de ellos con el ratón. Uno puede entonces cambiar el tamaño del objeto con el método ya descrito. La relación entre el tamaño del gráfico y el de la letra puede definirse en la ventana de diálogo de las propiedades.

4.3 Agrupar objetos

Los objetos pueden organizarse en grupos. Para hacerlo use el ratón para trazar un marco alrededor del objeto. Puede hacerlo también al mantener oprimida la tecla Shift y hacer clic sobre los objetos, uno tras otro, luego haga clic en el símbolo “Agrupar objetos” que se encuentra casi a la mitad de la barra de herramientas.

Los objetos agrupados pueden ser separados de la misma forma: seleccione el grupo y haga clic sobre el icono “Disolver el grupo”. Dentro de un grupo establecido no es posible modificar las propiedades individuales de los elementos. Si en un punto posterior, un elemento tiene que ser modificado, el grupo tiene que ser disuelto primero.

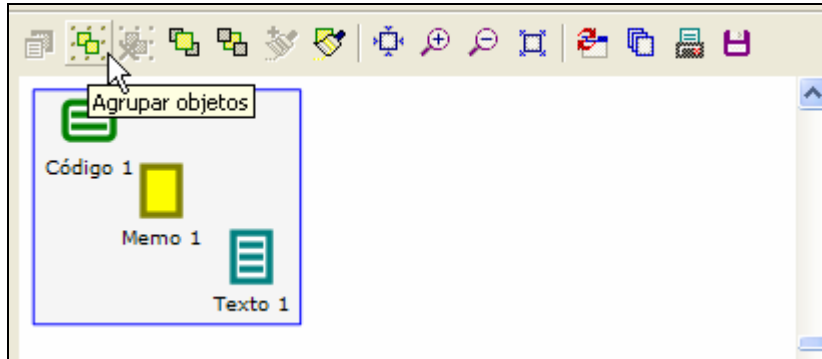


Fig. 11: Botón “Agrupar objetos”



4.4 Cambiar e importar imágenes

Al importar objetos de MAXQDA, el icono standard inicialmente asignado en MAXQDA se transfiere. Luego es posible cambiar la imagen por otra, por un dibujo o un clip de arte.

Esto es como sigue:

Se selecciona el objeto con el botón derecho del ratón. Desde el menú de contexto se elige “Insertar imagen”. En lugar de la imagen standard inicial otra imagen puede ser importada; *.jpg, *.bmp, *.tiff y *.wmf son formatos aceptados.

Debido a que las imágenes que son importadas de esta manera suelen usar gran cantidad de espacio, ellas no serán salvadas en el archivo del proyecto MAXQDA (archivo mx2/mx3) sino que permanecerán en su lugar original. Por ello se recomienda crear una carpeta que contenga todas las imágenes externas. Esto hace que el almacenaje de los datos y el intercambio de mapas sea más fácil entre los miembros de un grupo de trabajo.

Si solamente el archivo *.mx2/*.mx3 es intercambiado entre diferentes instalaciones y las imágenes no son encontradas durante el proceso de importación, éstas estarán vacías o serán reemplazadas por los símbolos standard. Sin embargo, la entrada a la cual refiere el espacio permanecerá sin cambios en las propiedades, de tal manera que uno aún pueda ver cuál imagen pertenece a qué. Uno podrá entonces importarlas y ponerlas en la carpeta correspondiente o cambiar las indicaciones en la ventana de propiedades.

4.5 Capas

Pueden asignarse objetos a diferentes capas. Al ignorar esta opción todos los objetos recientemente insertados se asignan a la misma capa “Base”. La opción capa permite desplegar o

remover partes del dibujo, de tal manera que uno pueda, por ejemplo, diseñar una presentación que gradualmente crezca en complejidad. Se puede comenzar construyendo un modelo con pocos elementos y gradualmente incrementar el número de ellos a ser desplegados, de tal forma que se cree una estructura que gana en complejidad. La ventana de diálogo “Capas” se muestra al seleccionar la opción correspondiente desde el menú “Mapa”.

Como una alternativa, el icono “Capas” también se encuentra en la barra de herramientas.

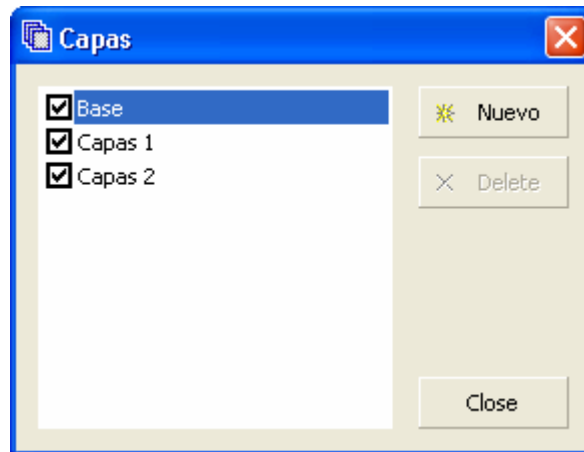


Fig. 12: Ventana de diálogo “Capas”

Cualquier objeto en el área de dibujo puede ser asignado a cierta capa. Uno elige la opción “Capas” después de seleccionar el objeto con el botón derecho del ratón y se asigna en seguida el objeto al nivel deseado.

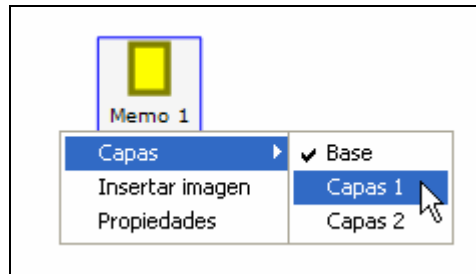


Fig. 13: Asignando un objeto a una capa

Para desplegar un nivel simplemente seleccione el cuadro al frente del nivel deseado en la ventana de diálogo.

4.6 Mover objetos del primer plano al fondo

Para organizar los objetos de un mapa de acuerdo a sus necesidades se requiere ser capaz de mover los objetos desde el primer plano al fondo y viceversa. Las opciones correspondientes están disponibles en el menú “Edición” así como en las opciones “Hacia el frente” y “hacia atrás” del menú de herramientas.

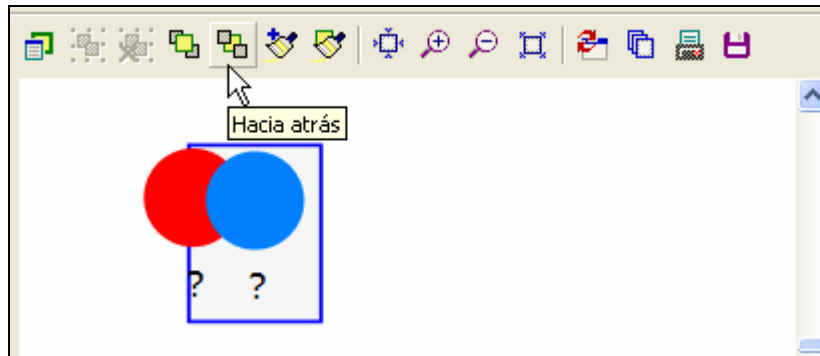


Fig. 14: Boton “Hacia atrás”

Este procedimiento está intuitivamente organizado:

- Seleccione el objeto cuya posición ha de ser cambiada
- Al hacer clic en la opción “Hacia el frente” o “Hacia atrás”, se ejecuta la posición deseada

4.7 Conectar objetos con líneas

Para ser capaz de trazar conexiones entre objetos se debe cambiar primero al modo vincular. En la barra de herramientas se puede elegir entre tres diferentes tipos de vínculo:

- una simple conexión entre dos objetos (sin flecha de dirección)
- una conexión con dirección (una flecha de dirección)
- una conexión mutua (flecha de dos direcciones)

Los objetos se conectan uno al otro al vincular un elemento de inicio con un elemento final. El procedimiento inicia al seleccionar el objeto de inicio y haciendo clic en él. El siguiente paso es

seleccionar el tipo deseado de línea para conectar y luego la línea se traza desde el objeto inicio al objeto final. Una vez conectados, al mover los objetos en el área de dibujo, las conexiones permanecen sin cambios y se mueven junto con los objetos. En el modo seleccionar, se pueden determinar las propiedades de las líneas de conexión, por ejemplo, el estilo y el ancho, el color y la etiqueta para la línea. De igual forma que en el caso de los objetos standard y los objetos libres, el menú de las propiedades de las líneas de conexión se abre al hacer doble clic en la línea de conexión.

Si uno se encuentra en el modo vincular, no es posible aumentar o reducir objetos simples. Solo el tamaño del dibujo entero puede ser cambiado.

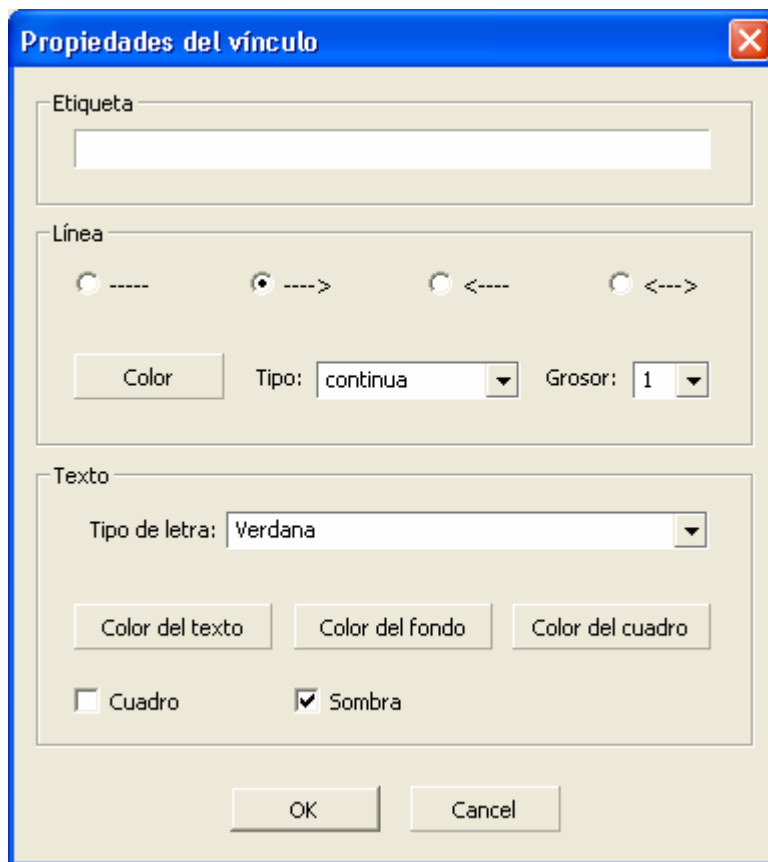


Fig. 15: Ventana de diálogo para las propiedades de la líneas de conexión

5 El modo mover

5.1 Posicionando un mapa en el área de dibujo

En el modo mover es posible mover el mapa completo en el área de dibujo. Esta opción hace posible añadir otros elementos por los cuatro lados del mapa.



Fig. 16: El botón "Mover"

5.2 Como determinar el tamaño de un mapa

Cuando se encuentra en el modo mover, se puede determinar el tamaño del mapa completo al hacer clic en los botones "+" o "-" que se localizan en la barra de herramientas. Además, se tiene la opción de escalar todo el mapa al tamaño del área de dibujo (al usar los botones de escala) o regresar al tamaño original (al usar los botones correspondientes). En este modo mover no se pueden modificar las propiedades de un objeto singular y tampoco hay conexión a los datos del proyecto MAXQDA. Este es el caso también si el modo sincronizado está encendido.

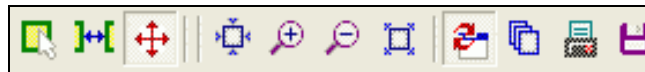


Fig. 17: Botones en el modo "Mover"



6 Como exportar e imprimir mapas

6.1 La impresión de un mapa

Cualquier mapa creado en el módulo Mapas MAX puede imprimirse con alta calidad. Para iniciar el proceso de impresión seleccione la opción “Imprimir” del menú “Mapas”.

6.2 Exportar mapas como archivos gráficos

Los mapas pueden exportarse en diferentes formatos. Pueden ser usados en otros programas como Microsoft Word o PowerPoint. Para iniciar el proceso de exportación, seleccione la opción “Guardar como imagen” del menú “Mapas”. Están disponibles los tipos de archivos:

- BMP, que significa bitmap
- JPEG, un formato de gráfico comprimido

Es importante tomar en cuenta que los archivos en formato *.bmp necesitan mucho más espacio en el disco duro que los archivos en formato *.jpeg.

6.3 Trabajo en equipo: cómo exportar e importar un mapa

Los mapas pueden exportarse e importarse desde una instalación de MAXQDA a otra. Todos los mapas hechos por usted serán salvados en el archivo del proyecto MAXQDA (la extensión del



archivo es “*.mx2”/“*.mx3”) junto con los otros datos de su proyecto. Pero las imágenes externas y archivos gráficos no serán salvados en el archivo mx2, ellos permanecen en su lugar en el disco duro. La función de trabajo en equipo es similar a las otras funciones de trabajo en equipo de MAXQDA, por ejemplo, las de exportación de memos y códigos.

Las opciones de trabajo en equipo están disponibles en el menú “Mapa”. Allí se encuentran las dos opciones correspondientes “Importar mapa” y “Exportar mapa”. Todos los mapas se exportan en un archivo con la extensión “*.mod2”.

Las imágenes fuente externas no son parte de este archivo exportado, de tal manera que han de ser transferidas en forma separada al otro miembro del equipo de investigación. Es recomendable organizar una sub-carpeta de MAXQDA en el que las imágenes serán guardadas.

El menú de propiedades contiene el nombre de la ruta de la imagen asignada para cada objeto, de tal manera que es posible hacer cambios en los nombres de los archivos, si es necesario.



7 Sincronización con MAXQDA

El modo sincronizado conecta su dibujo con los datos de su proyecto MAXQDA. Imagine que ha importado a su dibujo el símbolo de un documento presente en el sistema de textos, al mantener oprimida la tecla Alt y hacer doble clic en él. Si el modo sincronizado está apagado, nada sucederá al mover el ratón sobre este objeto en el área de dibujo. Al encender el modo sincronizado se establecerá conexión con los datos del proyecto. Ahora, al mover el ratón sobre el símbolo, la así llamada herramienta de nota aparecerá con las primeras líneas del memo asignado a este documento. Un doble clic en el símbolo abrirá el memo en el visualizador de texto de MAXQDA.

Se apaga y enciende el modo sincronizado al hacer clic en el icono correspondiente en la barra de herramientas.

El modo sincronizado ofrece los siguientes rasgos:

Al mover el ratón sobre un icono se despliega la siguiente herramienta:

| | |
|----------------------|--------------------------------------|
| Icono | Despliegue de la herramienta de nota |
| Documento | Memo del documento |
| Códigos y subcódigos | Memo asignado al código o subcódigo |
| Grupo de textos | Memo asignado al grupo de textos |
| Memo | Memo, fecha, autor previsualización |
| Segmento codificado | Fecha de creación, autor |



El hacer doble clic en el icono causa la acción siguiente:

| | |
|----------------------|--|
| Icono | Despliegue de la herramienta de nota |
| Documento | Selecciona el documento en el sistema de textos y lo abre en el visualizador de MAXQDA |
| Códigos y subcódigos | Selecciona el código en el sistema de códigos |
| Grupo de textos | --- |
| Memo | Abre el memo |
| Segmento codificado | Abre el documento en el que se encuentra el segmento y lleva directamente a su lugar |

7.1 Funciones en modo sincronizado

Más allá de las posibilidades descritas arriba, el modo sincronizado permite otras conexiones funcionales entre el Mapa y la base de datos MAXQDA.

Los menús de contexto que están disponibles para los códigos y los documentos ofrecen la opción de desplegar las vistas generales ya conocidas de MAXQDA. De esta forma se pueden obtener las vistas generales de los segmentos codificados y los memos vinculados. Estas vistas generales se comportan de la misma forma que en MAXQDA, lo que significa que no solamente son simples reportes. Además, ellas permiten una conexión directa a los datos correspondientes. Cuando se hace clic en un ítem de una vista general, el correspondiente trozo de texto aparece en su contexto cercano.

Otra importante característica del modo sincronizado es la habilidad para importar automáticamente elementos de MAXQDA en el área de dibujo.

7.2 Importar todos los memos de un documento

La opción “Importar memos” que está disponible en el menú de contexto de un documento, realiza la importación de todos los memos que han sido vinculados a ese texto. Los correspondientes símbolos de memo aparecen ahora en el área de dibujo. Líneas de conexión los vinculan al documento correspondiente.

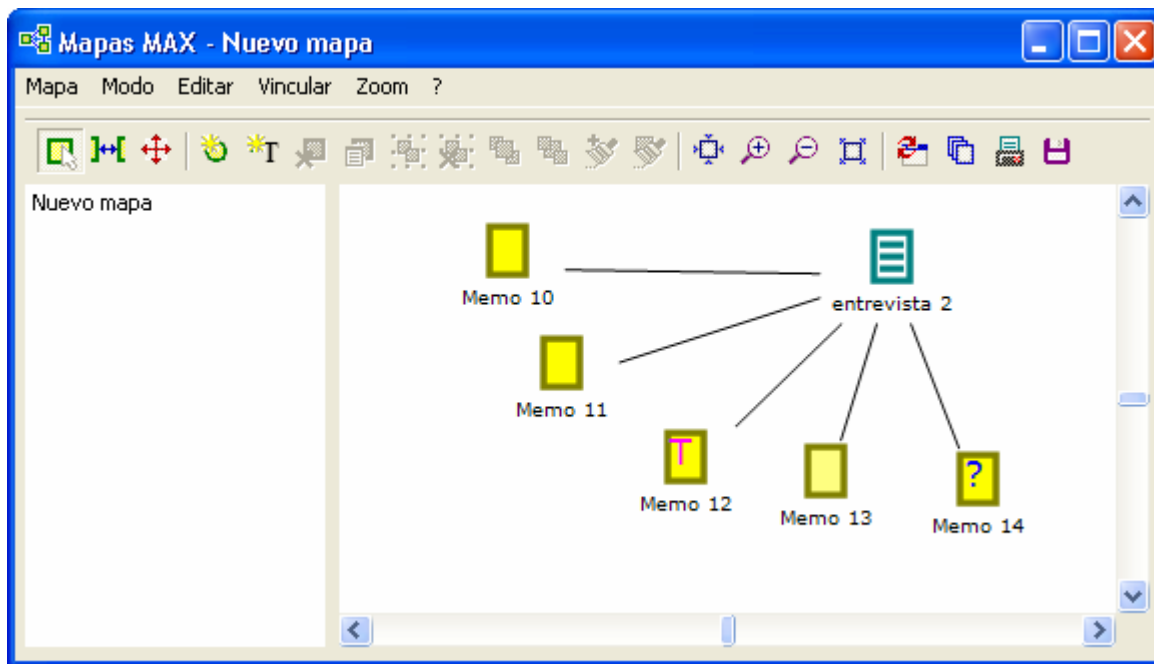


Fig. 18: Los memos de un documento luego de la importación



7.3 Importar los subcódigos de un código

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en un código desplegado en el área de dibujo, se abre el menú de contexto que tiene la opción “Importar subcódigos”, que hace que todos los subcódigos del código seleccionado sean importados. Los símbolos para esos códigos se ven ahora en el área de dibujo, incluyendo las líneas que los vinculan al código padre.

7.4 Importar la co-ocurrencia de códigos

Esta es también una función ofrecida en el menú de contexto para cada código. Todos los códigos que tengan co-ocurrencia con los códigos seleccionados serán importados al área de dibujo. Este procedimiento tiene la misma funcionalidad que tiene la opción correspondiente en MAXQDA donde se puede buscar por códigos superpuestos a otros códigos. Por ejemplo, en el sistema de códigos de MAXQDA, los menús de contexto le permiten desplegar el rango de todos los otros códigos co-ocurrentes. Se puede usar esto como un tipo de presentación preeliminar. De esta forma se puede ver cuáles códigos serán insertados en el área de dibujo, si se elige la opción “Importar códigos intersectados”. Normalmente usted no sabrá con certeza cuántos códigos serán importados, pero usar esta función le ayudará a tener una idea de lo que sucederá.

Si un código co-ocurrente ya está presente en el área de dibujo, no será importado de nuevo. En cualquier caso, sin embargo, una línea de conexión entre tal código y el código co-ocurrente será dibujada. Todos los símbolos de código serán insertados en el ángulo superior izquierdo del área de dibujo. Por lo tanto recomendamos organizar suficiente espacio allí.



7.5 Importar memos vinculados

Esta es otra función para importar automáticamente las relaciones que ya existen en el proyecto MAXQDA. Todos los memos que están vinculados al código seleccionado serán importados al área de dibujo. Así, para simbolizar el vínculo, se trazarán líneas de cada memo al código. Para evitar copias dobles de los memos que ya son parte del dibujo, éstos no serán importados por segunda vez. En este caso, solamente una línea del memo hacia el código será nuevamente insertada, siempre que ésta no existiese previamente.