



FASE DISEÑO HTML SENSEMAKER

**ROSA ALEXANDRA CHAPARRO
HAYDEE LISETH HENAO CORREDOR**



FASE DISEÑO HTML

Agradecimientos Especiales
Zulma Betancurt
Harold Martinez

Introducción

Este protocolo esta pensado para la construcción del diseño HTML de los proyectos que sean sometidos al Sensemaker, fue construido con la ayuda de profesionales que a partir de su experiencia desean que los usuarios puedan generar de una forma fácil y rápida sus propios diseños.

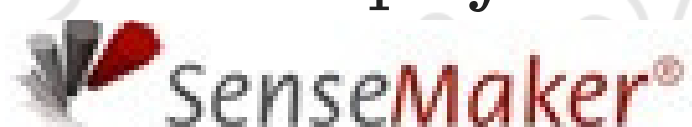
Es importante que las personas sigan la secuencia y la ruta que se detalla a lo largo del protocolo para que el resultado obtenido sea de fácil comprensión para el usuario final.

1.

Ingreso al Link de Designer

<https://kafka.sensemaker-suite.com/designer/CreateNewProject.html>Datos

en caso que el link no funcione, el investigador se debe comunicar con los profesionales encargados del software asignado a la Dirección General de Proyección Social y a quien ellos designen para el diseño del proyecto



UserID <input type="text"/>	Project Description: <input type="text"/>	Designer URL : Collector URL : Please click the link below to download the Designer Instructions Manual Designer Manual
Project Name <input type="text"/>	Language <input type="text"/>	
Project Short Name <input type="text"/>	Collection Start date <input type="text" value="19/12/2017"/>	
Language Description: <input type="text"/>	Maximum Fragment Count: <input type="text" value="100"/>	
Collection Finish Date <input type="text" value="19/12/2018"/>	Data Upload Success Message: <input type="text" value="Your entry saved successfully"/>	
Data Upload Wait Message: <input type="text" value="Please wait while we save your story. If you have a slow connection, this may take some time."/>	Data Upload Unsuccess Message: <input type="text" value="Story could not be saved. Error"/>	
Save cookie for Project: <input type="text" value="False"/>		

2.

Al momento de estar en la pagina de inicio se deben ingresar los siguientes datos:

Usuario:(User ID) (este usuario es asignado por Cognitive Edge)

project name : nombre de proyecto(sin espacios solo _)

Descripción del proyecto: el mismo nombre de arriba

language: es

Language Description: es

Finalmente se salva la informacion

3.

En este espacio se inicia el proceso de creación de lo que llamamos triadas, las diadas, las piedras y las preguntas de selección múltiple.

link Designer: http://kafka.sensemaker-suite.com/designer/designer.gsp?projectId=Prueba_Z&language=es&userID=Uniminuto

The screenshot displays the Sensemaker Suite Designer interface. At the top left, it shows the project name 'Prueba_Z (es)' and the user ID 'Uniminuto'. A sidebar on the left lists various widget types: Triad, Slider, Stones, Image, Label, DisplayValueLabel, Login, Navigation, Save, SubmitAnother, ProgressLog, InvisibleWidget, AudioUpload, PhotoUpload, LogSignifier, ReadOnlyLabel, ImagePrompter, ListType, and FreeText. The main workspace features a central triad with a white ball in the center. The top vertex is labeled 'divertirme', the bottom-left vertex is 'aprender', and the bottom-right vertex is 'ganar dinero'. The text 'mi historia es importante' is positioned above the triad. To the right of the triad, there is a slider control for the statement 'a los profesores'. The slider is currently positioned towards the right, indicating a preference for 'les importa mi aprendizaje' over 'no les importa mi aprendizaje'. Below the slider, there is a checkbox labeled 'NO APLICA'. At the bottom of the workspace, there are four page tabs labeled 'Page1', 'Page2', 'Page3', and 'Page4'. A blue bar at the very bottom contains buttons for 'Add Page', 'Remove Page', 'Copy Section', 'Save Project', and 'Update default'.

4. Diseño del proyecto, se debe seguir la siguiente ruta:

1) Para la introducción:

debe poner “Label” texto básico informativo

- Cambiar solo “Title” es importante aclarar que no se ve en el texto solo se utiliza para referenciar.
- “Label Text” este label se ve y va todo el escrito

2) Poner las opciones de navegación entre paginas “Navegation”

- “Direction”: left o right
- imageSource: Collector/Arrows/right-arrow_blue.png
- pageOrder: 2 y así se enumera según la pág. a la que va.

3) Para la narrativa “Free text”

- “title” se escribe toda la pregunta con la que se orienta la narrativa
- attributeID : siempre va “FragmentEntry” para anclar el titulo y se repite “longAnalysisTitle” y “shortAnalysisTitle”

4) Para el título de la historia “Free text”

- Title: Póngale un nombre a su historia
- attributeID: StoryTitle y se copia esto mismo en “longAnalysisTitle” y “shortAnalysisTitle”
- isFragmentPart: true
- isRequired: true
- message: Por favor, escribe el título
- No olvidar poner **Navegation** a cada página para cambiar de hoja

5) para las piedras, “stones” : P_

- attributeID: ojo no es válido ni poner espacios ni puntuación, solo _ se pone el nombre como queremos que salga en el análisis ejemplo: P_comportamiento
- repetir en “longAnalysisTitle” y “shortAnalysisTitle”
- Message: Por favor, ubica todos los iconos sobre la imagen
- stonesSource: ruta de la piedra : happy : collector/stones/demo/LOL.png | sad : collector/stones/demo/cry.png | sick : collector/stones/demo/sick.png | angry : collector/stones/demo/furious.png
- se debe tener en cuenta la | y :
- Las palabras happy, sad, angry son para marcar como tal cada piedra, pero el nombre que se reporta no va aquí.
- labelForStones : va lo que dice cada piedra y se muestra : por ejemplo Lider : El líder | Directivos : Equipo directivo | Sector : Líderes del sector | Colaboradores : Colaboradores de la organización.

5.1 labelText :

Ubique las piedras en la imagen que corresponde

6) para las triadas: T_

Primero Label text : Arrastra el círculo que está dentro del triángulo y ubícalo donde consideres que se ajusta a tu historia, recuerda que no necesariamente debe quedar en las esquinas.

- attributeID: T_valor_destacado
- Message: Por favor mueve el círculo hacia alguna parte del triangulo
- -200

7) Para las Diadas “slider”: D_

● Label: Se incluye el encabezado por ejemplo: “Para las siguientes preguntas, arrastra el círculo hasta el punto que más se ajusta a tu historia, teniendo en cuenta los dos extremos”.

- Message: Por favor mueve el círculo hacia alguna parte de la línea

8) Para pregunta PSM:

Message: Por favor seleccione una respuesta

listType: como quiere que se vean las opciones

itemLabels VA : | Y NO ESPACIOS _ NO TILDES

NI COMA

minMaxMessage : Por favor selecciona una sola

respuesta

9) Información demográfica:

Se debe dejar solo para que escriban:
“Text Box Title” con opción abierta

Nota: Cuando se cambia el orden de las páginas se debe dar clic en “update default” y luego “save Project” y luego actualizar la página.



5. Resultado final.

El link collector es el link que va a permitir anotar las respuestas, este es el link que se va a utilizar para el levantamiento de la información

link collector: http://kafka.sensemaker-suite.com/Collector/collector.gsp?projectID=Prueba_Z&language=es

http://kafka.sensemaker-suite.com/Collector/collector.gsp?projectID=Prueba_Z&language=es#Collector



FASE DISEÑO HTML

Conclusión

En este capítulo se estableció la ruta apropiada para la construcción de la fase de diseño HTML de un proyecto de Sensemaker, se realizó a partir de un caso de estudio y de una investigación que fue sometida a la herramienta.

A través de este protocolo se pretende trazar una ruta fácil de entender y de aplicar para que el investigador a la hora de construir el diseño HTML pueda obtener un resultado conveniente y que le aporte a la investigación que está desarrollando.