



MANUAL DE USUARIO

Coding Tag

Versión 2.6.0

10 de enero de 2017

VÍAS DE CONTACTO

Puedes contactar con nosotros a través de cualquiera de las siguientes vías:



WEB: www.codimg.com



FACEBOOK: www.facebook.com/codimgVA



TWITTER: www.twitter.com/codimgVA



YOUTUBE: www.youtube.com/codimgVA



INSTAGRAM: www.instagram.com/codimgVA



LINKEDIN: www.linkedin.com/company/codimgVA



GOOGLE: plus.google.com/+codimgVA



E-MAIL: info@codimg.com



CHAT: www.codimg.com/livezilla/chat.php



SKYPE: [codimg](https://www.skype.com/user/codimg)



TELÉFONO: +34 928 363 816



DIRECCIÓN: C/. Dr. Juan Domínguez Pérez, 23. 2º
35008 Las Palmas de Gran Canaria
Islas Canarias – España

Horario: Lunes – Viernes 8:00-20:00 (UTF+0)

ÍNDICE

1. Introducción.	Pág. 3
2. Configuración y proceso de compra.	Pág. 4
3. Plantilla de botones (categorías y descriptores)	Pág. 5
3.1 Listado de plantilla de botones.	Pág. 5
3.2 Editar plantilla de botones.	Pág. 5
3.2.1 Propiedades del botón.	Pág. 7
4. Toma de datos (registro de acciones)	Pág. 12
5. Bases de datos.	Pág. 13
5.1 Listado de bases de datos.	Pág. 13
5.2 Exportar bases de datos.	Pág. 13
5.3 Importar bases de datos en Codimg.	Pág. 14
5.4 Importación vía iTunes de plantillas	Pág. 14

1. INTRODUCCIÓN

Codimg Tag es una aplicación para iPad/iPhone destinada a la toma de datos (registro de acciones) de cualquier evento que se vaya a analizar en vídeo.

La toma de datos se realiza usando una plantilla de botones (categorías y descriptores) que puede ser creada por el usuario en el iPad/iPhone o que puede ser importada desde los siguientes programas Codimg: Lite, Advanced y Premium

Una vez haya finalizado el evento puede exportar la base de datos creada para vincularla con el video correspondiente, en los programas de Codimg anteriormente mencionados, o para exportar como archivo XML para otros programas de video análisis basados en Timeline


Codimg Tag se puede descargar gratuitamente desde iTunes con las siguientes limitaciones:

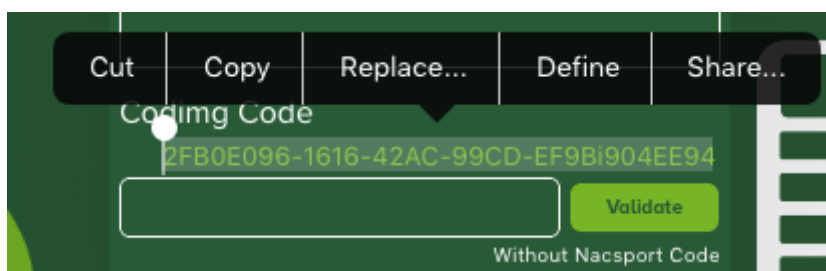
- No se puede importar plantillas desde otro iPad/iPhone o software Codimg.
- No se puede duplicar plantillas.
- Solamente se puede exportar bases de datos con las 15 primeras acciones registradas.

Para usar Codimg Tag sin limitaciones debe comprar un número de licencia. Para más información haga clic aquí

2. CONFIGURACIÓN Y PROCESO DE COMPRA


Para configurar Codimg Tag siga estos pasos:

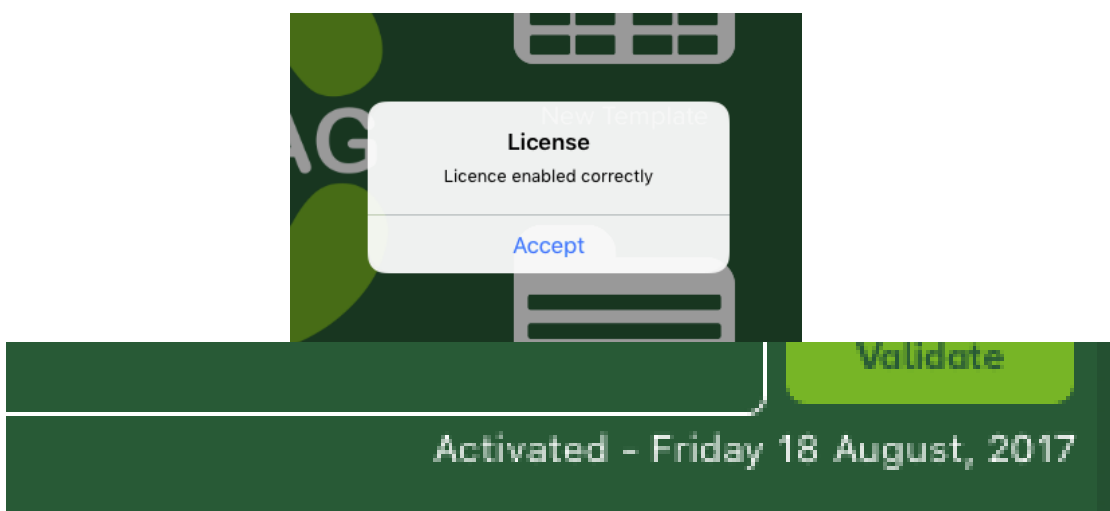
- 1) En el menú principal, pulse el icono 
- 2) Seleccione el idioma. El programa está disponible en español, inglés, alemán y neerlandés.
- 3) Introduzca el email que utilizará, entre otras cosas, para enviar las bases de datos desde Codimg Tag. A continuación, pulse **Actualizar email**.
- 4) Para comprar una licencia de Codimg Tag, copie el Código Codimg que aparece.



5) Pegue el código en un correo electrónico a sales@codimg.com con sus datos tales como Nombre, Apellido(s) y Organización. También indique actualmente es o no cliente de Codimg . A continuación, pulse **Enviar** y le contestaremos a su solicitud tan pronto como nos sea posible.

7) Una vez hayamos recibido el pago le enviaremos un número de licencia. Ese número de licencia se debe introducir en la casilla **Código Codimg**. Si el número se ha introducido correctamente se cerrará la ventana de configuración.





Si desea comprobar hasta qué fecha podrá usar el número de licencia, debe abrir la ventana de configuración. Para ello, pulse el icono 



3. PLANTILLA DE BOTONES (CATEGORÍAS Y DESCRIPTORES)

3.1 Listado de plantilla de botones.

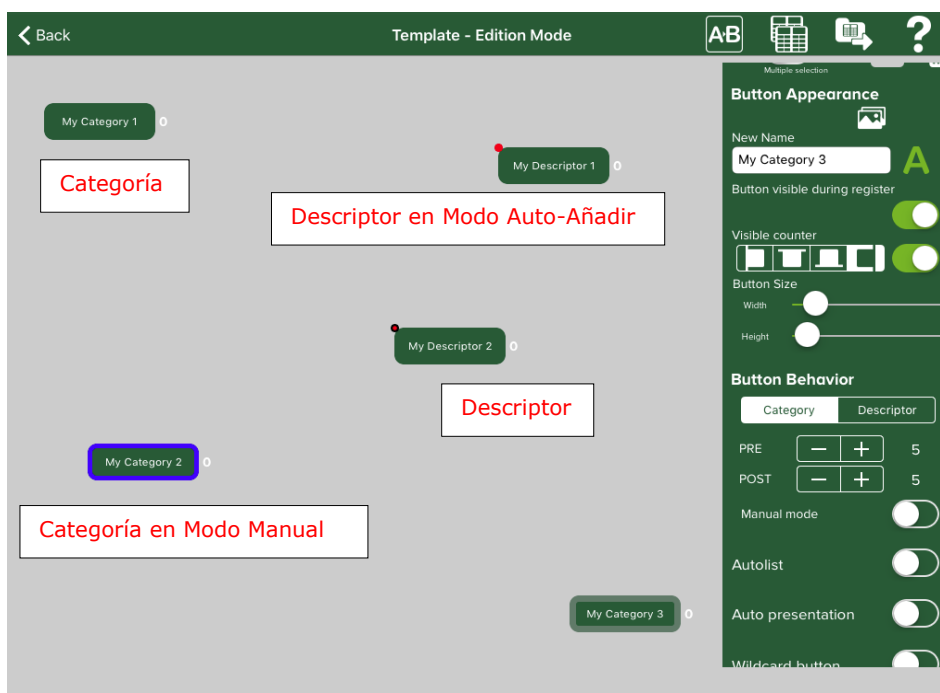
En este entorno de trabajo se puede realizar lo siguiente:

- **Crear plantillas de botones.** Para ello pulse el icono 
- **Eliminar una plantilla de botones.** Para ello pulse el icono , seleccione una plantilla y pulse Eliminar. Otra opción para ello es: Deslice a la izquierda la plantilla que desee y pulse Eliminar.
- **Importar una plantilla al listado de plantillas.** Cargada la plantilla previamente mediante iTunes (ver **importación vía iTunes**), pulse el icono  y pulse Aceptar. Si lo desea, puede modificar el nombre de la plantilla antes de pulsar Aceptar.
- **Ver la ayuda de este entorno de trabajo.** Para ello pulse el icono 

3.2 Editar plantilla de botones.

Puede **crear botones** con distinta funcionalidad. Estas son las opciones disponibles:


- Para crear una **categoría**: pulse la pantalla con un dedo.
- Para crear un **descriptor**: pulse la pantalla con dos dedos al mismo tiempo.
- Para crear una **categoría en modo manual**: pulse la pantalla con tres dedos al mismo tiempo.
- Para crear un **descriptor en modo auto-añadir**: pulse la pantalla con cuatro dedos al mismo tiempo.



Una vez creado el botón lo puede **mover** pulsando el botón con un solo dedo y arrastrándolo a la posición deseada.

Para **modificar el tamaño del botón**, pulse el botón con dos dedos y sepárelos o júntelos según desee.


- **Sustituir texto en varios botones a la vez:**

Permite localizar secuencias de texto para cambiarlas por otras, para ello pulse en el icono .


Escriba el Texto a Buscar, el texto con el que va a sustituirlo y pulse el botón aceptar.

Se trata de una opción muy útil cuando quiera cambiar textos recurrentes en varios botones de una misma vez. Por ejemplo, en una plantilla que aparecen botones tales como "Error candidato A", "Acierto candidato A", "Pregunta candidato A"... cambiar texto "Candidato A" por "Candidato B". En una sola acción, podremos cambiar los textos de todos los botones que cumplan este criterio.

- **Duplicar plantilla de botones:**

Para copiar una plantilla de botones debe hacer clic en el icono , elegir el nombre que desee para la nueva plantilla y haga clic en Aceptar. A continuación, aparecerá un mensaje; elija la plantilla que desea duplicar.

- **Exportar plantilla de botones:**

Para ello haga clic en el icono , introduzca el email donde quiera enviar la plantilla de botones (se usará el email por defecto) y haga clic en Enviar.

- **Ver la ayuda de este entorno de trabajo.** Para ello pulse el icono .


3.2.1 Propiedades del botón.

Esta ventana dispone de 3 secciones:


Opciones generales:

- Bloquear/desbloquear el movimiento de la ventana de configuración:

Para bloquear el movimiento de la ventana pulse el icono 


Para desbloquear el movimiento de la ventana pulse el icono 


- Hacer múltiple selección de botones: Para ello mantenga pulsado durante un segundo un botón que será usado como referencia o desplace hacia la derecha el

conmutador  de selección múltiple. A continuación, vaya pulsando sucesivamente el resto de botones que desee (estos botones aparecerán con un contorno en color naranja tras ser seleccionados)

- Borrar Botón.

- Seleccione un botón y pulse el icono . Aparecerá un mensaje de confirmación.



- Cambiar el color del fondo de la plantilla: Pulse el icono  y seleccione el color que desee.

- Cambiar la imagen del fondo de la plantilla: Pulse el icono  y seleccione la imagen que desee desde su galería.

Apariencia del botón:

Nombre nuevo: Pulse el cuadro blanco y escriba el nombre que desee para el botón seleccionado. Si aparece en color rojo significa que el nombre ya está asignado a otro botón.

Mostrar texto: Si no desea ver el nombre del botón mueva el círculo blanco hacia la izquierda.

Apariencia del Texto: Pulse el icono  para modificar el color, la visibilidad, el tamaño y la alineación del texto. Aparecerá una ventana que puede ser bloqueada para cambiar la apariencia del texto de un botón tras otro. Para bloquear la ventana pulse el icono 

Botón visible durante el registro: Si no desea hacer visible el botón durante el registro mueva el círculo blanco hacia la izquierda.

Contador visible: Si no desea hacer visible el contador del botón durante el registro mueva el círculo blanco hacia la izquierda. Además tiene la posibilidad de reposicionar el texto del contador encima, debajo, a izquierda o derecha del botón.

Tamaño del botón: Para modificar el tamaño del botón mueva los dos círculos blancos hacia la derecha o hacia la izquierda según quiera aumentar o disminuir el ancho y alto del mismo.

Comportamiento del botón:

A) Categorías:

Hay 2 modos de registro de acciones:

Modo predefinido: Es el modo por defecto. La duración de cada registro (acción) es de 10 segundos: 5 segundos antes (PRE) y 5 segundos después de cada clic (POST) por defecto, aunque podrá modificarlo.

Modo manual: El usuario decide con un clic el inicio del registro (acción) y con otro clic lo finaliza. El PRE y POST por defecto son 0 segundos, pero puede modificarlos. Para que un botón (categoría) esté en modo manual mueva el círculo blanco hacia la derecha.

En modo manual tiene la posibilidad de realizar el registro de acciones de forma excluyente.

Ejemplo: Con un botón llamado "Hablando" y con otro llamado "Escuchando" se puede tener registrada de forma exacta la cantidad de tiempo en la que un participante ha intervenido en un debate.

Como crear categorías excluyentes:

NOTA: Para habilitar la ventana de Exclusiones debe haber como mínimo dos botones en modo manual.

a) Pulse un botón configurado en modo manual. Si hay como mínimo dos botones en modo manual, aparecerá la ventana de Exclusiones con los botones disponibles para realizar el registro de acciones de forma excluyente.

b) Pulse los botones que desea usar de forma excluyente con el botón anteriormente seleccionado.

Como usar categorías excluyentes:

Para usar **categorías excluyentes**, en el entorno de Toma de datos:

Pulse los botones excluyentes según vayan sucediendo las acciones en el evento que está tomando datos.

Cuando se pulsa en un botón (categoría) excluyente comienza a registrarse dicha categoría y al mismo tiempo finaliza el registro de la(s) categoría(s) con vinculo excluyente.

Otros comportamientos de las categorías

Comodín: Si desea utilizar el botón como un comodín durante el registro mueva el círculo blanco hacia la derecha, este botón le permitirá iniciar el registro de una acción que no es identificada desde el comienzo. Una vez identificada, podrá cerrarla pulsando en el botón correspondiente a esa categoría en su plantilla.

Activar Clasificación: Puntúa sus registros en una escala del 1 al 5, mueva el círculo blanco hacia la derecha para activarlo.

B) Descriptores:

Los descriptores definen como, cuando, donde... suceden las acciones registradas. Se podría decir que los descriptores son los adjetivos de las categorías.

Para añadir automáticamente un descriptor en la toma de datos, sin necesidad de pulsar continuamente sobre él, mueva hacia la derecha el círculo de la opción "El descriptor se añade automáticamente en cada clic".

Para ocultar el indicador rojo de descriptor y descriptor automático, mueva hacia la derecha el círculo.

Otros Comportamientos (también usable en las Categorías)

Autolista: Durante la fase de observación, podrá llevar sus registros directamente a una presentación final sin tener que revisarlas de nuevo, para ello seleccione el botón que desee y mueva el círculo blanco hacia la derecha.

AutoPresentación: Podrá crear automáticamente una presentación con todas las acciones bajo ese parámetro, clasificadas por vídeos, para activar este comportamiento seleccione el botón que desee y mueva el círculo blanco hacia la derecha.

Ejemplo: En su plantilla ha creado un botón llamado "Acciones positivas" y cada vez que haga clic en ese botón durante la fase de observación, esos registros irán directamente a una presentación con el mismo nombre. Cada lista incluida en esa presentación corresponderá a un video distinto.

Enlaces entre botones.

Con esta herramienta se puede hacer con un sólo clic el registro de múltiples acciones.

Se puede vincular entre sí botones que se relacionen, es decir que al registrar uno de ellos implica el registro de otro/s al mismo tiempo.

Se puede configurar que se muestren o no visualmente los enlaces en la plantilla de categorías y la toma de datos, para desactivarlo mueva a la izquierda el círculo blanco.

Ejemplo: vincular "DESPEGUE" y "EN EL AIRE".

Como vincular botones:

- a) Pulse un botón (categoría o descriptor) que desee vincular con otro y en la ventana de enlaces aparecerán los botones disponibles para vincular las acciones.
- b) Pulse los botones que desea enlazar con el botón anteriormente seleccionado.
- c) Elegir tipo de enlace si procede.

Podrá enlazar categorías y descriptores con cualquier combinación entre ellas

Ejemplo:

CAT—CAT

CAT—DESC

DESC—DESC

DESC—CAT

Para cambiar el comportamiento de un enlace haga clic en la ventana enlaces. Haga clic sobre el enlace y este se eliminará, vuelva hacer clic para añadir un nuevo enlace y seleccione la opción que desee.

Para enlaces CAT—CAT podrá elegir un tiempo de retraso, de esa forma el botón enlazado aparecerá antes que el principal en el timeline.

Para enlaces CAT—CAT podrá elegir un tiempo de retraso, de esa forma el botón enlazado aparecerá antes que el principal en el timeline.

Ejemplo:

En un enlace DESPEGUE—EN EL AIRE sin retraso aparecerá primero DESPEGUE y después EN EL AIRE

En un enlace DESPEGUE—EN EL AIRE con retraso aparecerá primer EN EL AIRE y después DESPEGUE


Para enlaces DESC—CAT y DESC—DESC podrá elegir a qué categoría se añadirá el descriptor.

Al siguiente: el descriptor se añade a la próxima categoría registrada.

Al anterior: el descriptor se añade a la última categoría registrada.

A ambos: el descriptor se añade tanto a la última categoría registrada como a la próxima categoría que se registre.

Para consultar la dirección de un enlace mantenga pulsado el nombre del enlace.

Para ver los enlaces en el entorno de observación mantenga pulsado el icono 


Grupos de botones:

Con esta propiedad podrá unir botones en distintos grupos. Para crear un grupo de botones seleccione los botones que desea (manteniendo pulsado el primer botón y posteriormente al resto, o con el conmutador), vaya al apartado grupos y haga clic



en y escriba el nombre del grupo.

Ejemplo:

Para crear un grupo de participantes seleccione los participantes (john, bob, james) haga clic en  y establezca un nombre para el grupo. Ahora los 3 participantes pertenecen al mismo grupo.

Bloquear descriptores

Con ésta opción podrá evitar la posibilidad de registrar un descriptor por error en una categoría determinada.

Para bloquear un descriptor, seleccione la categoría en la que NO desea que se pueda registrar el descriptor. En la pestaña "Enlaces" pulse sobre el descriptor que

desea bloquear y seleccione




Ahora NO podrá combinar ese descriptor con la categoría seleccionada.



4. TOMA DE DATOS (REGISTRO DE ACCIONES)

Para realizar una toma de datos (registro de acciones) siga estos pasos después de haber pulsado en **Toma de datos**:

- 1) Elija una plantilla
- 2) Introduzca el nombre para la base de datos que va a ser creada y pulse **Aceptar**.
- 3) Pulse **Comenzar el 1º período** y pulse los botones de la plantilla cuando vayan sucediendo las acciones que desees registrar.
- 4) Cuando finalice el primer período pulse **Finalizar el 1º período**.
- 5) Antes de comenzar el segundo período, pulse **Comenzar el 2º período**.
- 6) Cuando finalice el segundo período pulse **Finalizar el 2º período**, pulse **Fin del evento** (en caso de que el evento haya terminado) y haga en **SI**.
- 7) En el caso de que el evento tenga más de dos períodos repita el paso 5) y 6) hasta que el evento finalice.

Durante la toma de datos puede eliminar el último registro realizado pulsando el icono  o pulsando dos veces la pantalla con dos dedos al mismo tiempo.

También, puede ocultar/mover la ventana de registro de acciones deslizando un dedo sobre la pantalla de izquierda a derecha o viceversa según desee.

Añadir nota independiente de audio/texto: Deslizando el dedo hacia arriba puedes completar tus registros con información extra añadiendo notas de texto y/o de audio, en cambio si deslizas el dedo hacia abajo podrás añadir una nota de texto a la última categoría clicada.

Tiene la posibilidad de pausar el tiempo al añadir una nota independiente, para ello debe deslizar el conmutador contenido en la ventana de registro de acciones hacia la derecha.

Si queremos editar los registros introducimos pulsamos sobre uno de ellos y se nos mostrarán todos, podemos eliminar uno en particular deslizando el dedo en la tabla en el registro seleccionado a la izquierda y pulsando inmediatamente después el botón eliminar, esta acción también se puede realizar directamente desde la pequeña tabla en la vista de la Toma de Datos.

5. BASES DE DATOS

5.1 Listado de bases de datos.

Para acceder al listado de las bases de datos hay 2 formas:


- 1) Desde el menú principal, pulse en Bases de datos.
- 2) Después de terminar una toma de datos (registro de acciones), pulse Abrir Plantilla de categorías y pulse en Bases de datos.


5.2 Exportar bases de datos.

Existen dos opciones para exportar bases de datos:

a) Exportación vía email:

Para exportar una base de datos siga estos pasos:

- 1) Seleccione la base de datos que desee exportar
- 2) Pulse el icono  (formato **.tgnac**) si desea importar la base de datos seleccionada a un programa Codimg.

Pulse el icono  (formato **.xml**) si desea importar la base de datos seleccionada a un programa Codimg y/o algún otro programa de video análisis basado en Timeline

- 3) Acepte el mensaje que aparece en pantalla, introduzca el email donde desea enviar la base de datos y pulse **Enviar**.

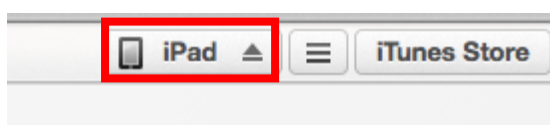
NOTA: En el paso 2, una vez se haya pulsado una de las dos opciones la base de datos se enviará automáticamente al iTunes de su iPad/iPhone. Para más información lea el siguiente párrafo (Exportación vía iTunes)

b) Exportación vía iTunes:

NOTA: El ordenador donde desea importa la/s base/s de datos debe tener instalado el programa iTunes (<http://www.apple.com/es/itunes/download/>)

Para exportar una o varias bases de datos siga estos pasos:

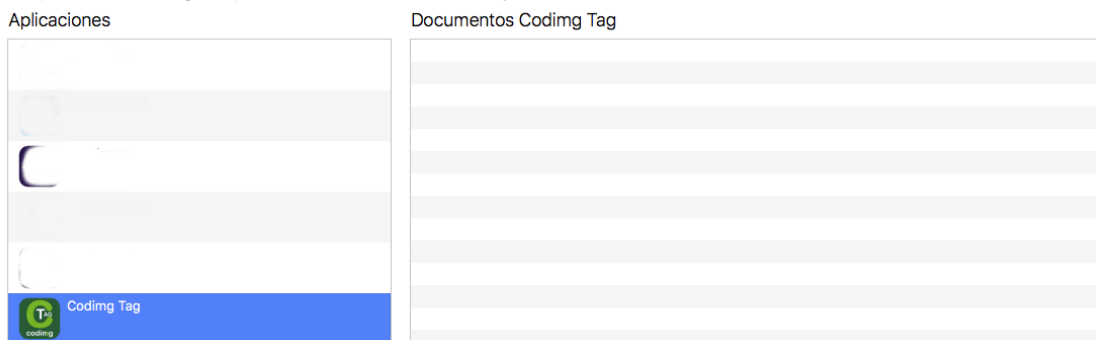
- 1) Conecte el iPad/iPhone al ordenador donde desea exportar la/s base/s de datos.
- 2) Una vez conectado el iPad/iPhone, abra el programa iTunes de su ordenador y haga clic en el botón remarcado en color rojo:



3) En el menú que aparecerá haga clic en el botón remarcado en color rojo:



4) Busque el logo de la aplicación Codimg Tag y haga clic sobre él. A continuación, para exportar la/s base/s de datos seleccione las que desee y haga clic botón remarcado en color rojo:



5.3 Importar bases de datos en Codimg

Abra Codimg en su ordenador, en la sección de herramientas del menú principal seleccione importar y haga clic en **importar desde Coding Tag**

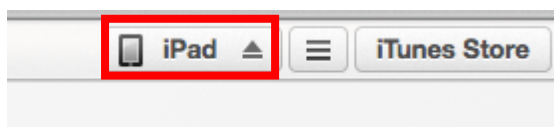
Haga clic en y seleccione la base de datos que desea importar.

5.4 Importación vía iTunes de plantillas

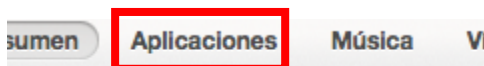
NOTA: El ordenador desde donde desea importar la plantilla debe tener instalado el programa iTunes (<http://www.apple.com/es/itunes/download/>)

Para importar una o varias plantillas siga estos pasos:

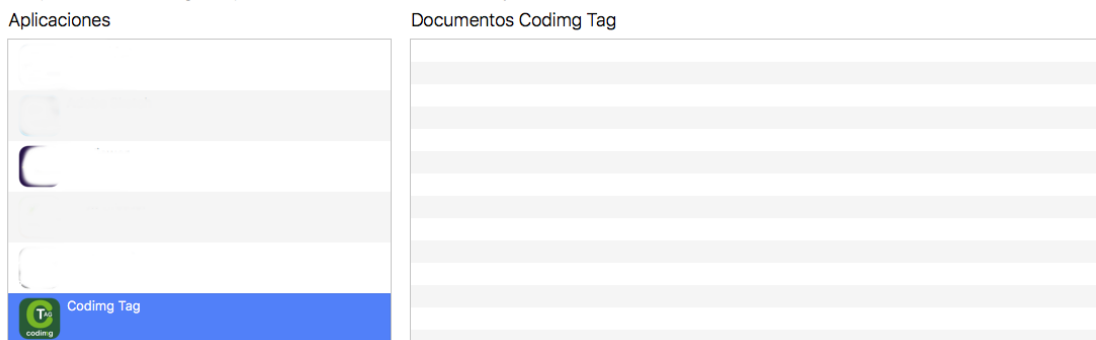
- 1) Conecte el iPad/iPhone al ordenador desde el que desea importar las plantillas
- 2) Una vez conectado el iPad/iPhone, abra el programa iTunes de su ordenador y haga clic en el botón remarcado en color rojo:



3) En el menú que aparecerá haga clic en el botón remarcado en color rojo:



4) Busque el logo de la aplicación Codimg Tag y haga clic sobre él. A continuación, para importar las plantillas seleccione las que desee y arrástrela a la parte derecha de la ventana. Por último pulse "Aceptar":



coding
.coding images.