

ATLAS.ti 6

Tour Rápido



atlas.ti
the knowledge workbench



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

ATLAS.ti 6 Tour Rápido

Revisão 392.20110602

Copyright

Copyright © 2003-2011 por ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH, Berlim. Todos os direitos reservados. Autor: Dr. Susanne Friese (Quarc Consulting). Conselheiro editorial: Sarah Matthews (ATLAS.ti GmbH). Realização técnica: Dr. Thomas G. Ringmayr (hypertext.com). Tradução à língua portuguesa: Prof. Ignacio García (Tree Branding & Tree Intelligence Consulting).

Copiar ou duplicar este manual ou qualquer parte dele representa uma violação à lei de propriedade intelectual. Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida ou transmitida em qualquer forma ou por qualquer motivo, tanto eletrônica quanto mecanicamente, incluindo, mas não limitado, xerox sem permissão escrita do ATLAS.ti GmbH.

Marcas Registradas

ATLAS.ti é uma marca registrada de ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH. Adobe Acrobat é uma marca registrada de Adobe Systems Incorporated. Microsoft, Windows, Excel e outros produtos Microsoft aqui referenciados também são marcas registradas de Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. Google Earth é uma marca registrada Google, Inc. Todos os outros nomes de produtos e qualquer outra marca registrada ou não registrada mencionada neste documento são utilizados somente para propósitos de identificação e permanecem como exclusiva propriedade dos seus respectivos donos.

Contents

Objetivos.....	4
Conceitos Básicos.....	5
ATLAS.ti – O Ferramental do Conhecimento.....	5
Um Software para a Análise Criativa?.....	5
Alguns Conceitos e Termos Básicos	5
Primeiros Passos.....	7
O Projeto.....	7
Começando com o ATLAS.ti.....	7
A Interface de Usuário do ATLAS.ti.....	8
Visualizando os seus Arquivos – O Gerenciador de Documentos Primários.....	10
Codificando.....	11
Codificando um Documento de Texto.....	11
Codificando um Documento de Imagem.....	12
Codificando um Documento de Áudio ou Vídeo.....	12
Codificando um Documento de PDF.....	13
Atribuindo Códigos já Existentes.....	15
Codificando um Documento do Google Earth (GE)	16
Capturando a tela do GE.....	17
Recuperando Dados Codificados.....	18
Comentários e Memorandos.....	19
Escrevendo Comentários.....	19
Escrevendo Memorandos.....	21
Algumas Coisas Divertidas (e também úteis) para Tentar Fazer.....	23
Transcrevendo Informação dentro do ATLAS.ti.....	23
Agrupamento de Documentos – Criando Variáveis.....	24
Visualização de Redes e Vinculações.....	26
Explorando o Visualizador de Redes.....	26
Vinculando Informação.....	26
Explorando e Consultando sua Informação.....	30
Recuperação Simples.....	30
Recuperação Complexa.....	30
Explorador de Co-ocorrências.....	31
Recuperação Quantitativa em Forma Excel.....	32

Objetivos

Talvez você tenha instalado a versão de teste do ATLAS.ti 6 porque está curioso sobre as possibilidades que ele oferece. Ou você está avaliando distintos softwares de análise qualitativa de dados. Ou você simplesmente adquiriu uma licença de ATLAS.ti e agora quer para fazer os seus primeiros passos no programa.

O Tour Rápido em ATLAS.ti 6 foi desenvolvido tendo em mente usuários como você. Seus principais objetivos são proporcionar uma orientação inicial para trabalhar com o nosso software, familiarizá-lo rapidamente com seus mais importantes recursos e demonstrar algumas das suas aplicações típicas.

O tour começa com uma visão geral da interface de usuário do ATLAS.ti e demonstra métodos típicos para trabalhar com vários tipos de arquivos suportados pelo ATLAS.ti.

Introduziremos os processos essenciais de codificação, escritura de memorandos, construção de redes e recuperação de informação e, finalmente, entraremos num território mais avançado apresentando-lhe como criar uma rede conceitual com variáveis. Através deste recorrido, você conhecerá algumas opções especiais tais como a transcrição da sua informação diretamente no programa e aprenderá como recuperar dados de diferentes maneiras.

Para usuários que desejam conhecer mais, recomendamos o tutorial: **“Começando com o ATLAS.ti 6”** (a ser publicado online). Este tour irá proporcionar um guia passo-a-passo através das fases de projetos típicos, desde o setup do projeto até o gerenciamento da codificação e consulta da sua informação.

Conceitos Básicos

ATLAS.ti – O Ferramental do Conhecimento

A imagem do nosso software como “knowledge workbench” (algo assim como o “Ferramental do Conhecimento”) é mais do que uma simples analogia viva. É sabido que o trabalho analítico envolve elementos tangíveis, já que o material de pesquisa requer um trabalho peça por peça, integração das partes, muito retrabalho, layouts complexos e uso de “ferramental” especial. Por tanto, o ATLAS.ti possui um bom conjunto de ferramentas que lhe proporcionam os instrumentos necessários para analisar, procurar e consultar sua informação, capturar, visualizar e compartilhar suas descobertas

Um Software para a Análise Criativa?

Seu projeto típico de pesquisa lida com diversas e grandes quantidades de documentos, notas e arquivos multimídia, examinando e comparando essas fontes com uma linha específica de pesquisa.

Enquanto o lado técnico de selecionar e organizar porções interessantes da sua informação pode parecer gerenciável quando se trata somente de algumas poucas fontes de documentos, também pode se tornar sobrecarregado na medida em que aumentam as fontes de informação. Com um pacote de software especializado como o ATLAS.ti você pode extrair, categorizar e interligar segmentos de informação de uma grande variedade e volume de fontes de documentos. O software ajuda na descoberta de padrões e no teste das hipóteses da sua pesquisa. Com numerosas opções de apresentação de resultados e ferramentas colaborativas, a sua análise é facilmente acessível para você e para os outros.

Alguns Conceitos e Termos Básicos

Para compreender como o ATLAS.ti gerencia sua informação, é útil visualizar o seu projeto completo como se ele fosse um “container” inteligente que mantém o rastreamento de toda sua informação. Este container é o arquivo do projeto ATLAS.ti, denominado como Hermeneutic Unit (Unidade Hermenêutica) ou simplesmente HU.

A HU mantém os caminhos de localização da sua fonte de dados e armazena as famílias de códigos, as visualizações das redes, entre outras coisas que você desenvolveu no percurso do seu trabalho. Abrindo uma HU, automaticamente se ativam todos seus materiais associados, alinhando a informação e habilitando o seu trabalho numa única entidade de trabalho.

A sua fonte de informação pode incluir documentos de texto (tais como entrevistas, artigos, relatórios); imagens (fotografias, capturas de tela, diagramas), **Áudio** (entrevistas, transmissões, música), **Vídeo Clips** (material Audiovisual), arquivos **PDF** (artigos, folhetos, relatórios), e ainda **Geodata** (informação georeferenciada utilizando o Google Earth).

Uma vez que você atribui um arquivo de informação ao seu projeto, este se transforma num **Primary Document** (Documento Primário), o qual representa e contém informação adicional sobre sua fonte original de contrapartida (p.ex.: o arquivo atribuído). Os caminhos até a localização da sua informação são mantidos como parte do seu projeto.

Uma vez que seus documentos foram atribuídos, o seu trabalho realmente começa. Usualmente, os projetos em estágios iniciais costumam envolver a codificação de diferentes tipos de fontes de informação.

A codificação é a atividade básica na qual você se engaja quando está utilizando o ATLAS.ti, sendo a base de todo o demais que você vai fazer. Em termos práticos, a codificação refere ao processo de atribuir categorias, conceitos, ou “códigos” (“codes”) a segmentos de informação que são de interesse para os objetivos da sua pesquisa. Temos modelado esta função para que se corresponda com a prática conhecida de **remarcar** e **anotar** passagens de texto num livro ou em outros documentos.

Segundo este fundamento conceitual, o ATLAS.ti está baseado no que pode ser chamado de “paradigma do papel e caneta”. Tanto a interface de usuário quanto os seus processos foram desenvolvidos (e podem ser melhor compreendidos) de acordo com esta analogia.

Devido a este princípio altamente intuitivo de desenvolvimento do software, você rapidamente apreciará a **área da margem** (“margin área”) como um dos espaços mais centrais e preferenciais de trabalho no ATLAS.ti.

* * *

Agora que está munido deste conhecimento básico, você está preparado para começar a familiarizar-se com o ATLAS.ti.

Primeiros Passos

Para familiarizar-se rapidamente com o ATLAS.ti 6, você poderá trabalhar com um projeto de exemplificação que já criamos para que você o experimente.

O projeto de exemplificação já foi copiado no seu computador durante o processo de instalação e/ou pode ser atualizado para a v.6.1.11. Entretanto, você também pode achá-lo online para download no seguinte link: <http://www.atlasti.com/samples.html>

O Projeto

Nosso projeto de exemplificação para este tour contém uma variedade de informação relacionada aos eventos e pessoas envolvidas na histórica e misteriosa figura de “Jack o Estripador”. Os diferentes materiais e fontes de informação têm sido inclusos com o objetivo de demonstrar as principais funcionalidades do ATLAS.ti. No decorrer deste projeto, você será introduzido a um número de caminhos pelas quais o programa pode assisti-lo/a na sua pesquisa.

Os exemplos consistem em duas versões deste projeto. A primeira está intitulada “Jack the Ripper_stage I”. Como sugere seu nome, este exemplo foi desenvolvido para representar uma fase analítica inicial e contém poucos objetos, tais como códigos e memorandos. Nós trabalharemos neste estágio I do projeto como o início do nosso tour. Posteriormente, quando avançarmos nos tópicos de visualização de redes e recuperação de informação, será preciso abrir o arquivo “Jack the Ripper_stage II,” o qual está totalmente codificado.

Este tour foi desenvolvido como uma introdução para botar as “mãos na massa”. Você será encorajado para acompanhar e experimentar todos os passos descritos nestas páginas. Nós esperamos que este tour lhe permita uma rápida aquisição dos conhecimentos de uso das ferramentas do ATLAS.ti colocadas à sua disposição e das possibilidades que elas abrem para o seu trabalho.

E agora, prepare-se para embarcar numa viagem conosco de volta à nebulosa rua de Londres no ano de 1888...

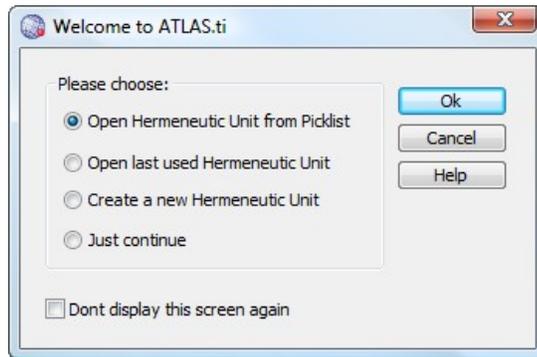
Começando com o ATLAS.ti



Inicie o ATLAS.ti indo a **Start / Programs** e selecionando **Scientific Software / ATLAS.ti 6**. Ou dê um clique duplo no símbolo de atalho ATLAS.ti localizado na sua tela do desktop se você selecionou esta opção durante a instalação.

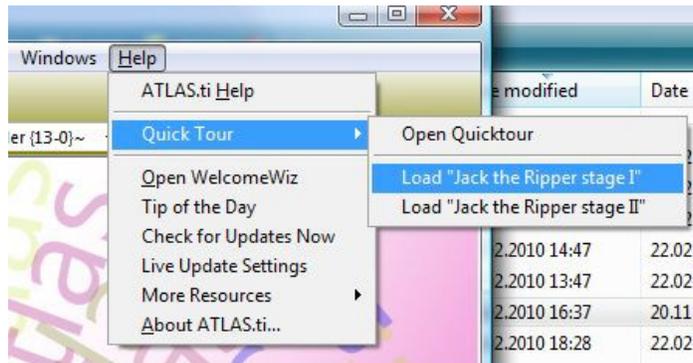
Uma vez que o programa esteja aberto, você terá uma mensagem de boas-vindas através do “Welcome Wizard” (a menos que você o tenha desabilitado – neste caso, simplesmente salte os próximos passos). No fundo da tela, no espaço principal de trabalho, o Editor da Unidade Hermenêutica (HU) já estará visível.

A janela do Welcome Wizard oferece quatro opções:



Por enquanto, selecione simplesmente continuar (“Just continue”).

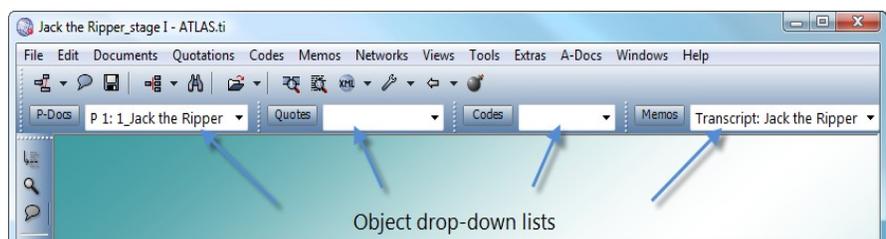
Continuando, será aberta a janela com a Dica do Dia “Tip of the Day” (a menos que tenha sido desabilitada em **General Preferences – Preferências Gerais**). Depois de ler a dica, feche a janela. Para procurar o projeto de exemplificação, vá até o menu do **Help** e selecione **QuickTour / Load “Jack The Ripper Stage I”**:



Agora é o momento de familiarizar-se com a interface de usuário do ATLAS.ti.

A Interface de Usuário do ATLAS.ti

A área principal do Editor da HU apresenta o logo do ATLAS.ti, uma imagem de fundo e algumas informações sobre a licença.



No topo da tela, você verá a barra de título, onde é apresentado o nome do atual projeto.

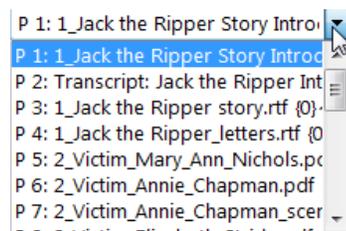
Imediatamente abaixo da barra de título estão o menu principal e a barra horizontal de ferramentas, que contém uma série de ícones de atalho. Abaixo destes ícones estão quatro listas drop-down para cada um dos quatro tipos de objetos em ATLAS.ti (da esquerda para a direita):

Primary Documents (Documentos Primários) ou P-Docs

- Quotes or Quotations (Citação ou Citações) referentes aos segmentos de informações selecionados
- Codes (Códigos) e
- Memos (Memorandos).
- Primary Documents (Documentos Primários) ou P-Docs
- Quotes ou Quotations (Citação ou Citações) referentes aos segmentos de informação selecionados.

Você pode ver os objetos listados no drop-down fazendo clique na pequena seta à direita da lista. Todos os documentos primários estão numerados consecutivamente, p.ex.: P1, P2, P3, etc., seguido pelos nomes dos documentos. Fazendo clique em cada item da lista, irá carregar o conteúdo do documento selecionado dentro do editor da HU.

Selecione “P3: 1_Jack the Ripper Story.rtf” para carregá-lo no editor HU.



À direita do documento a margem da área é visível. Por enquanto, a margem está vazia. No entanto, ela irá gradativamente se preencher no decorrer do seu trabalho.

Para ajustar o tamanho destes dois painéis principais (o painel de documentos e área de margem), o divisor da janela pode ser movido da direita para a esquerda conforme necessário.



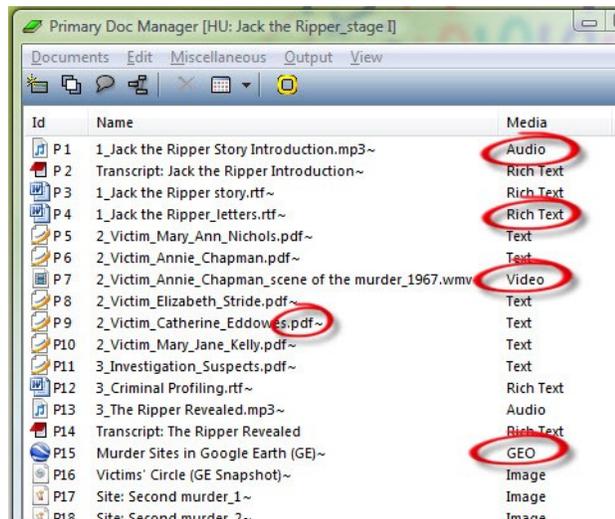
Visualizando os seus Arquivos – O Gerenciador de Documentos Primários

P-Docs

Além da lista de visualização apresentada no tópico anterior, você também pode abrir a lista de documentos numa janela separada chamada de “*Primary Document Manager*” (*Gerenciador de Documentos Primários*). Este gerenciador contém uma série de funções adicionais.

Para abrir o Gerenciador de Documentos Primários, selecione a opção do menu principal **Documents / Primary Doc Manager** ou dê um clique no botão P-Docs localizado à direita da lista do drop-down.

Dê um clique duplo no P1 para selecioná-lo da lista. O arquivo de áudio será ativado e começará a tocar automaticamente.



Agora tente abrir os outros documentos Primários para conhecer o projeto e, ainda o mais importante, a grande variedade de formatos de arquivos que o ATLAS.ti suporta: arquivos de texto, documentos em PDF, áudio, vídeo e arquivos de imagem, Google Earth e captura de tela do Google Earth.

Nota: O P15 é um documento do Google Earth. Para visualizá-lo, o Google Earth deve ser instalado no seu computador (<http://earth.google.com>). Como alternativa, tente abrir o Google Earth snapshot do P16.

Codificando

Agora vamos codificar nosso primeiro documento - neste caso será um arquivo de texto. Na continuação, vamos tentar codificar todos os outros tipos de arquivos que o ATLAS.ti suporta. Você vai perceber quão rápido e fácil é este procedimento.

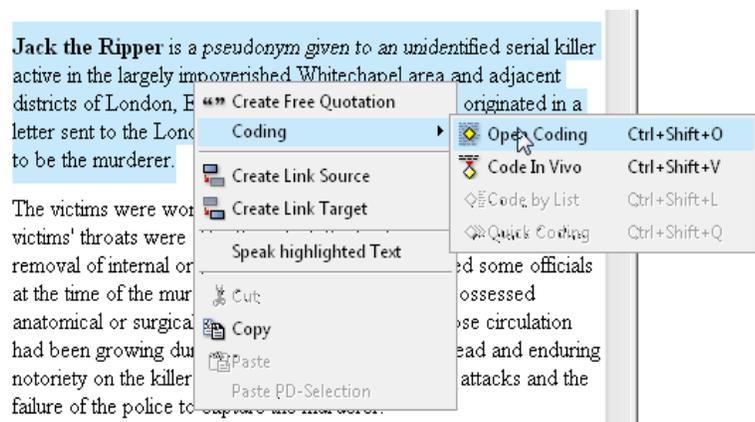
Enquanto os princípios da codificação são semelhantes para qualquer tipo de documento, existem algumas técnicas e especialidades para cada tipo, das quais você precisa conhecer.

Codificando um Documento de Texto

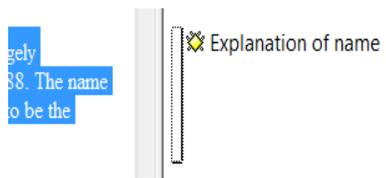
Agora vamos abrir o P3 selecionando-o da lista drop-down do “P-Docs”.

Utilize o seu mouse para selecionar o primeiro parágrafo que começa com “Jack the Ripper....” e dê um clique com o botão direito sob o texto selecionado.

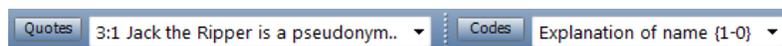
Selecione **Coding / Open Coding** do menu de contexto.



Introduza o seguinte nome do código: “Explanation of name” (explicação do nome) e dê um clique no botão **OK**. O segmento codificado será apresentado na área da margem. Um colchete marcará o tamanho do segmento codificado e o nome do código aparecerá ao lado dele.



Agora, dê uma olhada na lista drop-down para os segmentos e códigos. Uma nova entrada estará visível em cada lista.



Codificando um Documento de Imagem

Abra um documento de imagem (p.ex. P19), selecione uma área retangular e proceda na codificação como foi descrita mais acima.



Quotes

Codificando um Documento de Áudio ou Vídeo

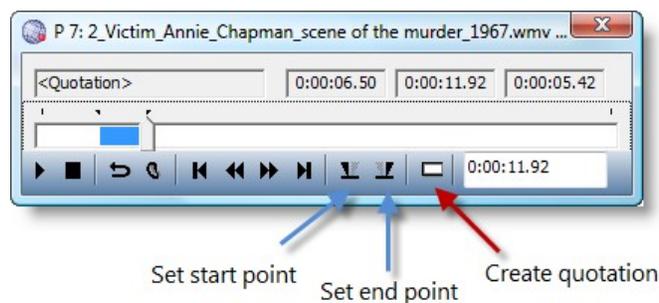
Abra o P7. O pequeno vídeo apresenta a localização do assassino do Chapman.

Além do Gerenciador de Códigos, abra o gerenciador de Segmentos ("Quotation Manager") dando um clique no botão de citações. Mude o tamanho das duas janelas para que estejam uma do lado da outra.

Quando você codifica um documento de texto ou imagem, os segmentos são criados automaticamente. Isto não acontece quando são codificados arquivos de Áudio e Vídeo. Depois de marcar um segmento de Áudio ou Vídeo (equivalente a uma porção de texto sinalizado), é preciso criar uma citação antes que lhe seja atribuído um código.

Você pode marcar segmentos limitrofes na Janela de Controle de Mídia ("Media Control Window"):

Movimente o apontador para começar na posição da linha do tempo. Clique no botão "Mark selection start" (Marque o selecionador de começo). Veja abaixo.

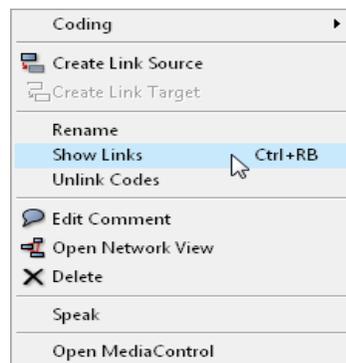


Posicione o apontador no final do segmento de citação escolhido. Clique no botão "Mark selection end" (Marca de Seleção Final). Logo a seguir, clique no botão "Create Quotation" (Criar Citação).

Uma nova citação será listada no Gerenciador de Citações (“Quotation Manager”) com o ID (identificador) 7:1. O nome padrão para as citações de Áudio e Vídeo é o nome do documento. Porém, cada citação pode ser renomeada (clique com o botão direito na citação e selecione a opção **Rename**).

Para codificar uma citação de Vídeo, arraste e solte um código do “Code Manager” sobre a citação até o “Quotation Manager” (ou vice-versa). Você também pode criar um novo código no “Code Manager” (**Select Codes / Create Free Code**). Quando você aplica um código, o contador de citação para esse nome de código aumentará em um.

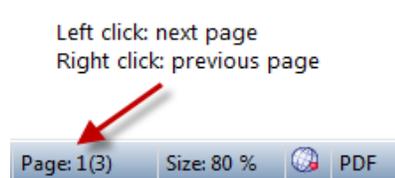
O ATLAS.ti não tem ainda uma área de margem para os arquivos de Áudio e Vídeo, estando esta funcionalidade dentro dos nossos futuros aprimoramentos. Na presente versão, você pode rever as citações de Vídeo depois de recuperá-los através dos seus códigos (p.ex, fazendo clique duplo no “Code Manager”). Ou clique com o botão direito no fundo preto da tela. Ali você encontrará a opção **Show Links (mostrar links)**.



Codificando um Documento de PDF

Carregue o P6, selecionando-o da lista drop-down do “P-Docs”.

Como os documentos em PDF tem um formato baseado na página, somente uma página por vez pode ser visualizada no painel dos Documentos Primários. Para navegar entre as páginas:



Clique no botão do Painel localizado no extremo inferior direito da sua tela.

Para ajustar o tamanho do documento PDF, clique no botão de tamanho (“Size Button”).

Codificar um documento PDF é essencialmente o mesmo que codificar um arquivo *.rtf, *.doc ou *.txt . Selecionar uma passagem de texto do documento de PDF requer um pouco mais de prática e, talvez, sutileza. Colocar o apontador no extremo esquerdo do texto resultará na seleção de uma imagem retangular gráfica em vez do segmento de texto atual. Esta técnica pode ser útil se você deseja codificar imagens ou partes de imagens de um documento PDF.

Para selecionar uma seqüência de texto, coloque o apontador diretamente à esquerda da primeira letra.

Tente codificar alguma porção de texto no arquivo PDF.

Agora experimente selecionando uma imagem gráfica no arquivo PDF: Selecione e codifique a imagem da vítima Mary Nichols.

Nota: É possível modificar o comprimento ou tamanho de cada segmento de código em todos os formatos de dados. Você pode tirar o link dos códigos, anexar novos códigos, anexar múltiplos códigos a um segmento ou segmentos sobrepostos de códigos. Isto é explicado com maior profundidade no tour do “**Getting Started with ATLAS.ti 6**” (Começando com o ATLAS.ti 6).

Atribuindo Códigos já Existentes

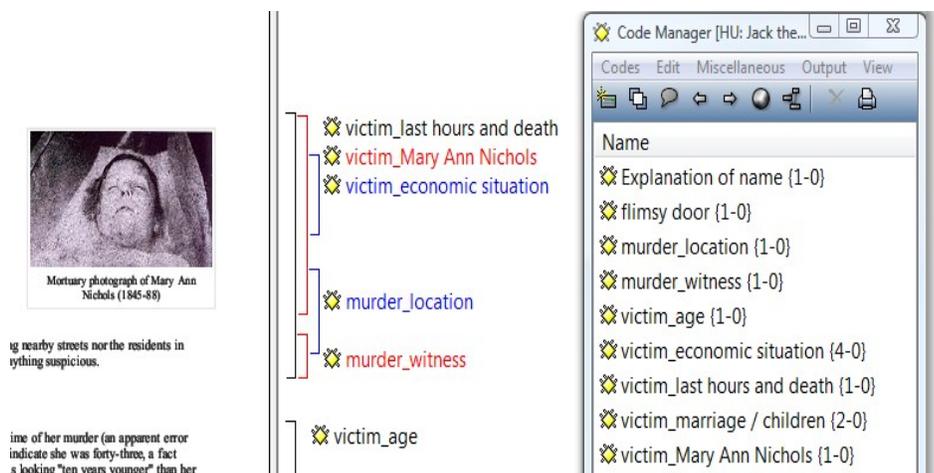
Até agora você tem incorporado um número de códigos e seguramente gostará de começar a atribuir alguns dos seus códigos a outras porções de texto. A maneira mais simples de fazer isso é utilizando o “Code Manager”.

Abra o “Code Manager” selecionando Codes / Code Manager do menu principal. Ou clique no botão de códigos que está perto da lista drop-down para códigos.

No gerenciador, você verá uma lista dos seus códigos já existentes (incluindo seus próprios códigos junto com alguma informação adicional).

Posicione o painel de documento e o “Code Manager” de maneira tal que o texto ocupe perto de um terço da tela. Deixe algum espaço na direita para ver seus códigos na área de margem. Posicione o “Code Manager” no extremo direito da sua tela.

Por enquanto, trabalharemos com o “Code Manager” numa única coluna de visualização: selecione a opção **View / Single Column (Ver Coluna Simples)**.



Nesta perspectiva, os nomes dos códigos estão seguidos de dois números. O primeiro número diz quantas vezes um código tem sido aplicado. O segundo número se refere ao número de links entre ele e os outros códigos. Mais detalhes sobre como vincular os códigos serão descritos na seção sobre as visualizações de redes.

Por exemplo, o código `victim_economic situation {2 - 0}` tem sido aplicado a duas passagens de texto e não está vinculado a nenhum outro código (estando indicado com o número zero).

Por exemplo, o código `victim_economic_situation {2-0}` tem sido aplicado a duas passagens de texto e não está vinculado a nenhum outro código (estando indicado como o número zero).

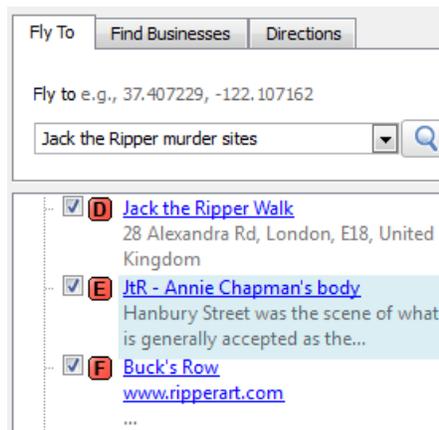
Para atribuir um código já existente, selecione uma porção de texto, escolha o código mais apropriado no “Code Manager” e arraste e solte o código dentro do painel do documento.

Codificando um Documento do Google Earth (GE)

Carregue o documento GE P15. Esta ação pode demorar um pouco, dependendo da velocidade da sua conexão de internet.

Enquanto trabalha com os documentos GE, tente reduzir o espaço de trabalho principal para deixar algum espaço na direita ou esquerda reservado para outras janelas do ATLAS.ti.

Os gerenciadores para citações e códigos podem permanecer abertos. Posicione-os na direita do editor do GE, por exemplo, empilhados uns sobre os outros. Agora estamos preparados para “voar” a uma localidade específica e definir o conjunto específico de etiquetas (“tags”) do ATLAS.ti:



No nosso “vôo sobre o território”, coloque a seguinte localização: “Jack the Ripper murder sites.” (sítios dos assassinatos do Jack o Estrripador). A seguir, aparecerá uma lista com links para pontos específicos. Selecione, por exemplo, a localização “JtR – Annie Chapman’s body.”

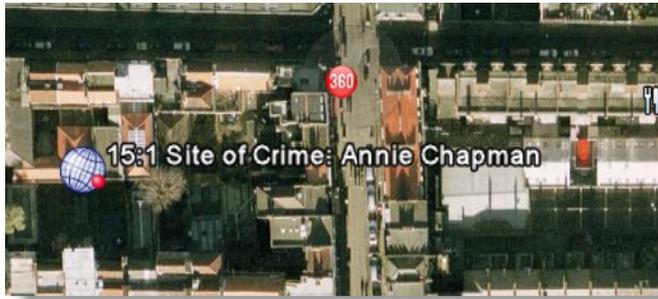
Para definir uma citação, dê um clique duplo num ponto específico do mapa que não esteja ainda selecionado. Imediatamente depois, selecione **Quotations / Create free Quotation** tanto do menu principal quanto do menu do “Quotation Manager”. Ou dê um clique nos botões de citação localizados na barra de ferramentas vertical (ícone da esquerda). A nova entrada aparecerá imediatamente no “Quotation Manager”:

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

Assim como as citações de Áudio e Vídeo, o nome do arquivo se transformará no nome da citação. A referência geográfica é visível entre parênteses.

Agora mude o nome desta citação, por exemplo, para “Site of Crime: Annie Chapman” (Local do Crime: Annie Chapman).

Para visualizar a etiqueta e o nome no editor do GE, o documento deve ser recarregado: abra a janela de drop-down para os P-Docs e clique em P15 ou mantenha apertada a tecla Shift e clique no botão P-Docs. E voilà, a nova citação terá aparecido:



Uma nova entrada será adicionada à seção “**Places**” (**Lugares**) do editor de GE localizado no extremo esquerdo do painel.

Para codificar esta nova seleção do GE arraste o código do “Code Manager” da citação até a citação dentro do “Quotation Manager” (assim como já foi feito na codificação das citações de Áudio e Vídeo).

Você também pode criar uma citação e codificá-la diretamente. Selecione um ponto no mapa fazendo clique duplo. Agora selecione **Codes / Coding / Open Coding ou Code by List**, dependendo de quanto você deseja incorporar um novo código ou atribuir um código já existente. Alternativamente, você pode usar os botões da ferramenta vertical disponíveis do lado esquerdo.

Capturando a tela do GE

Para produzir um documento de imagem que inclua suas etiquetas de ATLAS.ti:

Clique na seta próxima ao botão do folder localizada na barra horizontal/principal de ferramentas e selecione a opção **New GE Snapshot PD (Novo documento primário de captura de tela)**.

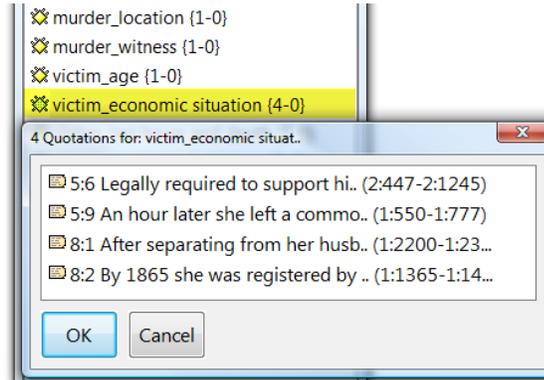
O PD recém criado será imediatamente adicionado ao seu projeto. Abra a lista de documentos primários e ache o P22.



Nota: P16 foi exportado como um arquivo *.jpg utilizando a opção **Create GE snapshot 3D (criar uma captura de tela ge em 3D)**. O círculo vermelho foi adicionado utilizando uma aplicação diferente e o documento foi atribuído ao projeto.

Recuperando Dados Codificados

Para recuperar citações codificadas, dê clique duplo sobre um código no gerenciador de códigos que tenha sido aplicado mais de uma vez. Uma lista de citações de códigos aparecerá e você poderá percorrer as citações e visualizá-las nos seus respectivos documentos (simplesmente clicando numa citação para visualizá-la no seu contexto original).



INo exemplo acima apresentado, são listadas quatro citações, duas do P5 (5:5 e 5:9) e duas do P8 (8:1 e 8:2).

Nota: Se o código foi aplicado somente uma vez, a porção codificada aparecerá imediatamente ressaltada no seu contexto, segmentos de áudio ou texto se visualizarão automaticamente.

Comentários e Memorandos

Todos os objetos no ATLAS.ti podem ser comentados. Assim como você provavelmente tenha adivinhado, um Comentário é uma nota enxuta.

Os Comentários estão sempre vinculados com outros objetos e nunca estão sozinhos. Os Memorandos, por outro lado, são objetos independentes que podem estar vinculados com outros objetos ou podem ser utilizados livres, como Memorandos independentes. Os Memorandos podem também ser atribuídos a documentos primários. Segundo estas considerações, você pode ver que tanto Comentários quanto Memorandos servem para diferentes propósitos.

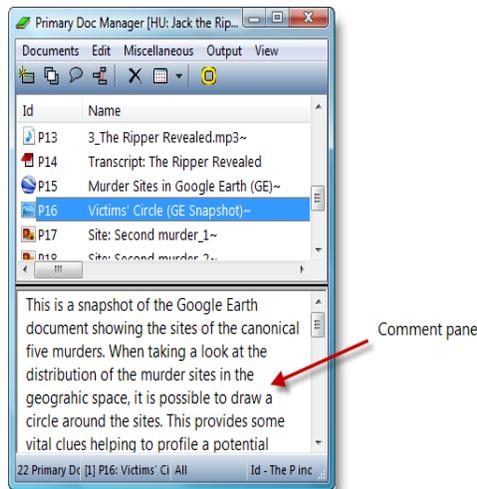
Os Comentários podem ser escritos para todos os tipos de objetos. A seguir, apresentamos os tipos de Comentários mais comuns e como você pode utilizá-los:

- **Comentários para Documentos Primários:** Podem incluir meta informação sobre o documento, p.ex., uma fonte de referência, comentários sobre uma situação de entrevista, etc.
- **Comentários para segmentos:** Notas sobre um segmento particular, pensamentos que acontecem durante a análise, descrições de segmentos de vídeos, etc.
- **Comentários para códigos:** Definição de códigos, critérios de codificação para um código em particular.
- **Comentários para arquivos de HU:** Comentários para arquivos de um projeto do ATLAS.ti podem conter descrições de projetos.
- **Comentários para visualizações de redes:** Descrições de visualização de redes.
- **Comentários para “famílias”:** Descrição de grupos de objetos.

Escrevendo Comentários

Maximize a janela de Edição da HU. Feche os gerenciadores para códigos e segmentos.

Abra o Gerenciador de P-Docs. Ali você verá que quase todos os documentos já foram comentados. Os comentários são indicados pelo símbolo de **til** que lhe segue a cada título do objeto (~). Você pode ler os comentários no rodapé do painel gerenciador.

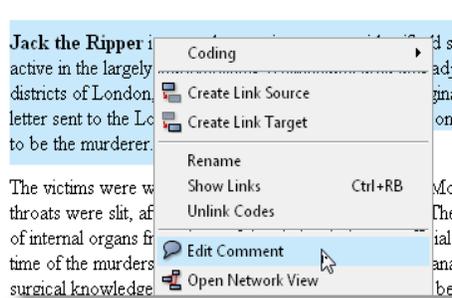


Selecione o P16, o qual contém um comentário relativamente elaborado.

Navegue através de alguns dos comentários e logo feche o gerenciador de P-Doc.

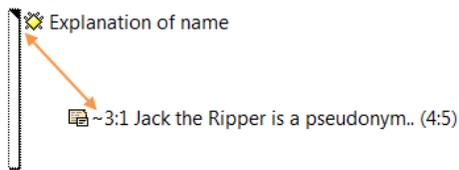
Abra o “Code Manager”, selecione um código e escreva uma definição para este código. O comentário automaticamente será salvo se você clica em outro código da lista. Feche o “Code Manager”.

Agora veremos como escrever um comentário para citações. Selecione o P3 e clique no código “Explanation of name” na área de margem. Isto remarcará o texto correspondente ao segmento de texto no documento primário. Clique no botão direito sob o segmento de texto remarcado e selecione a opção **Edit Comment (editar comentário)** do menu de texto.



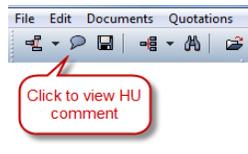
Esta ação faz com que o editor de texto apareça. Nele você vai introduzir um comentário para esse segmento de texto.

Salve o comentário pressionando as teclas Ctrl+S ou selecione Comment / Save do menu de edição e feche a janela. O suporte da citação da área de margem aparecerá agora com um triângulo no seu extremo superior. Se você abre o “Quotation Manager”, o nome da citação aparecerá precedido pelo símbolo til. (~).



Nota: Você pode criar uma saída dos segmentos comentados ou incluir os comentários dos objetos em outras formas de saídas.

Feche o Gerenciador de segmentos.



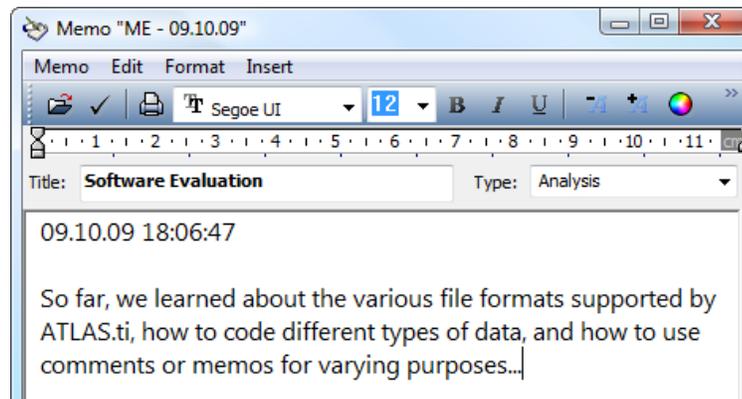
Finalmente, dê uma olhada no comentário da HU escrito para este projeto de exemplo clicando no ícone localizado na barra de ferramentas principal.

Escrevendo Memorandos

Abra o Gerenciador de Memorandos e selecione a opção Memo / Create Free Memo (memorando/criar um memorando livre), o qual faz com que o Editor de Memorandos apareça.

Introduza um título conciso e útil no primeiro campo de entrada para substituir a primeira posição padrão (p.ex. "Software Evaluation"). Selecione um tipo de memorando apropriado no segundo campo de entrada ou adicione um novo tipo se for preciso, p.ex. "Analysis."

Para começar um Memorando, você pode introduzir a data e hora atual pressionando Ctrl+D. Agora, escreva algumas linhas sobre o que você tem aprendido sobre ATLAS.ti até agora:





Salve o texto que acaba de escrever pressionando Ctrl+S ou clicando no botão salvar ("Save Button").

Agora crie um segundo Memorando. Introduza um título como este: "Commonalities of victims" e salve o Memorando.

Se este projeto de exemplificação estiver totalmente codificado, você pode chamar todos os segmentos de texto pertencentes às características das vítimas e analisar as similaridades num Memorando. Vamos imaginar que isso aconteceu. Você tem escrito um memorando e agora quer vinculá-lo a um segmento que suporte sua análise:

Para anexar este Memorando a um segmento de texto codificado: Abra o P6 e clique num código na área marginal para ressaltar seu segmento correspondente. Arraste o Memorando no texto remarcado assim como já fez para codificar a informação utilizando o "Code Manager".



Algumas Coisas Divertidas (e também úteis) para Tentar Fazer

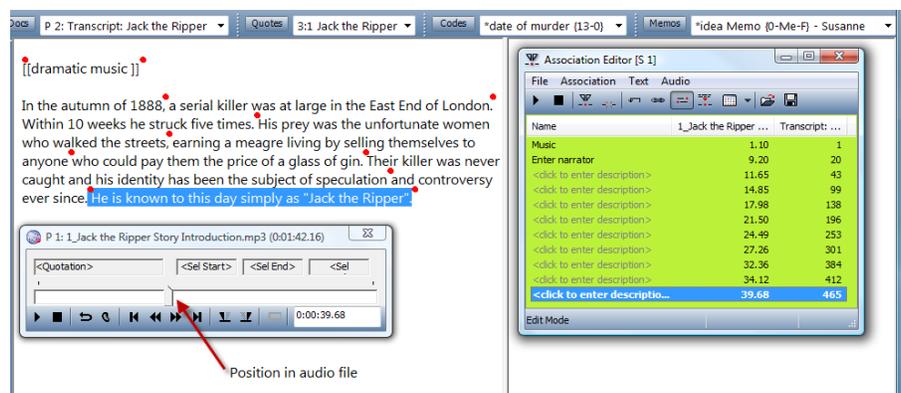
Transcrevendo Informação dentro do ATLAS.ti

O ATLAS.ti pode ser utilizado para transcrever seu material de Áudio e Vídeo. Mais precisamente, a função de transcrição é útil como um subproduto da nova funcionalidade de Documento Associado, p.ex. a sincronização dos arquivos multimídia com seus correspondentes arquivos de texto. Para ver esta funcionalidade em ação, vamos proceder da seguinte maneira.

Abra o “P2: Transcript_Jack the Ripper Introduction” no Editor da HU. Esta é a transcrição do arquivo de Áudio P1. Os pontos vermelhos são os pontos de associação que vinculam a transcrição ao arquivo de áudio.

Feche ou minimize o Gerenciador de Documentos Primários para otimizar espaço na sua tela.

Para visualizar as associações entre o P1 e o P2, abra o Editor de Associações do menu principal **A-Docs / Edit Association**.



Dê clique duplo nos vários pontos de associação. Esta ação remarcará diferentes segmentos do documento. Pressione o botão F4 para escutar o que está associado aos segmentos de Áudio.

Para visualizar o texto da transcrição e do Áudio simultaneamente:

No menu principal, selecione **A-Docs / Synchro Mode**.

Abra o menu novamente e selecione **A-Docs / Karaoke**. Dê um clique no primeiro ponto de associação no Editor de Associação (“Association Editor”). Imediatamente pressione a tecla F4.

Uma vez que você tenha finalizado a experimentação com esta funcionalidade, pare o arquivo de Áudio na Janela de Controle de Mídia.



Agrupamento de Documentos – Criando Variáveis

Dependendo da sua informação, você pode incluir uma comparação de diferentes grupos baseados em categorias tais como gênero, profissão, idade, ingresso, localização, assim como outros tipos de informação.

O ATLAS.ti oferece uma funcionalidade que lhe possibilita agrupar seus documentos de acordo com o critério que você especifique: uma “família de documentos”. Em programas similares, estas funcionalidades se conhecem com o nome de “variáveis” ou “atributos da informação.”

Contudo, como acabamos de ver, o termo “família” é uma boa analogia para esta funcionalidade do ATLAS.ti. Tanto na vida quanto no ATLAS.ti: complexas e múltiplas categorias de pertencimento são uma realidade.

Assim, você pode agrupar um documento dentro de várias famílias, por exemplo: “Gênero: feminino” / “Profissão: professor” / Grupo etário: 31 - 40”, e assim por diante.

Para fazer isto, simplesmente siga os seguintes passos:

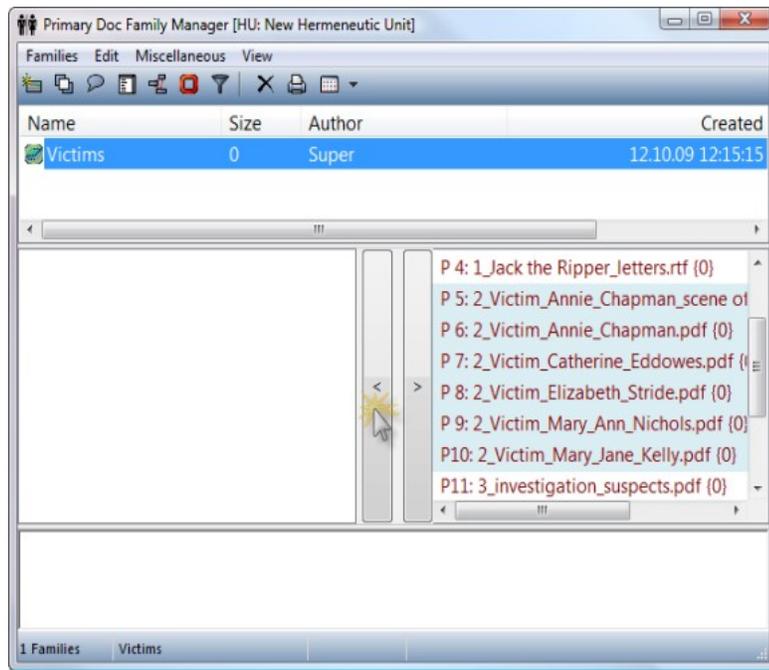
Feche a janela de Controle de Mídia (Media Control) e o Editor de Associações (“Association Editor”).

No menu principal, selecione a opção Documents / Edit Families / Open Family Manager.

Crie uma nova família selecionando a opção Families / New family ou dando um clique no botão para criar um novo objeto (veja na esquerda).

Introduza o nome da sua primeira família; tente com “Victims” (vítimas). Para continuar clique OK.

Remarque a família “Victims.” A seguir, selecione do P5 ao P10 no extremo inferior direito do Gerenciador de Famílias (“Family Manager”). Agora, clique no botão com a seta apontando para a esquerda. Esta ação adicionará todos os documentos que pertencem às vítimas de Jack the Ripper dentro desta nova família.



As famílias de documentos podem ser utilizadas como filtros, por exemplo, para criar somente uma saída para um subconjunto particular de informação. Elas também podem ser muito úteis quando são utilizadas em combinação com a função de "Query Tool" (ferramenta de busca) para gerar hipóteses sobre a sua informação. Estas funcionalidades serão explicadas no final deste tour.

Nota: Se você faz clique duplo em uma família, a mesma será definida como um filtro. Faça um clique duplo novamente para remover o filtro ou selecione Extras / Reset all Filters do menu principal.

Visualização de Redes e Vinculações

As visualizações podem ser um elemento chave na descoberta das conexões entre conceitos, interpretando as suas descobertas e comunicando efetivamente os seus resultados. As visualizações de redes no ATLAS.ti lhe possibilitam atingir estes três importantes objetivos. Estes pequenos segmentos da sua rede maior da análise são modelados utilizando o "Network View Editor" (Editor de Visualizações de Redes), um espaço de trabalho intuitivo e fácil de utilizar.

Explorando o Visualizador de Redes

O próximo exercício requer que trabalhem com informação num estágio mais avançado de análise, p.ex, um arquivo de projeto que contenha alguns códigos e visualizações de redes.

Faça um clique no **Help** localizado no menu principal e selecione o projeto "Jack the Ripper_stage II" do submenu do **Quick Tour**.

Dê um clique na opção do menu principal **Networks / Network View Manager**. Selecione a Visualização de Rede "RQ5: Who was Jack the Ripper?" (RQ5: Quem foi Jack o Estripador?)

A visualização da rede contém uma ampla variedade de funções e opções. Aqui temos somente uma amostra para poder começar:

- Movimente um objeto selecionando e arrastando em diferentes direções no visualizador de redes. Clique com o botão direito num código ou vínculo para visualizar a série de opções no menu de contexto.
- Ouça o segmento de Áudio (identificado por um pequeno ícone de alto-falante) fazendo clique duplo nele.
- Explore as diferentes opções para exibir as redes. Por exemplo, selecione **Display / Set Colors / Use colored label or Use as node color** (**Mostrar/definir cores/utilizar coloração de etiquetas ou utilizar como cor do nó**).

Depois de ter experimentado algumas destas funcionalidades, feche a visualização da rede. Selecione "NO" quando se perguntar se quer salvar as mudanças.

Dê uma olhada nas outras visualizações de rede listadas no "Network View Manager" (Gerenciador de Visualizações de Redes).

Vinculando Informação

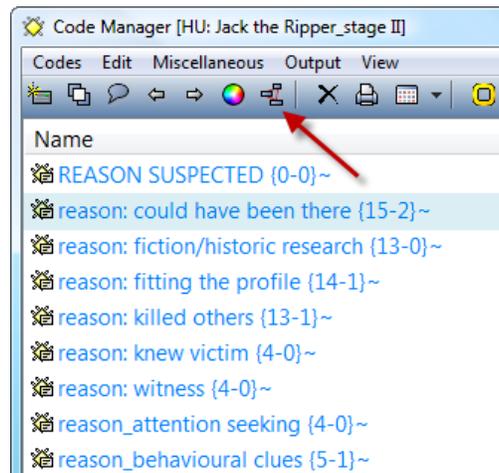
Agora aprenderemos a criar novos vínculos entre objetos.

Feche o "Network View Manager".

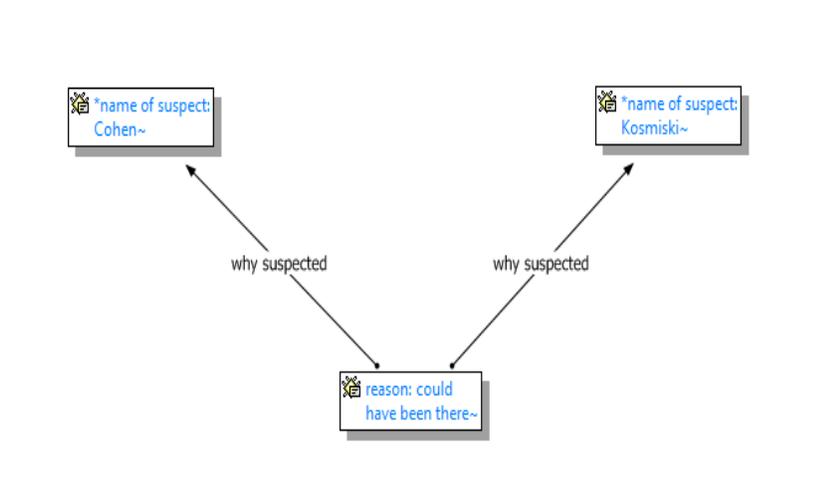
Abra o "Code Manager". Selecione um código no "Code Manager" e aperte a letra **R** para pular ao primeiro código da lista que começa com esta letra. Esta é a principal categoria de código: **REASON RELEASED**. Continue descendo até a

categoria azul: **REASON SUSPECTED** e selecione o código: **"reason: could have been there {15 – 2}"**.

Os números por trás do código irão lhe dizer que foi aplicado 15 vezes (dê clique duplo no código para ver a lista de segmentos) e que tem sido vinculado a outros códigos. Para visualizar estes links, selecione o botão do Visualizador de Redes localizado na barra de ferramentas do "Code Manager" (veja a imagem a seguir).



No visualizador de redes estão disponíveis diferentes formatos de apresentação das redes. Se você não consegue visualizar as relações completas tal como estão representadas na imagem acima, vá ao menu principal do "Network Editor" e clique no **Display/Link Display/Menu Label**.

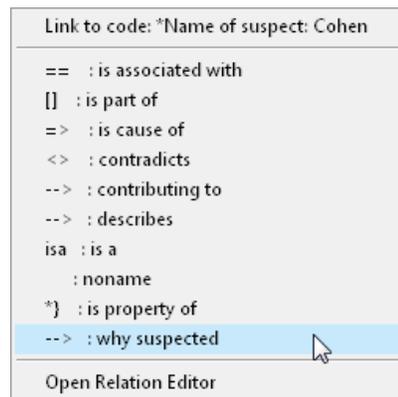


Posicione o "Network View Editor" numa localização conveniente e adicione alguns códigos a esta visualização de rede arrastando do "Code Manager" até o "Network View Editor". Se você selecionou um código que já tem sido vinculado a um dos códigos no "Network View", o vínculo deverá mostrar-se automaticamente.



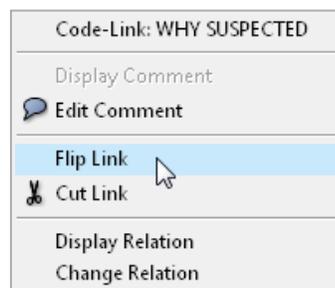
Agora selecione um código e dê um clique no botão de Vínculo (“link”) na barra de ferramentas. Uma linha vermelha aparecerá e o seu apontador será mostrado como uma cruz. Movimente o seu apontador até outro código e dê um clique nele.

Esta ação abrirá uma lista de relações padrão, assim como também algumas poucas relações novas que têm sido criadas para este projeto. Selecione uma delas.



Agora os dois códigos estão vinculados.

Clique com o botão direito no nome do vínculo para visualizar algumas opções adicionais. Por exemplo, você pode adicionar um comentário a uma relação ou mudar a direção do vínculo. Isto, é claro, somente se aplica às relações não simétricas. Para relações simétricas, tais como “está associado com”, trocar a direção do vínculo não fará diferença nenhuma. Também é possível selecionar uma relação diferente ou apagar o vínculo.



Feche a janela e selecione **No** quando for perguntado sobre se quer salvar a Visualização de Rede. Os novos vínculos que têm sido criados serão salvos, mas suas mudanças na visualização da rede serão descartadas.

Nota: A Visualização de Redes pode ser exportada como um arquivo de gráfico e inserida dentro de outras aplicações, ou pode ser copiada e colada dentro de um arquivo de Word ou PowerPoint.

Você pode criar qualquer número de novas relações e mudar as propriedades dos vínculos. Os vínculos podem ser mostrados em diferentes cores e comprimentos tal como é apresentado na visualização RQ5. Os nós podem ser

mostrados com ou sem bitmaps. Adicionalmente, os rótulos ou caixas dos nós podem ser mostrados em cores definidas pelo usuário.

As cores dos códigos podem ser selecionadas no "Code Manager".



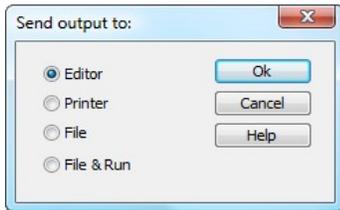
Relações específicas com propriedades definíveis podem ser utilizadas para vínculos entre códigos ("code-code") e para vínculos entre segmentos ("quotation-quotation"), p.ex. "hyperlinks." Todas as outras relações entre objetos são vínculos simples sem atributos e são apresentados como uma linha simples.

Explorando e Consultando sua Informação

Existe um número de maneiras para consultar sua informação. Quatro delas são discutidas a seguir.

A abordagem clássica consiste em utilizar as categorias criadas no transcurso da sua análise: o pesquisador pode formular diferentes perguntas ou hipóteses pertencentes a um código específico.

Recuperação Simples



Você já está familiarizado com esta função. Dê clique duplo num código no “Code Manager” para chamar a lista de segmentos codificados.

Para ter uma saída (output) destes segmentos como um documento em formato de rich tex (.rtf), selecione **Output / Quotations for selected code (do menu “Code Manager”)**. Envie a saída para: **Editor**. Reveja o conteúdo da saída e feche o editor.

Feche o “Code Manager”.

Recuperação Complexa

Para recuperações mais complexas baseadas em códigos múltiplos, temos que utilizar a ferramenta “Query Tool” (Ferramenta de Consulta).

Selecione do menu principal a opção Tools / Query Tool.

Por exemplo, você pode considerar como a pesquisa da polícia sobre os assassinatos do White Chapel pode ter contribuído ao legendário status do “Jack the Ripper.”

Clique duplo na família de códigos “Investigation” (1). Clique duplo no código “Jack the Ripper_legend” (2). A seguir, selecione o operador denominado “COOCCUR” (3).

O resultado desta busca é apresentado no painel de resultados (4). O número de resultados são mostrados no canto inferior esquerdo da janela. Para mostrar os resultados no seu contexto de codificação, dê um clique em cada segmento codificado.

Para criar uma saída destes resultados, dê um clique no botão para impressão (5). Experimente com as diferentes opções de saídas.

Agora introduza uma segunda pergunta: Clique no botão C (“CLEAR” - APAGAR) no topo do painel do “Query Tool”. Dê um clique duplo na família de códigos “Suspects,” com o qual serão mostrados 47 segmentos dentro desta família.



A seguir, clique no botão “Scope” (Escopo) no extremo inferior direito do “Query Tool” para filtrar os resultados para deixar somente os segmentos de Áudio. Na janela do “Scope of Query” (Escopo do Segmento), selecione a família de documentos primários “Investigation: Áudio files” como sendo o seu filtro.



No painel de resultados, você visualizará que 13 dos 47 segmentos são de Áudio.

Nota: O botão de “Scope” no “Query Tool” possibilita que você combine perguntas de códigos com variáveis. Em diferentes conjuntos de dados, você pode formular uma pergunta para que lhe apresente todos os segmentos nos quais mulheres entre 20 e 29 anos de idade discutem suas atitudes sobre o meio ambiente. Ou pode perguntar ao ATLAS.ti para que lhe retorne todos os segmentos que contenham jovens da 8ª série pertencentes à escola X e que gostam de brincar com um jogo de computador específico.

Explorador de Co-ocorrências

O Explorador de co-ocorrência permite perguntar diferentes tipos de perguntas. Utilizando esta ferramenta, você pode perguntar ao ATLAS.ti para que lhe apresente todos os códigos que co-ocorrem através de todos os seus documentos primários. O resultado é cruzamento de todos os códigos. Em vez de cruzar todos os códigos de projetos, freqüentemente é mais interessante aplicar filtros para certo tipo de códigos e documentos visando concentrar-se

em um ou mais conjuntos específicos de conceitos. A saída do “Cooccurrence Explorer” pode ser mostrada em uma matriz de dados com visualização de árvore.

Agora vamos dar uma olhada na matriz completa para este projeto de exemplificação que temos trabalhado no Tour:

Feche a janela do “Query Tool”.

Selecione **Tools / Cooccurrence Tools/ Table Explorer**. A tabela apresenta ao lado os “c-coefficients” das frequências de “co-occurrence” como uma medida de força entre dois códigos. Os valores dos coeficientes vão entre 0 e 1.

Clique no botão do “c-coefficients” para visualizar os valores.



Clique em uma célula para visualizar a lista de segmentos com co-ocorrência de citações. Selecione o segmento para mostrá-lo no contexto.



Recuperação Quantitativa em Forma Excel

Um número de funções oferece a opção de ter saídas dos seus resultados em formato de tabelas de Excel. Duas delas são apresentadas a seguir. Por exemplo, você pode exportar uma tabela de co-ocorrência que tenha sido recentemente criada para um arquivo de Excel.

Na barra de ferramentas da tabela de Co-ocorrência, dê um clique no botão: “Export the table to Excel” (Exportar a tabela para o Excel) mostrada na figura

acima. No menu seguinte, selecione a saída File & Run. Introduza um novo nome de arquivo ou deixe o que está como padrão. Salve o arquivo e espere-o para carregar.

Outro tipo de saída em Excel é a tabela do Codes-Primary Document. Esta tabela lista a freqüência de todos (ou somente dos selecionados) por documentos (ou grupos de documentos).

Primeiro, selecione um grupo de códigos e depois um grupo de documentos antes de criar a tabela. Os grupos de objetos podem ser criados utilizando o que denominamos de “famílias” em ATLAS.ti.

No menu principal selecione a opção Codes / Filter / Families / Modus Operandi. Abra o “Code Manager”, o qual agora somente mostra os códigos contidos nesta família.

Do menu principal selecione a opção Documents / Filter / Families / *Jack the Ripper_stage II. Agora abra o “Primary Document Manager”. A lista foi reduzida para a família de filtro atual.

Selecione Codes / Output / Codes-Primary Document Table. Na janela “Send output to” (Enviar a saída a), selecione a opção: File and Run. Selecione um nome e localização para o arquivo Excel (ou utilize a configuração padrão) e aguarde até que inicie o programa Excel.

	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

Note: Para desfazer todos os filtros, selecione **EXTRAS / RESET ALL FILTERS**

E isso é tudo, por agora!

Parabéns, você tem atingido o final do **Tour Rápido ao ATLAS.ti**.

Depois de trabalhar com estes exercícios, agora seguramente tem uma boa compreensão das principais funcionalidades do ATLAS.ti 6. Você será capaz de avaliar quão poderosa esta ferramenta é, e ter uma boa idéia de quão produtiva pode ser, sendo aplicada no seu próprio trabalho.

Agradecemos por ter dedicado seu tempo para conhecer o nosso produto e temos a esperança de que esta demonstração das principais funcionalidades do ATLAS.ti 6 o tenham convencido de que é o software adequado para as suas necessidades.