Projekt i implementacja aplikacji do kodowania odpowiedzi z pytań otwartych w badaniach ankietowych

1. Wstęp.

Przedmiotem niniejszej pracy jest opis wykonanej – w ramach pracy dyplomowej - aplikacji webowej służącej do kodowania odpowiedzi z pytań otwartych, a także przedstawienie jej projektu, w tym dalszych możliwych kierunków rozwoju.

Tłem dla zrealizowanego pomysłu była praca przy kodowaniu odpowiedzi respondentów z badań rynku, która odbywała się z użyciem arkuszy kalkulacyjnych i to właśnie narzędzie było głównym punktem odniesienia. Ma to swoje konsekwencje – po pierwsze, starano się zachować pewną spójność i zgodność, jeśli chodzi o strukturę plików; po drugie, skoncentrowano się na usprawnieniu procesu ręcznego kodowania, a nie zastąpieniu go przez kodowanie automatyczne, szczególny nacisk kładąc na wyszukiwanie (filtrowanie) oraz zarządzanie kluczem kodowym.

Od strony technicznej, aplikacja została przygotowana z wykorzystaniem języka R, a w jego ramach (głównie) frameworku (pakietu) *shiny*, który stanowi zbiór funkcji tłumaczonych na HTML, CSS i JavaScript. R to jeden z najbardziej oczywistych wyborów w kontekście celów aplikacji, ze względu na jego przeznaczenie do pracy z danymi (zwłaszcza w formie tabelarycznej) oraz względnie dużą popularność w obszarze nauk społecznych. Podobnie, *shiny* to najpopularniejszy pakiet (w ramach R) umożliwiający udostępnianie użytkownikom rozwiązań bez konieczności pisania przez nich kodu.

Struktura pracy dyplomowej, oprócz rozdziałów poświęconych wybranej technologii oraz obszaru problemowego, jakim jest kodowanie pytań z odpowiedzi otwartych, obejmuje przedstawienie założeń aplikacji, jej funkcji, opis bazy danych, testów oraz funkcji, których nie zaimplementowano, a które znacznie poprawiłyby skuteczność kodowania odpowiedzi i przyśpieszyłyby je. Wybór technologii oraz konstrukcja samej aplikacji (w tym również bazy danych) tworzona była również z myślą o tych pominiętych funkcjonalnościach, dlatego wątek ten jest dość istotny, przy czym ograniczono go głównie – w myśl przyjętych założeń, na których miała opierać się budowa aplikacji – do problematyki dalszego usprawnienia procesu wyszukiwania odpowiedzi, w których może znajdować się dany kod (tj. do wyszukiwania odpowiedzi, które są do siebie na tyle podobne, że w ramach przyjętego klucza kodowego, traktowane są jako tożsame). Problem ten sprowadza się, oczywiście, do określenia podobieństwa łańcuchów znaków i jako taki jest niezwykle szerokim, interdyscyplinarnym zagadnieniem.