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 (wykorzystywanych w badaniach społecznych lub badaniach rynku do uwzględnienia tych odpowiedzi respondentów, które nie zostały zdefiniowane przez badacza na etapie projektowania kwestionariusza wywiadu), 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 czy możliwość wymiany danych między aplikacją a arkuszem kalkulacyjnym; 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 [A]. Podobnie, *shiny* to najpopularniejszy pakiet (w ramach R) umożliwiający udostępnianie użytkownikom rozwiązań bez konieczności pisania przez nich kodu [B].

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, który funkcjonuje pod terminem przetwarzania języka naturalnego (NLP).

Pracę zamyka podsumowanie, które stara się zebrać najważniejsze z poruszonych wątków, przedstawiając je w możliwie najbardziej skondensowanej, spójnej postaci.

1. Założenia projektowe.
   1. Kodowanie odpowiedzi z pytań otwartych jako niezbędny element procesu badawczego.

Bibliografia

A: Robinson D., *The Impressive Growth of R*, Stack Overflow Blog, 10.11.2017, dostęp: <https://stackoverflow.blog/2017/10/10/impressive-growth-r/> (14.12.2021).

B: King R., *Shiny vs. Dash: A Side-by-side Comparison*, R. King Data Consulting, 6.03.2019, dostęp: <https://www.rkingdc.com/blog/2019/3/6/shiny-vs-dash-a-side-by-side-comparison> (14.12.2021).