Índice general

Introducción

LimeSurvey permite a los usuarios crear de forma rápida, potente e intuitiva, encuestas en las que pueden participar decenas de miles de participantes sin mucho esfuerzo, funcionando como auto-guía para los encuestados que participan en las encuestas. Este manual se centra en cómo crear, administrar y apoyar a los administradores y usuarios de la aplicación.

El equipo de desarrollo de *LimeSurvey* ha realizado grandes cambios y aadido nuevas características durante el desarrollo de la aplicación en los últimos aos. Asegúrese de actualizar a la ultima versión para poder hacer uso de todas las características que se resaltan en esta documentación.

Creación de una encuesta

2.1. Elementos básicos de una encuesta

Una **encuesta** tiene 3 elementos esenciales que deben aparecer siempre:

- Un nombre.
- Al menos un grupo.
- Al menos una pregunta.

Otros elementos opcionales en una nueva encuesta pueden ser:

- Respuestas aplicables para cada pregunta.
- Subpreguntas, aplicables a preguntas.
- Condiciones que determinan si una pregunta debe ser realizada.
- Cuotas.
- Entre otras muchas más.

2.1.1. Título de la encuesta

Proporciona un nombre único para una encuesta, el cual se utiliza además como opción en el listado de Encuestas para acceder a varias configuraciones aplicables a la encuesta como un todo. Opciones tales como el mensaje personalizado en la pantalla de bienvenida, la descripción de la encuesta, la información de contacto con el administrador de la encuesta, y la forma en que serán hechas las preguntas.

2.1.2. Grupos de Preguntas

Una encuesta necesita que cada pregunta sea miembro de un grupo (y sólo de ese grupo).

Dependiendo del número de preguntas en la encuesta, los **Grupos** se pueden usar para definir

secciones lógicas, temáticas en común, o posiblemente páginas por pantalla. Un grupo puede tener preguntas sobre un tema en particular o simplemente sea una agrupación de preguntas que las haga más manejables. Un grupo de preguntas tiene un título y una descripción opcional. Debe haber al menos uno en cada encuesta, incluso si no se desea dividir la encuesta en varios grupos.

2.1.3. Preguntas

Las preguntas son el núcleo de la encuesta. No hay un límite real al número de preguntas que puede haber en la encuesta o en un grupo. Las preguntas incluyen el texto mismo de la pregunta, así como la configuración que determina qué tipo de respuesta aceptarán. Es posible, además, especificar un pequeo texto explicativo (ayuda) para cada pregunta y determinar si la pregunta es obligatoria u opcional. Para más detalles, revisar la sección tipos de preguntas ver en página ??.

6

Interfaz administrativa 2.2.

LimeSurvey presenta barras de herramientas horizontales al administrador de la encuesta

en su navegador web. Estas barras representan cabeceras de varias ventanas (y sub ventanas)

que permiten interaccián con el sistema.

2.2.1.Barra administrativa

La primera barra que aparece es usualmente la Barra Administrativa, la cual per-

mite ejecutar acciones de gestión a nivel global. De importancia son la lista desplegable de

Encuestas junto con el botón de Crear Nueva (Encuesta), ambos en la parte derecha de la

barra, estarán disponibles si dicho usuario cuenta con los permisos adecuados.

Zona Metropolitana de Guadalajara

Si la Barra Administrativa no aparece colocada en la parte superior, haga click en el

botón Home para hacer que vuelva.

Ubicación 2.3.

La Institución se encuentra ubicada en:

Dirección: Avenida Laureles S/N

Colonia: Unidad Habitacional FOVISSTE

Zapopan, Jalisco, México



Figura 2.1: Figura que sirve de ejemplo para que se lustre una etiqueta

Problemática y Descripción del Proyecto

3.1. Problemática

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

- 1. Es un sistema de composición de textos de alto nivel
- 2. Es un conjunto de macros diseñados para facilitar las tareas de escribir documentos
- 3. Es un procesador de textos

3.1.1. Casos Reales

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

3.2. Descripción del Proyecto

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE E

EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

Marco Teórico y Desarrollo del Proyecto

4.1. Marco Teórico

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

4.1.1. Prueba

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

4.2. Desarrollo del Proyecto

ESTE ES UN EJEMPLO. ESTE ES UN EJEMPLO.

Resultados y Conclusiones

5.1. Resultados

El resultado durante este periodo de estadia fue la correcta implantación del sistema en el **DIF Municipal Zapopan**, la cual trajo enormes beneficios para la empresa debido a un ahorro considerable de tiempo y disminución en los errores humanos cometidos anteriormente al uso de este sistema.

5.2. Conclusiones

En el sistema *DIF Municipal Zapopan* existen otros sistemas de control que pueden ser reemplazados por controles agilizados de manera tal que el *Sistema DIF Zapopan* brinde un mejor servicio a la población zapopana.

Apéndice A

Bibliografía

Tocci, Ronald J. Sistemas Digitales. Principios y Aplicaciones. Prentice Hall, Tercera Edición, 1987.

Centro de Computación de México. Lenguaje de Programación Computacional. Segunda Edición. Prentice Hall.

 ${\bf Sitio}\ \, \underline{www.visualencastellano.com}$

 ${\bf Sitio}\ www.comsto.org$

Apéndice B

Imágenes

Esto es un ejemplo de un capitulo que puede volverser apendice o anexo.........

Apéndice C

Glosario

Asesor Industrial Empleado de la empresa

Asesor Académico Profesor que apoya asesorando al alumno en un proyecto específico.