

Cahier de formation

Introduction au logiciel de traitement de données qualitatives QDA Miner 4, 5, 6

Recherches Provalis.

Tous droits réservés - © 2007, 2011, 2013

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
PREMIÈRE JOURNÉE DE FORMATION	2
PRÉSENTATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL	2
CRÉATION D'UN NOUVEAU PROJET	4
FONCTIONS DE PERSONNALISATION DU PROJET	10
MANIPULATION DES VARIABLES	12
MANIPULATION DES CAS	16
GESTION DU LIVRE DE CODES	23
OPÉRATIONS DE SAUVEGARDE.....	37
OPÉRATIONS DE RECHERCHE	38
ANALYSES SIMPLES DU CODAGE	53
DEUXIÈME JOURNÉE DE FORMATION.....	63
ANALYSES AVANCÉES DU CODAGE.....	63
CO-OCCURRENCE DES CODES	63
SÉQUENCE DE CODAGE	72
CODAGE PAR VARIABLE	79
GESTIONNAIRE DE RAPPORTS	85
JOURNAL DES COMMANDES	92
TRAVAIL D'ÉQUIPE	97
ANALYSE DE CONTENU	113
ANALYSES STATISTIQUES	114

INTRODUCTION

Ce cahier de formation a été conçu dans le but d'introduire le logiciel QDA Miner à l'aide d'exercices pratiques. Il peut également servir d'aide-mémoire lors de l'utilisation du logiciel avec vos propres données. Nous utiliserons des exemples afin de bien comprendre les différentes fonctions de QDA Miner.

Pour les fins de la formation, nous sauvegarderons tous les documents sur le bureau, au départ, puis, nous créerons les dossiers nécessaires dans MES DOCUMENTS-» My Provalis Research Projects.

L'analyse qualitative et QDA Miner

L'analyse qualitative, qu'elle soit manuelle ou informatisée, vise à dégager le sens à partir de différents types de documents. Les démarches inductive et déductive en constituent les deux grands pôles. La théorie inductive a pour but de générer ou découvrir les propriétés et les catégories conceptuelles présentes dans les documents analysés en suivant certaines règles. La théorie déductive a pour but de faire des hypothèses et ensuite les tester sur les documents à analyser. QDA Miner permet de couvrir toutes les variantes de ces deux pôles.

En plus d'offrir des fonctionnalités communes à la plupart des logiciels de cette catégorie (codage de documents, recherche de texte ou de codes, ajout de mémos, autocodage), QDA Miner intègre des outils favorisant la découverte des relations de séquences et de co-occurrences entre les codes, ainsi que l'exploration des liens possibles entre le codage de documents et les variables quantitatives ou catégorielles qui y sont associées. Le logiciel offre également plusieurs fonctions favorisant le travail d'une équipe de codeurs dont des outils d'accès multi-usagers, de fusion de projets et de calcul d'accord inter-juges.

Il partage également le même format de fichier que le logiciel Simstat, un logiciel convivial d'analyses statistiques, et donne aussi accès à un puissant module d'exploration de textes et d'analyse quantitative de contenu, WordStat.

PREMIÈRE JOURNÉE DE FORMATION

PRÉSENTATION DE L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

1. Démarrage

Démarrer le logiciel en double-cliquant sur l'icône ou en allant à : démarrer-» Tous les programmes-» Provalis Research-» QDA Miner-» QDA Miner. Puis, lorsqu'il s'ouvrira, cliquez sur le bouton Fermer et allez à Aide-» Table des matières-» Introduction-» L'environnement de travail.

Le bureau de QDA Miner est composé d'une barre de menu en haut et de quatre fenêtres.

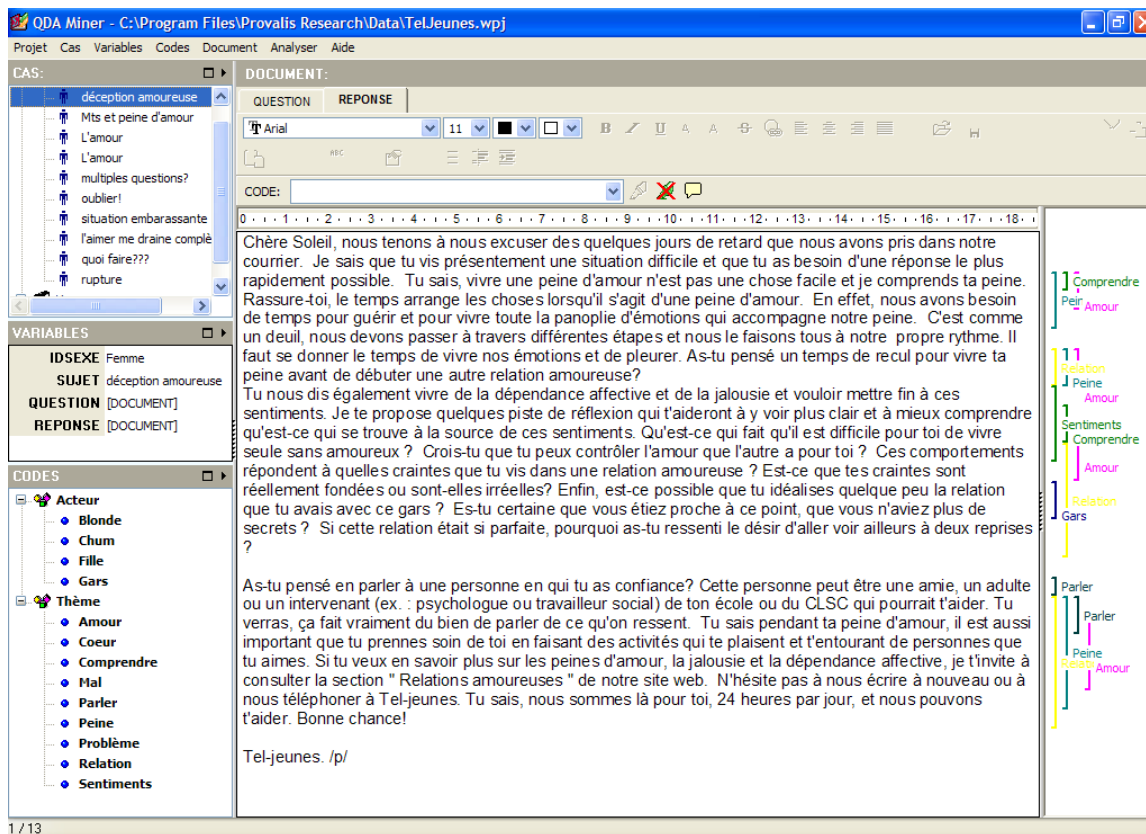


Figure 1 - L'environnement de travail

1.1. Fenêtre des CAS

1.1.1. La fenêtre des CAS contient la liste des cas disponibles dans le projet. Ces cas sont affichés comme une liste ou groupés sous la forme d'un arbre. Cette fenêtre est principalement utilisée pour parcourir les cas et sélectionner le cas sur lequel vous désirez travailler.

1.2. Fenêtre des VARIABLES

1.2.1. La fenêtre des VARIABLES affiche et permet l'édition des valeurs pour n'importe laquelle des variables associées au cas sélectionné.

1.3. Fenêtre des CODES

1.3.1. La fenêtre des CODES, située dans le coin inférieur gauche de l'écran, contient tous les codes actuellement définis dans le livre de codes.

1.4. Fenêtre des DOCUMENTS

1.4.1. La grande fenêtre des DOCUMENTS, du côté droit de l'écran, est l'espace de travail principal. Cette fenêtre est utilisée pour visualiser et éditer les documents et assigner des codes aux segments de textes. Lorsqu'un cas contient plus d'un document, vous pouvez changer de document en sélectionnant le nom du document à partir de la zone des onglets située dans le coin supérieur gauche de cette fenêtre, sous le mot DOCUMENT.

1.5. Marge du document

1.5.1. Une section marge est située à la droite de cette fenêtre. Cette section est utilisée pour afficher les codes assignés aux segments de textes. Des parenthèses de couleur sont utilisées pour indiquer les limites physiques du segment codé. Cette section est utilisée pour réviser la codification, pour enlever ou modifier les codes assignés et pour joindre des notes à n'importe lequel des segments codés.

1.5.2. Chaque fenêtre peut être redimensionnée horizontalement ou verticalement en faisant glisser sa bordure. Les trois fenêtres du panneau de droite peuvent être maximisées afin d'occuper la majeure partie de l'espace vertical disponible en cliquant sur le bouton situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre. Cliquez sur le bouton pour remettre la fenêtre maximisée à son format original. Vous pouvez également minimiser une seule fenêtre en cliquant sur le bouton La fenêtre « dissimulée » peut alors être réaffichée en cliquant sur le bouton .

2. Allez à PROJET

2.1. Langue. Choisir la langue désirée : English, Français, Español.

2.2. Niveau de Menu. Choisir : Menu complet.

2.3. Configurer le programme

2.3.1. Divers

- Cochez : Afficher le dialogue d'introduction
- Cochez : Changer de couleur à chaque nouveau code
- Nombre de décimales pour les pourcentages [1]

2.3.2. Sauvegarde

- Cochez : Ajouter la date du jour
- Cochez : Créer une sauvegarde sans compression

[Rapetissez la fenêtre de QDA pour accéder à la fenêtre du dossier MES DOCUMENTS-» My Provalis Research Project. Entrez dans ce dossier et créez un nouveau dossier portant le nom de votre futur projet. Par exemple : 2011-05-22-mk.]

[Revenez à la fenêtre de QDA-» Configuration du programme]

2.3.3. Dossiers par défaut

- Projets : Sélectionnez ici le dossier où vous voulez que votre projet s'enregistre (Cliquez sur l'icône Dossier et choisissez le dossier que vous venez de créer 2011-05-22-mk).
- Sorties : Sélectionnez ici le dossier où vous voulez que votre projet s'enregistre (Cliquez sur l'icône Dossier et choisissez le dossier que vous venez de créer 2011-05-22-mk).

2.3.4. Terminez en cliquant sur le bouton OK.

CRÉATION D'UN NOUVEAU PROJET

Il y a cinq façons de créer un projet QDA Miner :

1. vous pouvez créer un projet à partir d'une liste de documents;
2. vous pouvez créer un projet en important des données et des documents existants sauvegardés dans un autre format de fichier comme MS Excel, MS Access, dBase, Paradox, etc.;
3. vous pouvez créer un nouveau projet à partir de zéro en créant une structure de projet et puis en faisant manuellement l'entrée des données et des documents;
4. vous pouvez importer d'une requête; ou
5. vous pouvez importer plusieurs documents en une seule fois et les sauvegarder dans un nouveau projet en utilisant l'utilitaire **Assistant d'Importation de Documents**.

Lors de la formation, nous ferons des exercices, créerons un projet à partir d'une liste de documents (exemple de la Commission Gomery) et nous importerons des données d'un fichier Excel (exemple Tel-Jeunes).

[La meilleure procédure : Avant de créer un nouveau projet, rapetissez la fenêtre de QDA pour accéder à la fenêtre du dossier MES DOCUMENTS-» My Provalis Research Project-» Dossier 2011-05-22-mk.

Entrez dans ce dossier et ajoutez les fichiers de texte que vous utiliserez dans votre recherche. Par exemple, les fichiers de vos entrevues (Paulo, Maria, Lucia, etc.) ou les fichiers qui vous ont été remis pour la formation (Gomery et Tel Jeunes). Puis, retournez dans QDA pour créer un nouveau projet.]

1. Création d'un projet à partir d'une liste de documents

Pour créer un nouveau projet :

- 1.1. Choisissez la commande **NOUVEAU** à partir du menu **PROJET**. Cette commande fait apparaître une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous.

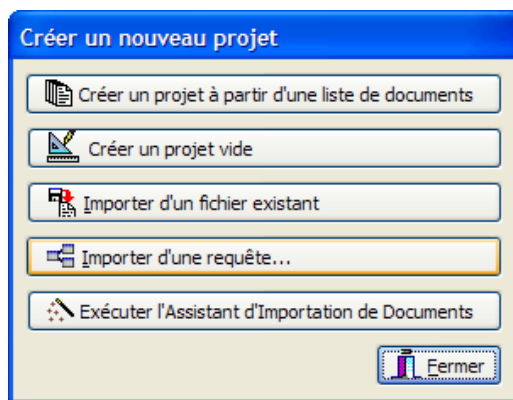


Figure 2 - Créer un nouveau projet

- 1.2. Cliquez sur le bouton **Créer un projet à partir d'une liste de documents**.

1.3. Une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît alors :

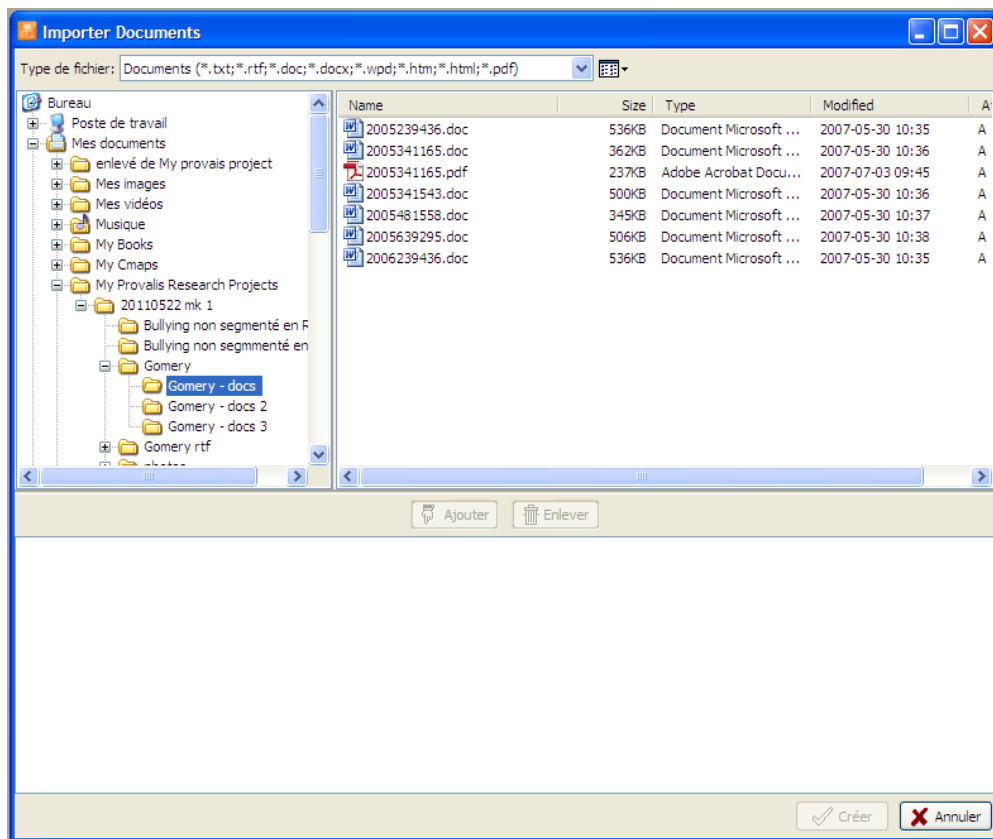
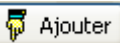
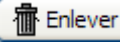


Figure 3 - Importer Document

- 1.3.1. Cliquez sur le petit + devant le dossier **MES DOCUMENTS**, même chose pour le dossier **My Provalis Research Project** et finalement pour le dossier **Dossier 2011-05-22-mk** ou vous trouverez le dossier **Gomery -Docs** sur lequel vous cliquez pour afficher son contenu. Si vous voulez voir le contenu d'un disque, allez à la liste des répertoires, cliquez sur **Poste de travail**, et double-cliquez ensuite sur le disque.
- 1.3.2. Dans la section supérieure droite de la boîte de dialogue, QDA Miner affiche tous les formats de fichiers supportés pouvant être importés, tels que MS Word, WordPerfect, RTF, documents PDF, ASCII ou HTML. Pour n'afficher que les documents d'un type spécifique, réglez la boîte à liste **Type de fichiers** au format désiré.
- 1.3.3. Cliquez sur le fichier que vous désirez importer (nous choisirons les cinq premiers fichiers de la liste). Pour sélectionner plusieurs fichiers, maintenez la clé **CTRL** enfoncée tout en cliquant sur les autres fichiers.
- 1.3.4. Cliquez sur le bouton  **Ajouter** pour ajouter ces documents à la liste de documents à importer, située au bas de cette boîte de dialogue. Vous pouvez également déplacer-glisser les fichiers à partir de la section supérieure droite de cette liste. Pour supprimer un dossier de la liste de documents à importer, sélectionnez le nom du fichier et cliquez sur le bouton  **Enlever**.

1.4. Une fois que tous les fichiers ont été sélectionnés, cliquez sur le bouton CRÉER. Le programme vous demandera de spécifier le nom du projet que vous voulez créer. Si un projet avec un nom identique existe déjà, le programme vous demandera de confirmer que vous souhaitez écraser la version précédente du projet.

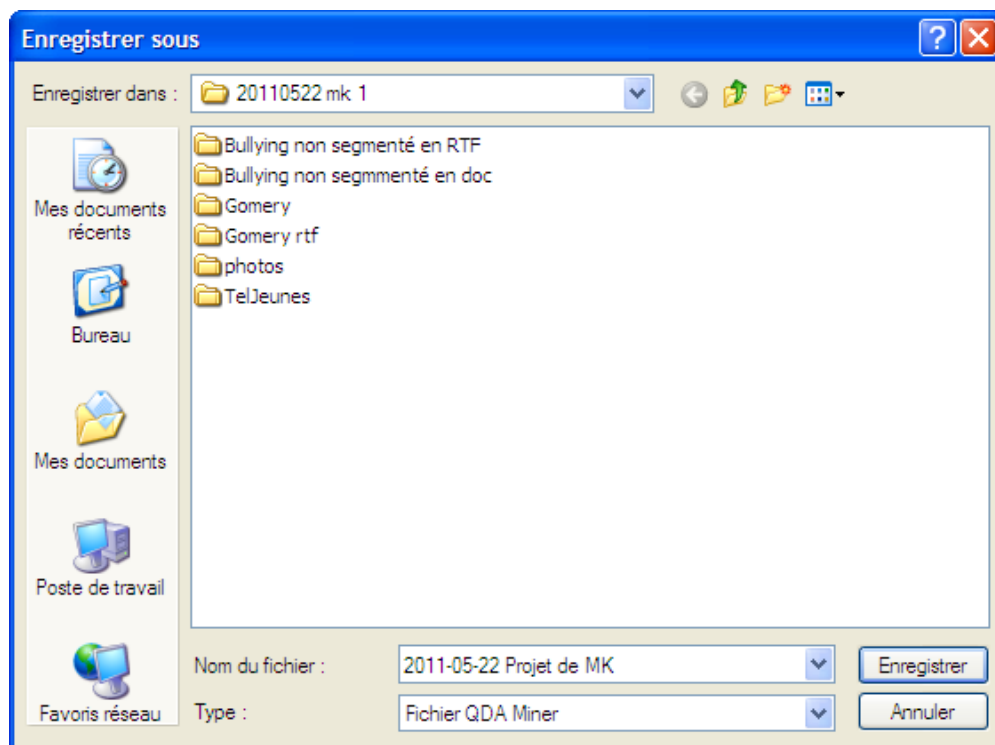


Figure 4 - Création d'un nouveau projet

1.5. QDA Miner ferme cette boîte de dialogue, importe tous les fichiers spécifiés dans un nouveau projet et vous ramène à la fenêtre principale.

2. Créer un projet en important des données et des documents existants

QDA Miner vous permet d'importer directement des fichiers de données à partir d'applications de feuilles de calculs et de bases de données comme Excel ou DBase, ainsi qu'à partir de fichiers de données ASCII (délimités par des virgules ou par des tabulateurs)

Sélectionnez la commande NOUVEAU à partir du menu PROJET. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

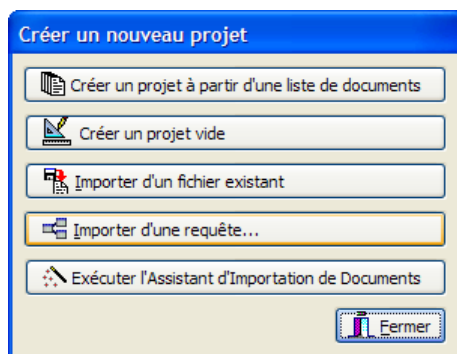


Figure 5 - Création d'un nouveau projet

2.1. Cliquez sur le bouton Importer d'un fichier existant. La fenêtre suivante apparaîtra (figure 6). Après, double-cliquez sur le dossier TelJeunes et vous aurez la fenêtre suivante (figure 7)

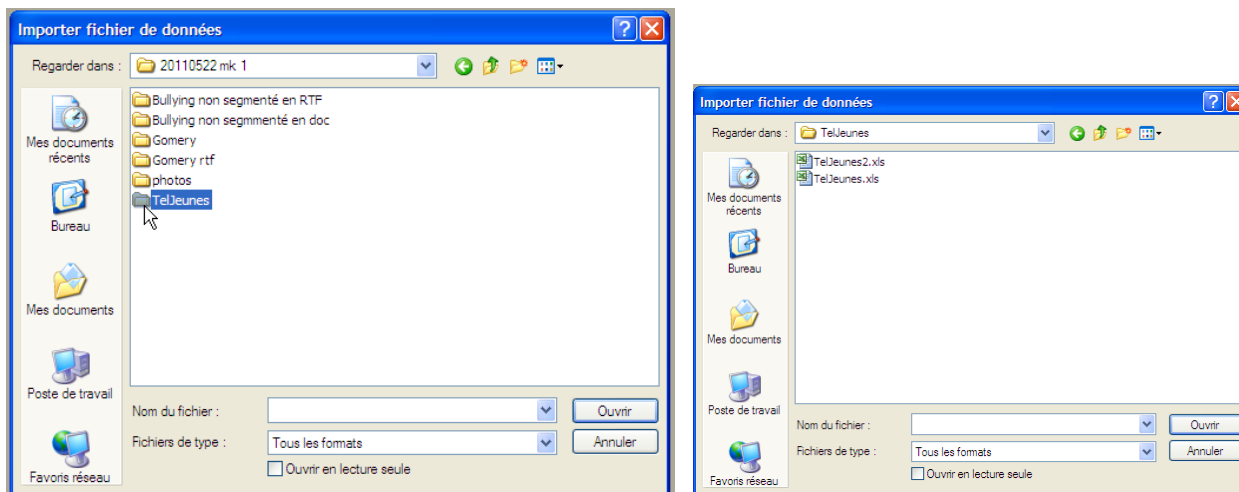


Figure 6 - Importer fichier de données dans Projet ---- Figure 7 - Importer fichier de données dans TelJeunes

2.2. Sélectionnez le format de fichier MS Excel (*.xls) en utilisant la liste déroulante Fichiers de type.

2.3. Sélectionnez le fichier Excel TelJeunes du répertoire TelJeunes et cliquez sur Ouvrir. Un cas est créé pour chacune des personnes.

2.4. Sélectionnez le bon dossier et enregistrez le projet.

3. Créer un nouveau projet à partir de zéro (un projet vide)

Pour créer un nouveau fichier de données, sélectionnez la commande NOUVEAU à partir du menu PROJET. Cette commande appelle une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous :

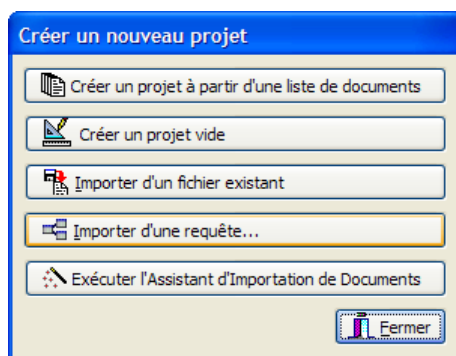


Figure 8 - Créer un nouveau projet

3.1. Sélectionnez le bouton Créer un projet vide. La boîte de dialogue Variable apparaît.

3.2. On doit maintenant créer toutes les variables : Document, Sexe, Âge, etc.

3.3. On doit déterminer le type de données : Nominale/ordinaire, Numériques, Date, Booléen, Courte chaîne, Document, Image.

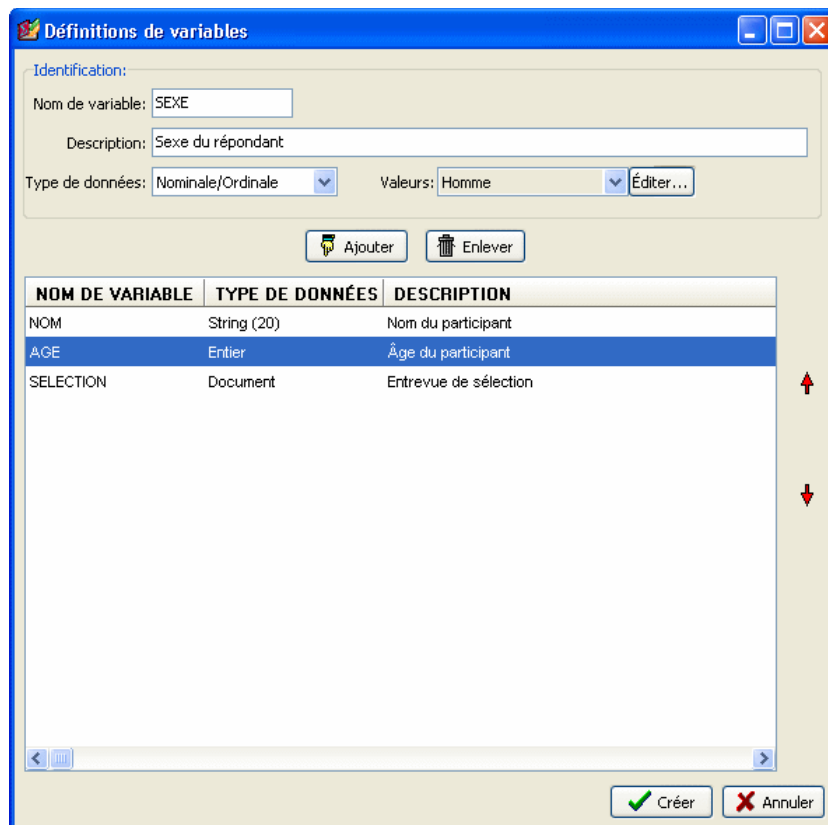


Figure 9 - Définitions des variables

Une fois que la structure du nouveau projet est définie, cliquez sur le bouton **Créer**.

On vous demandera d'indiquer le nom du projet que vous voulez créer. Si un projet avec un nom identique existe déjà, on vous demandera de confirmer le remplacement de l'ancien projet par le nouveau.

4. Créer un nouveau projet avec utilisation de L'Assistant d'Importation de Documents

L'Assistant d'Importation de Documents est un utilitaire servant à importer un ou plusieurs documents dans un nouveau fichier projet. Cet outil supporte l'importation de nombreux formats de fichiers, y compris les fichiers ASCII, RTF, les documents MS Word, HTML et WordPerfect. On peut lui demander de scinder de gros fichiers en plusieurs cas et d'extraire des données numériques et alphanumériques à partir de ces fichiers. L'Assistant d'Importation de Documents peut être lancé comme une application autonome ou à partir de QDA Miner.

Ceci pour importer des documents qui sont à différents endroits dans l'ordinateur.

Pour lancer l'Assistant d'Importation de Documents à partir de QDA Miner :

- 4.1. Sélectionnez la commande NOUVEAU à partir du menu PROJET. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :**

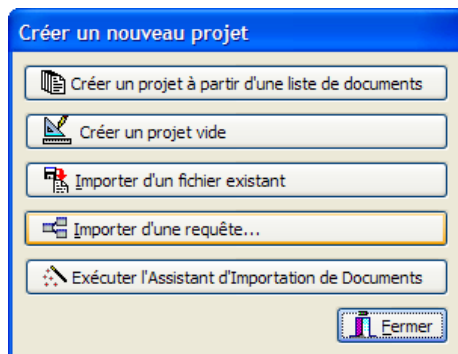


Figure 10 - Créer un nouveau projet

- 4.2. Cliquez sur le bouton Exécuter l'Assistant d'Importation de Documents.**
- 4.3. Le programme vous guide alors à travers les étapes nécessaires à l'importation des documents et extrait les données appropriées.**
- 4.4. Comment sélectionner : CTRL+SHIFT clic le 1er et ensuite, clic sur le dernier.**
- 4.5. Voici les choix possibles lors de l'importation des documents.**
- 4.6. FILE : Un CAS est créé avec le texte de chaque document (1doc = 1CAS)**
- 4.7. PAGE : un CAS est créé après chaque saut de page rencontré dans le texte (1doc = plusieurs pages et 1page = 1CAS)**
- 4.8. LINE/PARAGRAPH : Un CAS est créé pour chaque ligne ou paragraphe (1 paragraphe ou 1 ligne = 1 CAS)**
- 4.9. SECTION : Un CAS est créé après chaque caractère spécial rencontré dans le texte. (1 Section = 1 CAS)**
- 4.10. On doit le spécifier au départ. Ceci permet de créer des cas pour les focus-groupes.**

5. Créer un nouveau projet à partir d'une requête

Très inhabituel.

Demande d'avoir accès à ce type de données ou d'avoir déjà fait un projet et de réutiliser ses données

FONCTIONS DE PERSONNALISATION DU PROJET

QDA Miner vous permet de spécifier une description pour le projet ainsi qu'écrire des notes générales pour vous-même ou à partager avec d'autres personnes travaillant sur ce projet. La description du projet contient habituellement des informations générales relatives au projet et peut être configurée de sorte **qu'elle soit affichée automatiquement à l'ouverture du fichier projet**. Il faut alors cocher la case : Voir la description à l'ouverture. Des notes peuvent être utilisées pour consigner des rappels de décisions que vous avez prises, des choses à faire, des interprétations, etc.

1. Propriétés

1.1. Description

Pour entrer une description de projet :

- 1.1.1. Du menu **PROJET**, Sélectionnez la commande **PROPRIÉTÉS**.
- 1.1.2. Entrez une description pour le projet (pour afficher cette description automatiquement à l'ouverture du fichier projet, cochez la case Voir la description à l'ouverture).
- 1.1.3. Cliquez sur le bouton **OK** pour sauvegarder les changements effectués (pour quitter cette boîte de dialogue sans sauvegarder les changements, cliquez sur le bouton **Annuler**).

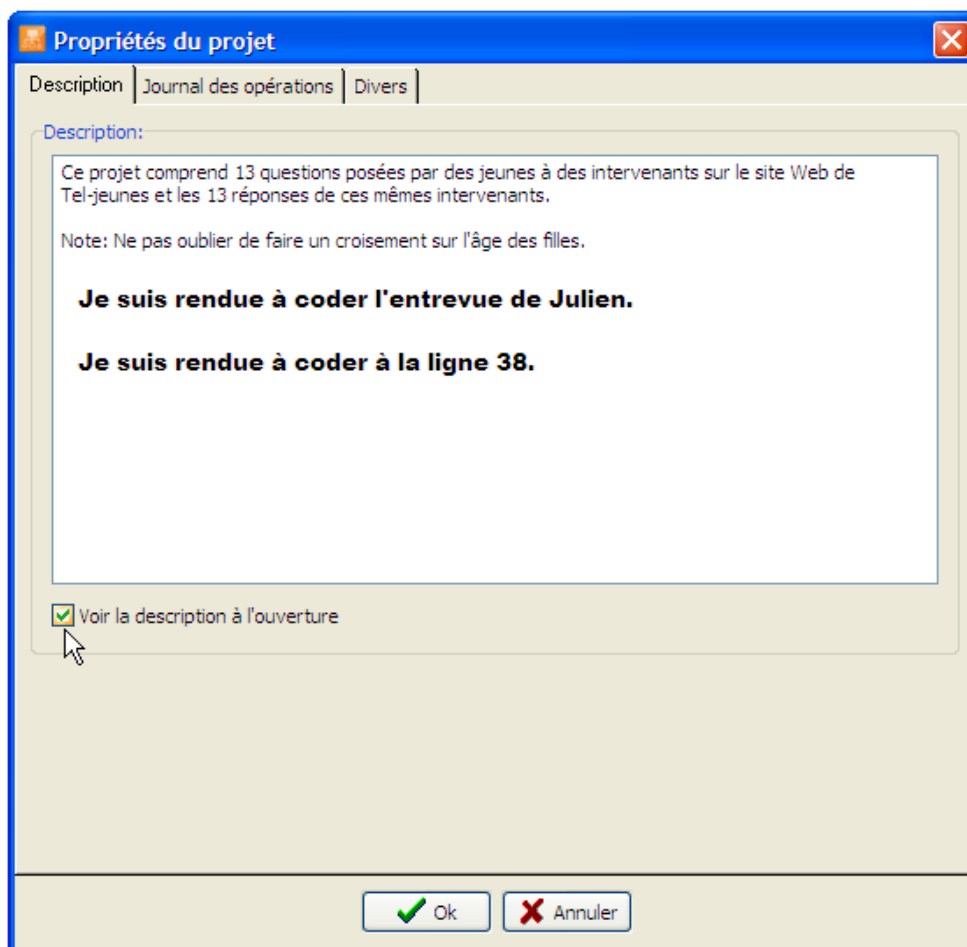


Figure 11 - Propriétés du projet : Description

1.2. Journal des opérations

- 1.2.1. **Pour choisir ce qu'on veut qui apparaisse dans le journal. Je suggère de tout cocher. Le Journal est un outil de suivi du projet.**



Figure 12 - Propriétés du projet : Journal des opérations

1.3. Divers

- 1.3.1. **Personnaliser l'adresse courriel pour le menu d'aide.**
- 1.3.2. **Autres : Pour les titres et sous-titres, augmenter le nombre de niveaux à 9.**
- 1.3.3. **Autres : Personnaliser les menus. Cacher ce que je ne veux pas voir. Utile si je fais coder par une autre personne. On peut enlever la possibilité de voir les outils de croisement.**

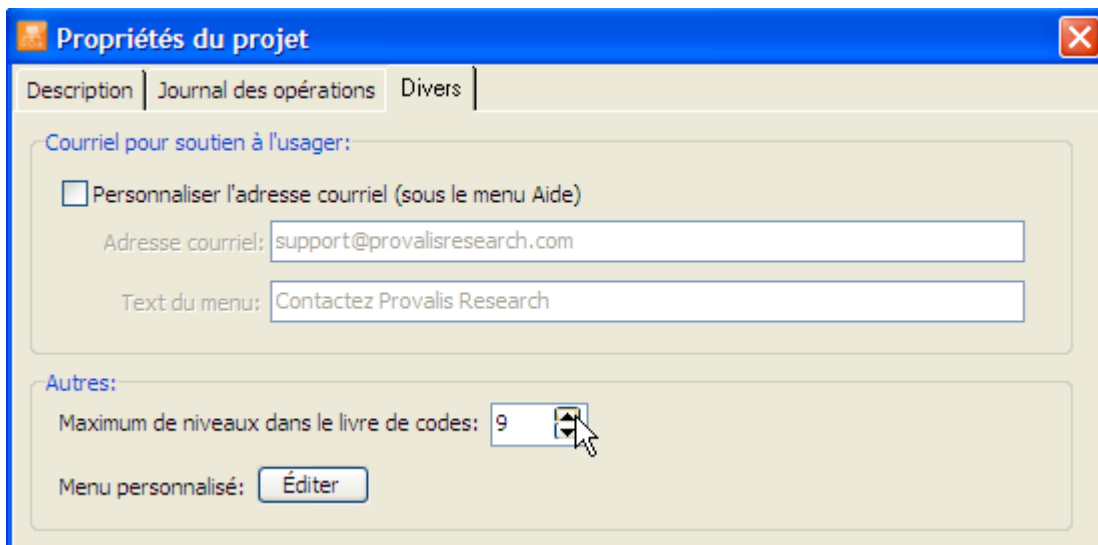


Figure 13 - Propriétés du projet : Divers

2. Notes

Pour entrer ou éditer des notes générales :

2.1. Du menu de PROJET, Sélectionnez la commande NOTES, ou appuyez sur la touche F3 de n'importe quel endroit dans le programme. Cette action ouvre un éditeur de notes comme celui ci-dessous :

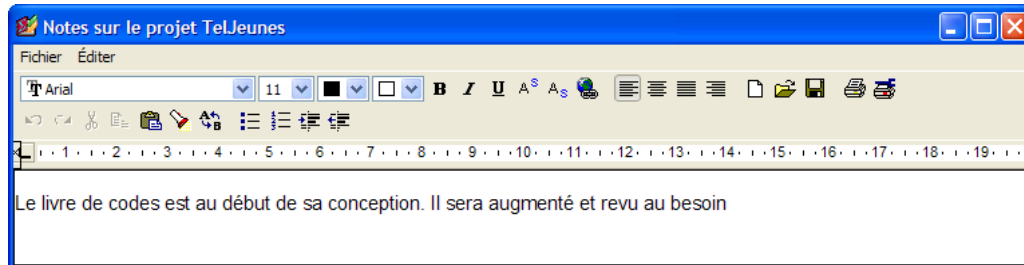


Figure 14 - Notes sur le projet

2.2. Entrez vos commentaires ou vos observations qui concernent ce projet. Vous pouvez formater le texte et les paragraphes, changer les attributs des polices de caractères, insérer des graphiques et des tableaux.

2.3. Cette note peut être incluse au Rapport du Gestionnaire des rapports.

2.4. Cette note s'enregistre automatiquement.

2.5. Cependant, vous pouvez également sauvegarder vos notes sur disque en format RTF. Pour ce faire, dans cette fenêtre, ouvrez Fichier-> Sauvegarder sous. Nommez cette note.

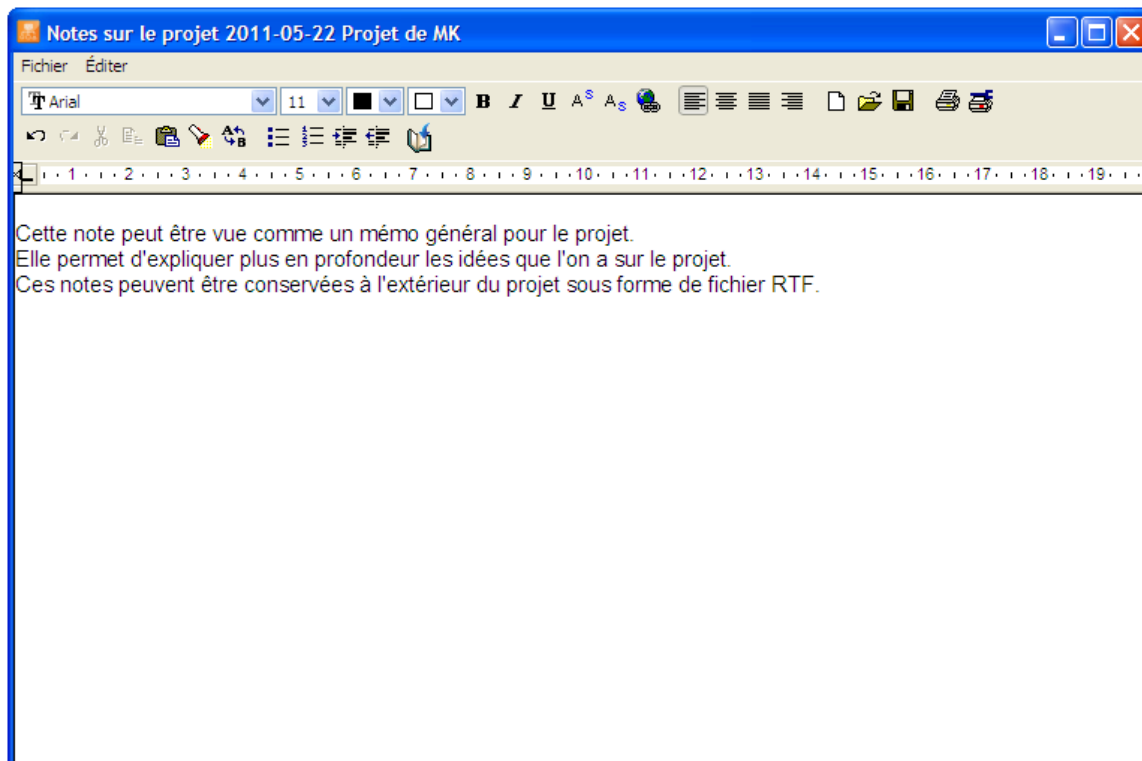


Figure 15 - Effacement de variables

MANIPULATION DES VARIABLES

1. Ajout d'une nouvelle variable

1.1. La commande AJOUTER du menu VARIABLES est utilisée pour ajouter de nouvelles variables au fichier projet ou encore, on peut cliquer dans la zone blanche des variables puis cliquer avec le bouton droit de la souris (bd) et sélectionner Ajouter des variables. Chaque fois qu'on ajoute une variable Document ou Image, cela ajoute un onglet.

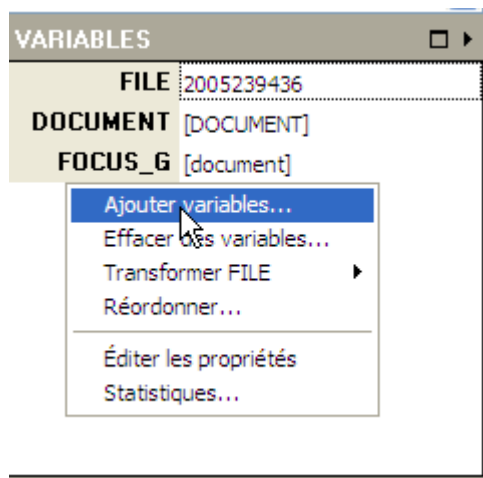


Figure 16 – Ajouter des variables

1.2. Indiquez le nom des nouvelles variables et déterminez les types, les formats et les descriptions des variables.

1.3. Cliquez sur le bouton OK pour créer ces nouvelles variables et pour les ajouter à la fin du fichier de données en cours d'utilisation.

2. Suppression de variables existantes

2.1. Pour supprimer une ou plusieurs variables, sélectionnez la commande EFFACER à partir du menu VARIABLES. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

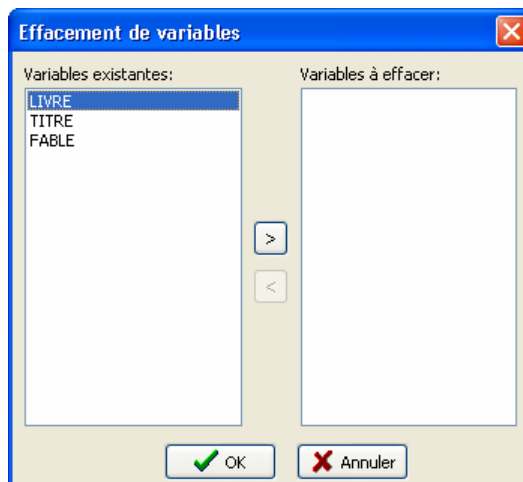





Figure 17 - Effacement de variables

- 2.2. Sélectionnez les noms des variables que vous voulez supprimer et cliquez sur le bouton  pour les déplacer vers la liste Variables à effacer.
- 2.3. Pour supprimer des variables consécutives, cliquez sur la première variable, amener le curseur de souris au bas de la liste pour sélectionner plusieurs variables et cliquez alors sur le bouton .
- 2.4. Pour retirer une variable de la liste des Variables à effacer, sélectionnez le nom de cette variable à partir de la liste des variables à effacer et cliquez sur le bouton .
- 2.5. Cliquez sur le bouton OK pour supprimer toutes les variables sélectionnées.

3. Changement du format de variable

Certaines opérations exigent l'utilisation d'un format de variables spécifique. Par exemple, le codage qualitatif ne peut être appliqué aux variables nominales ou aux chaînes de caractères mais uniquement aux documents ou aux graphiques. De même, une comparaison du codage entre des sous-groupes de cas à l'aide de la commande Codage par Variable ne peut être accomplie uniquement que si la variable de comparaison est numérique ou nominale. Une autre situation ou un changement de format peut s'avérer nécessaire, c'est lorsqu'il est nécessaire d'ajouter des valeurs décimales à une variable numérique créée initialement pour ne contenir que des nombres entiers. On doit alors transformer cette variable de format entier en un format de variable supportant les nombres réels.

QDA Miner offre la possibilité soit de modifier la variable existante, ou sauvegarder les résultats de la transformation dans une nouvelle variable. Les changements suivants sont présentement supportés :

Réel -> Entier	Réel -> Chaîne	Entier -> Réel	Entier -> Chaîne
Entier -> Nominale	Nominale -> Chaîne	Chaîne -> Nominale	Chaîne -> Document (encodable)

3.1. Pour changer le type d'une variable spécifique:

- 3.1.1. Sélectionnez la variable que vous voulez transformer en la cliquant dans la fenêtre VARIABLES. Ex. : FILE ou SEXE
- 3.1.2. Sélectionnez la commande TRANSFORMER du menu VARIABLES. Les transformations autorisées vont apparaître dans un sous-menu. Choisissez le type de transformation désiré. Une fenêtre semblable à celle-ci devrait apparaître.



Figure 18 - Transformation de variables

- 3.1.3. Pour changer le type de la variable sélectionnée, choisissez l'option REMPLACER LA VARIABLE EXISTANTE et cliquez sur le bouton OK.
- 3.1.4. Pour copier la valeur de la variable sélectionnée dans une nouvelle variable, sélectionnez l'option SAUVEGARDER DANS UNE NOUVELLE VARIABLE, tapez le nom de la nouvelle variable dans la zone de texte désignée et cliquez sur OK. Si le nom de variable choisi existe déjà, le programme vous demandera de confirmer l'écrasement de la variable déjà existante.

3.2. Recoder les valeurs d'une variable

- 3.2.1. La commande RECODER offre un moyen facile d'effectuer plusieurs changements sur les valeurs des variables numériques, alphanumériques ou catégorielles, ou pour créer de nouvelles variables à partir des valeurs d'une variable existante.
- 3.2.2. Pour accéder à cette fonction, du menu VARIABLE, sélectionner la commande TRANSFORMER | RECODER. Un dialogue de recodage apparaîtra alors avec les éléments suivants:
- 3.2.3. Au haut de ce dialogue, le groupe d'options Destination vous permet de spécifier où seront sauvegardés les résultats des opérations de recodage. Pour transformer les valeurs des variables sélectionnées, choisissez l'option Replacer la Variable Existante. Pour préserver intacte la variable sélectionnée et sauvegarder les résultats dans une autre variable, sélectionnez plutôt l'option Sauvegarder dans une Nouvelle Variable et inscrivez dans la boîte d'édition, le nom de la nouvelle variable. Si vous entrez le nom d'une variable existante, le programme vous demandera si vous désirez remplacer ses valeurs par celles résultant de la transformation. Si la variable n'existe pas, le programme vous demandera de confirmer la création de cette nouvelle variable.
- 3.2.4. La liste Valeurs Existantes affiche la liste de toutes les valeurs observées dans la variable sélectionnée. Le recodage s'effectue en sélectionnant un ou plusieurs items de cette liste et en spécifiant la valeur qui leur sera substituée soit en écrivant directement la valeur dans la boîte d'édition Recoder en soi en sélectionnant une valeur existante à partir de la liste déroulante qui y est associée. Pour confirmer le recodage, cliquez sur le bouton Ajouter. Les transformations à effectuer seront alors affichées dans la Liste des Recodages dans la moitié inférieure du dialogue. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les transformations désirées soient spécifiées. Les valeurs qui restent dans la liste Valeur Existante demeureront inchangées si la transformation se fait sur la variable sélectionnée ou seront copiés tel quel vers la variable de destination si vous avez choisi de sauvegarder les valeurs dans une nouvelle variable.
- 3.2.5. Le mot réservé <manquant> est utilisé pour représenter les cellules vides. Ces cellules vides sont comme des valeurs manquantes et sont normalement ignorées lors de diverses analyses nécessitant la présence d'une valeur. C'est le cas par exemple de la commande Comparaison du codage par variable.
- 3.2.6. ~~Pour retirer une transformation de la Liste des Recodages, sélectionnez-la et appuyez sur la touche <Effacer>. Ce bouton n'existe plus.~~
- 3.2.7. Lorsque la destination de la transformation est précisée et qu'au moins une transformation de recodage a été spécifiée, le bouton OK devient actif, vous permettant ainsi de procéder aux transformations demandées. Pour quitter le dialogue sans exécuter les transformations, cliquez sur le bouton ANNULER.

MANIPULATION DES CAS

1. Ajouter un nouveau CAS

Nous pouvons créer des nouveaux cas seulement si des variables de type Document existent. Si ce n'est pas le cas, il faudra créer ces variables avant d'ajouter un cas.

1.1. Ajouter le cas

Pour créer un nouveau cas, sélectionnez la commande AJOUTER à partir du menu CAS. Un formulaire d'entrée de données apparaît et vous permet d'entrer le nom des nouveaux cas du projet en cours. Il existe une deuxième façon d'ajouter des cas. On peut cliquer dans la zone blanche des cas puis cliquez avec le bouton droit de la souris (bd) et sélectionner Ajouter des cas.

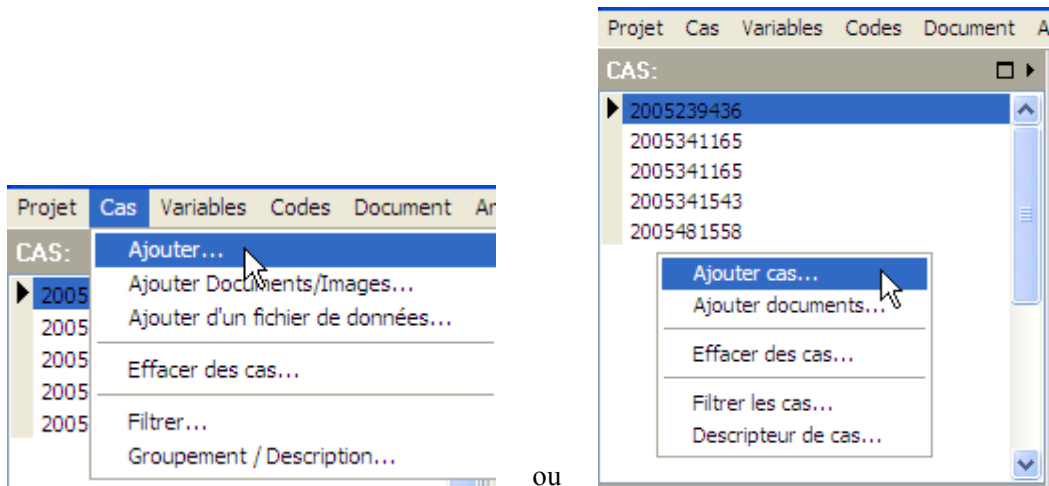


Figure 19 - Ajouter un cas par le menu Figure 20 - Ajouter un cas par le bd

1.1.1. Entrée du nom du cas

Dans la nouvelle fenêtre, pour entrer une nouvelle valeur, cliquez sur la cellule d'entrée de données située à la droite du nom FILE pour y entrer le nom du nouveau cas. Un menu déroulant vous permet de voir tous les cas et à la fin de cette liste, vous pouvez choisir «nouvelle valeur».

Cliquer ici.

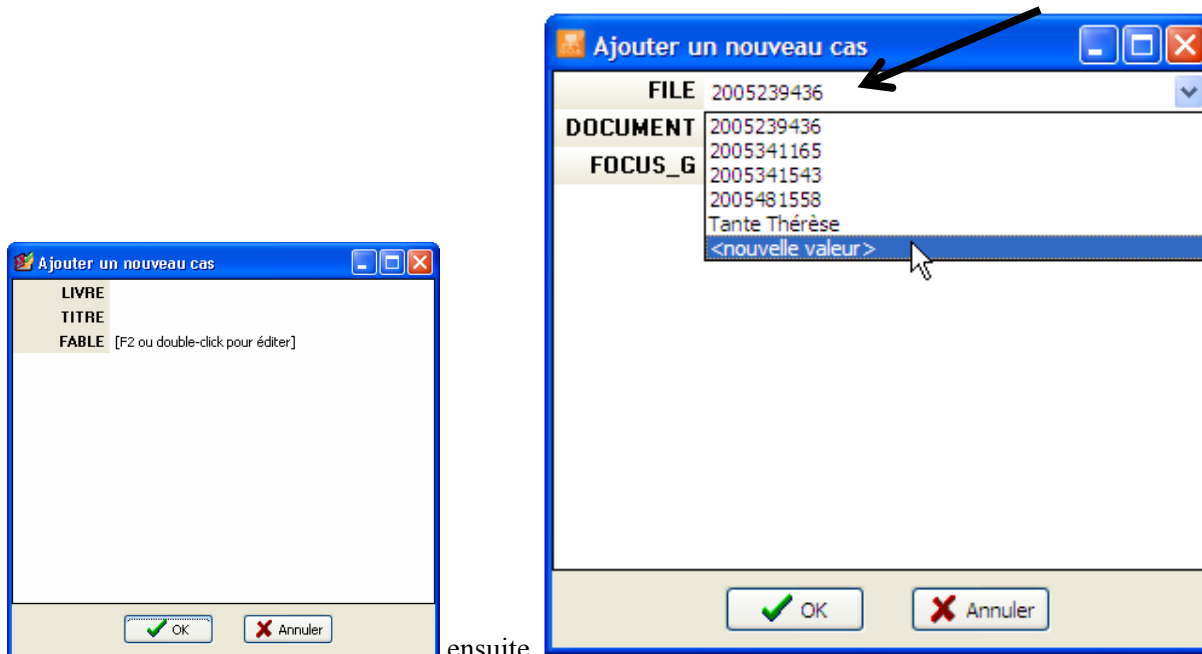


Figure 21 – Fenêtre d'ajout Figure 22 – Nouvelle valeur

1.1.2. Une nouvelle fenêtre de saisie vous permettra d'entrer le nom du nouveau cas.

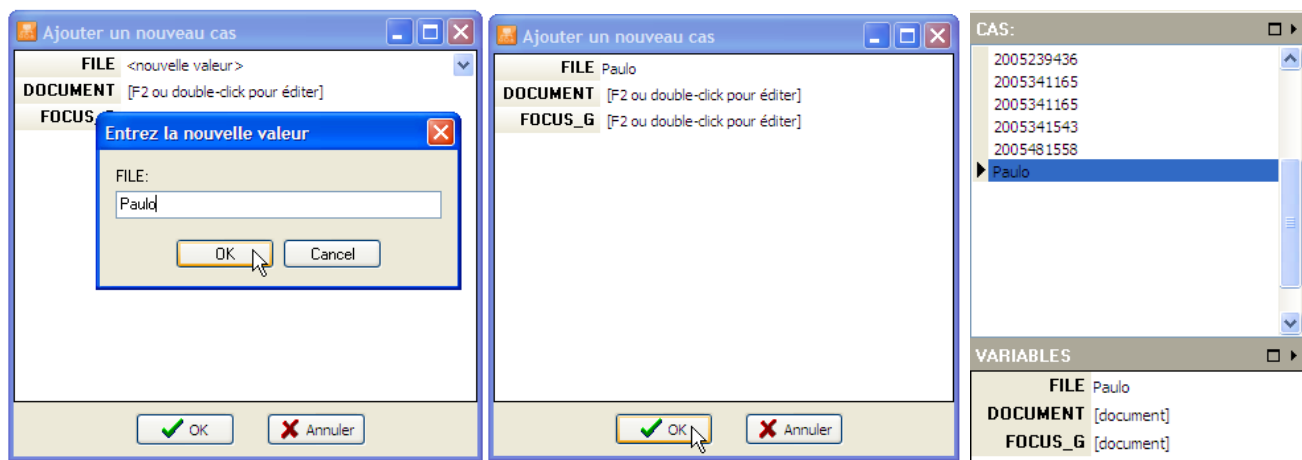


Figure 23 – Nom du nouveau cas Figure 24 – Approbation du nouveau cas Figure 25 – Cas ajouté

Utiliser cette procédure pour ajouter un cas permet de créer une liste de cas sans pour autant que ces cas soient reliés à un document ou des documents. Il faudra faire une autre opération pour lier un ou plusieurs documents à ce cas.

1.2. Ajouter un document texte à un cas

1.2.1. Pour entrer le texte ou importer un fichier existant dans une variable document, double-cliquez sur la cellule d'entrée de données. Une fenêtre d'éditeur de textes apparaît alors. Vous pouvez commencer à entrer le texte que vous voulez stocker dans cette variable document. CAS Menu-> Ajouter-> Panneau :

FILE : Nom du nouveau cas qu'on lui a donné. Double-clic, nouvelle valeur.

1.2.2. Vous pouvez également importer un document existant en sélectionnant la commande OUVRIR ou en cliquant sur le bouton . Lorsque vous sélectionnez cette commande, une boîte de dialogue OUVRIR apparaît alors et vous choisissez. Ou encore, double-clic sur Document ou F2 puis,

DOC : Écrire le texte ou Fichier-> Ouvrir-> Sélectionner le document voulu.

Fermer en cliquant le bouton OK.

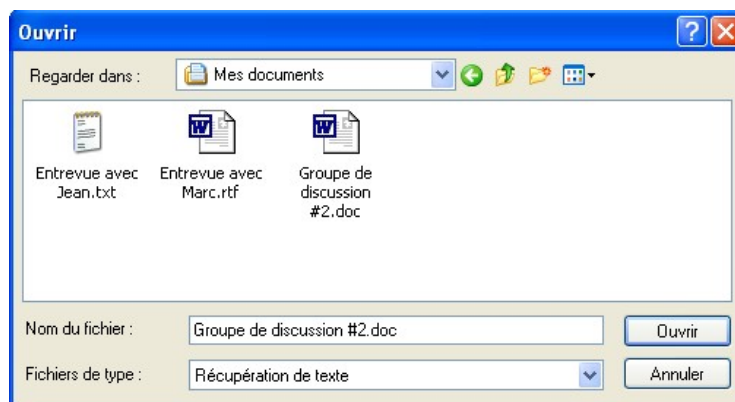




Figure 26 - Sélectionner un cas à ajouter

- 1.2.3. **Où encore, pour ajouter un texte : Clic sur le nom du CAS, Clic sur l'onglet document et Clic sur l'icône du dossier à ouvrir en cliquant sur le bouton . Ensuite, on choisit le document voulu.**
- 1.2.4. **On peut avoir plusieurs documents pour un cas. Pour cela on doit créer plusieurs variables de type DOCUMENT comme : Document 1, 2, 3, etc., Loi, Jugement, Entrevue, Article, Livre, etc.**
- 1.2.5. **Sélectionnez le type de fichiers que vous voulez importer. QDA Miner peut lire les types de documents suivants : fichiers RTF, documents HTML, fichiers ANSI (ou fichiers ASCII), documents MS Word, documents Windows Write, documents WordPerfect. D'autres formats de fichiers tels que InWriter/Notetaker, PocketWord et PDF peuvent également être supportés selon votre système.**
- 1.2.6. **Une fois que vous avez fini d'éditer le document, sélectionnez la commande FERMER à partir du menu PROJET ou cliquez sur le bouton  situé dans le coin supérieur droit de l'éditeur.**
- 1.2.7. **Cliquez sur le bouton OK pour confirmer la création de ce nouveau cas. Pour quitter cette boîte de dialogue sans créer ce nouveau cas, cliquez simplement sur le bouton Annuler.**

2. Supprimer un cas

Pour supprimer des cas, sélectionnez la commande EFFACER DES CAS à partir du menu CAS. Une boîte de dialogue apparaît alors, vous permettant de visualiser l'arborescence des cas. Vous n'avez qu'à cocher les cases correspondantes aux cas que vous désirez effacer. Par défaut, le cas courant est sélectionné automatiquement. Une fois que vous avez sélectionné les cas que vous souhaitez éliminer, cliquez sur le bouton OK.

Pour annuler la suppression des cas et fermer la boîte de dialogue, cliquez sur ANNULER.

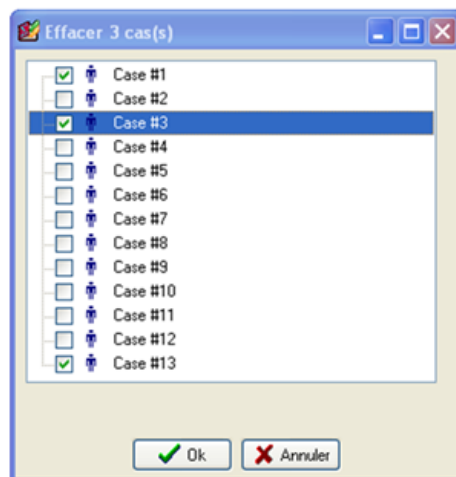


Figure 27 - Effacer des cas

3. Pour changer visuellement le nom d'un cas

3.1. Pour une autre variable

CAS» Groupement/Description

Principal = «aucun»,

Chaîne descriptive = vider,

Clic sur la variable = NOM ou une autre. Appliquer

Ceci permet d'afficher un autre type de variable au lieu du nom du cas. Ex. : Afficher les cas selon l'âge plutôt que selon le nom du cas.

3.2. Pour un autre nom de cas ou pour corriger le nom d'un cas

Dans la fenêtre variable FILE, changer ici le nom.
BD de la souris⇒ Éditer les propriétés
Onglet = Valeurs, Cliquer sur le CAS
Bouton Éditer, changer le nom et Fermer.


3.3. Pour un autre nom de variable

Dans la fenêtre variable FILE, changer ici le nom.
BD de la souris⇒ Éditer les propriétés
Bouton Renommer. Pour changer le nom de la variable comme FILE.

4. Ajouter un fichier de type document à un cas

4.1. Clic sur le nom du cas,
Clic sur l'onglet du document et
Clic sur l'icône du dossier à ouvrir en cliquant sur le bouton . Ensuite, on choisit la doc.

5. Ajouter un fichier de type image à un cas

5.1. Pour une photo :
Clic sur le nom du cas,
Clic sur l'onglet photo et
Clic sur l'icône du dossier à ouvrir en cliquant sur le bouton . Ensuite, on choisit la photo.

5.2. On peut avoir plusieurs documents pour un cas. Pour cela on doit créer plusieurs variables de type IMAGE comme : Photo 1, 2, 3 etc., Dessin, Graphe, poster, etc.

5.3. Pour importer un fichier graphique à l'intérieure d'une variable image, cliquez sur le CAS. Une boîte de dialogue apparaît alors, vous permettant de sélectionner le fichier graphique à importer.

Menu CAS ⇒ Ajouter Doc/Image.
Sélectionner le type de fichier .JPG et choisir l'image.

6. Pour voir différemment un cas

6.1. Menu du CAS, Groupement / Description.

6.2. Choisir : Arbre ou Liste. Choisir la variable de tri. Ex. : Sexe, âge, etc.

7. Pour filtrer un cas

7.1. Filtrer les cas : Variable à choisir.

7.2. Opérateur à choisir. Critère à choisir. Appliquer = fait le tri. Ignorer = annule le tri.

Ceci permet de ne faire apparaître que les CAS qu'on veut traiter maintenant. Ex. : Je veux travailler seulement sur les femmes de 10 à 15 ans. Lorsque des cas sont filtrés, la fenêtre a une teinte bleue.

Fenêtre bleue = CAS cachés

EXERCICE #1

Exercice A. Création d'un projet à partir d'une liste de documents

1. Avec les fichiers du répertoire **Gomery – docs**, créez un nouveau projet après avoir pris soin de créer un répertoire nommé **Gomery** pour les documents de travail de QDA Miner.
2. Une fois le projet créé, ajoutez la description «Commission d'enquête sur le programme des commandites et les activités publicitaires» et ajustez de telle sorte que cette description apparaisse à l'ouverture du projet.
3. Créez une note pour le projet et y ajouter votre nom, votre prénom et votre titre.
4. Ajoutez une variable numérique VOLUME de type entier (description : «numéro du volume») et une variable nominale VERSION (description : «version du document», valeurs : «originale, révisée, inconnue»).
5. Assignez la valeur VOLUME aux différents cas en vous basant sur le numéro de volume du document et la valeur VERSION (les documents des volumes 25, 88 et 124 ne sont pas révisés).
6. Ajoutez les documents du répertoire **Gomery – docs 2** au projet et assignez la valeur VOLUME aux différents cas en vous basant sur le numéro de volume du document et la valeur VERSION (ces deux nouveaux documents ne sont pas révisés).
7. Ajoutez un nouveau cas (nom du fichier : 2012341543, volume 25, version originale) que l'on retrouve dans le répertoire **Gomery – docs 3**.

Exercice B. Création d'un projet à partir de l'importation d'un fichier Excel

1. Créez un nouveau projet en important le fichier Excel **TelJeunes**.
2. Créez un nouveau projet en important le fichier Excel **TelJeunes2**.
3. À partir du projet **TelJeunes**, effacez la variable ANNÉE.
4. Créez une nouvelle variable nominale/ordinale GROUPEAGE avec les valeurs suivantes:
 - 12 ans et moins
 - 13 à 17 ans
 - 18 ans et plus
 - Inconnu
5. Assignez les valeurs de la variable GROUPEAGE aux cas #1 et #4 en repérant l'âge dans le texte.

Indices pour l'Exercice #1

Exercice A. Création d'un projet à partir d'une liste de documents

1. Utilisez la commande NOUVEAU dans le menu PROJET, puis cliquez sur CRÉER UN PROJET À PARTIR DE DOCUMENTS/IMAGES.
2. Utilisez la commande PROPRIÉTÉ dans le menu PROJET.
3. Utilisez la commande NOTES dans le menu PROJET.
4. Utilisez la commande AJOUTER dans le menu VARIABLES.

Exercice B. Création d'un projet à partir de l'importation d'un fichier Excel

1. Utilisez la commande NOUVEAU dans le menu PROJET, puis cliquez sur IMPORTER D'UN FICHIER EXISTANT (Étendue : Tout; Importer).
2. Utilisez la commande NOUVEAU dans le menu PROJET, puis cliquez sur IMPORTER D'UN FICHIER EXISTANT (Étendue : Tout; Importer).
3. Utilisez la commande EFFACER dans le menu VARIABLES.
4. Utilisez la commande AJOUTER dans le menu VARIABLES.

GESTION DU LIVRE DE CODES

La fonction principale de QDA Miner est d'assigner des codes à des segments de textes sélectionnés et d'analyser ces codes par la suite. Les codes disponibles associés à un projet sont situés dans la fenêtre CODES dans le coin inférieur gauche de l'espace de travail de l'application. Les codes sont regroupés en catégories. La liste des codes disponibles, connue sous le nom de livre de codes, est affichée comme une structure arborescente, dans laquelle les catégories sont les nœuds où l'on retrouve les codes y étant associés.

Vous pouvez déployer une catégorie pour voir tous les codes ou la fermer en cliquant sur le signe + ou le signe - situés à la gauche du nom de la catégorie. Lorsqu'un nouveau projet est créé, cette fenêtre est vide. Cette section vous fournit les instructions de base sur la façon d'ajouter de nouveaux codes, de les organiser en catégories, et de modifier et de supprimer les codes existants. Elle vous fournit également les instructions sur la façon de modifier l'emplacement d'un code dans le livre de codes, de fusionner un code avec un autre et d'importer un livre de codes au complet à partir d'un autre projet.

1. Ajout d'un code

1.1 Pour ajouter un nouveau code au livre de codes existant, sélectionnez la commande AJOUTER à partir du menu CODES ou alors Clic dans la zone blanche des codes puis, BD de la souris et Ajouter un code. . La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

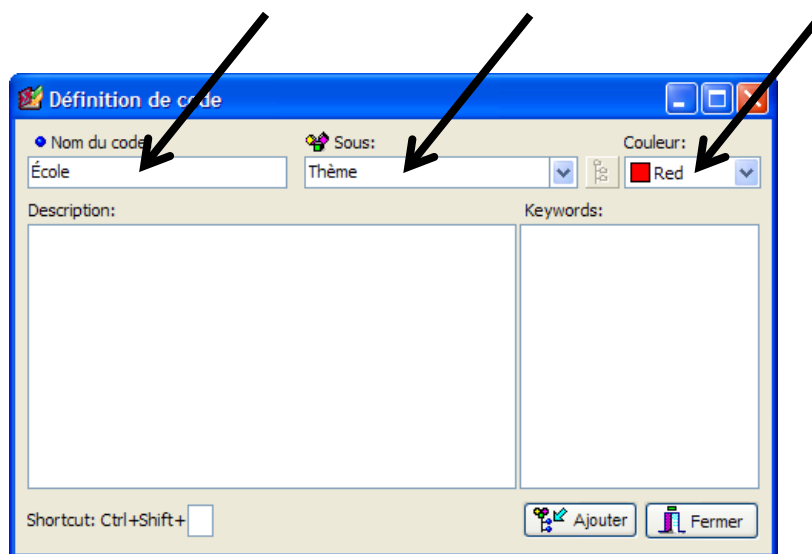



Figure 28 - Définition de code

1.2 Lorsque vous créez un nouveau code, vous devez lui donner un nom et sélectionner une catégorie.

1.3 La liste déroulante **SOUS** vous permet de sélectionner la catégorie sous laquelle ce code sera stocké. Cette commande peut être utilisée comme boîte d'édition pour créer une nouvelle catégorie et comme liste déroulante à partir de laquelle vous pouvez sélectionner une catégorie existante.

1.4 Si vous voulez ajouter le nouveau code à une catégorie existante, sélectionnez le nom de la catégorie à partir de la liste des catégories disponibles en cliquant sur la flèche vers le bas à droite de la boîte à liste et en sélectionnant le nom de la catégorie.

1.5 Pour ajouter le nouveau code sous une nouvelle catégorie, vous n'avez qu'à entrer le nom de la nouvelle catégorie. Par défaut, la nouvelle catégorie apparaît au niveau supérieur du livre de codes. Pour créer une sous-catégorie sous une autre, entrez son chemin d'accès au complet en séparant chaque niveau par une barre oblique inversée.

1.6 Pour stocker une nouvelle sous-catégorie dans un chemin d'accès existant, on peut également entrer ce nouveau nom de catégorie et ensuite cliquer sur le bouton , ce qui affichera une arborescence des catégories du livre de codes. À partir d'ici, sélectionnez la catégorie parent sous laquelle cette nouvelle catégorie sera stockée. En sélectionnant n'importe laquelle des catégories existantes à partir de cette arborescence, le chemin d'accès complet s'insère automatiquement avant le nouveau nom de catégorie dans la boîte d'édition.

1.7 Le nombre maximum de niveaux qu'un livre de codes peut contenir est réglé à 4 par défaut pour chaque nouveau projet. Puisque le dernier niveau ne peut contenir que des codes, le niveau maximum réel d'une sous-catégorie est égal à ce maximum moins 1. Pour augmenter ou diminuer le nombre maximum de niveaux permis dans le livre de codes d'un projet, utilisez la commande PROPRIÉTÉS à parti du menu PROJET, et réglez l'option **Maximum de niveaux dans le livre de codes** à un nombre entre 2 et 9.

1.8 Lorsqu'un code est assigné à un segment de texte, une parenthèse apparaît dans la marge du document pour indiquer le début et la fin du code accompagnée du nom du code. L'option **Couleur** peut être utilisée pour sélectionner la couleur de cette parenthèse et de l'étiquette y étant associée.

1.9 L'option **Description** vous permet d'entrer une définition ou une description détaillée du code. Vous pouvez utiliser cette section pour consigner des instructions de codage pour les codeurs, avec des exemples ou des contre-exemples, et les codes apparentés pouvant être utilisés en même temps que ce code.

2. Modifier un code

2.1 Pour modifier un code existant ou une catégorie existante, vous n'avez qu'à sélectionner le code ou la catégorie que vous voulez éditer et sélectionner ensuite la commande ÉDITER à partir du menu CODES. Si l'item sélectionné est une catégorie, le programme vous demandera de donner un nouveau nom à cette catégorie. Si un code est sélectionné, la fenêtre DÉFINITION DE CODE apparaît alors, vous permettant de modifier le nom du code, sa catégorie, sa description ou la couleur utilisée pour identifier les segments assignés à ce code.

2.2 Une fois que vous avez terminé, vous pouvez cliquer sur **OK** pour appliquer les changements, ou sur **Annuler** si vous ne voulez pas sauvegarder ces changements.

2.3 Après la modification du nom d'un code, QDA Miner commencera à parcourir tous les documents dans le projet en cours afin d'appliquer ce changement.

3. Supprimer des codes existants

3.1 Pour supprimer un code existant, vous n'avez qu'à sélectionner les codes que vous voulez supprimer et sélectionner par la suite la commande EFFACER à partir du menu CODES. Vous pouvez également supprimer tous les codes associés à une catégorie en sélectionnant cette catégorie plutôt qu'un code. Si vous tentez de supprimer une catégorie, le programme vous demandera de confirmer la suppression de tous les codes de cette catégorie.

3.2 Le fait de supprimer un ou plusieurs codes du livre de codes aura pour effet d'enlever les codes correspondants de tous les documents associés au projet en cours.

4. Déplacer des codes

Les codes et les catégories du livre de codes peuvent être librement déplacés à l'intérieur du livre de codes en utilisant une des méthodes suivantes :

4.1. Pour déplacer un code en utilisant le déplacer-glisser :

4.1.1. Cliquez sur le code que vous voulez déplacer, en maintenant le bouton de votre souris.

4.1.2. Déplacez le code à son nouvel emplacement et relâchez le bouton de la souris. La façon selon laquelle l'item déplacé est inséré dans la position d'arrivée dépend de la position exacte où vous le relâchez.

4.1.3. Si le code est relâché sur un nom de catégorie, il sera stocké comme le dernier item de cette catégorie. Le relâchement du code sur un autre nom de code insère l'item relâché avant le code d'arrivée.

4.2. Pour déplacer un code vers une autre catégorie :

4.2.1. **Sélectionnez le code que vous voulez déplacer et sélectionnez ensuite la commande ÉDITER à partir du menu CODES.**

4.2.2. **Dans la liste déroulante Sous, sélectionnez le nom de la catégorie vers laquelle vous**

voulez déplacer ce code en cliquant sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante et en sélectionnant le nom de la catégorie.

4.2.3. Cliquez sur le bouton OK pour confirmer ce déplacement.

4.3. Pour déplacer une catégorie et ses items en utilisant la méthode déplacer-glisser :

4.3.1. Cliquez sur la catégorie que vous voulez déplacer, en maintenant votre bouton de souris enfoncé.

4.3.2. Déplacez la catégorie à son nouvel emplacement et relâchez le bouton de souris. Si l'item est relâché sur un autre nom de catégorie, il sera inséré avant la catégorie cible. S'il est relâché sur un code, l'item deviendra une sous-catégorie de cette catégorie de codes.

4.3.3. QDA Miner ne permettra pas qu'une catégorie soit relâchée à un emplacement sous celui-ci. Il interdira également le relâchement d'une catégorie à un endroit si le nombre de niveaux résultant d'un tel mouvement excède le niveau le plus élevé permis pour le livre de codes de ce projet.

4.3.4. Pour augmenter ou diminuer le nombre maximum de niveaux permis dans le livre de codes d'un projet, utilisez la commande PROPRIÉTÉS à parti du menu PROJET, et réglez l'option Maximum de niveaux dans le livre de codes à un nombre entre 2 et 8.

5. Fusionner des codes

Pendant le processus d'analyse, vous pouvez choisir de fusionner plusieurs codes ensemble. QDA Miner vous offre la possibilité de fusionner un code avec un autre ou de fusionner tous les codes d'une catégorie dans un code.

5.1. Processus

5.1.1. En fusionnant un code avec un autre code, QDA Miner supprime le premier code du livre de codes et recode automatiquement tous les segments de texte étiquetés avec le premier code en leur assignant un nouveau code. Par exemple, si vous décidez de fusionner le code FAMILLE dans TRADITION, QDA Miner supprimera FAMILLE du livre de codes. Il cherchera alors dans tous les documents du projet pour les segments de texte ayant déjà été étiquetés avec le code FAMILLE et changera le code assigné par TRADITION.

5.1.2. En fusionnant tous les codes d'une catégorie, le programme enlève tous ces codes, transforme la catégorie en un nouveau code, et recode alors automatiquement tous les segments de texte étiquetés avec n'importe lequel des codes supprimés avec ce nouveau code. Si un segment a été étiqueté en utilisant deux ou plus des codes fusionnés ou si deux de ces segments se chevauchent, les segments codés sont automatiquement consolidés de sorte que seulement une étiquette soit attachée aux segments de texte.

5.2. Pour fusionner un code avec un autre :

Dans la fenêtre CODES, sélectionnez le code que vous voulez supprimer.

5.2.1. Sélectionnez la commande FUSIONNER DANS. À partir du menu CODES. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

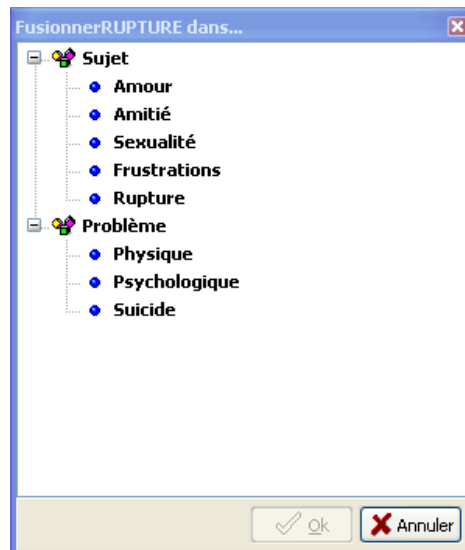


Figure 29 - Fusionner dans

5.2.2. Sélectionnez le code que vous voulez joindre aux segments de textes déjà assignés au code que vous avez décidé de supprimer.

5.2.3. Cliquez sur le bouton **OK** pour procéder.

5.3. Pour fusionner ensemble tous les codes dans une catégorie :

Dans la fenêtre CODES, sélectionnez la catégorie que vous voulez fusionner ensemble.

5.3.1. Sélectionnez la commande FUSIONNER DANS à partir du menu CODES.

5.3.2. Le programme vous demandera de confirmer la fusion de tous les codes dans cette catégorie. Cliquez sur **Oui** pour confirmer la fusion.

6. Division d'un code ou comment créer une catégorie

Parfois, il peut s'avérer nécessaire de raffiner un code ayant été créé lors d'une première étape d'analyse afin de faire une distinction importante que l'utilisateur n'avait pas considéré au début ou d'introduire certaines nuances permettant une analyse plus fine.

L'analyse de la fréquence des codages peut également indiquer qu'une définition de code est trop large et apparaît trop souvent pour être de quelque valeur que ce soit pour l'interprétation des données. La fonction de division des codes de QDA Miner peut être utilisée pour résoudre ce problème. Cette procédure vous permet de sous-catégoriser un code en plusieurs autres codes en une seule étape comprenant :

- La transformation du code initial en catégorie.
- La création des codes sous cette catégorie.
- L'assignation de tous les segments de texte existants associés au code initial à l'un ou l'autre de ces nouveaux codes.

6.1. Pour diviser un code en plusieurs codes :

6.1.1. **Dans la fenêtre CODES, sélectionnez le code que vous voulez diviser.**

6.1.2. **Sélectionnez la commande DIVISER LE CODE à partir du menu CODES. Une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît alors :**

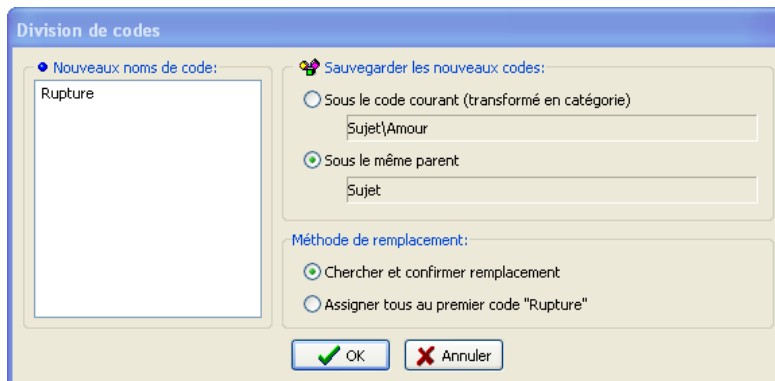


Figure 30 - Diviser le code

- 6.1.3. Dans la boîte d'édition Nouveaux noms de code, entrez le nom de tous les nouveaux codes avec lesquels le code initial pourra être recodé, un nom de code par ligne.
- 6.1.4. Dans la section Sauvegarder les nouveaux codes de la boîte d'édition, indiquez l'endroit où ces nouveaux codes seront stockés. Par défaut, le code initial est transformé en catégorie et les nouveaux codes sont stockés sous cette catégorie nouvellement créée. Ceci peut être réalisé en choisissant le bouton radio Sous le code courant.
- 6.1.5. Il est également possible de stocker tous les nouveaux codes au même endroit que le code initial en choisissant le bouton radio Sous le même parent. Veuillez noter que si le code à diviser est au dernier niveau permis par les réglages du projet, seulement la deuxième option sera disponible. Dans ce cas, pour s'assurer que tous les nouveaux items seront regroupés sous une nouvelle catégorie, on peut déplacer le code à un niveau supérieur la hiérarchie avant l'exécution de cette commande de division
- 6.1.6. Par la suite, sélectionnez la méthode de remplacement qui sera utilisée pour remplacer tous les segments codés actuellement étiquetés avec le code initial. Deux options sont disponibles : (1) le programme peut chercher parmi tous les documents n'importe quel segment codé avec le code divisé, l'afficher, et pour chaque segment codé trouvé, demander à l'utilisateur de sélectionner parmi tous les nouveaux codes celui qui devrait être associé à ce segment; ou (2) la possibilité de remplacer immédiatement tous les segments codés avec le premier code spécifié dans la liste des nouveaux codes. L'utilisateur peut revenir plus tard aux segments codés associés à ce premier code afin de passer ceux-ci en revue et, si nécessaire, modifier le code associé à ces segments.
- 6.1.7. Cliquez sur le bouton OK pour procéder à la division du code.

6.2. Autre point

- 6.2.1. Si l'option Chercher et confirmer remplacement est sélectionnée, le programme cherchera parmi tous les documents et tous les cas les segments de texte ayant été étiquetés avec le code initial qui vient d'être divisé. Il s'arrêtera à la première occurrence, sélectionnera le segment de texte, et affichera une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous.
- 6.2.2. Manque une boîte de dialogue

6.2.3. Dans la boîte à liste Remplace par, sélectionnez le code approprié pour ce segment de texte et cliquez sur le bouton Remplacer. Le programme cherchera alors la prochaine occurrence et s'arrêtera encore, vous permettant de sélectionner un autre code et de l'assigner à cet autre segment de texte. Le programme procède de cette façon jusqu'à ce que tous les segments de texte associés au code initial aient été assignés à un nouveau code. Cependant, on peut choisir d'arrêter cette procédure interactive de recherche et de remplacement en choisissant un code et en cliquant sur le bouton Tout remplacer, ce qui a pour effet de demander au programme de remplacer le code initial par un nouveau code pour tous les segments de texte restants. L'utilisateur peut revenir plus tard aux segments codés associés à ce code afin de passer ceux-ci en revue et, si nécessaire, modifier le code associé à ces segments, soit un par un en sélectionnant les marques de code et en utilisant la commande RECODER EN, ou globalement en utilisant la commande RECHERCHER ET REMPLACER à partir du menu CODE.

7. Importer un livre de codes

Il arrive que les livres de codes développés pour un projet spécifique puissent être réutilisés pour d'autres fins de codage. QDA Miner peut importer un livre de codes et fusionner ses codes et ses catégories dans le livre de codes existant. Lorsque vous fusionnez les livres de codes, les codes ou les catégories dont les noms existent déjà dans le livre de codes courant sont tout simplement ignorés.

7.1. Pour importer un livre de codes existant d'un autre projet :

7.1.1 Sélectionnez la commande IMPORTER à partir du menu CODES. Une boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît alors.

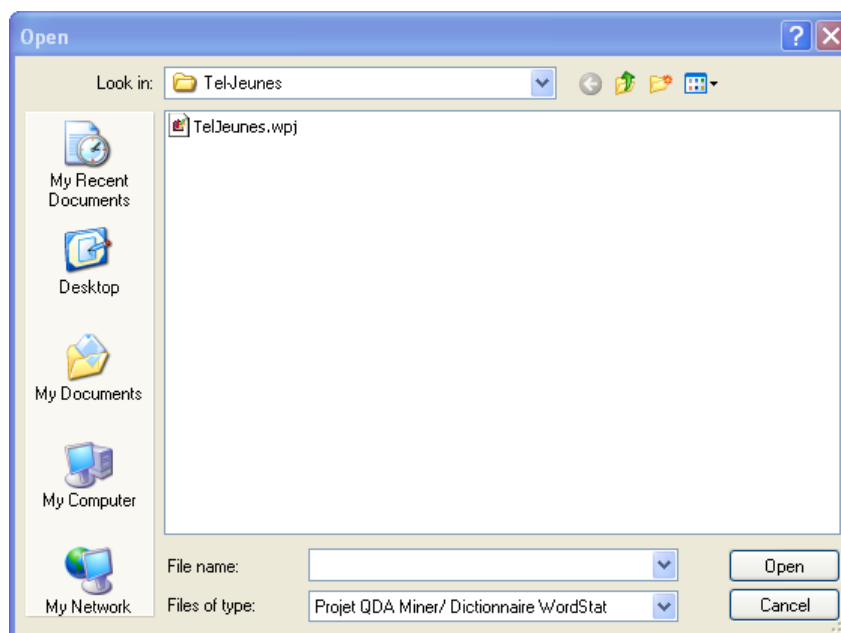


Figure 31 - Importer livre de code

7.1.2 Sélectionnez le projet contenant le livre de codes que vous voulez importer et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.

7.1.3 Le programme vous demandera de confirmer la fusion des codes importés dans le livre de codes courant. Cliquez sur **Oui** pour confirmer la fusion des codes.

8. Codage de documents

La méthode la plus simple et la plus évidente pour coder qualitativement l'information textuelle est de lire chaque document dans un projet et assigner manuellement les codes existants dans un livre de codes à un segment de texte sélectionné. QDA Miner vous permet de joindre facilement un code à un bloc de texte qui peut être aussi petit qu'un seul caractère mais qui sera plus souvent composé de quelques ou plusieurs mots, phrases ou paragraphes. Un code peut même être assigné à un document en entier.

La section suivante vous donne des instructions sur la façon d'assigner des codes aux segments de textes, de redimensionner le segment sélectionné, de changer le code associé, de joindre un commentaire aux segments codés, ainsi que sur la façon de supprimer un ou plusieurs codages.

8.1. Assigner des codes à des segments de textes

Pour assigner un seul code à un segment de texte, vous pouvez utiliser plusieurs méthodes pour assigner des codes à des segments de textes.

8.1.1. Méthode 1 - Attributions rapides des codes aux paragraphes en entier

Sélectionnez le code à partir de la liste des codes (en bas à gauche de l'écran) en cliquant dessus et en maintenant le bouton de souris enfoncé.

Tout en maintenant le bouton de souris enfoncé, glissez le curseur de la souris sur le paragraphe que vous voulez coder.

Relâchez le bouton de la souris pour assigner le code au paragraphe sous le curseur de la souris.

8.1.2. Méthode 2 – Sélection du texte et double-clic sur le code

Sélectionnez le segment de texte que vous voulez coder.

Double-cliquez sur le code dans la liste de codes.

8.1.3. Méthode 3 – Sélection du texte et glissement du code


Sélectionnez le segment de texte que vous voulez coder.

Déplacez un item de la liste des codes vers le segment sélectionné.

8.1.4. Méthode 4 - Utilisation du bouton outil de la liste des codes

Sélectionnez le code approprié à partir de la liste déroulante située dans la barre d'outils au-dessus du document.

Sélectionnez le texte que vous voulez coder.

Cliquez sur le bouton .

8.1.5. Méthode 5 - Utilisation du dernier code créé

Le dernier code utilisé peut être rapidement assigné à un segment de texte nouvellement sélectionné en cliquant sur le bouton de droite dans le document et en sélectionnant la commande CODER COMME à partir du menu contextuel.

8.1.6. Méthode 6 - Pour assigner plusieurs codes au même segment :

Si vous maintenez la touche **CTRL** enfoncée tout en assignant un code à un segment de texte, le segment de texte restera sélectionné. Vous pouvez alors assigner d'autres codes au même segment en les double-cliquant dans la liste des codes ou en les glissant à partir de la liste des codes vers le segment sélectionné.

8.2. Travailler avec les marques de codes

Lorsqu'un segment de texte a été codé avec succès, une marque de code apparaît alors vis-à-vis dans la marge du côté droit du document. Les marques de codes ressemblent à ce qui suit :

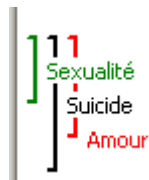


Figure 32 - Marques de codes



Figure 33 - Informations sur le code

- 8.2.1. Des crochets de couleur sont utilisés pour indiquer les limites physiques des segments codés.
- 8.2.2. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris au-dessus d'une marque de code (soit le crochet ou l'étiquette du code), le programme affichera des informations plus détaillées au sujet de ce segment codé, telles que la catégorie auquel il appartient, sa date de création, le nom du codeur l'ayant créé, et tout commentaire assigné à ce segment codé.
- 8.2.3. Lorsque vous cliquez sur une marque de code, le programme sélectionne le segment de texte auquel ce code a été assigné. En re cliquant sur la même marque de code, le programme affiche un menu contextuel. Ce menu peut également être consulté en se déplaçant au-dessus d'une marque de code et en cliquant dessus avec le bouton de droite.

8.3. Joindre un commentaire à un segment codé

Pour joindre un commentaire à un segment codé :

- 8.3.1. Sélectionnez le segment codé auquel vous voulez attacher un commentaire en cliquant sur sa marque de code.
- 8.3.2. Cliquez une deuxième fois afin d'afficher le menu contextuel.
- 8.3.3. Sélectionnez la commande COMMENTAIRE. Une petite fenêtre comme celle ci-dessous apparaît alors.



Figure 34 – Commentaires

- 8.3.4. Entrez le texte que vous voulez associer au segment codé sélectionné.
- 8.3.5. Cliquez sur le bouton X dans le coin supérieur droit pour sauvegarder le commentaire et fermer la fenêtre.
- 8.3.6. Lorsqu'une note a été assignée à un segment codé, un petit carré jaune est affiché au milieu du crochet du code. Pour éditer un code existant, suivez les mêmes étapes. Pour enlever un commentaire, vous n'avez qu'à ouvrir l'éditeur de notes et supprimer tout le texte dans la fenêtre d'édition de notes.


8.4. Enlever des segments codés

Pour enlever des segments codés, deux méthodes peuvent être utilisées pour enlever les codes assignés aux segments de textes.

8.4.1. Méthode 1 - Utiliser le panneau de segments codés

- Sélectionnez le segment codé que vous voulez enlever en cliquant sur sa marque de code.
- Cliquez sur cette marque une deuxième fois ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour afficher un menu contextuel.
- Sélectionnez la commande ENLEVER LE CODAGE.

8.4.2. Méthode 2 - Utiliser la boîte de dialogue de suppression de codes

- Sélectionner le segment codé puis, La boîte de dialogue Effacer le segment codé vous permet de supprimer un ou plusieurs codes dans le document actuellement sélectionné.
- Cliquez sur le bouton  situé dans la barre d'outils de la fenêtre document. Une liste de tous les codes assignés au document courant apparaît alors.
- Sélectionnez les noms de tous les codes que vous voulez enlever.
- ***Attention, ils seront enlevés ou effacés partout***
- Cliquez sur le bouton OK.

8.5. Changer le code associé à un segment

Pour changer le code associé à un segment de texte :

8.5.1. Sélectionnez le segment codé que vous voulez enlever en cliquant sur sa marque de code.

8.5.2. Cliquez une deuxième fois pour afficher le menu contextuel.

8.5.3. Sélectionnez la commande RECODER EN. Une fenêtre contenant tous les codes disponibles sera alors affichée.

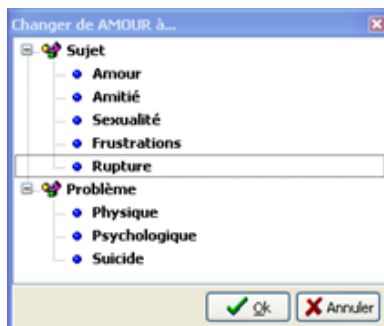


Figure 35 – Recoder

8.5.4. Pour changer le code par un autre, sélectionnez le nouveau code en cliquant dessus, cliquez ensuite sur le bouton **OK**. Vous pouvez également double-cliquer sur le code désiré.

8.6. Redimensionner les segments codés

Pour redimensionner les segments codés :

8.6.1. Sélectionnez le segment codé que vous voulez redimensionner en cliquant sur sa marque de code.

8.6.2. Cliquez une deuxième fois pour afficher le menu contextuel.

8.6.3. Sélectionnez la commande REDIMENSIONNER. Une petite fenêtre comme celle ci-dessous apparaît alors.

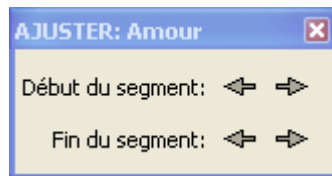


Figure 36 - Redimensionner

- 8.6.4. Vous pouvez répéter le même mouvement plusieurs fois en cliquant et en maintenant le bouton de souris. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé.
- 8.6.5. À partir de cette boîte de dialogue, vous pouvez déplacer le début ou la fin du segment sélectionné en cliquant sur la flèche correspondante. La limite actuelle du segment se déplace vers la gauche et vers le haut si vous cliquez sur le bouton < et vers la droite et vers le bas si vous cliquez sur le bouton >.

8.7. Consolidation des codes

- 8.7.1. Lorsque vous effectuez un grand nombre de codage manuel, d'autocodage et de fusion de codes, vous pouvez vous retrouver avec certains codes identiques assignés plus d'une fois au même segment de texte ou à des segments de textes se chevauchant partiellement. La commande CONSOLIDER vous permet de remplacer les codes assignés par le même codeur à des segments de textes se chevauchant par un seul segment codé (voir ci-dessous).



Figure 37 - Consolidation de codes (chevauchement)



Figure 38 - Consolidation de codes (consécutifs)

- 8.7.2. Cette fonction peut également être utilisée pour joindre des segments de textes successifs partageant le même code et séparés par moins d'une distance spécifique en un seul segment codé plus étendu, comme dans l'exemple ci-dessous.
- 8.7.3. Pour consolider des codes adjacents se chevauchant, lancez la commande CONSOLIDER à partir du menu CODES. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

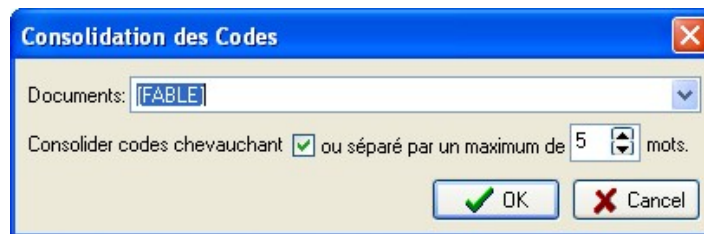


Figure 39 - Consolidation de codes (réglages)

- 8.7.4. L'option **DOCUMENTS** vous permet d'indiquer sur quels documents la consolidation sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'un document, vous pourrez choisir un seul document ou une combinaison de documents. Par défaut, le document actuellement affiché est sélectionné. Pour ajouter d'autres documents, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la boîte à liste. Le programme vous présentera une liste de toutes les documents disponibles. Sélectionnez ceux sur lesquels vous voulez que la consolidation soit effectuée.

- 8.7.5. Vous pouvez choisir de ne consolider que les segments codés se chevauchant ou de fusionner également les segments codés qui sont près les uns des autres sans se chevaucher. Pour consolider de tels segments codés adjacents, sélectionnez cette option en cochant la boîte de contrôle et spécifiez le nombre maximum de mots pouvant apparaître entre les deux segments. Si vous réglez cette valeur à zéro, le programme ne fusionnera que les codes se suivant les uns les autres, sans qu'aucun mot ne les sépare. Le réglage de cette option à 5 fusionnera les codes se suivant immédiatement ou ceux qui sont séparés par au plus cinq mots.
- 8.7.6. Pour procéder à la consolidation des codes, cliquez sur le bouton **OK**. Pour quitter la boîte de dialogue sans modifier les segments codés existants, cliquez sur le bouton **Annuler**.
- 8.7.7. Veuillez noter que la consolidation de codes est irréversible. Si vous avez un doute sur l'effet d'ensemble de la consolidation des codes, vous devriez faire une copie de sauvegarde de votre projet avant d'effectuer cette opération.

8.8. Recherche et remplacement des codes

- 8.8.1. La commande RECHERCHER & REMPLACER du menu CODES peut être utilisée pour passer en revue de façon interactive les codes assignés aux segments de texte et, si nécessaire, les remplacer par un autre code. Lorsque cette commande est exécutée, une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît :

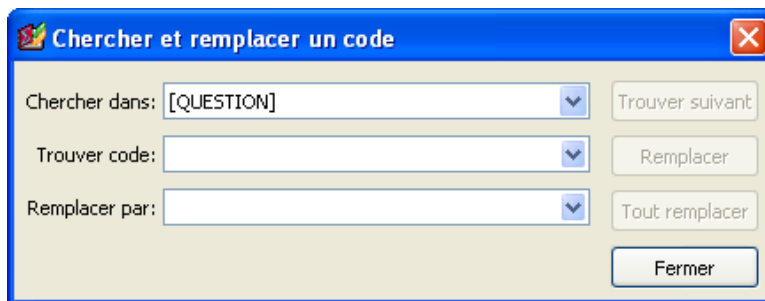


Figure 40 - Chercher et remplacer un code

- 8.8.2. L'option **Chercher dans** vous permet de spécifier les documents sur lesquels effectuer la recherche. Si le projet en cours comprend plus d'un document, vous aurez le choix de sélectionner un document ou une combinaison de ceux-ci. Par défaut, tous les documents sont sélectionnés. Pour limiter l'analyse à quelques-uns d'entre eux, cliquez sur la flèche vers le bas à droite de la boîte à liste. Le programme vous présentera une liste de tous les documents disponibles. Sélectionnez les documents sur lesquels vous voulez que la recherche soit effectuée.
- 8.8.3. L'option **Trouver code** vous permet de choisir le code que vous voulez trouver. Dans la boîte à liste **Remplacer par**, sélectionnez le code de remplacement.
- 8.8.4. Pour remplacer toutes les instances du code d'un seul coup, cliquez sur **Tout remplacer**. Pour remplacer une instance à la fois, cliquez sur **Trouver suivant**, et cliquez ensuite sur **Remplacer**.

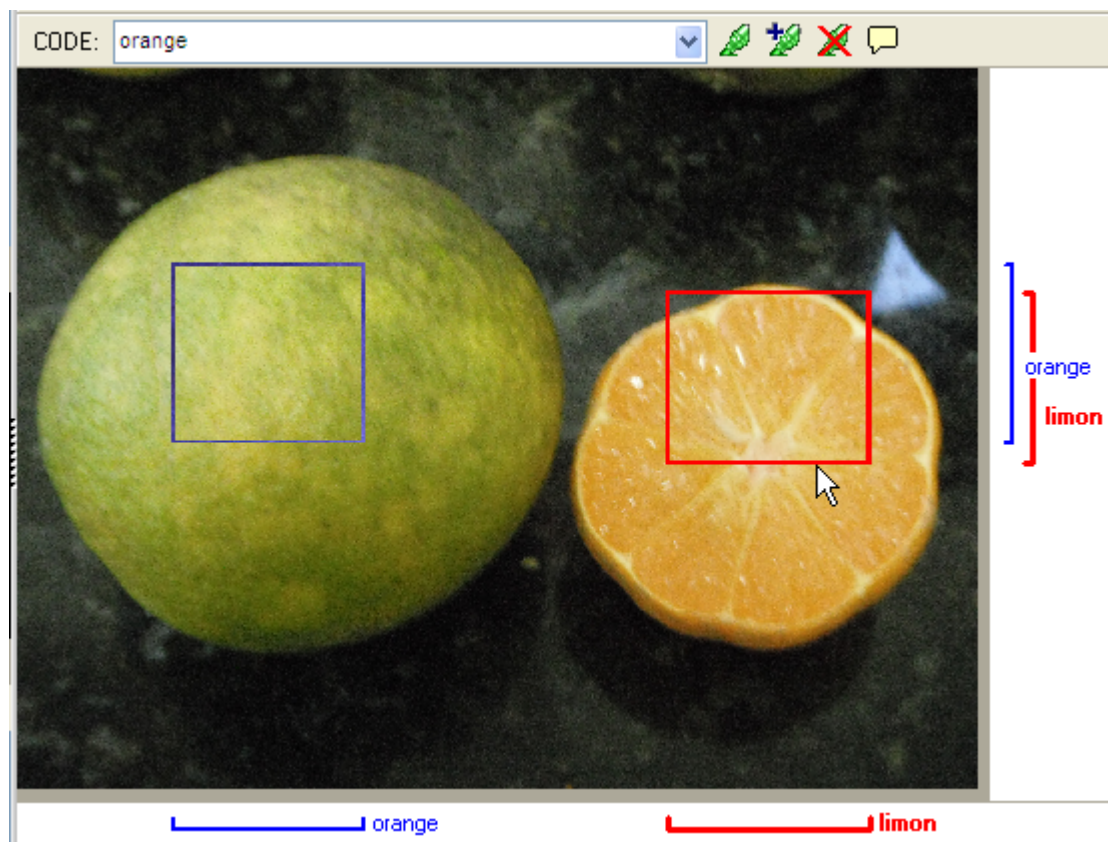
8.9. Dissimuler les marques de codes

- 8.9.1. Parfois, un usager veut examiner un codage ou des codes assignés ou y porter attention de façon plus particulière. Dans une telle situation, il est préférable de dissimuler les marques de codes non pertinentes dans la marge du document.
- 8.9.2. Pour dissimuler les marques de codes associées à un code spécifique :
- 8.9.3. Dans la liste du livre de codes, sélectionnez le code pour lequel les marques de codes associées seront dissimulées.
- 8.9.4. Sélectionnez la commande DISSIMULER LES MARQUES DE CODE à partir du menu CODES.

- 8.9.5. Les codes pour lesquels les marques de codes associées ont été dissimulées sont affichés dans le livre de codes en utilisant une police plus pâle et une puce grise.
- 8.9.6. Pour dissimuler les marques de codes associées à une catégorie de codes :
- 8.9.7. Dans la liste du livre de codes, sélectionnez la catégorie contenant tous les codes pour lesquels les marques de codes associées seront dissimulées.
- 8.9.8. Sélectionnez la commande DISSIMULER LES MARQUES DE CODE à partir du menu CODES.
- 8.9.9. Pour réafficher les marques de codes dissimulées :
- 8.9.10. Dans la liste du livre de codes, sélectionnez le code ou la catégorie dont les marques de codes ont été précédemment dissimulées et que vous voulez réafficher.
- 8.9.11. Sélectionnez la commande DISSIMULER LES MARQUES DE CODE à partir du menu CODES; le crochet sera retiré et toutes les marques de codes associées seront réaffichées.
- 8.9.12. Veuillez noter que le fait de dissimuler les marques de codes n'affecte que l'affichage des marques dans la marge du document. Il n'y a aucun effet sur l'analyse ou l'extraction des segments codés.

8.10. Codage des images

- 8.10.1. Sélectionnez une portion de l'image
- 8.10.2. Choisissez un code, glissez-déposez sur la portion sélectionnée de l'image
- 8.10.3. Mettre un commentaire



EXERCICE #2

Exercice C. Opérations sur les codes

1. Ouvrir le projet Candidates – uncoded
2. Ajoutez le code **War** sous la catégorie **Other**.
3. Ajoutez les codes **Authority** et **Manipulation** sous le code **Power** pour convertir le code **Power** en catégorie.
4. Effacez les codes **Novelty** et **Protectionism**.
5. Renommez le code **Race/Ethnic relations** avec le nom de code **Ethnies**.
6. À l'aide des opérations de glisser-déplacer, déplacez le code **Representativeness** dans la catégorie **Conservative**.
7. Assignez trois codes à des segments de texte à l'aide des méthodes suivantes :
 - Sélection du texte et clic sur le code;
 - Glisser-déplacer le code sur un segment surligné;
 - Glisser-déplacer le code sur un paragraphe.
8. Utilisez la touche ALT pour coder une seule phrase d'un paragraphe comportant plusieurs phrases.
9. Utilisez la touche CTRL pour assigner deux ou trois codes à un même segment.
10. Effectuez les opérations suivantes sur les marques de codes dans la marge droite :
 - Ajouter un commentaire à un segment codé;
 - Redimensionner un codage;
 - Effacer un codage;
 - Recoder un segment en changeant un code par un autre code.
11. Fusionnez le code Authority avec le code Manipulation pour ne se retrouver qu'avec le code Authority sous **Power**.

Indices pour l'Exercice #2

Exercice C. Opérations sur les codes

1. Utilisez la commande OUVRIER dans le menu PROJET.
2. Utilisez la commande AJOUTER dans le menu CODES.
3. Utilisez la commande DIVISER LE CODE dans le menu CODES pour convertir le code Power en catégorie.
4. Utilisez la commande EFFACER dans le menu CODES.
5. Utilisez la commande ÉDITER dans le menu CODES.
10. Après avoir sélectionné le code, cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu contextuel, puis sélectionnez l'une ou l'autre des commandes suivantes : COMMENTAIRE, REDIMENSIONNER, ELEVER LE CODAGE ou RECODER EN...
11. UTILISER la commande FUSIONNER dans le menu CODES.

OPÉRATIONS DE SAUVEGARDE

1. Pour créer une copie archivée du fichier de données en cours :

- 1.1. Sélectionnez la séquence de commandes MAINTENANCE | SAUVEGARDE | CRÉER à partir du menu PROJET. Une boîte de dialogue EXPORTER DONNÉES apparaît alors.
- 1.2. Choisissez le disque et le répertoire sur lesquels vous voulez stocker le fichier compressé.
- 1.3. Entrez un nom de fichier valide et cliquez sur **OK**.

2. Pour récupérer un fichier à partir d'une copie archivée :

- 2.1. Sélectionnez la séquence de commandes MAINTENANCE | SAUVEGARDE | RÉCUPÉRER à partir du menu PROJET. Une boîte de dialogue Ouvrir apparaît alors, et affiche tous les fichiers ZIP.
- 2.2. Sélectionnez le fichier ZIP approprié et cliquez sur le bouton OK. Une deuxième boîte de dialogue apparaît alors, vous demandant d'indiquer l'endroit où les données devraient être récupérées. L'endroit par défaut est le même répertoire que celui contenant le fichier d'archivage.
- 2.3. Si nécessaire, modifiez le disque et le répertoire de destination et cliquez sur le bouton OK pour procéder à l'extraction.

3. Utiliser les sauvegardes temporaires de session

- 3.1. Tous les changements apportés au projet sont automatiquement archivés par QDA Miner. Ceci assurera la conservation de toutes les données en cas de panne informatique. En contrepartie, cela fait en sorte que les changements effectués aux fichiers deviennent permanent, et que l'annulation de ces changements peut demander un effort considérable, ou même devenir impossible (par exemple, lorsqu'une variable est supprimée). La fonction de sauvegarde temporaire permet d'éviter ces situations.
- 3.2. Quand l'option de sauvegarde temporaire est activée (Voir dans les préférences du projet), QDA Miner crée une sauvegarde temporaire du fichier, tel qu'il était lors de son ouverture. Il est alors possible d'annuler le codage, la transformation des données ou les éditions ayant eu lieu durant une session, et restaurer le fichier à son état original.
- 3.3. Utilisez la commande ANNULER LES CHANGEMENTS du menu PROJET pour annuler les transformations et restaurer le fichier original ou pour retourner à la dernière mise à jour de cette sauvegarde temporaire effectuée depuis l'ouverture de ce projet.
- 3.4. La commande CONSERVER LES CHANGEMENTS du menu PROJET ou le raccourci CTRL+K mettent à jour la copie temporaire afin que chacune des modifications précédentes soient enregistrées, si vous décidez, plus tard, de retourner à une version précédente du projet.

4. Aller voir le journal des opérations

- 4.1. Menu Projet
- 4.2. Journal des opérations
- 4.3. Permet de se souvenir de toutes les opérations faites.
- 4.4. Utile pour faire la section Traitement des données de la Thèse.

OPÉRATIONS DE RECHERCHE

1. Recherche de texte

1.1. La fonction de **RECHERCHE DE TEXTE** cherche du texte spécifique ou une combinaison spécifique de texte dans les documents. Vous pouvez rechercher dans tous les documents dans un projet ou limiter la recherche à des documents spécifiques. Les recherches peuvent également être limitées à des segments codés spécifiques.

1.2. Pour démarrer la fonction de recherche de texte, à partir du menu **ANALYSE**, sélectionnez la commande **RECHERCHE DE TEXTE**. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

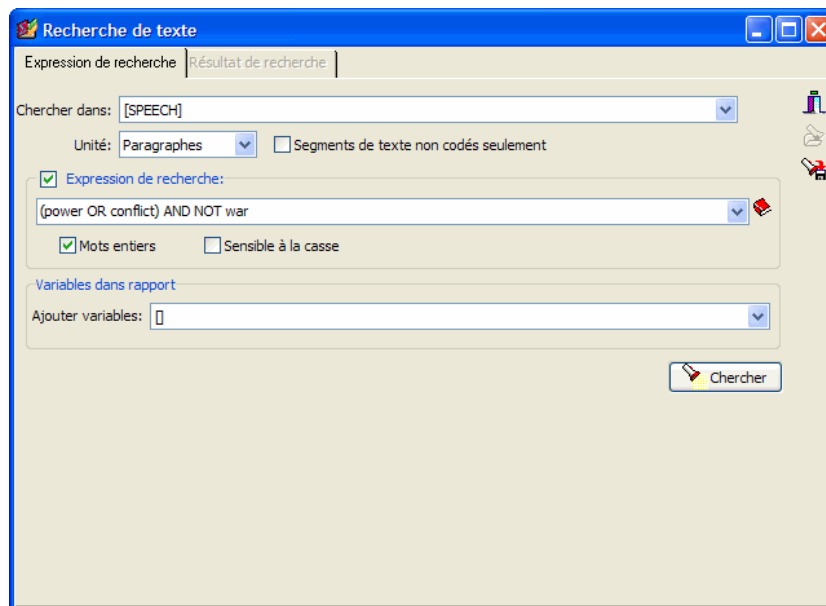


Figure 41 - Recherche de texte

1.3. Sur la première page, vous pouvez régler les conditions de recherche tandis que les résultats sont affichés sur la page **Résultat de recherche**. Lorsque vous accédez à cette boîte de dialogue, la deuxième page est normalement désactivée. Dès qu'une recherche fait l'extraction d'au moins un résultat, QDA Miner active cette deuxième page pour vous permettre de parcourir les résultats de la recherche et vous offrir l'option de leur assigner des codes.


1.4. L'option **CHERCHER DANS** vous permet d'indiquer sur quels documents la recherche sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'un document, vous aurez le choix d'en sélectionner un ou de sélectionner une combinaison de documents. Par défaut, tous les documents sont sélectionnés. Pour limiter l'analyse à certains d'entre eux, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de tous les documents disponibles. Sélectionnez tous les documents sur lesquels vous voulez que la recherche soit effectuée.

1.5. L'option **UNITÉ** détermine l'unité de recherche sur laquelle la recherche sera effectuée tout comme ce qui sera extrait. Vous pouvez sélectionner trois unités de recherche :

1.5.1. Si vous sélectionnez **Documents** comme unité de recherche, QDA Miner appliquera l'expression de recherche sur chaque document associé à un cas spécifique. Si un document spécifique respecte la condition de recherche, ses coordonnées seront extraites.

1.5.2. Lorsque vous sélectionnez **Paragraphes** comme unité de recherche, QDA Miner fera l'extraction de tous les paragraphes respectant la condition de recherche.

1.5.3. Sélectionnez **Phrases** pour demander à QDA Miner d'extraire les phrases respectant la condition de recherche.

1.6. Lorsque vous sélectionnez Segments Codés comme unité de recherche, QDA Miner limite la recherche aux segments de textes déjà codés. Lorsqu'un segment codé respecte la condition de recherche, son texte en entier est extrait, qu'il s'agisse d'un seul mot ou de plusieurs paragraphes. Pour limiter la recherche à des codes spécifiques, sélectionnez le bouton radio Sélection à la droite de cette option et sélectionnez les codes à partir de la liste déroulante en cliquant sur la flèche à la droite de cette liste. Ces codes peuvent également être sélectionnés à partir de la représentation en arbre du livre de codes en cliquant sur le bouton . Pour effectuer la recherche sur tous les codes, sélectionnez le bouton radio Tout.

1.7. Lorsque vous faites une recherche de phrases ou de paragraphes, vous pouvez restreindre la recherche de segments à ceux qui n'ont jamais été codés précédemment en activant l'option Segments de texte non codés seulement.

1.8. EXPRESSION DE RECHERCHE

Cette boîte d'édition est utilisée pour spécifier les mots ou les expressions à rechercher. Si la boîte est désactivée, la recherche ramènera tous les segments de texte, quel que soit leur contenu. Pour rechercher un seul mot, vous n'avez qu'à entrer le mot dans la boîte d'édition. Afin de rechercher une expression, vous devez mettre cette expression entre guillemets ou remplacer les espaces entre les mots par avec des caractères de soulignement. Par exemple, si vous entrez "qualité de vie" avec des guillemets ou qualité_de_vie, chacune de ces expressions vous permettra de ramener les segments de texte contenant cette expression.

1.9. Les opérateurs booléens ET, OU ou NON

peuvent également être utilisés pour construire des expressions complexes de recherche. Par exemple, la chaîne suivante de recherche :

fâché OU furieux

fera l'extraction de toutes les unités de recherche contenant le mot "fâché" ou le mot "furieux". Des parenthèses peuvent également être utilisées pour indiquer l'ordre de lecture des expressions complexes de recherche. Par exemple, si vous entrez l'expression de recherche suivante :

(fâché OU furieux) ET (fils OU fille OU enfant)

et que vous réglez l'option Unité à Paragraphes, QDA Miner fera l'extraction de tous les paragraphes contenant "fâché" ou "furieux", mais seulement si ce paragraphe contient également l'un ou l'autre des trois mots trouvés dans la deuxième parenthèse (i.e. « fils », « fille » ou « enfant »).

1.10. Si plusieurs mots sont entrés dans l'expression de recherche sans opérateur booléen, alors QDA Miner assumera que tous ces mots sont requis, et agira donc comme si vous aviez inscrit l'opérateur ET entre chacun de ces mots.

Utiliser des caractères de remplacement dans les expressions de recherche.

Un caractère de remplacement est un caractère ou un ensemble de caractères pouvant être utilisés dans une expression de recherche pour représenter un ou plusieurs autres caractères.

QDA Miner supporte les caractères de remplacement suivants :

?	Retourne n'importe quel caractère simple. Par exemple B?T trouvera BÂT , BUT et n'importe quelle autre combinaison de trois caractères commençant par 'B' et se terminant par 'T'.
*	Retourne toute suite de caractères contigus. Par exemple, T*ENTE trouvera tous les mots commençant par 'T' et se terminant par ENTE comme TENTE , TRENTE , TANGENTE , etc.
#	Retourne n'importe quel caractère numérique.
[]	Retourne n'importe lequel des caractères indiqués à cette position. Par exemple, [abc] sera retourné si a ou b ou c sont à cette position.
[^] ou [!]	Retourne n'importe quoi sauf les caractères indiqués à cette position. Par exemple, [^abc] retournera tout caractère simple, sauf a, b, ou c.
[a-e]	retourne de a à e à cette position.
_	Le caractère de soulignement peut être utilisé pour remplacer des espaces à l'intérieur des mots. Par exemple, QUALITÉ_DE_VIE retournera toute instance de ce syntagme.

2. Exécuter des recherches basées sur un thésaurus


2.1. Une recherche basée sur un thésaurus vous permet de rechercher plusieurs mots ou syntagmes associés à une seule entrée du thésaurus précédemment définie. Par exemple, en entrant une seule catégorie @BON (avec une arobase "@" comme préfixe), le programme peut automatiquement rechercher les items ayant été associés à cette catégorie, comme "bon", "satisfaisant", "convenable", "bien", "excellent", etc. Les noms des catégories peuvent être entrés directement dans l'expression de recherche en plaçant le caractère @ devant la catégorie. Par exemple, l'expression de recherche suivante :

@BON et @SERVICE

extraira toutes les unités de textes contenant un des mots ou des syntagmes associés à l'entrée BON du thésaurus avec n'importe quel mot ou syntagme inclus dans l'entrée SERVICE du thésaurus.




2.2. Vous pouvez également insérer une catégorie, en cliquant sur le bouton pour afficher la boîte de dialogue d'édition du thésaurus, en sélectionnant l'entrée du thésaurus et en cliquant par la suite sur le bouton Insérer. La boîte de dialogue d'édition du thésaurus vous permet de créer de nouvelles entrées ou d'éditer les entrées existantes.

2.3. MOTS ENTIERS - cette option vous permet de spécifier si les mots dans les expressions de recherche peuvent faire partie d'un mot ou si seulement les mots entiers doivent être extraits. Par exemple, si cette option est désactivée et que vous cherchez le mot « banal », QDA Miner fera l'extraction de toutes les unités de recherche contenant non seulement le mot « banal », mais également des mots comme « banaliser », « banalement », etc.

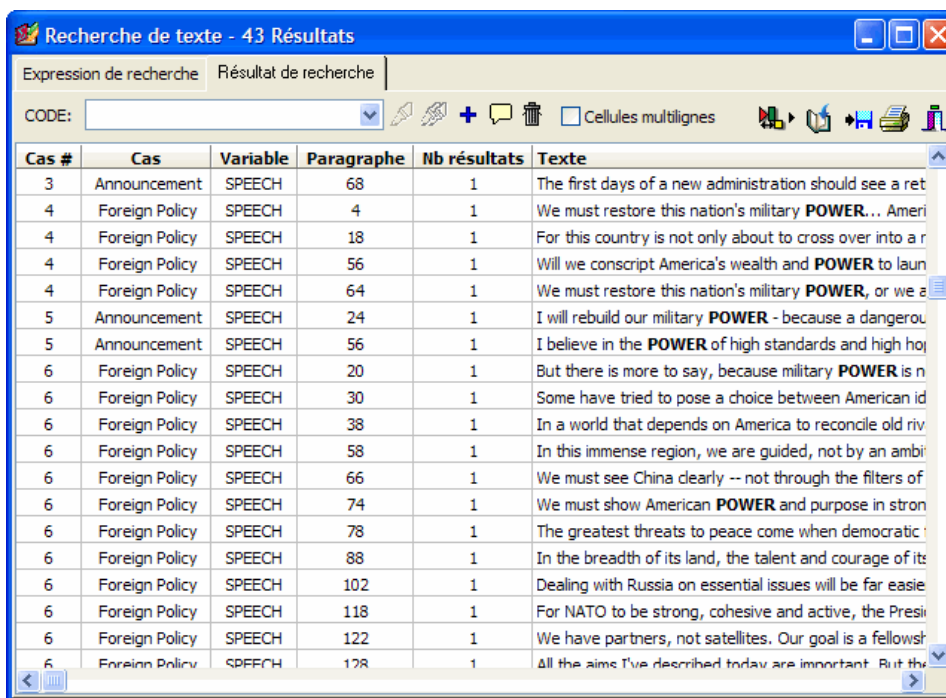
2.3.1. Pour emmagasiner l'expression de filtrage, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel ces options de filtrage seront sauvegardées.

2.4. SENSIBLE À LA CASSE- cette option vous permet de spécifier si la recherche est sensible à la casse ou non. Si cette option est activée, seulement les mots avec les mêmes casses seront extraits.

2.5. AJOUTER VARIABLE- Cette liste de contrôle déroulante peut être utilisée pour ajouter au tableau des segments trouvés les valeurs d'une ou plusieurs variables du cas spécifique duquel provient le segment de texte trouvé.

- 2.5.1. Pour enregistrer une requête et ses options, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel vous désirez l'enregistrer.
- 2.5.2. Pour récupérer un filtre déjà sauvegardé, cliquez sur le bouton  et sélectionnez à partir la liste affichée le nom du filtre que vous voulez récupérer
- 2.5.3. Pour effectuer la recherche, cliquez sur le bouton . Les résultats d'une recherche sont affichés dans un tableau situé dans la page **Résultat de recherche**.

2.6. Le tableau présente les informations de base à propos de chacun des résultats, comme le numéro et l'étiquette du cas, ainsi que la variable document dans laquelle le résultat a été trouvé, l'endroit où se trouve le résultat, etc. Pour trier cette liste de résultats en ordre croissant sur toutes les valeurs des colonnes, vous n'avez qu'à cliquer sur l'en-tête de cette colonne. Cliquez une deuxième fois sur le même en-tête de colonne pour trier les rangées en ordre décroissant.



Cas #	Cas	Variable	Paragraphe	Nb résultats	Texte
3	Announcement	SPEECH	68	1	The first days of a new administration should see a ret
4	Foreign Policy	SPEECH	4	1	We must restore this nation's military POWER ... Ameri
4	Foreign Policy	SPEECH	18	1	For this country is not only about to cross over into a r
4	Foreign Policy	SPEECH	56	1	Will we conscript America's wealth and POWER to laun
4	Foreign Policy	SPEECH	64	1	We must restore this nation's military POWER , or we a
5	Announcement	SPEECH	24	1	I will rebuild our military POWER - because a dangerou
5	Announcement	SPEECH	56	1	I believe in the POWER of high standards and high hoj
6	Foreign Policy	SPEECH	20	1	But there is more to say, because military POWER is n
6	Foreign Policy	SPEECH	30	1	Some have tried to pose a choice between American id
6	Foreign Policy	SPEECH	38	1	In a world that depends on America to reconcile old riv
6	Foreign Policy	SPEECH	58	1	In this immense region, we are guided, not by an ambi
6	Foreign Policy	SPEECH	66	1	We must see China clearly -- not through the filters of
6	Foreign Policy	SPEECH	74	1	We must show American POWER and purpose in stron
6	Foreign Policy	SPEECH	78	1	The greatest threats to peace come when democratic :
6	Foreign Policy	SPEECH	88	1	In the breadth of its land, the talent and courage of its
6	Foreign Policy	SPEECH	102	1	Dealing with Russia on essential issues will be far easie
6	Foreign Policy	SPEECH	118	1	For NATO to be strong, cohesive and active, the Presi
6	Foreign Policy	SPEECH	122	1	We have partners, not satellites. Our goal is a fellowshi
6	Foreign Policy	SPEECH	128	1	All the aims I've described today are important. But thv


Figure 5 - Recherche de texte (résultat)

2.7. Lorsque vous sélectionnez un item dans ce tableau, soit en cliquant dessus ou en utilisant les flèches curseurs, telles que les touches HAUT ou BAS, le programme affiche automatiquement le cas et le document correspondants dans la fenêtre principale. Si l'unité de recherche est réglée à Paragraphes ou à Segments Codés, le fait de sélectionner un résultat spécifique fera en sorte que le segment de texte correspondant sera également sélectionné. Cette fonction offre une façon d'examiner le segment extrait avec son contexte environnant. Vous pouvez également assigner un code existant à un segment sélectionné.

Pour assigner un code à un résultat de recherche spécifique :


- 2.7.1. Dans le tableau des résultats de recherche, sélectionnez la rangée correspondant au segment de texte que vous voulez coder.


2.7.2. Utilisez la liste déroulante CODE située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code que vous voulez assigner.

2.7.3. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné au segment de texte en surbrillance.

2.8. Pour assigner un code à tous les résultats de recherche :

2.8.1. Utilisez la liste déroulante CODE située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code que vous voulez assigner

2.8.2. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné à tous les segments de textes respectant l'expression de recherche.

2.8.3. Avant d'attribuer un code à tous les résultats de recherche, vous pouvez vouloir enlever les résultats sélectionnés ne correspondant pas à ce que vous recherchez. Pour enlever un résultat de recherche de la liste, sélectionnez sa rangée et cliquez ensuite sur le bouton .

3. Recherche de sections

3.1. La fonction **RECHERCHE DE SECTIONS** recherche les sections associées à des délimiteurs fixes dans les documents structurés. Cette fonction s'avère particulièrement utile pour assigner automatiquement des codes aux sections récurrentes à l'intérieur d'un document ou de plusieurs documents. Vous pouvez rechercher dans tous les documents dans un projet ou limiter la recherche à des variables document spécifiques.

3.2. Pour démarrer la fonction de recherche de sections, sélectionnez la commande de **RECHERCHE DE SECTIONS** à partir du menu **ANALYSE**. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

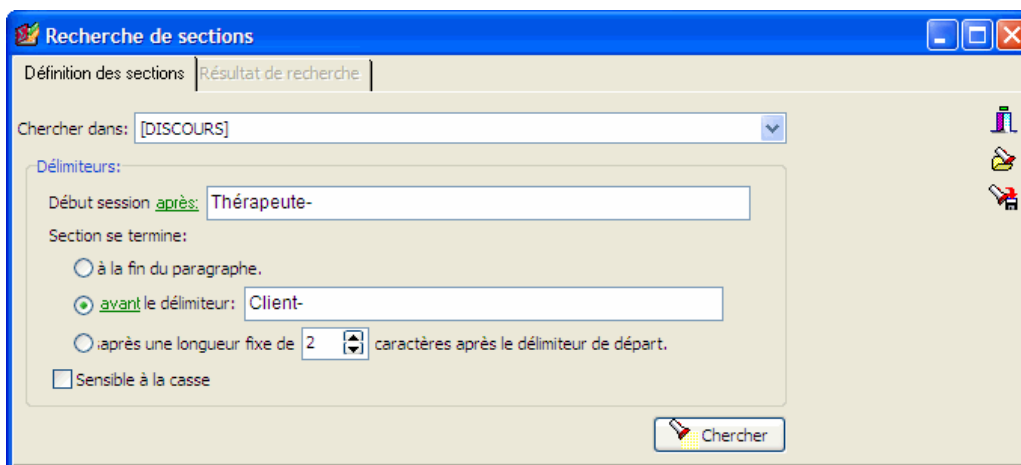


Figure 6 - Recherche de sections

3.3. Sur la première page, vous pouvez régler les conditions de recherche tandis que les résultats sont affichés sur la page **Résultat de recherche**. Lorsque vous accédez à cette boîte de dialogue, la deuxième page est normalement désactivée. Dès qu'une recherche fait l'extraction d'au moins un résultat, QDA Miner active cette deuxième page pour vous permettre de parcourir les résultats de recherche et vous offrir l'option de leur assigner des codes.




3.4. L'option **CHERCHER DANS** permet d'indiquer sur quelles variables document la recherche sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix de sélectionner une variable ou une combinaison de variables. Par défaut, toutes les

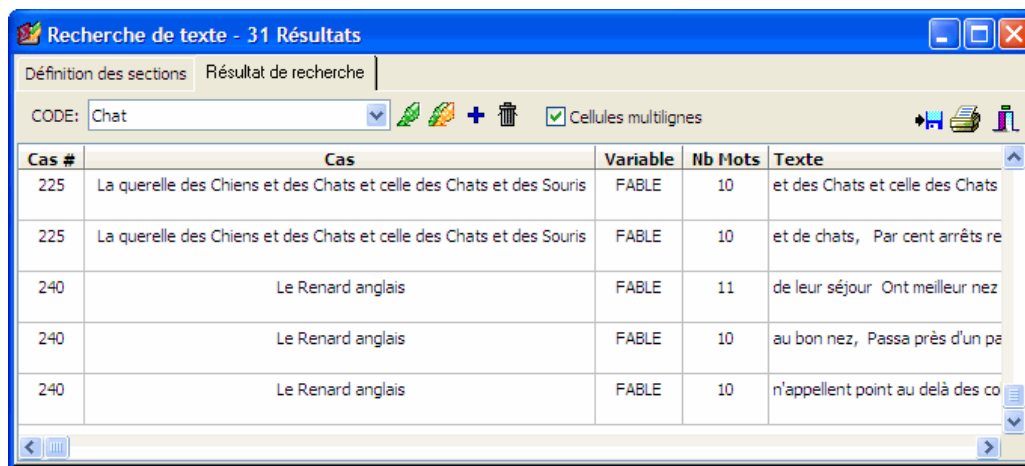
variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à quelques variables, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme vous présentera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez les variables sur lesquelles vous voulez que la recherche soit effectuée.

3.5. L'option DÉLIMITEURS vous permet d'indiquer quels délimiteurs sont utilisés pour définir le début et la fin d'une section.

- 3.5.1. L'option **Section débute** indique quelle chaîne constante est utilisée pour délimiter le début de la section. Par défaut, la section à extraire débute après cette chaîne constante. Pour inclure ce délimiteur dans le segment recherché, cliquez sur l'étiquette **après** pour afficher un menu contextuel et sélectionnez **avec**.
- 3.5.2. L'option **Section se termine** vous permet de sélectionner la méthode utilisée pour spécifier la longueur de la section. Trois méthodes sont disponibles.
- 3.5.3. Si vous sélectionnez **à la fin du paragraphe**, le programme extrait tout le texte trouvé depuis le délimiteur de début jusqu'à la fin du paragraphe.
- 3.5.4. Lorsque vous sélectionnez **le délimiteur**, vous pouvez spécifier une chaîne constante se retrouvant à la fin d'une section. Par défaut, la section recherchée n'inclut pas ce délimiteur et se termine avant celui-ci. Pour inclure ce délimiteur, vous n'avez qu'à cliquer sur l'étiquette **avant** pour afficher un menu de contextuel et sélectionnez **avec**.
- 3.5.5. La troisième méthode vous permet de rechercher une longueur fixe de caractères après le délimiteur de départ.

3.6. SENSIBLE À LA CASSE - cette option détermine si la recherche est sensible à la casse ou non. Si elle est activée, seulement les délimiteurs de chaîne ayant exactement les mêmes casses seront identifiés.

- 3.6.1. Pour enregistrer une requête et ses options, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel vous désirez l'enregistrer.
- 3.6.2. Pour restaurer une requête précédemment enregistrée, cliquez sur le bouton  et sélectionnez, à partir de la liste affichée, le nom de la requête que vous désirez utiliser.
- 3.6.3. Pour effectuer la recherche, cliquez sur le bouton  Chercher. Les résultats d'une recherche sont affichés dans un tableau situé sur la page **Résultat de recherche**.



The screenshot shows a window titled 'Recherche de texte - 31 Résultats'. It has two tabs: 'Définition des sections' and 'Résultat de recherche'. The search criteria are 'CODE: Chat' and 'Cellules multilignes' is checked. The results table is as follows:

Cas #	Cas	Variable	Nb Mots	Texte
225	La querelle des Chiens et des Chats et celle des Chats et des Souris	FABLE	10	et des Chats et celle des Chats
225	La querelle des Chiens et des Chats et celle des Chats et des Souris	FABLE	10	et de chats, Par cent arrêts re
240	Le Renard anglais	FABLE	11	de leur séjour Ont meilleur nez
240	Le Renard anglais	FABLE	10	au bon nez, Passa près d'un pa
240	Le Renard anglais	FABLE	10	n'appellent point au delà des co

Figure 7 - Recherche de sections (résultat)

3.7. Le tableau présente les informations de base à propos de chacun des résultats, comme le numéro et l'étiquette du cas, ainsi que la variable document dans laquelle le résultat a été trouvé, l'endroit où se trouve le résultat, etc. Pour trier cette liste de résultats en ordre


croissant sur toutes les valeurs des colonnes, vous n'avez qu'à cliquer sur l'en-tête de cette colonne. Cliquez une deuxième fois sur le même en-tête de colonne pour trier les rangées en ordre décroissant.

- 3.8. Lorsque vous sélectionnez un item dans ce tableau, soit en cliquant dessus ou en utilisant les flèches curseurs, telles que les touches HAUT ou BAS, le programme affiche automatiquement le cas et le document correspondants dans la fenêtre principale. Cette fonction offre une façon d'examiner le segment extrait avec son contexte environnant. Vous pouvez également assigner un code existant à un segment sélectionné.**

Pour assigner un code à une section extraite :


3.8.1. Dans le tableau des résultats de recherche, sélectionnez la rangée correspondant à la section que vous voulez coder.


3.8.2. Utilisez la liste déroulante CODE située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code vous voulez assigner.

3.8.3. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné à la section en surbrillance.

3.9. Pour assigner un code à toutes les sections extraites :

3.9.1. Utilisez la liste déroulante CODE située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code vous voulez assigner.

3.9.2. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné à toute la section respectant l'expression de recherche.

- 3.10. Avant d'attribuer un code à tous les résultats de recherche, vous pouvez vouloir enlever les résultats sélectionnés ne correspondant pas à ce que vous recherchez. Pour enlever un résultat de recherche de la liste, sélectionnez sa rangée et cliquez ensuite sur le bouton .**

4. Recherche par exemple

4.1. L'outil RECHERCHE PAR EXEMPLE est un outil de recherche alternatif à la recherche par mot-clé. Plutôt que de spécifier une série de mots-clés et d'opérateurs booléens, cet outil recherche des documents ou des segments de textes semblables à un exemple donné et les présente en ordre décroissant de similitude. L'utilisateur inscrit alors quels items sont pertinents, et effectue une nouvelle recherche. Le système ajuste alors la requête originale en prenant compte des informations fournies, de façon à obtenir de meilleurs résultats de recherche. Après une ou plusieurs répétitions, l'utilisateur peut sélectionner les items à analyser.

4.2. La recherche par exemple de QDA Miner permet à l'utilisateur d'entrer, à titre d'exemple, un texte qui consiste en un paragraphe ou une phrase, une liste de mots, un groupe de mots, un segment de texte ou encore tous les segments de texte contenus dans le projet actif qui sont associés à un ou plusieurs codes.

4.3. Pour faire une recherche par exemple, sélectionnez la commande RECHERCHE PAR EXEMPLE du menu ANALYSER. Un dialogue semblable à celui-ci devrait apparaître:

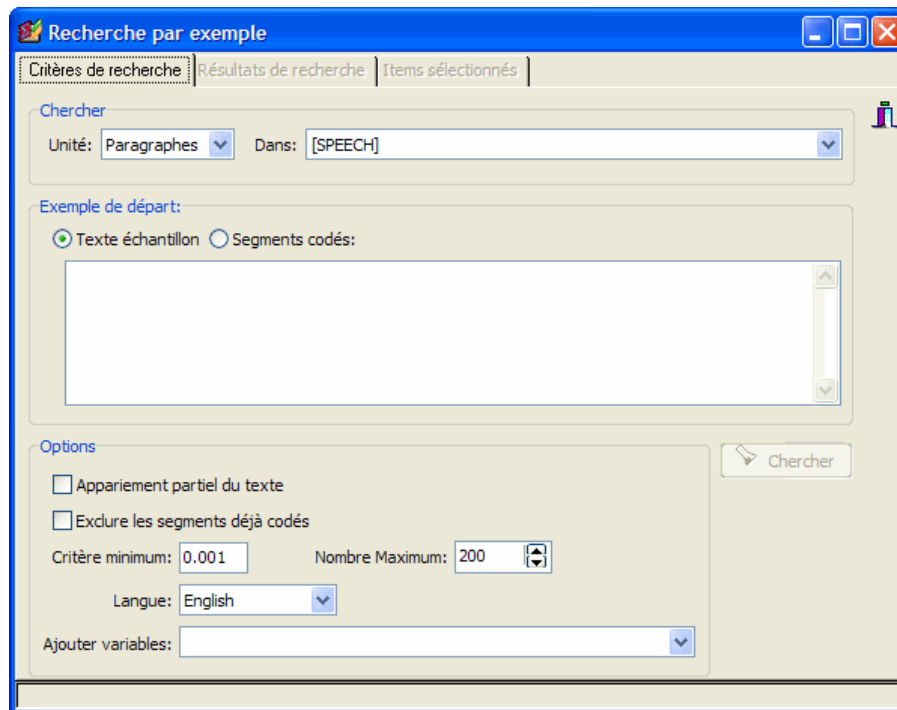


Figure 8 - Recherche par exemple

- 4.4. Une autre façon d'effectuer une recherche par exemple est de sélectionner un segment de texte dans la fenêtre d'édition principale, d'appuyer sur le bouton droit de la souris et de sélectionner la commande TROUVER SEMBLABLE. Vous accéderez alors à un sous-menu vous permettant de chercher soit pour des phrases, des paragraphes ou des documents semblables. En sélectionnant l'un de ces trois items, vous démarrez automatiquement une recherche, dont les résultats seront affichés. Sélectionner la commande OPTIONS affichera la fenêtre présentée ci-haut, en vous permettant d'ajuster les différentes options de recherche.**
- 4.5. L'option UNITÉ détermine l'unité dans laquelle la recherche sera effectuée, de même que ce qui sera recherché. Vous pouvez sélectionner trois unités différentes :**
- 4.5.1. Si vous sélectionnez Documents en tant qu'unité de recherche, QDA Miner appliquera l'expression de recherche sur chaque document associé à un cas spécifique. Si un document spécifique répond aux critères de recherche, sa position dans le projet sera retournée.
 - 4.5.2. En sélectionnant l'option Paragraphes en tant qu'unité de recherche, QDA Miner retournera tout paragraphe répondant aux critères de recherche.
 - 4.5.3. Sélectionnez Phrases pour que QDA Miner retourne les phrases répondant aux critères de recherche.
- 4.6. L'option DANS vous permet de spécifier sur quelles variables de document s'effectuera la recherche. Si le projet actif contient plus d'une variable de document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou plusieurs. Par défaut, toutes les variables de document sont sélectionnées. Pour restreindre l'analyse à quelques-unes d'entre elles, ouvrez la liste déroulante et choisissez les variables sur lesquelles la recherche sera effectuée.**
- 4.7. La section Exemple de départ vous permet de choisir si l'exemple de départ sera un exemple de texte, tapé ou collé à partir du presse-papier, ou s'il s'agira de segments codés associés avec un ou plusieurs codes. Lorsque cette dernière option est choisie, deux listes de codes sont affichées. La liste Exemples vous laisse sélectionner un ou plusieurs codes dont les**

segments seront utilisés comme exemple de départ, La liste Non-Exemples peut être utilisée pour indiquer que ces segments codés ne correspondent pas à ce que vous recherchez. Ce second ensemble de segments codés permet à l'ordinateur de se concentrer sur les items similaires à l'exemple de départ. Pour cette raison, il peut être une bonne idée de sélectionner des items non-exemples qui sont similaires en contenu aux exemples de départ. Par exemple, si vous recherchez des paragraphes à propos de la globalisation de l'économie, sélectionner uniquement l'item globalisation donnera un résultat de recherche comprenant, non seulement la globalisation, mais également les entrées comportant des mots liés à l'économie ou la politique extérieure (le nom d'autres pays, par exemple). Si vous sélectionnez, en tant que non-exemples, des textes à propos d'économie locale ou de politique étrangère qui ne sont pas reliés à la globalisation, le programme abaissera l'importance des mots liés à économie et politique étrangère qui ne sont pas liés à la globalisation, et augmentera celle des mots spécifiques à la globalisation.

Les options de recherche additionnelles suivantes sont disponibles:

- 4.7.1. **APPARIEMENT PARTIEL DU TEXTE** - Cette option permet d'apparier des documents même s'ils ne partagent pas exactement les mêmes mots. Le calcul de la similitude est normalement effectué en recherchant les mots exacts. Une telle approche peut s'avérer inefficace sur des documents contenant des mots mal orthographiés, ou encore contenant des mots de même famille, bien que légèrement différents. Par exemple, si le mot de départ est "agression", QDA Miner peut ne pas réussir à apparier ce mot avec des mots semblables, comme "agresser", "agressif" et va aussi échouer à apparier ce même mot à des formes mal orthographiées comme par exemple "agression". Activer la fonction APPARIEMENT PARTIEL DU TEXTE permet d'effectuer une recherche plus robuste. Notez cependant que cette option peut également avoir pour résultat d'augmenter le nombre d'items non pertinents présents dans les résultats.
- 4.7.2. **EXCLURE LES SEGMENTS DÉJÀ CODÉS** - Lors de la recherche d'une phrase ou d'un paragraphe, cette option restreint les segments de texte trouvés à ceux qui n'ont pas été précédemment codés. Une telle option est particulièrement utile lorsque vous désirez trouver, parmi les segments non codés, ceux qui sont similaires à un segment déjà codé, de façon à lui assigner le même code.
- 4.7.3. **CRITÈRE MINIMUM** - Une valeur de similitude est calculée pour chaque segment trouvé. Ce score varie entre 0.0 pour des segments totalement différents, jusqu'à 1.0 pour des segments identiques au segment de départ. Cette option vous permet de choisir une valeur minimum pour cette valeur de similitude. Ainsi, lorsque des segments seront trouvés, ils devront avoir une valeur de similitude égale ou supérieure à la valeur minimale. Par défaut, la valeur minimale est de 0.001.
- 4.7.4. **NOMBRE MAXIMUM** - Cette option vous permet de restreindre le nombre de résultats à une limite numérique. Par défaut, jusqu'à 200 items sont affichés.
- 4.7.5. **LANGUE** - Cette option optimise la recherche en prenant en compte certaines caractéristiques de la langue utilisée dans les documents du projet. Si la langue utilisée n'est pas dans la liste, sélectionnez l'option <aucun>.
- 4.7.6. **AJOUTER VARIABLES** - Cette liste déroulante peut être utilisée pour ajouter les valeurs stockées dans une ou plusieurs variables au tableau contenant les segments trouvés, afin que ces valeurs soient assignées à leur segment respectif.

4.8. Pour effectuer la recherche, cliquez sur le bouton . Les résultats de la recherche seront présentés dans un tableau situé sur l'onglet Résultats de recherche et ressemblera à ceci :

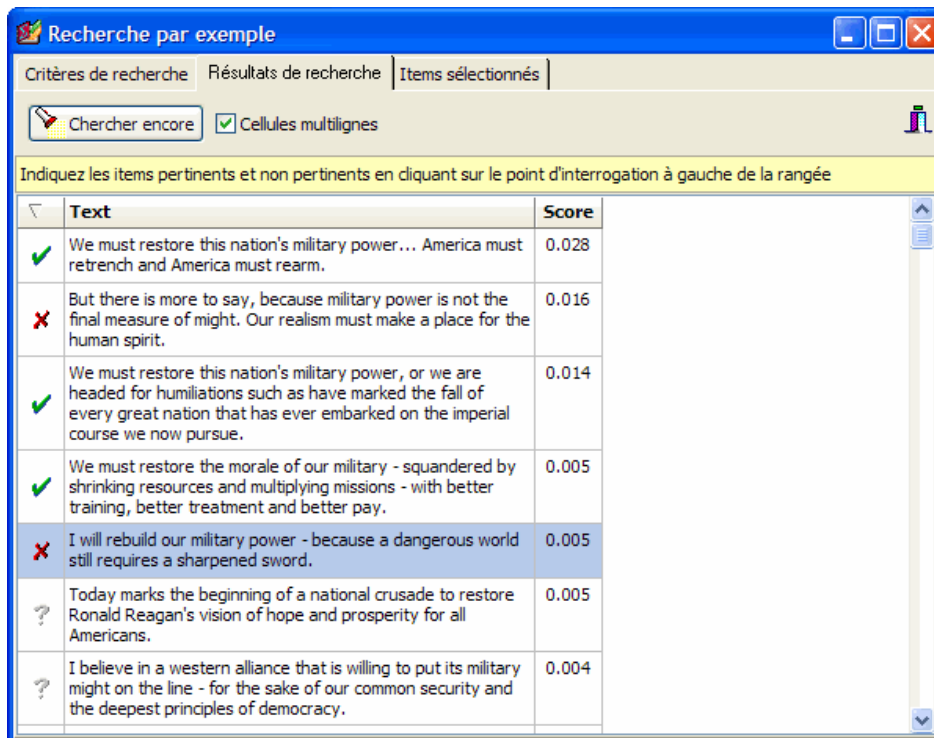


Figure 9 - Recherche par exemple (manipulations)

4.9. Les résultats sont présentés dans un ordre décroissant de similitude. Ce tableau est utilisé pour sélectionner les items pertinents afin de les analyser, ou alors d'améliorer les résultats de la recherche en effectuant un retour sur celle-ci. Au départ, tous les items sont marqués de l'icône ?, située à la gauche du texte. Cliquer sur le point d'interrogation une fois change le point d'interrogation pour un icône ✓, indiquant que l'item est pertinent. Utiliser cet icône permet aussi de sélectionner le segment pour analyse. Si cet icône est cliqué une autre fois, il change pour un ✗ indiquant que le segment n'est pas pertinent. Un troisième clic sur cet icône réaffichera le point d'interrogation.

4.10. Une fois que les éléments pertinents et non pertinents ont été sélectionnés, appuyer sur le bouton pour effectuer une autre recherche en tenant de trouver d'autres items pertinents. Vous constaterez sans doute, après une ou plusieurs répétitions de ces opérations, qu'il n'y a plus d'amélioration significative des résultats de recherche. Lorsque ceci se produit, examinez les résultats en vous assurant que le ✓ apparaît pour chaque segment pertinent. Vous pouvez maintenant aller sur l'onglet Items sélectionnés.

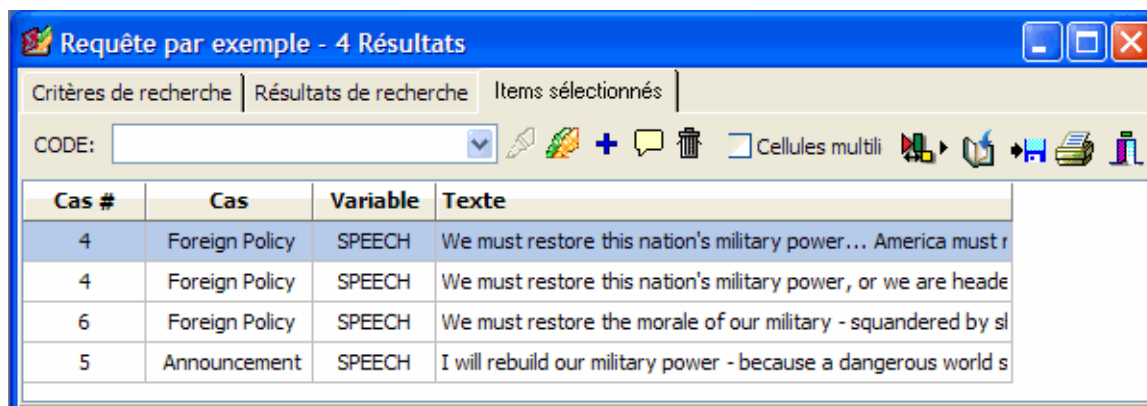


Figure 10 - Requête par exemple

- 4.11. Le tableau présent dans cette section de la fenêtre présente une liste de chaque segment ou document identifié pertinent dans la section Résultats de recherche. Cette liste inclut aussi des renseignements supplémentaires, comme le numéro de cas et son nom, ainsi que la variable de document dans laquelle le résultat a été trouvé. Pour ordonner cette liste en ordre croissant, peu importe la colonne, cliquez simplement sur l'en-tête de cette même colonne. Cliquez une deuxième fois pour obtenir un classement en ordre décroissant.
- 4.12. Sélectionner un item dans ce tableau, soit en le cliquant ou en utilisant les touches flèches du clavier, affiche automatiquement le cas et le document correspondant dans la fenêtre principale. Si l'unité de la recherche était Paragraphe ou Segments, sélectionner une entrée de résultat sélectionnera aussi le segment de texte correspondant. Cette fonction permet d'examiner les segments trouvés dans leur contexte. Vous pouvez aussi assigner un code existant au segment sélectionné.

5. Recherche de mots-clés

- 5.1. La fonction RECHERCHE DE MOTS CLÉS peut rechercher un document, un paragraphe, une phrase, ou un segment codé contenant un mot clé spécifique ou une combinaison de mots clés associé soit à un code de QDA Miner ou à une catégorie d'un dictionnaire d'analyse de contenu de WordStat. Les unités des textes correspondant aux critères de recherche sont retournées dans un tableau à la page Résultat de Recherche. Ce tableau peut alors être imprimé ou sauvegardé sur disque. Il peut également être utilisé pour créer des rapports tabulaires ou des textes aussi bien que pour attacher des codes aux segments de textes recherchés.
- 5.2. QDA Miner vous permet d'associer à chacun des codes du livre de codification, une liste de mots, de patrons de mots ou de phrases clés qui peuvent potentiellement se retrouver dans les segments où ce code s'applique. Par exemple, vous pourriez associer à un code nommé "globalisation", des expressions et des mots tels "libre échange", "commerce mondial", 'ALENA' etc. Une fois ces mots définis, la fonction de recherche par mots clés peut être utilisée pour retracer tous les segments de texte contenant l'un ou l'autre de ces mots. Dans une certaine mesure, on pourrait concevoir cette liste de mots clés, comme des recherches prédéfinies associées à des codes bien précis et emmagasinées dans ces codes à l'intérieur du livre de code.
- 5.3. Les mots clés peuvent également être emmagasinés dans des fichiers externes que l'on désigne sous le nom de modèles de catégorisation. Ces modèles de catégorisation sont des processus avancés d'analyse de contenu créés par WordStat 5.0 et sauvegardés sur disque dans un fichier avec l'extension .wcat. Un modèle de catégorisation de WordStat peut comporter diverses façons de traiter le texte (recherche de radical, lemmatisation et exclusions de mots). Il peut également comporter la catégorisation de mots, des modèles de mots et des syntagmes et inclure des règles de codage complexe avec des opérateurs booléens et de proximité. De telles règles peuvent être utilisées pour effectuer la désambiguïsation des mots ou le codage des actions complexes. Afin d'être utilisés avec QDA Miner, les modèles de catégorisation devraient être sauvegardés dans un sous-répertoire Models situé dans le répertoire principal du programme.
- 5.4. QDA Miner comprend un exemple de modèle de catégorisation développé à partir d'une analyse de contenu du fichier-projet Seeking, permettant aux usagers de tester cette option sans avoir à installer WordStat. Ce modèle de catégorisation est composé de 13 catégories de contenu avec des items comme APPARENCE, ART, COMMUNICATION, FAMILLE, etc.

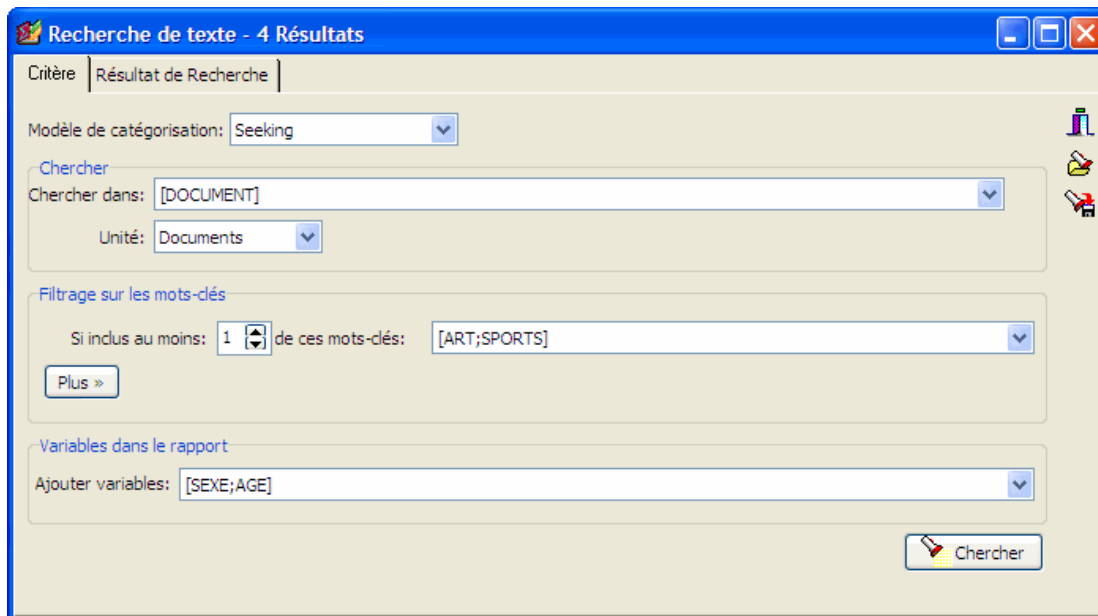


Figure 11 - Recherche par mots-clés

5.4.1. L'option **MODÈLE DE CATÉGORISATION** donne la liste de tous les modèles de catégorisation se retrouvant dans le sous-répertoire Models de WordStat. Si des mots clés ont également été associés à des codes du projet, la liste comportera également un item **<Mots Clés Internes>**. La première étape à effectuer afin d'accéder aux fonctions de recherche de mots clés est de sélectionner un modèle de catégorisation. Une fois qu'un modèle a été sélectionné, les autres options de recherche et de formatage sont alors disponibles.

5.4.2. L'option **CHERCHER DANS** vous permet de spécifier sur quelles variables document la recherche sera effectuée.


5.5. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous pourrez alors en choisir une ou une combinaison d'entre elles. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à seulement quelques-unes, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la boîte à liste. Sélectionnez les variables sur lesquelles vous voulez effectuer la recherche.

5.6. L'option UNITÉ détermine l'unité de recherche sur laquelle la recherche sera effectuée et ce qui sera extrait. Vous pouvez sélectionner quatre unités de recherche :


5.6.1. Si vous sélectionnez **Documents** comme unité de recherche, QDA Miner appliquera l'expression de recherche sur chaque document associé à un cas spécifique. Si un document spécifique correspond aux conditions de recherche, son emplacement sera affiché.

5.6.2. Lorsque vous sélectionnez **Paragraphes** comme unité de recherche, QDA Miner affichera tous les paragraphes correspondant à la condition de recherche.

5.6.3. Sélectionnez **Phrases** pour demander à QDA Miner d'afficher les phrases correspondant à la condition de recherche.

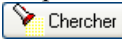
5.6.4. En choisissant **Segments codés** comme unité de recherche, vous pouvez limiter la recherche aux segments de textes déjà codés. Lorsqu'un segment codé correspond à la condition de recherche, son texte en entier sera affiché, qu'il s'agisse d'un seul mot ou de plusieurs paragraphes. Pour limiter la recherche à des codes spécifiques, sélectionnez le bouton radio **Sélection** situé du côté droit de cette option et sélectionnez les codes à partir de la liste de contrôle déroulante en cliquant sur la flèche à l'extrémité droite de cette liste. Ces codes peuvent également être sélectionnés à partir d'une représentation en arbre du livre de codes en cliquant sur le bouton . Pour effectuer la recherche sur tous les codes, sélectionnez le bouton radio **Tous**.

5.7. FILTRAGE SUR LES MOTS CLÉS - Ce groupe d'options vous permet de sélectionner les catégories de mots clés sur lesquelles la recherche sera basée. Le réglage de la valeur numérique de l'option Si inclus au moins vous permet de rechercher les unités de textes contenant un nombre minimum de mots clés à partir d'une liste. Pour sélectionner les catégories de mots clés, cliquez sur la flèche pour afficher tous les catégories disponibles et cliquez ensuite sur les items désirés. Le nombre minimum de catégories qu'une unité spécifique doit contenir afin d'être extraite est indiqué en utilisant une petite boîte d'édition avec des boutons (vers le haut et vers le bas) du côté droit. Le réglage de cette valeur numérique au nombre total de catégories sélectionnés fera en sorte que le programme ne recherchera que les unités contenant tous ces catégories. Le réglage de ce nombre à une valeur inférieure recherchera toutes les unités de textes contenant au moins ce nombre de mots clés de la liste sélectionnée. Dans l'exemple ci-dessus, toute unité contenant des mots clés d'au moins une des deux catégories ART et SPORTS sera extraite.

5.8. Pour entrer une deuxième condition de filtrage, cliquez sur le bouton . Vous pouvez choisir de lier les deux conditions de filtrage en utilisant l'une ou l'autre une des trois expressions booléennes : ET, OU ou NON. Si vous choisissez ET, le programme recherche toutes les unités des textes rencontrant les deux critères; si vous sélectionnez OU, la recherche sera effectuée sur les unités de textes rencontrant une des deux conditions, ou les deux, tandis que l'opérateur booléen NON recherchera les unités des textes rencontrant la première condition, mais non la seconde.

Afin de limiter les conditions de filtrage à une seule instance, cliquez sur le bouton .

5.8.1. AJOUTER VARIABLES - Cette boîte de liste de contrôle déroulante peut être utilisée pour ajouter au tableau des segments trouvés les valeurs d'une ou plusieurs variables du cas **spécifique** duquel provient le segment de texte trouvé. Cette fonction est particulièrement utile pour identifier les différentes utilisations des mots clés ou la façon selon laquelle des sujets spécifiques sont exprimés par différents groupes d'individus. Elle peut également être utilisée pour examiner le rapport entre ces valeurs et les mots clés.

5.8.2. Une fois que toutes les options de recherche ont été réglées correctement, vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton  pour extraire les unités de textes sélectionnées.

EXERCICE #3

1. Exercice D. Recherche de texte

1. À l'aide du projet **TelJeunes**, effectuez une recherche de texte avec l'expression de recherche « **laiss** » en cherchant dans QUESTION et REPONSE avec PHRASES comme unité de recherche et en s'assurant que les cases MOTS ENTIERS et SENSIBLE À LA CASSE soient décochées.
2. Examinez les réponses et retirez de la liste les 2 premiers résultats qui ne concernent pas une rupture.
3. Créez le code **Rupture** sous la catégorie **Sujets** et assignez ce code aux 5 premiers résultats concernant une rupture.
4. Effectuez une recherche de texte avec l'expression de recherche **ami** en cherchant dans QUESTION et REPONSE avec PHRASES comme unité de recherche et en s'assurant que les cases MOTS ENTIERS et SENSIBLE À LA CASSE soient décochées.
5. Assignez le code **Amitié** à tous les résultats de la liste.

2. Exercice E. Recherche par exemple

1. À l'aide du projet **TelJeunes**, sélectionnez le cas numéro #4. Sélectionnez tout le texte de la question et effectuez une recherche par exemple. Ajustez si nécessaire les options aux valeurs suivantes :

UNITÉ : Paragraphe

EXEMPLE DE DÉPART : Texte Échantillon

APPARIEMENT PARTIEL DU TEXTE : Désactivé

LANGUE : Français

2. Exécutez la recherche et sélectionnez parmi les premiers cas, au moins 2 ou 3 items où l'on parle de jalousie et au moins deux items non pertinents.
3. Appuyez ensuite sur le bouton **CHERCHER ENCORE** afin de trouver d'autres questions semblables.
4. Sélectionnez six ou sept exemples puis, à partir de la fenêtre de résultats, ajoutez le code **Jalousie** au livre de codes et assignez ce code à quelques exemples avec le bouton d'auto-codage.
5. Retournez à la première page du dialogue, puis ajustez les options pour rechercher des paragraphes avec comme exemple tous les cas codés **Jalousie**. Activez également les options pour faire un appariement partiel du texte et pour exclure des résultats les segments qui sont déjà codés, et lancez la recherche.
6. Sélectionnez quelques exemples pertinents (code **Jalousie**), puis assignez le code **Jalousie** à l'ensemble des nouveaux segments sélectionnés.

3. Exercice F. Recherches de mots-clés

1. À l'aide du projet **TelJeunes**, ajoutez le code **Infidélité** et associez à ce code les mots-clés suivants :

infid*






tromp*

avec_un*_autre




2. Effectuez une recherche de mots-clés en utilisant le modèle de catégorisation <mots-clés internes>, en cherchant dans QUESTION et REPONSE avec PHRASES comme unité de et **Infidélité** pour le filtrage des mots-clés.

Indices pour l'Exercice #3

1. Exercice D. Recherche de texte

1. Utilisez la commande RECHERCHE DE TEXTE dans le menu ANALYSER.
2. Utilisez le bouton  pour effacer ces rangées.
3. Utilisez le bouton  pour créer un nouveau code. Déplacez le curseur sur la ligne que vous devez coder et cliquez sur le bouton .
4. Utilisez le bouton  pour créer un nouveau code, ensuite sélectionnez le code et cliquez le bouton .

2. Exercice E. Recherche par exemple

1. Utilisez la commande RECHERCHE PAR EXEMPLE dans le menu ANALYSER.
4. Utilisez le bouton  et ensuite le bouton le bouton .
5. Utilisez le bouton .

3. Exercice F. Recherches de mots-clés

1. Utilisez la commande AJOUTER dans le menu CODES
2. Utilisez la commande RECHERCHE DE MOTS-CLÉS dans le menu ANALYSER.

ANALYSES SIMPLES DU CODAGE

1. Fréquence de codages

1.1. À partir du menu ANALYSER, vous pouvez utiliser la commande FRÉQUENCE DE CODAGES pour obtenir une liste de tous les codes dans le livre de codes en cours avec leur description et la catégorie à laquelle ils appartiennent. Cette boîte de dialogue peut également être utilisée pour obtenir diverses statistiques pour chaque code telles que leur fréquence le nombre de cas où elles se retrouvent et le nombre total de mots associés aux segments de textes associés. En sélectionnant cette commande, une boîte dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît :

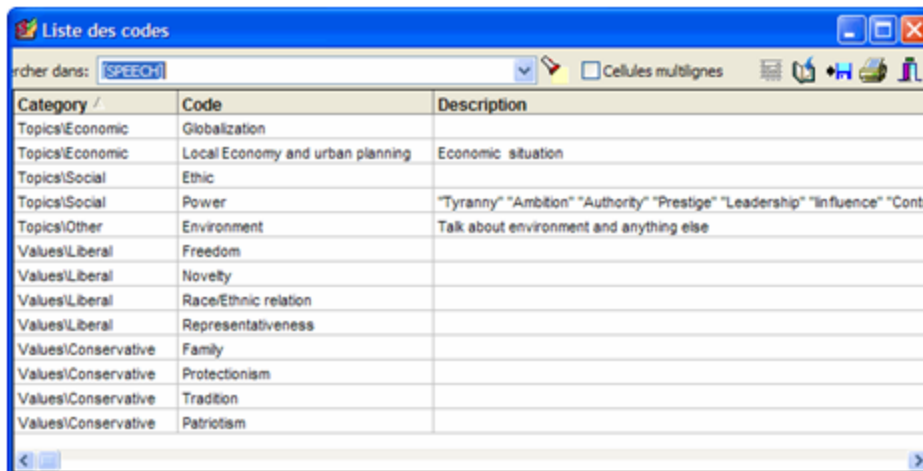


Figure 12 - Liste des codes


1.2. L'option Chercher dans vous permet de spécifier sur quelles variables document sera effectuée la recherche. Si le projet actif contient plus d'une variable document, vous aurez le choix de sélectionner une seule de ces variables, ou encore une combinaison de celles-ci. Par défaut, toutes les variables sont sélectionnées. Pour restreindre l'analyse à quelques-unes d'entre elles, cliquez sur la flèche pour ouvrir la liste déroulante, et sélectionnez les variables désirées en cochant leur entrée. Pour répartir les longues descriptions sur plus d'une ligne, cochez l'option Cellules multilignes.


1.3. En cliquant sur le bouton , le programme ajoute six colonnes à la droite du tableau affichant des statistiques sommaires sur l'utilisation du code :

FRÉQUENCE	Nombre de fois où ce code a été utilisé.
CAS	Nombre de cas où ce code apparaît.
NB MOTS	Nombre total de mots dans tous les segments de textes associés à ce code.
% CODES	Pourcentage du codage associé à ce code.
% CAS	Pourcentage de cas contenant ce code
% MOTS	Pourcentage de documents étiquetés avec ce code. Le pourcentage est basé sur le nombre total de mots.


1.4. Si des images sont aussi incluses dans la recherche, les colonnes suivantes seront également visibles :

Nb Pixels	Nombre total de pixels (en milliers) de toute la superficie de l'image associée à ce code.
% Image	Pourcentage de l'image associé à ce code.

1.5. Lorsque les statistiques sont affichées dans le tableau, le bouton  vous permet de produire des diagrammes à barres et des graphiques circulaires afin d'afficher sous forme visuelle la distribution de codes spécifiques. Pour produire de tels graphiques :

- 1.5.1. Triez le tableau selon l'ordre graphique souhaité des valeurs.
- 1.5.2. Sélectionnez les rangées que vous voulez représenter graphiquement (des rangées multiples mais séparées peuvent être sélectionnées en maintenant la touche **CTRL** enfoncée).
- 1.5.3. Cliquez sur le bouton .

1.6. Pour trier cette liste de résultats en ordre croissant sur n'importe laquelle des valeurs des colonnes, vous n'avez qu'à cliquer sur l'en-tête d'une colonne donnée. Lorsque vous cliquez une deuxième fois sur le même en-tête de colonne, les rangées seront triées en ordre décroissant.

- 1.6.1. Diagramme à barres et graphique circulaire
 - 1.6.1.1. QDA Miner vous permet de produire des diagrammes à barres et des graphiques circulaires afin d'afficher sous forme visuelle la distribution de codes spécifiques. Pour produire de tels graphiques :
 - Utilisez la commande FRÉQUENCE DE CODAGES à partir du menu ANALYSER.
 - Cliquez sur la commande Afficher Statistiques.
 - Triez le tableau selon l'ordre graphique souhaité des valeurs.
 - Sélectionnez les rangées que vous voulez représenter graphiquement (des rangées multiples mais séparées peuvent être sélectionnées en maintenant la touche CTRL enfoncée).
 - Cliquez sur le bouton .

- 1.6.1.2. Trois types de graphiques peuvent être utilisés pour représenter la distribution des mots-clés et des catégories de contenu :



Le diagramme à barres verticales est le diagramme par défaut utilisé pour afficher les fréquences absolues ou relatives des mots-clés et des catégories de contenu.



Le diagramme à barres horizontales affiche la même information que le vertical mais il est particulièrement utile lorsque le nombre de mots-clés est élevé et que leurs étiquettes ne peuvent être affichées complètement sur l'axe du bas.



Le graphique circulaire est utile pour afficher la fréquence relative de chaque mot-clé et pour comparer les valeurs individuelles aux autres valeurs et à l'ensemble. Les valeurs numériques affichées dans les graphiques circulaires sont toujours exprimées en pourcentages de la fréquence totale ou des occurrences des cas.

- 1.6.1.3. L'option Afficher vous permet de sélectionner les valeurs qui seront utilisées comme échelle pour la longueur des barres des diagrammes ou comme pourcentage dans les graphiques circulaires.

Pour les diagrammes à barres, les options sont :

FRÉQUENCE	Nombre de fois où ce code a été utilisé.
CAS	Nombre de cas où ce code apparaît.
NB MOTS	Nombre total de mots dans tous les segments de textes associés à ce code.
% CODES	Pourcentage du codage associé à ce code.
% CAS	Pourcentage de cas contenant ce code
% MOTS	Pourcentage de documents étiquetés avec ce code. Le pourcentage est basé sur le nombre total de mots.

1.6.1.4. Si des images ont été codées, les options suivantes deviennent disponibles:

NB PIXELS	
% IMAGE	Pourcentage de l'image associé à ce code.

1.6.1.5. Pour les graphiques circulaires, trois options sont disponibles pour spécifier la façon selon laquelle les pourcentages seront calculés :









FRÉQUENCE	Nombre d'occurrences du code
NB CAS	Nombre de cas où le code apparaît
NB MOTS	Nombre total de mots associés à ce code

1.6.1.6. Et si des images ont été codées:


NB PIXELS	Nombre de pixels en kilo octet associés à ce code
-----------	---

1.6.1.7. L'option **Voir Autres** affiche une barre ou une tranche additionnelle représentant tous les items non sélectionnés du tableau de fréquences.

Le tableau suivant donne une courte description des boutons et contrôles disponibles dans cette fenêtre :

Contrôle	Description
	Cliquez sur ce bouton pour récupérer un graphique précédemment sauvegardé sur disque.
	Cliquez sur ce bouton pour ajouter une copie du graphique au gestionnaire de rapports. Une description sera générée automatiquement. Pour éditer cette description, appuyer sur la clé SHIFT au moment de cliquer sur le bouton.
	Cliquez sur ce bouton pour sauvegarder un graphique sur disque. Les graphiques peuvent être sauvegardés en fichiers de format BMP, JPG ou PNG ou dans un format propriétaire (fichier avec extension .WSX) permettant l'édition et la personnalisation de ces graphiques en utilisant un éditeur de graphiques.
	En cliquant sur ce bouton, vous pouvez imprimer une copie du graphique affiché à l'écran.
	Cliquez sur ce bouton pour activer et désactiver la perspective sur une troisième dimension.
	Ce bouton vous permet d'ajuster les diverses caractéristiques du graphique telles que les axes de gauche et du bas, les titres du diagramme et des axes, l'emplacement de la légende, etc. (voir plus bas pour les options disponibles).
	Ce bouton sauvegarde une copie du graphique dans le presse-papier. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un menu contextuel apparaît vous permettant de déterminer si le graphique devrait être copié comme un fichier bitmap ou comme un métafichier.
	En cliquant sur ce bouton, la boîte de dialogue se ferme et vous retournez à la boîte dialogue Fréquence de codages.

1.6.2. Personnalisation du diagramme

- 1.6.2.1. Cliquez sur le bouton  pour afficher une boîte de dialogue vous permettant de personnaliser l'apparence des diagrammes à barres et des graphiques circulaires. Les options disponibles à partir de cette boîte de dialogue ne représentent qu'une petite partie de tous les réglages disponibles.

1.6.2.2. AXES DE GAUCHE ET DU BAS


- 1.6.2.2.1. **Minimum / Maximum** - QDA Miner ajuste automatiquement l'échelle de l'axe vertical afin qu'elle s'adapte à l'éventail des valeurs représentées sur cet axe. Pour régler manuellement ces valeurs, entrer le minimum et le maximum désirés.
- 1.6.2.2.2. **Incrément** - L'augmentation ou la diminution de cette valeur affecte la distance entre les nombres et entre les marques de valeurs. Les lignes de la grille horizontale sont également affectées par la modification de cette valeur.
- 1.6.2.2.3. **Grille** - Cette option active ou désactive l'affichage des lignes de la grille horizontale. Les lignes de la grille relient les marques de valeurs sur un axe d'un côté à l'autre du graphique. Pour augmenter ou diminuer le nombre de lignes de la grille ou la distance entre ces lignes, modifiez la valeur Incrément de l'axe. Une liste déroulante permet également de choisir parmi cinq styles de lignes.

1.6.2.3. TITRES

- 1.6.2.3.1. Les titres et les étiquettes des axes sont importants pour décrire les informations affichées dans un graphique. Par défaut, QDA Miner utilise les noms et les étiquettes de variables ainsi que les autres réglages prédéfinis pour fournir des descriptions.
- 1.6.2.3.2. La page titre vous permet de modifier le titre en haut, ainsi que les étiquettes sur les axes gauche, droit et du bas. Pour éditer le titre, sélectionnez le bouton radio approprié. Entrez plusieurs lignes de texte en appuyant sur la touche **Entrée** à la fin d'une ligne avant d'entrer la prochaine ligne.
- 1.6.2.3.3. Le bouton **Police** du côté droit de la boîte d'édition modifie la taille ou le style de la police du titre en question.

1.6.2.4. VUE 3D

- 1.6.2.4.1. **Orthogonal** - En décochant cette option, l'élévation et la rotation libres du diagramme 3D sont désactivées.
- 1.6.2.4.2. **Zoom** - Cette option vous permet d'effectuer le zoom vers l'avant ou vers l'arrière du diagramme. Plus cette valeur est élevée, plus grande sera la taille du graphique.
- 1.6.2.4.3. **PCT 3D** - La propriété Pct 3D indique la taille du ratio entre les dimensions et la profondeur du graphique en spécifiant un pourcentage de 1 à 100.
- 1.6.2.4.4. **Perspective** - Utilisez cette propriété avec l'option Orthogonal non cochée pour changer la perspective 3D du graphique.
- 1.6.2.4.5. **Ombre des barres** - En activant cette option, les barres 3D deviennent plus foncées. En la désactivant, les côtés des barres seront de la même couleur que l'avant.
- 1.6.2.4.6. **Largeur des barres** - Cette option détermine le pourcentage de la largeur totale des barres. Le réglage de cette valeur à 100 joint les barres.
- 1.6.2.4.7. **Profondeur des barres** - Utilisez cette propriété pour limiter la profondeur utilisée par chaque série de barres. Par défaut, les barres seront réparties de façon proportionnelle au nombre de séries de barres dans le graphique de sorte que l'arrière d'une barre rejoint l'avant de la barre immédiatement derrière elle. Pour insérer un espace entre une série de barres, diminuez cette valeur.
- 1.6.2.4.8. **Épaisseur des tranches** - Utilisez cette propriété pour changer l'épaisseur du graphique circulaire.

1.6.2.4.9. Pour personnaliser le diagramme davantage, modifier les étiquettes des points de données et des valeurs, cliquez sur le bouton  situé du côté droit de la boîte de dialogue.

2. Recherche de codage

2.1. La fonction RECHERCHE DE CODAGE dresse la liste de tous les segments de textes associés à certains codes ou modèles de codes. Les segments codés correspondant au critère de recherche sont affichés dans un tableau sur la page Recherche de résultat. Ce tableau peut être imprimé ou sauvegardé sur disque. Il peut également être utilisé pour créer des rapports tabulaires ou textuels ainsi que pour assigner de nouveaux codes aux segments extraits.

2.2. Pour démarrer la fonction RECHERCHE DE CODAGE, sélectionnez la commande RECHERCHE DE CODAGE à partir du menu ANALYSE. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

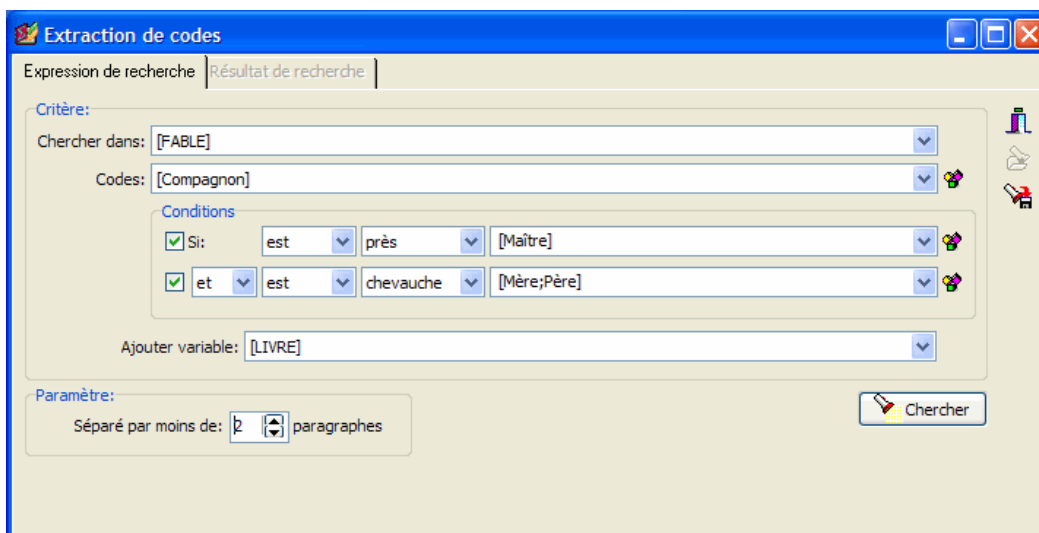



Figure 13 - Extraction de codes


2.3. Effectuer une recherche de codes simple


2.3.1. Seules les deux premières options au dessus de cette boîte de dialogue sont nécessaires afin d'extraire les segments codés associés à certains codes.


2.3.1.1. CHERCHER DANS – cette option vous permet d'indiquer sur quelles variables document la recherche sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou de sélectionner une combinaison de variables. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que la recherche soit effectuée.

2.3.1.2. EXTRAIRE - cette option vous permet de sélectionner un ou plusieurs codes à extraire. Vous pouvez sélectionner les codes à partir d'une liste déroulante en cliquant sur le bouton flèche vers le bas ou à partir d'une représentation en arbre du livre de codes en cliquant le bouton .

2.3.1.3. Une troisième option située au bas de la boîte de dialogue peut également être utilisée pour extraire des informations additionnelles à propos des cas d'où proviennent ces segments. AJOUTER VARIABLE - cette boîte déroulante de liste à cocher peut être utilisée pour ajouter les valeurs stockées dans une ou plusieurs variables du tableau des segments extraits pour le cas spécifique d'où provient un segment. Cette option est particulièrement utile pour identifier les différences dans la façon dont les codes sont utilisés ou dont des sujets spécifiques sont exprimés par différents groupes d'individus. Elle peut également être utilisée pour examiner la relation entre ces valeurs et les codes.

2.3.2. Pour enregistrer une requête et ses options, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel vous désirez l'enregistrer.

2.3.3. Pour restaurer une requête précédemment enregistrée, cliquez sur le bouton  et sélectionnez, à partir de la liste affichée, le nom de la requête que vous désirez utiliser.

2.3.4. Une fois que les options ont été réglées correctement, vous n'avez qu'à cliquer sur le bouton  pour extraire les codes sélectionnés.

2.4. Effectuer une recherche de codes complexe

2.4.1. QDA Miner peut également rechercher des agencements de codes plus complexes en offrant l'option d'utiliser jusqu'à deux critères pour spécifier la relation spatiale entre les codes. La combinaison de codes peut être définie en utilisant un des sept opérateurs logiques. Le tableau ci-dessous fournit la liste des opérateurs logiques disponibles pouvant être utilisés pour caractériser la combinaison de codes. Dans ce tableau, **Codage A** se rapporte aux segments codés qui seront extraits alors que **Codage B** se rapporte aux segments codés utilisés pour tester les conditions. Veuillez prendre note que l'inverse de ces fonctions peut également être obtenu en utilisant un opérateur de négation (voir ci-dessous)

Fonction	Description
Égal à	Le codage A sera extrait s'il pointe sur le même segment de texte que le codage B
Inclus	Le codage A sera extrait si son segment de texte en entier renferme un autre segment codé assigné à B.
Inclus dans	Le codage A sera extrait si son segment de texte est entièrement entouré par un autre segment de texte assigné à B.
Chevauche	Le codage A sera extrait si son segment de texte chevauche complètement ou en partie un autre segment codé assigné à B.
Suivi par	Le codage A sera extrait s'il est suivi par un segment de texte assigné à B. Les segments ne devraient pas se chevaucher et la distance séparant les deux segments devrait être inférieure à une distance spécifiée par l'utilisateur.
Précédé de	Le codage A sera extrait s'il suit un segment de texte assigné à B. Les deux segments ne devraient pas se chevaucher et la distance séparant les deux segments devrait être inférieure à une distance spécifiée par l'utilisateur.
Près	Le codage A sera extrait s'il suit ou précède un segment de texte assigné à B. Les deux segments ne devraient pas se chevaucher et la distance séparant les deux segments devrait être inférieure à une distance spécifiée par l'utilisateur.

2.4.2. Les trois boîtes à liste sont utilisées pour régler la condition d'extraction :

2.4.2.1. La **première** liste déroulante est utilisée pour indiquer si le segment codé respectant le critère spécifié doit être inclus ou exclu. Lorsque vous réglez cette liste déroulante à **est**, le programme recherchera tous les segments respectant le critère spécifié, alors que si vous la réglez à **n'est pas**, ces segments seront exclus et le programme ne fera

l'extraction que de ceux qui ne respectent pas le critère.

2.4.2.2. La **deuxième** liste déroulante vous permet de choisir la fonction logique qui sera appliquée (voir plus haut pour la liste des fonctions logiques). Si une de ces trois fonctions est sélectionnée (i.e., suivi par, précédé de, ou près), une nouvelle option sera affichée au bas de la boîte de dialogue. Cette nouvelle option vous permet de régler la distance maximale, en nombre de paragraphes, séparant les deux codes.

2.4.2.3. La **troisième** liste déroulante est utilisée pour sélectionner les codes basés sur la condition qui sera testée. Si plusieurs codes sont spécifiés dans la liste de codes à extraire ou dans cette troisième liste déroulante, ils seront traités comme s'ils étaient joints par l'opérateur booléen **OU**. En d'autres termes, la condition sera respectée si n'importe quelle combinaison de codes est présente. Par exemple, la recherche des codes A et B à condition qu'ils soient égaux à la liste de codes C, D et E correspond à la formule suivante : (A ou B) est égal à (C ou D ou E)

Deux conditions d'extraction peuvent être réglées et combinées en utilisant un opérateur booléen. Si l'opérateur **ET** est utilisé, alors seulement les segments respectant les deux critères seront extraits, tandis si l'opérateur **OU** est sélectionné, tout segment respectant au moins un de ces deux critères sera extrait.

Par exemple, dans la boîte de dialogue plus haut, QDA Miner recherchera tous les segments de textes codés fiscalité si ce segment est à moins de deux paragraphes d'un autre segment de texte codé éducation, et s'il est suivi par libertés individuelles.

2.5. Travailler avec les segments extraits

2.5.1. Les codes extraits sont affichés dans un tableau se retrouvant sur la page **Résultat de recherche**.

/	Category	Code	Case	Text	Coder	Date	Word	% Word	Comment
	Personnage	Compagnon	L'Âne et le petit Chien	Vivra de pair à compagnon	None	10/04/2005	5	2.4%	
	Personnage	Compagnon	L'Âne et le Chien	Luit dit: " Cher compagnon,	None	10/04/2005	9	3.0%	
	Personnage	Compagnon	Les Dieux voulant instruire un	Seul et sans compagnon jusqu'ici	None	10/04/2005	8	2.1%	
	Personnage	Compagnon	Les Compagnons d'Ulysse	Les Compagnons d'Ulysse	None	10/04/2005	4	0.4%	
	Personnage	Compagnon	Les Compagnons d'Ulysse	Les compagnons d'Ulysse, après	None	10/04/2005	9	1.0%	
	Personnage	Compagnon	Le Chat et les deux Moineaux	S'en vint les visiter, et se fit	None	10/04/2005	9	3.2%	


Figure 14 - Travail avec segments extraits

2.5.2. Outre le texte associé aux segments codés extraits, ce tableau contient également le nom du code avec sa catégorie, le cas d'où provient le segment, le nom du codeur et la date à laquelle il a été assigné. La colonne **Mots** contient le nombre total de mots dans le segment de texte, alors que la colonne de **%Mots** affiche l'importance relative de ce segment par rapport au document en entier, en fonction du pourcentage de mots. Si un commentaire a été assigné à un segment spécifique, il sera également inclus dans le tableau. Enfin, les valeurs de toutes les variables que vous avez choisi d'ajouter au tableau seront listées à l'extrême droite du tableau.

2.5.3. Pour trier cette liste de segments extraits en ordre croissant sur n'importe quelle colonne, vous n'avez qu'à cliquer sur cet en-tête de colonne. Si vous cliquez sur le même en-tête de colonne une deuxième fois, les rangées seront triées en ordre décroissant.

2.5.4. Les tableaux de résultats peuvent être imprimés, codés, sauvegardés comme un rapport textuel, sauvegardés sur disque ou comme un nouveau projet ou exportés dans un nouveau format de fichier comme Excel, ASCII, ou HTML.

2.5.5. Pour enlever un résultat de recherche de la liste de résultats :

2.5.5.1. Sélectionnez sa rangée et cliquez ensuite sur le bouton .

2.5.6. Pour assigner un code à un résultat de recherche spécifique :


2.5.6.1. Dans le tableau des résultats de recherche, sélectionnez la rangée correspondant à la section que vous voulez coder.

2.5.6.2. Utilisez la liste déroulante **Code** située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code vous voulez assigner.

2.5.6.3. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné au segment de texte en surbrillance.

2.5.7. Pour assigner un code à tous les résultats de recherche :

2.5.7.1. Utilisez la liste déroulante Code située au-dessus de ce tableau pour sélectionner le code vous voulez assigner.

2.5.7.2. Cliquez sur le bouton  pour assigner le code sélectionné à tous les segments de textes respectant l'expression de recherche.








EXERCICE #4

1. Exercice G. Fréquence et recherche de codage

1. À partir du projet **Candidates – coded**, calculez la fréquence de l'ensemble des codes.
2. Produisez un graphique vous permettant de voir la distribution des codes de la catégorie **Values\Liberal**.
3. Identifiez l'ensemble des segments contenant le code **Globalization**.
4. Effectuez une recherche vous permettant d'obtenir les segments codés avec l'un ou l'autre des codes de la catégorie **Values**.
5. Effectuez une requête complexe afin d'identifier tous les segments codés **Ethic** chevauchant ceux qui sont codés **Freedom**.
6. Sauvegardez le tableau de résultat dans un fichier Excel nommé **Ethic-Freedom**.
7. Créez un rapport de segments codés et sauvegardez ce rapport sur disque dans un fichier RTF nommé **Rapport Ethic-Freedom** que vous pourrez ensuite ouvrir avec Word par exemple.
8. Assignez à l'ensemble des segments de cette dernière requête, le code **Novelty**.

Indices pour l'Exercice #4

1. Exercice G. Fréquence et recherche de codage

1. Utilisez la commande FRÉQUENCE DE CODAGES dans le menu ANALYSER, puis cliquez le bouton  pour calculer les fréquences.
2. Utilisez le bouton .
3. Utilisez la commande RECHERCHE DE CODAGE dans le menu ANALYSER.
4. Utilisez le bouton .
5. Conditions = si; est; chevauche
6. Utilisez le bouton .
7. Utilisez le bouton  pour produire le rapport texte puis sur  pour le sauvegarder.
8. Utilisez le bouton .

DEUXIÈME JOURNÉE DE FORMATION

ANALYSES AVANCÉES DU CODAGE

CO-OCCURRENCE DES CODES

QDA Miner vous permet d'explorer les relations entre les codes en offrant divers outils graphiques pour vous aider à identifier les codes reliés. Ces outils reposent sur le calcul de similarité ou de co-occurrence et par l'application de l'analyse hiérarchique par regroupement et le positionnement multidimensionnel sur tous les codes ou sur certains d'entre eux. Les résultats sont affichés sous forme de dendrogrammes, de cartes conceptuelles et de graphes de proximité. Les cas peuvent également être regroupés sur la base de leur similarité de contenu en utilisant les mêmes outils statistiques et graphiques.

1. CO-OCCURRENCE DES CODES : OPTIONS

Pour effectuer ce type d'analyse, à partir du menu ANALYSE, sélectionnez la commande CO-OCCURRENCE DES CODES. Une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît alors :

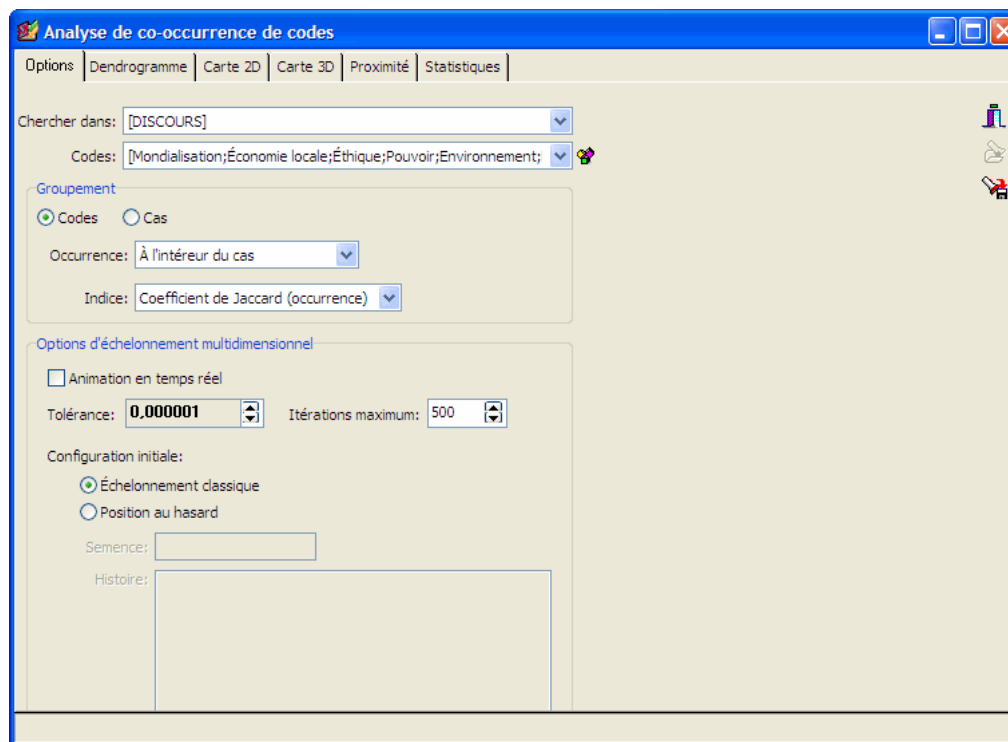



Figure 15 - Cooccurrences de codes

1.1. La première page de la boîte de dialogue est utilisée pour limiter l'analyse à des documents spécifiques ou des codes spécifiques. Elle vous permet de spécifier si les regroupements devraient être effectués sur des codes ou sur des cas. Elle peut être utilisée pour régler les différentes options d'analyse et d'affichage pour les deux types d'analyse.

1.1.1. CHERCHER DANS – Cette option vous permet d'indiquer sur quelles variables document l'analyse sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou de sélectionner une combinaison de variables. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que l'analyse soit effectuée.

- 1.1.2. **CODES** - Cette option vous permet de sélectionner les codes qui seront analysés. Par défaut, l'analyse est effectuée sur tous les codes dans le livre de codes. Vous pouvez sélectionner des codes spécifiques soit à partir d'une liste déroulante en cliquant sur le bouton flèche ou à partir d'une représentation en arbre du livre de codes en cliquant sur le bouton .

1.2. Regroupement des cas Groupement : Similarité des cas

- 1.2.1. Lorsque le regroupement est réglé de sorte qu'il soit effectué sur des cas, la matrice de distance utilisée pour le regroupement et le positionnement multidimensionnel se composent de coefficients de cosinus calculés sur la fréquence relative des divers codes. Plus deux cas sont similaires en termes de distribution de codes, plus ce coefficient sera élevé.
- 1.2.2. **DONNÉES** - cette option vous permet de sélectionner l'indicateur devant être utilisé pour comparer l'importance des codes dans les divers cas. Quatre indicateurs sont disponibles :
- Présence du code
 - Fréquence du code
 - Nombre de mots
- 1.2.3. Lorsque vous sélectionnez **Présence du code**, il en résultera une comparaison basée sur les codes apparaissant dans chaque cas, sans tenir compte du nombre de fois où chaque code apparaît. Pour tenir compte de la fréquence où un code a été utilisé, sélectionnez **Fréquence du code**. L'option **Nombre de mots** basera la comparaison sur le nombre total de mots ayant été assignés aux différents codes, alors que l'option **Pourcentage de mots** divisera cette valeur par le nombre total de mots trouvés dans les documents associés à chaque cas.



1.3. Regroupement des codes Groupement : Cooccurrence des codes

Lorsque vous effectuez le regroupement des codes, plusieurs options sont disponibles pour définir la co-occurrence et pour sélectionner l'indice de similarité qui sera calculé à partir des co-occurrences observées.

- 1.3.1. **CO-OCCURENCE** - Cette option vous permet de spécifier comment une co-occurrence sera définie. Par défaut, on dit qu'une co-occurrence se produit chaque fois que deux codes apparaissent dans le même document (option **À l'intérieur du cas**). Vous pouvez également limiter la définition de la co-occurrence aux codes qui sont séparés par un nombre maximum de paragraphes (option **Fenêtre de n paragraphes**), ou aux codes qui en chevauchent d'autres (option **Chevauchement de segments**). Enfin, vous pouvez également restreindre davantage la définition de la co-occurrence en la limitant aux exemples où les codes ont été assignés exactement au même segment.
- 1.3.2. **INDICE** – Cette option permet le choix de la mesure de similarité utilisée pour le regroupement et pour le positionnement multidimensionnel. Quatre mesures sont disponibles. Les trois premières mesures sont basées sur les simples occurrences de codes spécifiques dans un cas et ne tiennent pas compte de leur fréquence. Dans tous ces indices, les absences conjointes sont exclues.
- 1.3.2.1. **Coefficient de Jaccard** - Ce coefficient est calculé à partir d'un tableau 2 x 2 à partir de la formule $a/(a+b+c)$, où a représente les cas où les deux items sont présents, et b et c représentent les cas où un item est trouvé mais pas l'autre. Dans ce coefficient, un poids égal est donné aux appariements et aux non appariements.
- 1.3.2.2. **Coefficient de Sorensen** - Ce coefficient est semblable au coefficient de Jaccard, mais les appariements ont un poids double. Sa formule est $2a/(a+b+c)$, où a représente les cas où les deux items sont présents, et b et c représentent les cas où un item est présent mais l'autre est absent.

- 1.3.2.3. **Coefficient d'Ochiai** - Cet indice est la forme binaire de la mesure du cosinus. Sa formule est $\sqrt{\frac{a^2}{(a+b)(a+c)}}$, où a représente les cas où les deux items sont présents, et b et c représentent les cas où un item est présent mais pas l'autre. Le dernier coefficient tient compte non seulement de la présence d'un code dans un cas, mais également du nombre de fois où il apparaît dans ce cas.
- 1.3.2.4. **Thêta du cosinus** - ce coefficient mesure le cosinus de l'angle entre deux vecteurs de valeurs. Il s'étend de -1 à +1.

1.3.3. Les options ci-dessous s'appliquent autant au regroupement de cas que de codes. Elles affecteront soit le calcul ou l'affichage des diagrammes de positionnement multidimensionnel.

- 1.3.3.1. **ANIMATION EN TEMPS RÉEL** - Lorsque cette option est activée, les graphes multidimensionnels sont mis à jour après chaque itération, ce qui permet à l'utilisateur de surveiller le progrès accompli pendant l'analyse au détriment d'un temps de calcul plus élevé.
- 1.3.3.2. **TOLÉRANCE** - Cette option spécifie le facteur de tolérance utilisé pour déterminer le moment où l'algorithme a convergé vers une solution. La réduction de la valeur de tolérance peut produire un résultat légèrement plus précis, mais augmentera le nombre d'itérations et du temps de fonctionnement.
- 1.3.3.3. **ITÉRATIONS MAXIMUM** - Cette option vous permet de spécifier le nombre maximum d'itérations devant être effectuées pendant la procédure d'ajustement. Si la solution ne converge pas avec la limite spécifiée par l'option **TOLÉRANCE** avant que le nombre maximum d'itérations soit atteint, le processus est arrêté et les résultats sont affichés.
- 1.3.3.4. **CONFIGURATION INITIALE** - Cette option vous permet de spécifier si le positionnement multidimensionnel doit être appliqué selon une position au hasard ou un positionnement classique.
- 1.3.4. En choisissant l'option **Positionnement classique**, vous effectuez d'abord une analyse classique sur la matrice de similarité, et vous utilisez ensuite la configuration dérivée en tant que valeurs initiales pour l'analyse ordinaire de positionnement multidimensionnel.
- 1.3.5. Si vous sélectionnez l'option **Position au hasard**, une analyse de positionnement multidimensionnel selon une configuration aléatoire de points est effectuée. Par défaut, QDA Miner initialise la routine aléatoire avant chaque analyse avec une nouvelle valeur aléatoire. La valeur de semence utilisée pour la création de cette configuration initiale est stockée avec la valeur finale de stress dans la liste déroulante **Historique** situé au bas de la boîte de dialogue. L'option **Semence** peut être utilisée pour spécifier un nombre de départ qui initialisera le processus de randomisation et produira une séquence aléatoire fixe. Pour réutiliser une valeur spécifique de semence, double-cliquez sur la ligne appropriée dans la liste déroulante **Historique**.
- 1.3.6. Une fois que les diverses options ont été réglées, veuillez vous déplacer vers la page appropriée pour effectuer l'analyse demandée.
- 1.3.7. Pour emmagasiner l'expression de filtrage, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel ces options de filtrage seront sauvegardées.
- 1.3.8. Pour récupérer un filtre déjà sauvegardé, cliquez sur le bouton  et sélectionnez à partir la liste affichée le nom du filtre que vous voulez récupérer

2. CO-OCCURRENCE DES CODES : DENDROGRAMME

2.1. Explications

QDA Miner utilise une méthode de classification hiérarchique par couplage des moyennes afin de créer des groupes à partir d'une matrice de similarité. Le résultat est présenté sous forme de dendrogramme (voir ci-dessous), aussi connu sous le nom d'arborescence. Dans ce type de graphique, l'axe vertical se compose d'items et l'axe horizontal représente les groupes formés à chaque étape de la procédure de regroupement. Les codes qui tendent à apparaître ensemble sont combinés au début du processus d'analyse, alors que ceux qui sont indépendants les uns des autres ou ceux qui ne semblent pas apparaître ensemble tendent à être combinés à la fin du processus d'agglomération.

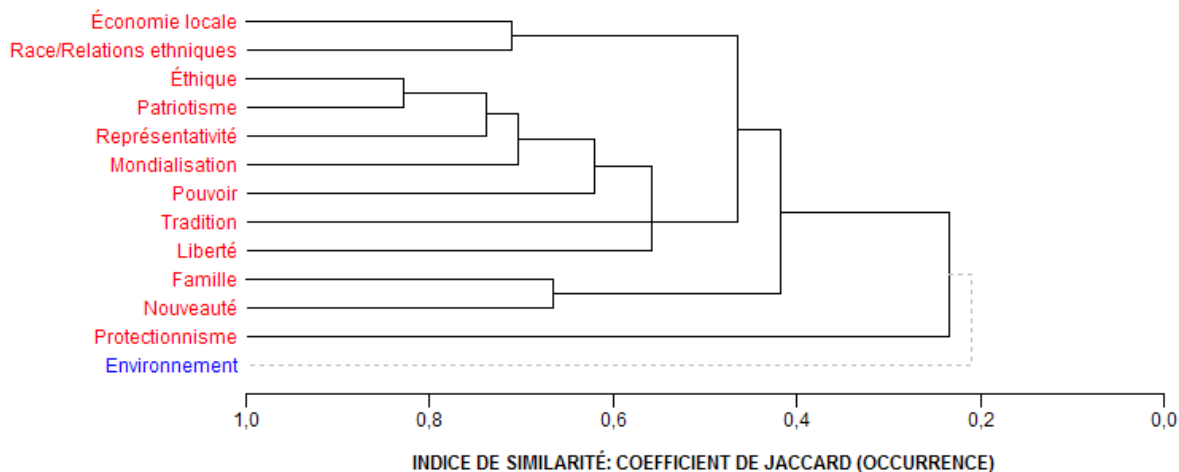


Figure 16 - Dendrogramme


2.2. Avertissement


Il est important de se rappeler qu'un dendrogramme ne spécifie que l'ordre temporel de la séquence de branchement. Toutes les grappes peuvent être tournées autour de chaque branche interne de l'arbre sans affecter de quelque façon l'exactitude du dendrogramme. Par analogie, on peut penser à un mobile de Calder. Différentes photos de ce type de mobile produiront des agencements différents des objets suspendus.


Les commandes suivantes se retrouvent au haut de la page du dendrogramme :

- Nb. groupes Cette option règle le nombre de groupes que devrait comporter la solution de regroupement. Différentes couleurs sont utilisées dans le dendrogramme et dans les cartes 2D et 3D pour indiquer l'appartenance d'items spécifiques à différents groupes.

- Afficher Cette option vous permet de choisir si les lignes verticales du dendrogramme représentent l'ordre d'agglomération ou l'indice de similarité.

-  Utilisez ce bouton pour augmenter la taille de la police du dendrogramme et mettre l'emphase sur une plus petite portion de l'arbre.

-  Utilisez ce bouton pour réduire la taille de la police du dendrogramme et visualiser une plus grande portion de l'arbre.

-  Ce bouton vous permet de stocker le dendrogramme affiché dans un fichier graphique. QDA Miner supporte trois formats de fichiers : BMP (fichiers bitmap de Windows), PNG (fichiers compressés Portable Network Graphic) et JPG (fichiers compressés JPEG).

Note : Le regroupement utilisant d'autres mesures de similarité ou de distance ou d'autres méthodes d'agglomération peut être réalisée en utilisant Simstat et le module d'analyse multivariée MVSP.

3. CO-OCCURRENCE DES CODES : Cartes conceptuelles 2D et 3D

3.1. Explications

- 3.1.1. Les cartes conceptuelles sont des représentations graphiques des valeurs de proximité calculées sur tous les items inclus (codes ou cas) au moyen d'une analyse de positionnement multidimensionnel (AEM). Lors du regroupement des codes, chaque point représente un code et les distances entre les paires de points indiquent la probabilité que ces codes apparaissent ensemble.
- 3.1.2. En d'autres termes, les codes qui sont près les uns des autres dans le graphique tendent habituellement à apparaître ensemble, alors que les codes qui sont indépendants les uns des autres ou qui n'apparaissent pas ensemble sont situés loin les uns des autres dans le diagramme.
- 3.1.3. L'interprétation du graphe de positionnement multidimensionnel est quelque peu différente si on analyse des cas. Dans ce cas-ci, chaque point représente un cas et la distance entre les paires de points indique le degré de similarité entre les deux cas. Les cas avec des agencements de codes semblables tendront à apparaître près les uns des autres, alors que les cas différents seront représentés comme étant loin les uns des autres.
- 3.1.4. Des couleurs sont utilisées pour représenter l'appartenance d'items spécifiques à différentes partitions créées en utilisant le regroupement hiérarchique. Les cartes résultantes sont utiles pour détecter les dimensions sous-jacentes significatives pouvant expliquer les similarités observées entre les items.
- 3.1.5. Veuillez noter que puisque le positionnement multidimensionnel tente de représenter les nombreux points dans un espace limité à 2 ou 3 dimensions, une certaine distorsion peut se produire, particulièrement lorsque cette analyse est effectuée sur un grand nombre d'items.
- 3.1.6. Par conséquent, certains items qui tendent à apparaître ensemble ou qui font partie de la même grappe peuvent quand même être représentés loin les uns des autres.
- 3.1.7. D'autre part, un positionnement multidimensionnel sur un grand nombre d'items produit habituellement une carte encombrée difficile à interpréter. Pour ces raisons, l'interprétation des cartes conceptuelles est conseillée lorsqu'on analyse un nombre relativement limité d'items.

3.2. Commandes des cartes 2D et 3D

- 3.2.1. **NB. GROUPES** - Cette option est utilisée pour régler le nombre de groupes que devrait comporter la solution de regroupement. Différentes couleurs sont utilisées dans le dendrogramme et dans les cartes 2D et 3D pour indiquer l'appartenance d'items spécifiques à différents groupes.



L'orientation réelle des axes dans la solution finale est arbitraire. Vous pouvez faire pivoter la carte de toutes les façons possibles; les distances entre les items demeurent les mêmes. Le bouton rotatif peut être utilisé pour ajuster l'orientation finale des axes dans le plan ou dans l'espace afin d'obtenir une orientation qui rend l'interprétation plus facile.



En cliquant sur ce bouton, vous pouvez faire un zoom sur un graphique. Pour faire un zoom dans une région du graphique, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et glissez la souris vers le bas et vers la droite. Un rectangle indique le secteur sélectionné. Relâchez le bouton gauche de la souris pour faire un zoom.



Cliquez sur ce bouton pour revenir à l'affichage original du graphique.



Cliquez sur ce bouton pour effectuer un autre positionnement multidimensionnel à partir d'une nouvelle configuration aléatoire de points. Ce bouton est visible uniquement lorsque la configuration initiale est réglée à **Position au hasard**.



Enfonchez ce bouton pour créer un graphe de positionnement multidimensionnel contraint. Cet algorithme de positionnement tente de préserver dans le graphe de

positionnement multidimensionnel la structure du groupement d'items issus d'une procédure de groupement hiérarchique, facilitant ainsi l'interprétation des cartes en 2D et 3D en présentant une carte plus compatible avec la solution issue de l'analyse de groupement. Cette option permet d'obtenir des cartes similaires à celles produites par la procédure de cartographie conceptuelle de Trochim («Concept Mapping»).



Ce bouton est utilisé pour sauvegarder une copie du diagramme dans le presse-papier. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, un menu contextuel apparaît et vous pouvez déterminer si le diagramme doit être copié comme un fichier bitmap ou un métafichier.



Cliquez sur ce bouton pour ajouter une copie du graphique au gestionnaire de rapports. Une description sera générée automatiquement. Pour éditer cette description, appuyer sur la clé SHIFT au moment de cliquer sur le bouton.



Ce bouton permet l'édition de diverses options d'affichage des graphes de positionnement multidimensionnel telles que l'aspect des étiquettes de valeurs et des points de données, les titres des diagrammes et des axes, l'emplacement de la légende, etc. (voir Options des graphes de positionnement multidimensionnel ci-dessous).



Ce bouton vous permet de sauvegarder le graphe de positionnement multidimensionnel sur disque dans un fichier graphique. QDA Miner supporte quatre formats différents de fichiers : BMP (fichiers bitmap de Windows), PNG (fichiers compressés Portable Network Graphic) et JPG (fichiers compressés JPEG) ainsi que WSX, un format de fichier spécifique à QDA Miner (fichier de diagramme QDA Miner). Les diagrammes sauvegardés sous ce dernier format peuvent être ouverts, édités et personnalisés plus tard en utilisant l'utilitaire externe d'édition de diagrammes.



Cliquez sur ce bouton pour imprimer une copie du diagramme affiché.



Cliquez sur ce bouton pour fermer la boîte de dialogue **Analyse de co-occurrence de codes** et revenir à la fenêtre principale de QDA Miner.

3.2.2. Boutons de la carte 3D



Ce bouton affiche ou dissimule les parois de gauche, du bas et de l'arrière.



En cliquant sur ce bouton, il est possible de permuter les données des axes X, Y et Z.



Cliquez sur ce bouton pour afficher des lignes de base partant de la paroi inférieure jusqu'aux points de données afin de mieux repérer les points de données dans chacune des 3 dimensions.




Cliquez sur ce bouton pour changer l'angle de visionnement du diagramme. Pour tourner le diagramme, veillez vous assurer que ce bouton est sélectionné, cliquez sur n'importe quel secteur du diagramme en maintenant le bouton de la souris enfoncé et glissez la souris pour appliquer la rotation désirée.



Il peut être très difficile de localiser un point de données sur la profondeur d'un graphique 3D, particulièrement lorsque le graphique demeure statique. On doit souvent tourner le graphique constamment sur les divers axes pour obtenir une idée précise de l'endroit où le point de données est situé sur ce troisième axe. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, QDA Miner maintient le graphique en rotation. Pour désactiver la rotation automatique, cliquez sur ce bouton une deuxième fois.

3.3. Options du graphe de positionnement multidimensionnel

Les diverses options de cette boîte de dialogue sont utilisées pour ajuster l'aspect des graphes de positionnement multidimensionnel. Ces options ne représentent qu'une petite partie de tous les réglages disponibles.

Pour personnaliser davantage le diagramme, éditer les points de données, les étiquettes de valeurs, etc., cliquez sur le bouton  situé du côté droit de la boîte de dialogue.

3.3.1. POINTS DE DONNÉES

VISUALISATION DES POINTS DE DONNÉES - Par défaut, les graphes de positionnement multidimensionnel affichent les points de données et les étiquettes leur étant associées. Cette option vous permet de basculer entre l'activation et la désactivation de l'affichage des points de données.

STYLE - Cette option définit la forme utilisée pour afficher les points de données. Neuf formes de pointeurs peuvent être utilisées pour représenter les points de données (i.e., carré, triangles, points, croix, etc.).

OMBRE - Cette option vous permet de basculer entre l'activation et la désactivation des ombres sur les côtés des points de données. Cette option n'affecte que les points de données en forme de carré, de triangle et de triangle inversé lorsqu'ils sont affichés en trois dimensions.

TAILLE - Cette option spécifie la largeur et la hauteur en pixels des points de données.

3.3.2. ÉTIQUETTES DE DONNÉES

ÉTIQUETTES TRANSPARENTES - Cette option vous permet de spécifier si les étiquettes de données doivent être affichées sur un fond opaque ou sur un fond invisible.

FOND - Cette option vous permet de sélectionner la couleur du fond des étiquettes de données si elles ne sont pas transparentes.

BORDURE - Cette option affiche ou dissimule le rectangle entourant le fond de l'étiquette.

MARGE VERTICALE – Cette propriété détermine la distance verticale en pixels entre le dessus du point de données et le bas de son étiquette.

POLICE - Cliquez sur ce bouton pour ajuster les propriétés de la police utilisée pour afficher les étiquettes de données (i.e. style, taille et couleur).

3.3.3. PAGE PAROIS & CADRE

PAROIS VISIBLES - Utilisez cette option pour faire basculer l'affichage des parois gauche, de l'arrière et du bas pour simuler un effet 3D.

TRANSPARENT - La propriété Transparent détermine si l'intérieur des parois sera opaque ou transparent.

3D FONCÉ - Cette option crée de l'ombrage sur les côtés des parois.

3.3.4. TITRE

AFFICHER TITRE - Par défaut, les graphes de positionnement multidimensionnel n'ont aucun titre. Pour afficher un titre, cochez l'option **Afficher titre** et entrez le titre désiré dans la boîte d'édition située à la droite de cette boîte de contrôle. Vous pouvez entrer plusieurs lignes de texte en appuyant sur la touche « Entrée » à la fin d'une ligne avant d'entrer la prochaine ligne.

Le bouton **POLICE** au bas de cette page est utilisé pour changer la taille ou le style de la police de ce titre.

3.4. Graphe de proximité

- 3.4.1. L'analyse par regroupements et le positionnement multidimensionnel sont deux techniques de réduction de données pouvant ne pas représenter exactement la réelle proximité des codes ou des cas entre eux. Dans un dendrogramme, alors que les codes co-occurents ou les cas qui sont semblables tendent à apparaître près l'un de l'autre, on ne peut pas vraiment considérer la séquence des codes comme une représentation linéaire de ces distances.
- 3.4.2. Vous devez vous rappeler qu'un dendrogramme ne spécifie que l'ordre temporel de la séquence de branchement. Par conséquent, tout regroupement peut être tourné autour de chaque branche interne de l'arbre sans affecter de quelque façon que ce soit l'exactitude du dendrogramme. Par analogie, on peut penser à un mobile de Calder. Différentes photos de ce type de mobile produiraient des agencements différents des objets suspendus.
- 3.4.3. Même si le positionnement multidimensionnel est une représentation plus précise de la distance entre les objets, le fait qu'il tente de représenter les divers points dans un espace bi- ou tridimensionnel peut produire une certaine distorsion.
- 3.4.4. Par conséquent, certains items qui tendent à apparaître ensemble ou être très similaires peuvent quand même être représentés loin les uns des autres.

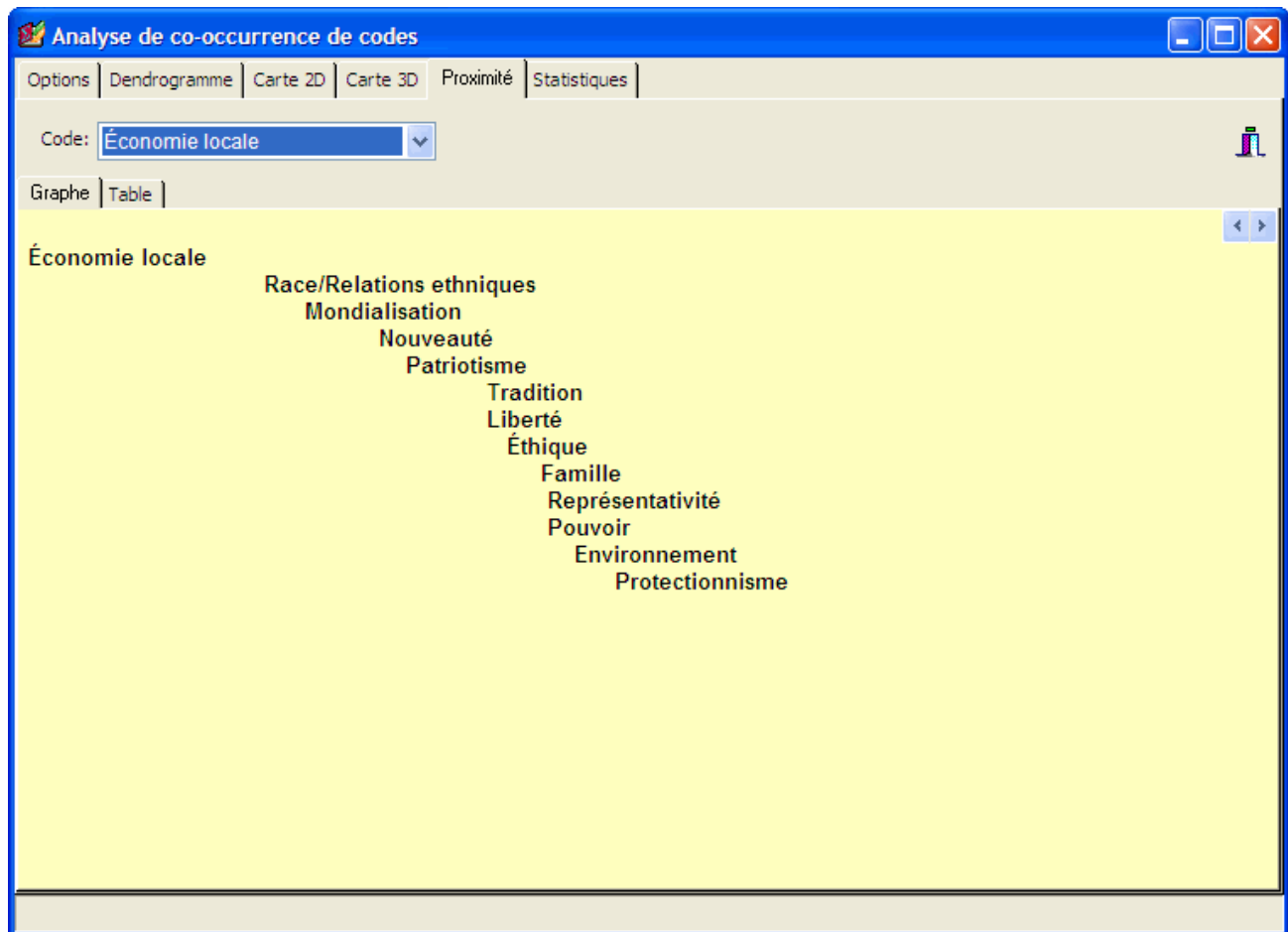


Figure 17 - Graphe de proximité

- 3.4.5. Le graphe de proximité est la façon la plus précise de représenter graphiquement la distance entre les objets en affichant la distance mesurée d'un objet sélectionné par rapport à tous les autres objets sur un seul axe. Il ne s'agit pas d'une technique de réduction des données mais d'un outil de visualisation pour vous aider à extraire l'information à partir de l'énorme quantité de données stockées dans la matrice de distance à l'origine du dendrogramme et des graphes de positionnement multidimensionnel.

SÉQUENCE DE CODAGE

1. Explications

Alors que l'analyse des co-occurrences de codage s'intéresse à la présence concomitante des codes indépendamment de leur ordre d'apparition dans les documents, le localisateur de séquences de code est utilisé pour identifier les codes qui non seulement co-occurrent mais le font également dans un ordre précis et dans des conditions spécifiques. Cette commande dresse la liste des fréquences de toutes les séquences impliquant deux ensembles sélectionnés de codes ainsi que le pourcentage de fois où un code est suivi par un autre.

2. Procédure

Pour rechercher des séquences de codes, sélectionnez SÉQUENCES DE CODAGE à partir du menu ANALYSE. Une boîte de dialogue similaire à celle ci-dessous apparaît alors :

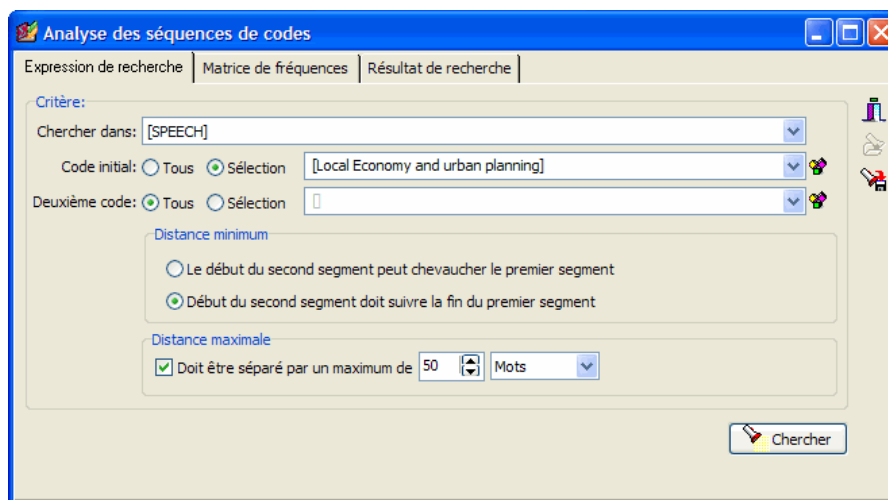


Figure 19 - Séquences de codage


La première page de la boîte de dialogue est utilisée pour limiter l'analyse à des variables document spécifiques ou à des codes spécifiques et pour régler les conditions devant être respectées pour déterminer si un code suit un autre code.

2.1. CHERCHER DANS

- 2.1.1. Cette option vous permet de spécifier sur quelles variables document l'analyse sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou plus d'une. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées.
- 2.1.2. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Une liste de toutes les variables document disponibles apparaîtra. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que la recherche soit effectuée.

2.2. CODE INITIAL ET DEUXIÈME CODE

- 2.2.1. Ces deux options vous permettent de sélectionner les séquences de codes qui seront analysées. Par défaut, l'analyse est effectuée sur tous les codes dans le livre de codes, vous fournissant ainsi une liste exhaustive de toutes les séquences trouvées dans les documents.
- 2.2.2. La liste des séquences peut cependant être réduite en limitant le code initial ou les codes qui suivent. Par exemple, si on s'intéresse aux réactions d'un thérapeute aux verbalisations du client, on peut régler l'option **Code initial** de façon à inclure les codes utilisés pour décrire les verbalisations du client et limiter l'option **Deuxième Code** à ceux utilisés pour décrire la réaction des thérapeutes.
- 2.2.3. Vous pouvez sélectionner des codes spécifiques pour ces deux options à partir de la liste

déroulante, en cliquant sur le bouton flèche ou à partir d'une représentation arborescente du livre de codes en cliquant le bouton .

2.3. DISTANCE MINIMUM


- 2.3.1. Cette option est utilisée pour spécifier si deux codes seront considérés comme formant une séquence lorsqu'ils se chevauchent partiellement. Si la première option est sélectionnée, un code peut être considéré comme suivant le premier code même si le segment de texte auquel il a été assigné débute avant la fin du segment associé au premier code.
- 2.3.2. Cependant, si le deuxième bouton radio est sélectionné, QDA Miner ne considérera pas ces codes se chevauchant comme des séquences de codes. Par exemple, dans l'exemple suivant :



Figure 20 - Distance minimum

- 2.3.3. Si l'option est réglée à **Le début du second segment peut chevaucher le premier segment**, alors QDA Miner traitera les codes *Patriotisme* et *Représentativité* comme une séquence valide. Si l'option **Distance minimum** est réglée de sorte que le début du second segment doive suivre la fin du premier segment, alors la même paire de codes ne sera pas considérée comme une séquence et ne sera pas incluse dans le tableau de résultats.

2.4. DISTANCE MAXIMALE

- 2.4.1. Cette option est utilisée pour spécifier ce que devrait être la distance maximum séparant deux codes afin de les considérer comme une séquence. Si elle est désactivée, QDA Miner considère qu'un code suit un autre en autant qu'il est dans le même document et qu'il rencontre le critère de distance minimum (voir ci-dessus).
- 2.4.2. Lorsqu'elle est activée, les séquences de codes sont limitées aux codes séparés par au plus une distance prédéfinie. Cette distance est calculée à partir de la fin du premier segment codé jusqu'au début du deuxième segment codé et peut être mesurée en nombre des caractères, de mots, ou de paragraphes, ou encore en déterminant un nombre maximum de codes pouvant apparaître entre ces deux codes. Si la distance minimum est réglée à zéro (code), alors seulement les codes suivants immédiatement le premier code seront considérés comme formant une séquence.
- 2.4.3. Une fois que les critères ont été réglés correctement, cliquez sur le bouton  pour trouver toutes les séquences rencontrant ces critères. Si au moins une séquence est trouvée, les pages **Matrice de fréquences** et **Résultat de recherche** sont activées.
- 2.4.4. La page **Matrice de fréquences** affiche une liste des fréquences de toutes les séquences de codes trouvées dans le document. Le code de départ (code A) de la séquence A-B est affiché du côté gauche de la fenêtre, tandis que le code suivant (code B) est affiché au haut du tableau.

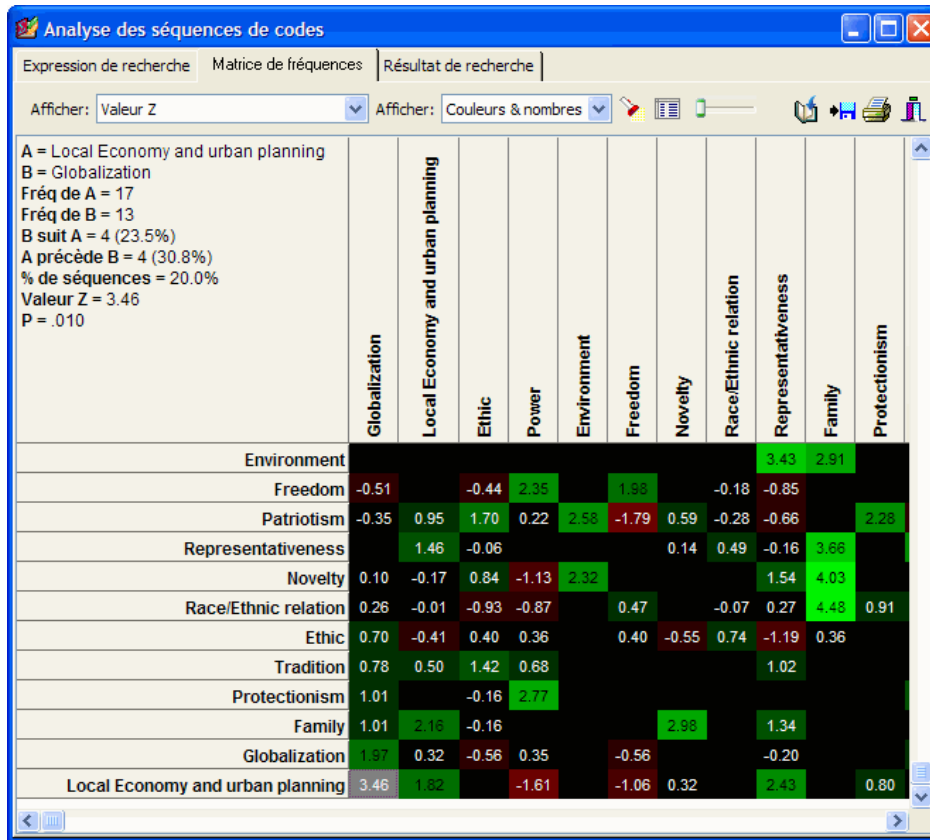



Figure 21 - Matrice de fréquences

2.4.5. Par défaut, la matrice affiche les valeurs Z de toutes les séquences. Dans cet exemple, les couleurs sont utilisées pour représenter la déviation par rapport à la fréquence exceptée. Les cellules en vert représentent les séquences qui se répètent plus souvent que leur valeur exceptée, tandis que les cellules en rouge représentent les séquences qui se répètent moins souvent que leur valeur exceptée. Plus la couleur est brillante, plus la valeur est éloignée de la valeur exceptée, et moins sa valeur sera supposée être due au hasard.

2.4.6. La liste déroulante **Afficher** vous permet d'afficher d'autres statistiques. Les options suivantes sont disponibles :

- Fréquence de A suivi par B
- Fréquence de B suivant A
- Pourcentage de A suivi par B
- Pourcentage de B suivant A
- Pourcentage d'évènements B
- Valeur Z
- Probabilité

2.4.7. Tandis qu'un modèle de couleurs rouge et vert est utilisé pour représenter les différentes valeurs Z, un dégradé du noir au jaune est utilisé pour toutes les autres options. Pour la plupart des options, excepté la probabilité, plus la valeur est haute, plus la cellule sera de couleur brillante. Pour une matrice de probabilités, le contraire est vrai : plus basse est la probabilité, plus la cellule sera de couleur vive.


2.4.8. Le bouton de contrôle  présent sur les barres d'outils vous permet d'ajuster la brillance du modèle de couleurs, et ainsi, d'augmenter ou de diminuer le contraste entre certaines valeurs spécifiques.

2.4.9. La liste déroulante **Afficher** peut être utilisée pour retirer le modèle de couleurs et afficher uniquement des valeurs numériques, ou encore pour retirer les valeurs numériques et afficher uniquement le modèle de couleurs.

2.4.10. La cellule de la matrice située dans le coin supérieur gauche affiche, pour la cellule sélectionnée (affichée avec un fond gris), les informations suivantes :

Colonne	Interprétation
A=	Le nom du premier code dans la séquence
B=	Le nom du second code dans la séquence
Fréq de A	Le nombre de fois où le premier code est suivi par le second code.
Fréq de B	Le nombre de fois où le premier code est suivi par le second code.
B suit A	Le nombre de fois où le second code suit ce premier code.
A précède B	Le nombre de fois où le premier code précède le second code.
% de séquences	Le pourcentage de séquences identiques à la séquence courante.
Valeur Z	Une mesure standardisée de l'écart face à la fréquence prévue.
P=	La probabilité que cette déviation soit due au hasard.

2.4.11. Pour obtenir un tableau contenant toutes ces statistiques pour chacune des séquences

observées, cliquez sur le bouton . Une boîte de dialogue apparaîtra. Celle-ci contiendra un grand tableau de valeurs statistiques pouvant être exporté, imprimé ou enregistré sur disque. Cliquer sur l'une des colonnes ordonnera les données en ordre croissant des valeurs contenues dans cette colonne. Cliquer une deuxième fois sur cette colonne ordonnera les données en ordre décroissant.

2.4.12. Pour afficher la liste des segments de texte associés avec une séquence de codes spécifique, sélectionnez la cellule représentant la séquence que vous voulez analyser, et cliquez sur le bouton



Double-cliquer la cellule ouvrira également l'onglet **Résultat de recherche** et affichera les segments de texte associés.

2.4.13. La page **Résultat de recherche** vous permet d'examiner plus en détails les segments de textes associés à des séquences de codes spécifiques.

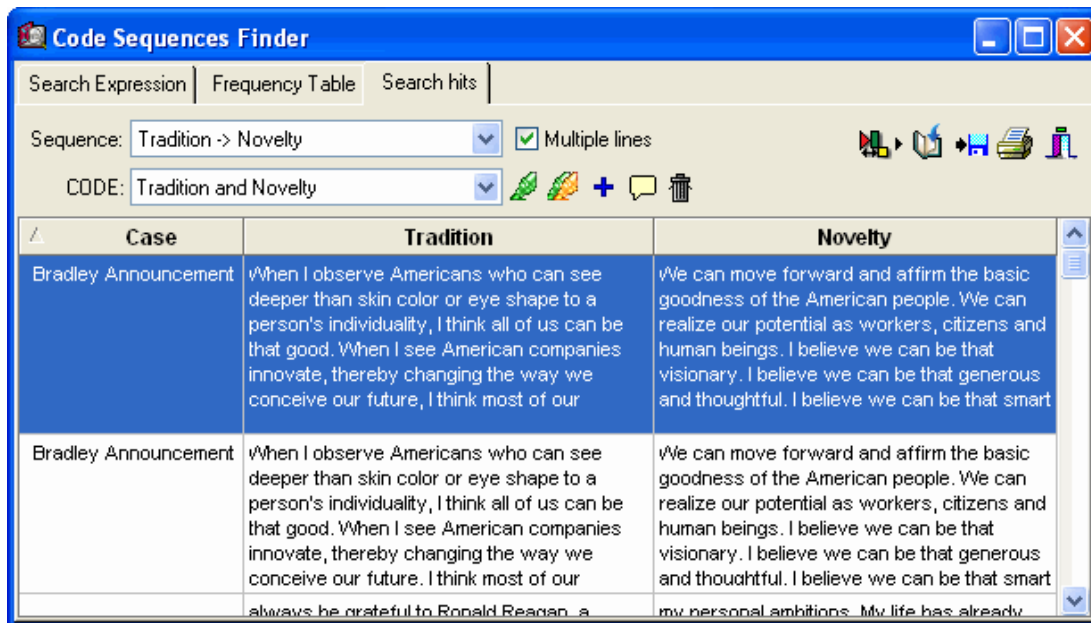


Figure 22 - Séquence de codage (résultat)

2.4.14. Pour sélectionner la séquence de codes à afficher, sélectionnez son nom à partir de la liste déroulante **Séquence**. En sélectionnant un item dans ce tableau, en cliquant sa rangée ou en utilisant les touches de curseur, telles que les touches de déplacement **HAUT** ou **BAS**, le cas et le document correspondants s'affichent automatiquement dans la fenêtre principale. Cette fonction vous offre une façon d'examiner les segments extraits dans leur contexte d'origine.

EXERCICE #5

1. Exercice H. Analyse de co-occurrence des codes

1. À partir du projet **Candidates - coded**, créez un dendrogramme représentant la co-occurrence de l'ensemble des codes à l'intérieur des cas.
2. Ajustez le nombre de groupes à 5 et exportez l'image du fichier sur disque dans un fichier PNG nommé **Groupes**.

QUESTION 5.1 : Quels sont les codes faisant partie du groupement de codes le plus important (nombre de codes)?

3. Créez une carte conceptuelle en 3D avec l'option de positionnement,
4. À l'aide de l'éditeur de graphiques, ajoutez le titre suivant **Carte conceptuelle en 3D**.
5. Faites pivoter le graphe afin que chacun des groupes soit bien distinct et que le titre soit visible.
6. Sauvegardez le graphique sur disque en format JPG dans un fichier nommé **Carte 3D**.
7. À partir de la page Proximité, créez un graphique qui présentera la proximité des codes avec le code **Globalization**.

QUESTION 5.2 : Quel est le code qui est le plus fortement associé à **Globalization**?

8. En ajustant les options sur la première page du dialogue, examinez la similarité des cas (dans ce cas-ci, des discours) en prenant comme mesure, le pourcentage de mots associés à chaque code.

QUESTION 5.3 : À l'aide du graphe de proximité, identifiez le candidat dont le discours sur la politique étrangère est le plus semblable au discours de Bush sur la politique étrangère **Foreign policy** et le candidat dont la politique est la plus différente.

2. Exercice I. Exercice d'analyse de séquences de codes

1. À partir du fichier **Candidates – coded**, produisez une matrice de l'ensemble des extraits dont le début du second segment doit suivre la fin du premier segment et être séparé par un seul code.

QUESTION 5.4 : À l'aide de la matrice des scores Z (indiquant l'écart par rapport à la fréquence attendue), identifiez la séquence dont le score Z est le plus élevé.

QUESTION 5.5 : Quelle est la séquence dont le score Z est le plus faible?

QUESTION 5.6 : Selon le tableau de fréquence de A (Fréquence de A suivi par B), quelle est la séquence de code la plus fréquente?






QUESTION 5.7 : Quel code suit le plus fréquemment le code **Patriotism**?

2. Produisez la liste de tous les segments de cette séquence (**Patriotism** avec code qui le suit le plus fréquemment).

À partir de la page Résultat de recherche, créez un nouveau code du nom de **Séquence patriotisme** sous la catégorie **Other** et assignez ce code à l'ensemble de ces segments.

Indices pour l'Exercice #5

1. Exercice H. Analyse de co-occurrence des codes

1. Utilisez la commande CO-OCCURRENCES DES CODES dans la menu ANALYSER. Ajustez l'option **Occurrence** à « à l'intérieur du cas ».
2. Ajustez l'option NB. GROUPES et ensuite le bouton  pour exporter le graphique.
3. Allez sur la page CARTE 3D et appuyez ensuite sur le bouton .
4. Utilisez le bouton .
5. Assurez vous que le bouton  soit enfoncé afin de pouvoir faire pivoter le graphe.
6. Utilisez le bouton .
7. Sélectionnez le code GLOBALIZATION.

2. Exercice I. Exercice d'analyse de séquences de codes

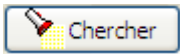
1. Utilisez la commande SÉQUENCES DE CODAGE du menu ANALYSER, puis ajustez les options suivantes :



Code initial: Tous

Deuxième code: Tous.

Distance minimum: Le Début du second segment doit suivre la fin du premier segment;

Distance maximale: Doit être séparé par un maximum de 1 code(s);

Puis cliquez le bouton  pour faire la recherche

2. Double-cliquez sur la case appropriée.
3. Utilisez le bouton  pour créer le code, puis le bouton  pour assigner ce code.

CODAGE PAR VARIABLE

1. Explications

La boîte de dialogue ANALYSE DE FRÉQUENCE DES CODES est utilisée pour explorer la relation entre les codes assignés aux documents et les sous-groupes de cas définis par des valeurs d'une variable numérique ou catégorielle.

Lors de l'exécution de ce type d'analyses, QDA Miner affiche un tableau de contingence contenant soit les fréquences de codes, leur simple occurrence (présent ou absent), ou encore l'importance absolue ou relative (en nombre ou en pourcentage des mots).

2. Procédure

Cette boîte de dialogue vous donne également accès à plusieurs outils graphiques et statistiques pour vous aider à évaluer ou à visualiser l'intensité de la relation entre l'utilisation des codes et la variable sélectionnée.


	Bradley	Buchanan	Bush	Forbes	Gore	McCain
Globalization	2	2	3	2	3	1
Local Economy and urban planning	4	3	4		5	1
Ethic	2	6	17	3	6	5
Power		7	36	3	6	6
Environment	1				1	
Freedom	1		16	2	11	9
Novelty	1		6	2	2	
Race/Ethnic relation	5	2	1		9	1
Representativeness	12	3	4	4	4	1
Family	4		4	1	1	
Protectionism		4	2			1
Tradition	2	4	2	1		1
Patriotism	8	10	15	1	5	11

Figure 23 - Analyse de fréquence des codes




2.1. CHERCHER DANS

- 2.1.1. Cette option vous permet d'indiquer sur quelles variables document l'analyse sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou de sélectionner une combinaison de variables.
- 2.1.2. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que la recherche soit effectuée.

2.2. CODES

- 2.2.1. Cette option vous permet de sélectionner les codes qui seront analysés. Par défaut, l'analyse est effectuée sur tous les codes dans le livre de codes.
- 2.2.2. Vous pouvez sélectionner des codes spécifiques soit à partir d'une liste déroulante en cliquant sur le bouton flèche ou à partir d'une représentation en arbre du livre de codes en cliquant sur le bouton .

2.3. EN LIEN AVEC

- 2.3.1. Cette option dresse la liste de toutes les variables numériques et catégorielles disponibles dans le projet. En sélectionnant n'importe quel nom de variable, le programme affichera une table de contingence de sorte que vous puissiez évaluer la relation entre cette variable et les codes assignés aux segments de textes.
- 2.3.2. Une fois que ces options sont réglées correctement ou lorsqu'elles sont modifiées, cliquez sur le bouton  pour effectuer l'analyse.
- 2.3.3. Pour emmagasiner l'expression de filtrage, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel ces options de filtrage seront sauvegardées.
- 2.3.4. Pour récupérer un filtre déjà sauvegardé, cliquez sur le bouton  et sélectionnez à partir la liste affichée le nom du filtre que vous voulez récupérer.
- 2.3.5. Les autres options sont utilisées pour spécifier les informations qui devraient être affichées dans le tableau.

2.4. COMPTER

- 2.4.1. Cette option vous permet de sélectionner quel indicateur sera utilisé pour quantifier l'importance des codes. Quatre indicateurs sont disponibles :
- Présence du code (cas)
 - Fréquence du code
 - Nombre de mots
 - Pourcentage de mots
- 2.4.2. En sélectionnant **Présence du code (cas)**, vous pouvez comparer le nombre de cas dans lesquels au moins une instance de ce code apparaît. Si un code est utilisé plus d'une fois dans le même cas, il ne sera compté qu'une seule fois. Pour compter le nombre total de fois où un code a été utilisé, sélectionnez **Fréquence du code**. En sélectionnant **Nombre de mots**, le programme extraira le nombre total de mots qui ont été assignés à un code spécifique, tandis que l'option **Pourcentage de mots** divise cette valeur par le nombre total de mots trouvés dans ces documents.

2.5. AFFICHER

- 2.5.1. La liste déroulante AFFICHER vous permet de spécifier les informations affichées dans le tableau. Les options suivantes sont disponibles :
- Fréquence
 - Pourcentage de la rangée
 - Pourcentage de la colonne
 - Pourcent du total
- 2.5.2. Lorsque l'option COMPTE est réglée à **Présence du code (cas)**, une statistique additionnelle devient disponible :
- Pourcentage de catégorie (pourcentage des cas ou des individus dans ce sous-groupe)

2.6. STATISTIQUE

- 2.6.1. Cette liste déroulante vous permet de sélectionner parmi 11 mesures d'association afin d'évaluer la relation entre la variable numérique ou catégorielle et les codes.
- 2.6.2. Statistiques nominales
- khi-carré
 - F de Student

2.6.3. Statistiques ordinales ou internes

Tau-a
Tau-b
Tau-c
D de Somers (symétrique)
Dxy de Somers (asymétrique)
Dyx de Somers (asymétrique)
Gamma
Rho de Spearman
R de Pearson

2.7. PROBABILITÉ

2.7.1. L'option probabilité vous permet de sélectionner si la valeur de probabilité doit être calculée en utilisant un test unilatéral ou bilatéral. Les probabilités du khi-carré et du F de Student sont toujours calculées en utilisant un test bilatéral.

2.7.2. Après qu'un premier tableau croisé ait été obtenu, des boutons additionnels situés au haut de cette boîte de dialogue deviendront disponibles. Ces boutons sont utilisés pour créer des représentations des données sous forme de diagrammes à barres ou de graphiques linéaires, pour effectuer des analyses de correspondance, ou pour créer des cartes thermiques. Vous trouverez ci-dessous de brèves descriptions des étapes nécessaires pour accéder à ces fonctions. Une description plus détaillée de toutes ces fonctions sera présentée plus tard.

3. Création des diagrammes à barres ou des graphiques linéaires

3.1. Explications


3.1.1. Les diagrammes à barres ou les graphiques linéaires s'avèrent utiles pour comparer visuellement la distribution de codes spécifiques parmi les valeurs d'une variable indépendante telles que le sous-groupe des individus (homme vs femme) ou des périodes de temps.

3.2. Procédure

3.2.1. Pour produire ces types de diagrammes :

3.2.2. Réglez les options EN LIEN AVEC, COMPTER et AFFICHER de sorte que les informations que vous désirez visualiser soient affichées dans le tableau.

3.2.3. À l'aide de la souris, sélectionnez les rangées que vous voulez afficher. Plusieurs rangées non consécutives peuvent être sélectionnées en cliquant tout en maintenant enfoncée la touche CTRL.

3.2.4. Cliquez sur le bouton .

4. Création de cartes thermiques avec le regroupement des rangées et des colonnes

4.1. Explications


4.1.1. Une carte thermique est une représentation graphique des tableaux croisés où les fréquences des cellules sont représentées par différentes intensités de couleurs.

4.1.2. Une fois combinés avec le regroupement des rangées et/ou des colonnes, ces outils exploratoires vous permettent d'identifier les relations fonctionnelles entre les codes spécifiques et les sous-groupes définis par les valeurs de la variable indépendante.

4.2. Procédure

4.2.1. Pour créer une carte thermique :

4.2.2. Réglez les options EN LIEN AVEC, COMPTER et AFFICHER de sorte que les informations que vous désirez visualiser soient affichées dans le tableau.

4.2.3. Cliquez sur le bouton  pour accéder à la boîte de dialogue de la carte thermique.

5. Exécution d'une analyse de correspondance


5.1. Explications

5.1.1. L'analyse de correspondance est une technique exploratoire fournissant une vue d'ensemble sous forme graphique des relations dans les grands tableaux de fréquences.

5.2. Procédure



5.2.1. Pour effectuer une analyse de correspondance :

5.2.2. Réglez les options EN LIEN AVEC, COMPTER et AFFICHER de sorte que les informations que vous désirez visualiser soient affichées dans le tableau.


5.2.3. Cliquez sur le bouton  pour accéder à la boîte de dialogue de l'analyse de correspondance.

6. Impression et exportation d'un tableau croisé

6.1. Explications

6.1.1. Le tableau croisé peut être sauvegardé sur disque en format Excel, ASCII, texte délimité ou HTML en cliquant sur le bouton . Pour ajouter le tableau au gestionnaire de rapports, cliquez sur le bouton .

6.1.2. Un titre descriptif sera automatiquement ajouté au tableau. Pour éditer ce titre ou en entrer un nouveau, appuyez et gardez enfoncée la touche SHIFT du clavier lorsque vous cliquez sur le bouton.

6.1.3. Vous pouvez également imprimer ce tableau en cliquant sur le bouton .

EXERCICE #6

1. Exercice J. Codage par variable

1. Ouvrez le projet **Candidates – coded**. Produisez un tableau où les candidats seront comparés sur le pourcentage de mots associés à l'ensemble des codes du projet.
2. Ajoutez à ce tableau le F de Student qui permettra de comparer ces pourcentages et triez ce tableau en ordre décroissant de probabilité.

QUESTION 6.1. Quel est le code qui différencie le plus les différents candidats (la valeur F la plus élevée)?

QUESTION 6.2. Qui parle le plus, en pourcentage de mots, de liberté et dans quelle proportion?

3. Sélectionnez les lignes suivantes : Patriotism, Tradition et Freedom et produisez un diagramme à barres. (Appuyez sur la touche CTRL pour sélectionner des rangées non-consécutives).

Laquelle des trois catégories représente la plus faible proportion de mots dans les discours?

4. Produisez un graphe de correspondance en 2 dimensions.

QUESTION 6.3. Quels sont les 4 candidats qui se distinguent sur le premier axe (horizontal)?

QUESTION 6.4. Identifiez pour chacun des pôles de cet axe, les trois codes les plus caractéristiques.

QUESTION 6.5. Quels sont les 2 candidats aux extrémités du deuxième axe?

QUESTION 6.6. Selon l'analyse de correspondance avec 2 axes, quel serait le candidat qui serait le moins typique ou le plus semblable aux autres?

5. Examinez le troisième axe extrait par l'analyse de correspondance et répondez aux questions suivantes.

QUESTION 6.7. Quel candidat se démarque le plus sur ce troisième axe?

QUESTION 6.8. POUR CHACUN DES 6 CANDIDATS, identifiez le code qui caractérise le plus les discours de GORE, BRADLEY, BUSH, McCAIN, BUCHANNAN, FORBES.

6. Tentez d'expliquer pourquoi le code Environment se retrouve à cet endroit.

QUESTION 6.9. Quel code semble le moins caractéristique de l'un ou de l'autre des candidats?

7. Créez une carte thermique qui compare la fréquence de tous les codes pour l'ensemble des candidats. Comme dans l'analyse de correspondance, les codes sont regroupés en fonction de la similarité de leur distribution chez les 6 candidats, alors que les candidats sont regroupés en fonction de la similarité des distributions de codes.

QUESTION 6.10. Quels sont les deux codes qui semblent se distribuer de la façon la plus semblable?

QUESTION 6.11. Quels sont les deux candidats qui semblent avoir les distributions de codes les plus similaires?

8. Sélectionnez la région de 2x2 qui réunit ces deux codes et ces deux candidats, et faites une recherche des segments associés.

QUESTION 6.12. Combien de segments répondent au critère précédent. (le résultat est affiché sur l'entête de la boîte de dialogue présentant les résultats de recherche.

9. Augmentez le nombre de groupement de rangées jusqu'à 8.

QUESTION 6.13. Quel est le code se démarquant le plus?

10. Sauvegardez sur disque en format HTML la matrice de similarité des candidats.

Indices pour l'Exercice #6

1. Exercice J. Codage par variable


1. Dans le Menu ANALYSER, utilisez la commande Codage par variable;


Codes : Tout;

Compter : Pourcentage de mots;

Afficher : Fréquence.


2. Ajustez l'option STATISTIQUES à F de Student, cliquez sur le bouton .


3. Utilisez le bouton .

4. Utilisez le bouton .


5.

6.

7. Utilisez le bouton .

8. Utilisez le bouton .

9. Sous l'option Groupement des rangées, ajustez l'option Nb. Groupes,


10. Cliquez sur le bouton .


GESTIONNAIRE DE RAPPORTS

1. Présentation

Le gestionnaire de rapports est une application séparée de QDA Miner qui a été conçue pour enregistrer, éditer et organiser des documents, notes, citations, tableaux de résultats, graphiques et images créés par QDA Miner ou importés d'une autre application. Ces items peuvent être ajoutés au gestionnaire de rapports directement à partir de QDA Miner, sans avoir à exécuter le gestionnaire de rapports.

1.1. Procédure

1.1.1. Le bouton , que l'on retrouve à plusieurs endroits dans QDA Miner, peut être utilisé pour copier des documents entiers, des tableaux et des graphiques dans le gestionnaire de rapports.

Des sections de texte ou d'images peuvent être annotées en cliquant le bouton .

1.1.2. Pour ouvrir le gestionnaire de rapports, cliquez la commande GESTIONNAIRE DE RAPPORTS du menu PROJET.

1.1.3. Le programme présente les informations sous forme de tableau, permettant une organisation hiérarchique des informations, idéale pour organiser des idées, gérer le projet, structurer l'information ou concevoir un rapport de recherche.

1.1.4. L'espace de travail reprend l'apparence de l'explorateur Windows ou celle d'un fichier d'aide standard, avec la table des matières à la gauche, et l'éditeur à la droite.

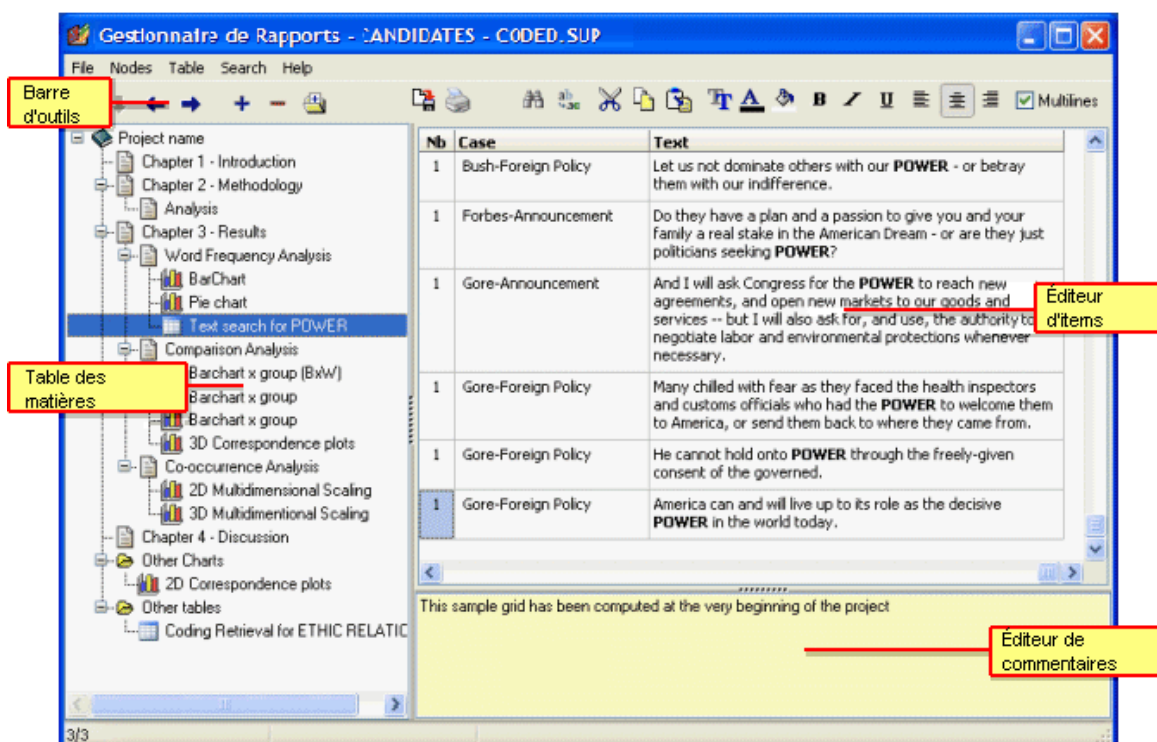


Figure 24 - Gestionnaire de rapports

2. Section Table des Matières

Les fichiers du gestionnaire de rapports sont composés d'items ou sujets, qui sont ce que les chapitres sont aux livres. Chaque item peut être considéré comme un document texte, un classeur ou une image, pouvant être édité ou visualisé, chaque item étant enregistré avec les autres items dans le fichier projet de QDA Miner. Ce panneau donne accès à de puissantes fonctions d'organisation et structure l'information de façon hiérarchique.

2.1. Éditeur d'items

La grande section à la droite de la fenêtre du programme est l'éditeur d'items, qui ressemble à un éditeur de texte. C'est ici que l'item sélectionné dans la table des matières peut être édité. Cliquer sur un item de la table des matières permet d'éditer son contenu.

2.2. Barre d'outils

Les barres d'outils donnent accès rapidement aux fonctions fréquemment utilisées du logiciel. En positionnant le curseur de la souris pendant quelques instants sur l'icône d'un outil, vous pouvez obtenir sa description.

2.3. Section de commentaires

La section de commentaire située sous l'éditeur vous permet d'insérer et d'éditer des commentaires applicables au sujet sélectionné. Quand de nouveaux items sont ajoutés au gestionnaire de rapports par QDA Miner, un commentaire par défaut est presque toujours présent, et donne des informations à propos de la provenance de cet item.

3. Travailler avec la table des matières

3.1. Pour créer un nouvel item

3.1.1. Sélectionnez l'entrée de la table des matières qui contiendra (item "parent") ou précédera ("item frère") le nouvel item qui sera créé.

3.1.2. Sélectionnez la commande NOUVEAU du menu ITEMS ou cliquez sur le bouton . Une boîte de dialogue comme celle-ci devrait apparaître:

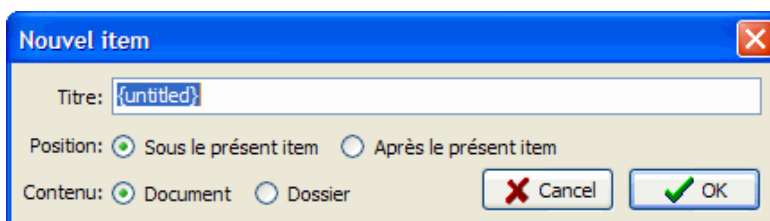


Figure 25 - Création d'un nouvel item

3.1.3. Entrez le nom du nouvel item.

3.1.4. Si le nouvel item est un item enfant, choisissez l'option **Sous l'Item Courant**. Si le nouvel item doit se situer après l'item sélectionné, choisissez l'option **Après l'Item Courant**.

3.1.5. Choisissez si le nouvel item est un **Document** ou un **Dossier** en activant la case appropriée. Les dossiers sont des items vides, utilisés pour contenir d'autres items.

3.1.6. Cliquez sur **OK**. Le nouvel item deviendra l'item actif.

3.2. Pour importer des items à partir de fichiers

3.2.1. Sélectionnez l'item sous lequel les items à importer seront enregistrés.

3.2.2. Sélectionnez la commande IMPORTER FICHIERS du menu ITEMS ou cliquez sur le bouton de la barre d'outils. Une fenêtre de dialogue d'ouverture de fichier devrait apparaître.

3.2.3. Sélectionnez le type de données à importer en choisissant l'option appropriée dans la liste déroulante. Le gestionnaire de rapports peut importer les types de données suivants:

DOCUMENTS - Fichiers texte (.TXT), MS Word (.RTF), WordPerfect (.WPD), Rich Text (.RTF) ou HTML (.HTM or .HTML).

IMAGES - Fichiers Windows Bitmap (.BMP), Métafichier Windows (.WMF), JPEG (.JPG or .JPEG) et Portable Network Graphic (.PNG)


GRAPHES - QDA Miner or WordStat Charts (.WSX)

TABLEAUX - Délimité par des tabulations (.TAB) ou valeurs séparées par des virgules (.CSV) data files.

3.2.4. Sélectionnez le ou les fichiers à importer et cliquez sur le bouton IMPORTER.

3.3. Pour renommer un item

3.3.1. Sélectionnez l'item à renommer


3.3.2. Sélectionnez la commande RENOMMER du menu ITEMS ou cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.

3.3.3. Dans la boîte de dialogues TITRE, changez le nom de l'item.

3.3.4. Cliquez OK.

3.4. Pour supprimer un item

3.4.1. Sélectionnez la note à supprimer.

3.4.2. Sélectionnez la commande SUPPRIMER du menu FICHIER ou cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.

3.4.3. Vous devrez confirmer la suppression de la note. Si vous êtes sûr, cliquez sur OUI. **Prenez note que vous ne pouvez pas annuler cette opération.**

3.5. Déplacer un item en utilisant le Glisser-Déplacer

3.5.1. Au fur et à mesure que des éléments seront ajoutés et que la quantité d'informations augmentera, vous serez sûrement tentés d'organiser et de hiérarchiser vos items.

3.5.2. La façon la plus facile de déplacer des items dans la table des matières est d'utiliser le glisser-déplacer. En utilisant la souris, vous pouvez déplacer un item à un endroit différent. Vous pouvez aussi déplacer un groupe d'items enregistré sous un item parent en glissant-déplaçant cet item parent vers sa nouvelle position.

3.5.3. Sélectionnez l'item à déplacer et tenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Gardez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que l'opération de glisser-déplacer soit terminée.

3.5.4. Glissez l'item à sa nouvelle position et relâchez le bouton de la souris.





3.5.5. L'item déplacé deviendra un item enfant de l'item sous le curseur de la souris.

3.5.6. Pour déplacer un item au même niveau que l'item sous le curseur, gardez enfoncée la touche ALT du clavier, puis, relâchez le bouton de la souris.

3.6. Déplacer un item en utilisant la barre d'outils

3.6.1. Vous pouvez également utiliser les menus et les boutons de la barre d'outils pour organiser vos items. Promouvoir un item consiste à déplacer l'item à un niveau supérieur, plaçant l'item au même niveau que ses anciens parents. Rétrograder un item consiste à déplacer l'item à un niveau

inférieur. Une fois que vous avez sélectionné l'item à déplacer, vous pouvez utiliser l'une de ces trois commandes:

- 3.6.2. Pour promouvoir l'item sélectionné, cliquez sur le bouton , ou sélectionnez la commande PROMOUVOIR du menu ITEMS.
- 3.6.3. Pour rétrograder l'item sélectionné, cliquez sur le bouton , ou sélectionnez la commande RÉTROGRADER du menu ITEMS.
- 3.6.4. Pour déplacer l'item sélectionné vers le haut, relativement aux items de même niveau, cliquez sur le bouton , ou sélectionnez la commande VERS LE HAUT du menu ITEMS.
- 3.6.5. Pour déplacer l'item sélectionné vers le bas, relativement aux items de même niveau, cliquez sur le bouton , ou sélectionnez la commande VERS LE BAS du menu ITEMS.

4. AUTRES PROCÉDURES

4.1. Ajouter ou éditer des commentaires d'item

- 4.1.1. La section Commentaires, située sous l'éditeur de sujets, vous permet d'insérer ou de modifier des commentaires liés au sujet sélectionné.
- 4.1.2. Pour écrire un nouveau commentaire, ou éditer un commentaire existant, cliquez dans la partie jaune de la section et commencez à écrire. Le commentaire sera automatiquement sauvegardé aussitôt que vous déplacerez un autre item, ou encore lorsque vous quitterez l'éditeur de commentaires.
- 4.1.3. Malgré l'absence de barre de menus et d'outils, les opérations du presse-papiers sont supportées, par exemple, pour copier et coller du texte.

4.2. Éditer des documents

- 4.2.1. Le gestionnaire de rapports possède plusieurs fonctions d'édition pour créer et éditer des documents. Quand un item de type document est sélectionné dans la table des matières, un menu DOCUMENT apparaît, exposant toutes les fonctions de formatage et d'édition disponibles.
- 4.2.2. Un menu similaire est accessible en cliquant, avec le bouton droit de la souris, n'importe où dans le document. La barre d'outils située au dessus de la zone d'édition donne également accès aux fonctions d'édition et de formatage les plus fréquemment utilisées.
- 4.2.3. Les documents peuvent aussi être imprimés ou exportés et enregistrés en plusieurs formats : texte simple, Rich Text ou HTML. Une fonction IMPORTER est aussi disponible pour lire un document enregistré en format texte simple, Rich Text, Microsoft Word, WordPerfect, HTML et quelques autres formats. L'exécution de cette commande remplace le contenu existant par le contenu du fichier importé.

4.3. Éditer des tableaux

- 4.3.1. Le gestionnaire de rapports offre plusieurs fonctions servant à personnaliser l'apparence d'un tableau, changer l'alignement ou la police du texte, changer la couleur de remplissage des cellules ou encore supprimer des colonnes ou des rangées entières.
- 4.3.2. Quand un item de la table est sélectionné dans la table des matières, un menu contextuel TABLE devient visible, affichant toutes les options de formatage et d'édition disponibles. Un menu similaire peut être obtenu en cliquant avec le bouton droit de la souris n'importe où sur le tableau.
- 4.3.3. La barre d'outils située au dessus de la section d'édition affiche également des boutons qui donnent accès aux fonctions les plus fréquemment utilisées.
- 4.3.4. Les tableaux individuels peuvent aussi être imprimés ou exportés dans plusieurs formats : ASCII

(* .TXT), Fichier délimité par tabulations (* .TAB), Fichier délimité par des virgules (* .CSV), MS Word (* .DOC), HTML (* .HTM; * .HTML), XML (* .XML) et Classeur Excel (* .XLS).

4.4. Édition des graphes


- 4.4.1. Plusieurs types de graphiques sauvegardés dans le gestionnaire de rapports peuvent être édités en utilisant les options déjà contenues dans QDA Miner. C'est le cas entre autres, du graphe de positionnement multidimensionnel obtenu par la commande COOCCURRENCE DES CODES, les graphes d'analyse de correspondance et les diagrammes à barres et à lignes créés au moyen de la commande CODAGE PAR ainsi que les diagrammes à barres et circulaire obtenus par la commande FRÉQUENCE DE CODAGE.
- 4.4.2. D'autres graphiques tels les cartes thermiques et les dendrogrammes sont sauvegardés comme des images et ne peuvent donc pas être modifiés. Ils peuvent cependant être sauvegardés sur disque en format BMP, JPG ou PNG tout comme les autres graphiques.

5. RECHERCHER ET REMPLACER DU TEXTE


Deux types de recherches textuelles sont disponibles dans le gestionnaire de rapports. La première est une recherche locale, sur des items, qui vous permet de rechercher et de remplacer du texte sur des documents ou des tableaux individuels.

La seconde est une méthode de recherche globale qui vous permet de rechercher un texte dans l'ensemble des documents, tableaux et commentaires contenus dans le gestionnaire de rapports.

5.1. Pour effectuer une recherche dans un document ou un tableau :

- 5.1.1. Sélectionner le document ou le tableau dans lequel vous voulez effectuer la recherche en sélectionnant l'entrée correspondante dans la table des matières.
- 5.1.2. Positionnez le curseur du document ou sélectionnez la cellule du tableau à partir d'où vous désirez effectuer la recherche.
- 5.1.3. Sélectionnez la commande TROUVER du menu CHERCHER, ou cliquez sur le bouton .
- 5.1.4. Entrez une requête, sélectionnez les options désirées et cliquez sur le bouton **Trouver Suivant**.
- 5.1.5. Pour chercher les instances suivantes du même texte, cliquez encore une fois sur le bouton **Trouver Suivant**.

5.2. Pour remplacer du texte dans un document ou un tableau:

- 5.2.1. Sélectionnez le document ou le tableau dans lequel vous voulez effectuer la substitution en sélectionnant son entrée dans la table des matières.
- 5.2.2. Positionnez le curseur du document ou sélectionnez la cellule du tableau à partir d'où vous désirez effectuer la recherche.
- 5.2.3. Sélectionnez la commande REMPLACER du menu CHERCHER, ou cliquez sur le bouton .
- 5.2.4. Dans **Rechercher**, tapez les caractères ou les mots que vous désirez trouver. Dans la boîte de texte **Remplacer Par**, tapez le texte qui remplacera le texte original. Choisissez les options désirées et appuyez sur le bouton **Trouver Suivant**. Cliquez **Remplacer** pour remplacer le texte trouvé par le nouveau texte. Pour remplacer toutes les instances de ce texte, cliquez sur **Remplace Tout**.

5.3. Pour effectuer une recherche globale:

5.3.1. Sélectionnez la fonction TROUVER GLOBALEMENT du menu CHERCHER. Une fenêtre de dialogue comme celle-ci devrait apparaître:

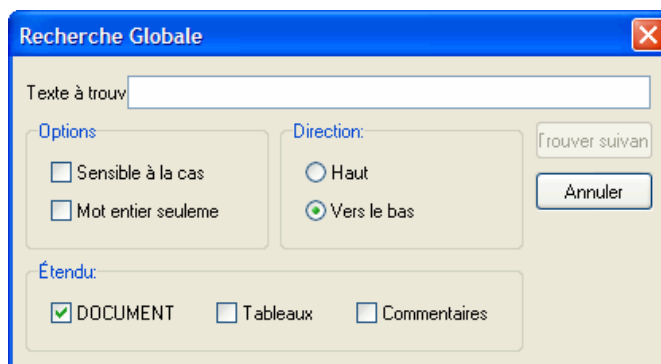


Figure 26 - Recherche globale

5.3.2. La boîte de texte **Texte à trouver** vous permet de spécifier le texte que vous désirez trouver. Les options **Sensible à la case** et **Mot entier seulement** fonctionnent de la même façon que dans un traitement de texte régulier.

5.3.3. La recherche débute à l'item courant. Cliquez **Vers le Bas** pour continuer la recherche aux items après l'item courant, ou **Vers le Haut** pour rechercher dans les items précédant l'item courant. Pour rechercher dans tous les items, sélectionnez l'item en haut de la table avant d'exécuter le dialogue **Recherche Globale**.


5.3.4. La boîte d'options **Étendu** est utilisée pour spécifier l'objet de la recherche. Vous pouvez restreindre la recherche aux documents, aux tableaux ou aux commentaires attachés à l'item, ou une combinaison de ceux-ci.

5.3.5. Une fois les options de recherche sélectionnées, cliquez sur le bouton **Trouver Suivant** pour débiter la recherche, ou alors pour trouver d'autres instances de ce texte.

6. Exporter des items en format HTML ou en format Word

Des documents, tableaux, graphiques ou images individuelles peuvent être exportés en format HTML ou Word.

6.1. Procédure

- 6.1.1. Une telle opération peut être effectuée en cliquant sur le bouton  de la barre d'outils ou en sélectionnant la commande EXPORTER du menu correspondant.
- 6.1.2. Le gestionnaire de rapports offre aussi la possibilité d'exporter tout le contenu, ou encore les items sélectionnés, en un seul document HTML ou MS Word.
- 6.1.3. L'exportation s'effectue en sélectionnant la commande appropriée sous le menu FICHER/EXPORTER. Par exemple, pour exporter en format HTML, sélectionner l'option HTML. Une boîte de dialogue comme celle-ci devrait apparaître.

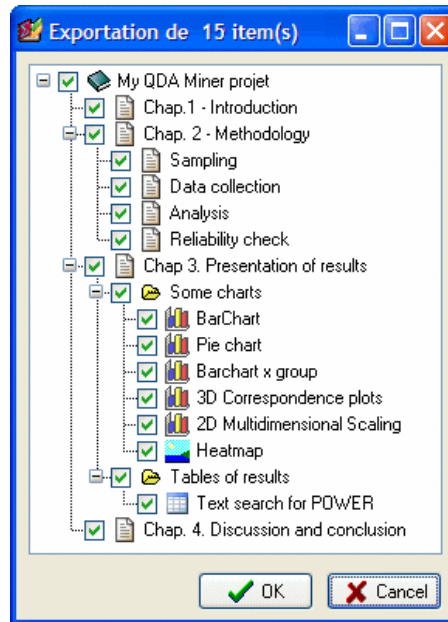


Figure 27 - Gestionnaire de rapports (exportation)

- 6.1.4. Par défaut, tous les items sont sélectionnés pour exportation. Pour éviter l'exportation d'un des éléments, il suffit de décocher la case correspondante à l'item en question. Cliquer sur un item parent affecte tous les items enfants de la même façon. Pour désélectionner tous les items du projet, décocher la case de l'item du projet.
- 6.1.5. Une fois la sélection complétée, cliquez sur le bouton OK. Une boîte de dialogue de sauvegarde de fichier s'affichera, vous permettant de choisir le nom et l'emplacement du fichier qui sera créé. Une fois ce fichier créé, vous pourrez choisir si vous voulez le voir immédiatement. Cliquer sur OUI affichera le fichier dans un navigateur web s'il s'agit d'un document HTML, ou dans Microsoft Word (ou Wordpad), s'il s'agit d'un fichier Word.

JOURNAL DES COMMANDES

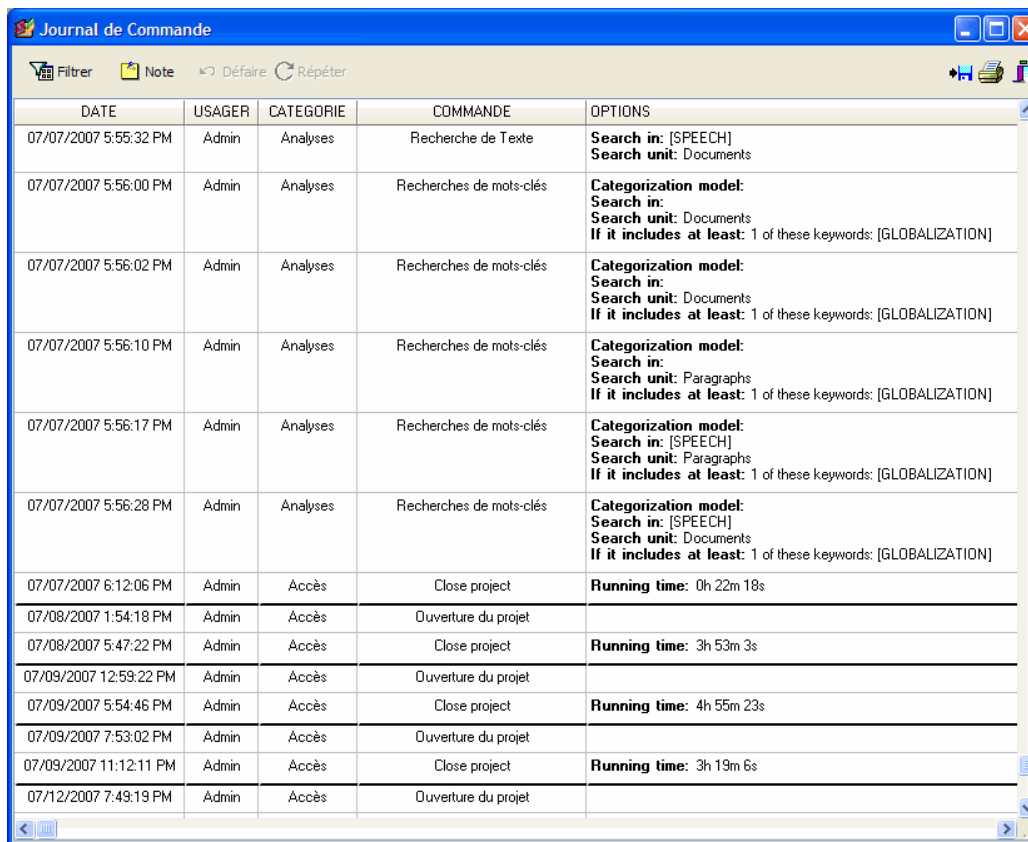
1. PRÉSENTATION

1.1. La fonction JOURNAL DES OPÉRATIONS

- 1.1.1. Vous permet de garder un historique des accès et opérations effectuées (édition des livres de codes, cas, transformations de variables, analyses, etc.). Des commentaires peuvent également être assignés à chacune des entrées du journal.
- 1.1.2. Cette fonction sert aussi à effectuer une vérification rétrospective, à exécuter des recherches ou des analyses effectuées par le passé, ou alors à défaire l'action de certaines opérations (déplacement d'un code, séparation d'un code, codage automatique, etc.).


1.2. Procédure


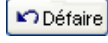

- 1.2.1. Les commandes dont l'action sera consignée au journal de commande peuvent être ajustées par l'administrateur en modifiant les options du journal de commande via la fenêtre de dialogue PROPRIÉTÉS DU PROJET.
- 1.2.2. Chaque entrée comprend la date et l'heure à laquelle l'opération a été effectuée, le nom de l'utilisateur connecté, la catégorie à laquelle la commande exécutée appartient ainsi que le nom de cette commande.
- 1.2.3. Pour accéder au journal, exécutez la commande JOURNAL DE COMMANDE à partir du menu PROJET. Une fenêtre semblable à celle-ci devrait apparaître:




DATE	USAGER	CATEGORIE	COMMANDE	OPTIONS
07/07/2007 5:55:32 PM	Admin	Analyses	Recherche de Texte	Search in: [SPEECH] Search unit: Documents
07/07/2007 5:56:00 PM	Admin	Analyses	Recherches de mots-clés	Categorization model: Search in: Search unit: Documents If it includes at least: 1 of these keywords: [GLOBALIZATION]
07/07/2007 5:56:02 PM	Admin	Analyses	Recherches de mots-clés	Categorization model: Search in: Search unit: Documents If it includes at least: 1 of these keywords: [GLOBALIZATION]
07/07/2007 5:56:10 PM	Admin	Analyses	Recherches de mots-clés	Categorization model: Search in: Search unit: Paragraphs If it includes at least: 1 of these keywords: [GLOBALIZATION]
07/07/2007 5:56:17 PM	Admin	Analyses	Recherches de mots-clés	Categorization model: Search in: [SPEECH] Search unit: Paragraphs If it includes at least: 1 of these keywords: [GLOBALIZATION]
07/07/2007 5:56:28 PM	Admin	Analyses	Recherches de mots-clés	Categorization model: Search in: [SPEECH] Search unit: Documents If it includes at least: 1 of these keywords: [GLOBALIZATION]
07/07/2007 6:12:06 PM	Admin	Accès	Close project	Running time: 0h 22m 18s
07/08/2007 1:54:18 PM	Admin	Accès	Ouverture du projet	
07/08/2007 5:47:22 PM	Admin	Accès	Close project	Running time: 3h 53m 3s
07/09/2007 12:59:22 PM	Admin	Accès	Ouverture du projet	
07/09/2007 5:54:46 PM	Admin	Accès	Close project	Running time: 4h 55m 23s
07/09/2007 7:53:02 PM	Admin	Accès	Ouverture du projet	
07/09/2007 11:12:11 PM	Admin	Accès	Close project	Running time: 3h 19m 6s
07/12/2007 7:49:19 PM	Admin	Accès	Ouverture du projet	

Figure 28 - Journal de commandes

- 1.2.4. Cliquez sur le bouton  pour sélectionner l'information qui sera affichée dans la fenêtre. Lorsque sélectionné, un panneau apparaîtra au bas de la barre d'outils.

- 1.2.5. Ce panneau comprend trois listes déroulantes qui vous permettent de sélectionner les entrées du journal associées avec un Utilisateur, une Catégorie ou une Commande spécifique. Pour désactiver le filtrage, sélectionnez l'option <tout>.
- 1.2.6. Cliquer sur le bouton  affiche une boîte d'édition au bas du dialogue. Cette boîte d'édition peut être utilisée pour entrer un commentaire ou en éditer un déjà existant. Pour joindre un commentaire à une entrée spécifiée, sélectionnez l'entrée désirée puis inscrivez le commentaire dans la boîte d'édition à cette fin.
- 1.2.7. Certaines opérations peuvent être annulées en les sélectionnant, puis en appuyant sur le bouton . Les opérations suivantes peuvent être annulées (sous certaines conditions).
- Assignation manuelle d'un code (à partir de l'écran principal ou de n'importe quelle liste de résultats).
 - Codage automatique effectué à partir de n'importe quel outil de recherche.
 - Recodage manuel d'un segment codé.
 - Recherche et remplacement de codes
 - Ajout de variables
 - Changement de nom d'une variable
 - Changement de nom d'un code ou d'une catégorie
 - Déplacement d'un code ou une catégorie.
- 1.2.8. Certaines commandes inscrites au journal de commande peuvent être exécutées en les sélectionnant et en cliquant sur le bouton . Quand une commande est exécutée de cette façon, les options originales sont restaurées et le dialogue est affiché, vous permettant d'éditer les options originales avant d'exécuter la commande. Les opérations suivantes peuvent être répétées :
- Analyser / Recherche de texte
 - Analyser / Recherche de sections
 - Analyser / Recherche par exemple
 - Analyser / Recherche de mots-clés
 - Analyser / Fréquence de codages
 - Analyser / Recherche de codage
 - Analyser / Cooccurrences des codes
 - Analyser / Séquences de codage
 - Analyser / Codage par variable
 - Analyser / Accord inter-juges
 - Analyser / Analyse de contenu
 - Projet / Exporter / Statistiques des codes
 - Projet / Exporter / Documents
 - Cas / Filtrer
 - Variables / Calculer
 - Codes / Consolider

1.3. Pour exporter le tableau des opérations sur disque :

- 1.3.1. Cliquez sur le bouton . Une boîte de dialogue Enregistrer fichier apparaît alors.
- 1.3.2. Dans la liste déroulante Enregistrer comme type, sélectionnez le format de fichier sous lequel vous voulez sauvegarder le tableau. Les formats suivants sont supportés : fichiers ASCII (*.TXT); délimités par des tabulations (*.TAB); délimités par des virgules (*.CSV); HTML (*.HTM;*.HTML); Excel (*.XLS).
- 1.3.3. Entrez un nom de fichier valide avec l'extension de fichier appropriée.
- 1.3.4. Cliquez sur le bouton Enregistrer.

2. EXPORTATION

La commande PROJET | EXPORTER sauvegarde une copie du projet en cours sous un nom différent ou exporte le projet dans un autre format de fichier. QDA Miner supporte les formats d'exportation suivants :

- DBase
- Paradox
- Lotus 123
- Excel
- Quattro Pro
- Valeurs séparées par des virgules
- Valeurs séparées par des tabulateurs
- Triple-S (standards XML pour des enquêtes)
- XML

Lors de l'exportation d'un fichier de données, QDA Miner utilise la condition de filtrage actuelle pour déterminer quels cas seront exportés. L'ordre de tri en cours est également utilisé pour contrôler l'ordre d'apparition des cas dans le nouveau fichier.

2.1. Pour exporter des données vers n'importe laquelle de ces applications :

- 2.1.1. Réglez les conditions de filtrage et de tri du fichier de données en cours d'utilisation afin de déterminer les cas devant être exportés.
- 2.1.2. Sélectionnez la commande EXPORTER à partir du menu PROJET.
- 2.1.3. Sélectionnez le format de fichier que vous voulez créer en utilisant la commande **Enregistrer sous le type** de la liste déroulante.
- 2.1.4. Entrez un nom de fichier valide avec l'extension de fichier appropriée.
- 2.1.5. Cliquez sur le bouton **Sauvegarder**.

3. CRÉATION D'UN FICHIER AVEC DES SOUS-ENSEMBLES DE CAS

La fonction d'exportation peut également être utilisée pour créer un nouveau fichier de données ayant une structure identique au fichier de données en cours d'utilisation, avec seulement un sous-ensemble de cas.

3.1. Pour créer un fichier avec des sous-ensembles de cas :

- 3.1.1. Réglez les conditions de filtrage et de tri du fichier de données en cours d'utilisation afin d'afficher les cas tels qu'ils devraient être sauvegardés dans le nouveau fichier de données.
- 3.1.2. Sélectionnez la commande EXPORTER à partir du menu PROJET.
- 3.1.3. Réglez la liste déroulante **Enregistrer sous le type** à Projet QDA Miner.
- 3.1.4. Entrez un nom de fichier valide.
- 3.1.5. Cliquez sur le bouton **Sauvegarder**.

EXERCICE #7











1. Exercice K. Gestionnaire de rapports

1. Ouvrez le projet **Candidates – coded..**
2. Accédez aux propriétés du projet et assurez-vous que le journal des opérations enregistrera l'ensemble des opérations.
3. Sélectionnez le cas **Bradley – Foreign Policy** et sélectionnez le deuxième paragraphe débutant par **When it came to race** puis copiez cet extrait dans le gestionnaire de rapports.
4. Dans ce même document, sélectionnez le premier code **Freedom** et sauvegardez cette citation à l'aide du menu contextuel.
5. Faites une recherche qui ramènera toutes les phrases contenant soit le mot NAFTA ou le mot WTO (acronymes de **North Atlantic Free Trade Agreement** et de **World Trade Organization**).
6. Sauvegardez le tableau au complet dans le gestionnaire de rapports.
7. Sauvegardez la phrase « **I support China's entry into the WTO** » dans le gestionnaire de rapport.
8. Produisez les fréquences de codes, sauvegardez le tableau ainsi obtenu dans le gestionnaire de rapports, puis produisez un diagramme à barres horizontales pour l'ensemble des codes et sauvegardez ce graphique dans le gestionnaire de rapports.
9. Accédez au gestionnaire de rapports.
10. Déplacez le graphique et le tableau que vous avez sauvegardés dans une nouvelle section **Discussion**.
11. Créez un nouvel item dossier du même niveau mais sous l'item **Discussion** et donnez le nom de **Citation** à ce dossier, puis placez-y l'ensemble des citations que vous avez produites.
12. Modifiez les différents, tableaux, graphiques et documents contenus dans le gestionnaire :
 - a) Éditez le graphique que vous avez produit pour en faire un diagramme circulaire.
 - b) Ajoutez un commentaire à ce graphique pour indiquer le changement que vous avez fait.
 - c) Modifiez l'alignement et la couleur des cellules d'un des tableaux de résultats que vous avez sauvegardés.
 - d) Éditez un document ou une citation pour y mettre une note ou pour modifier le texte de la note.
13. Créez une version HTML de l'ensemble des items contenus dans le gestionnaire de rapports.
14. Fermez le gestionnaire de commande et exécutez la commande JOURNAL DES OPÉRATIONS à partir du menu PROJET pour accéder au journal.
15. Filtrez les entrées pour n'afficher uniquement que les items de la catégorie ANALYSES.
16. Sélectionnez la recherche de texte que nous avons effectuée à l'étape 5, et ajoutez une note à cet item «**Recherche sur le libre échange**».

Appuyez sur le bouton RÉPÉTER, et ajoutez à l'expression de recherche l'expression **Free trade** entre guillemets anglais " " avec l'opérateur OU pour obtenir des phrases contenant l'un ou l'autre de ces trois mots.

Indices pour l'Exercice #7

Exercice K. Gestionnaire de rapports

1. Commande OUVRIER du menu PROJET. Choisir un projet
2. Commande PROPRIÉTÉS du menu PROJET. Cochez les éléments à inclure dans un rapport. Sélectionnez une phrase provenant d'un document.
3. Appuyez sur le bouton  pour copier cet extrait dans le gestionnaire de rapports.
4. Commande SAUVEGARDER CITATION du menu contextuel.
5. À l'aide de la commande RECHERCHE DE TEXTE du menu ANALYSES.
6. Appuyez sur le bouton  pour sauvegarder le tableau au complet dans le gestionnaire de rapports.
7. Sélectionnez cette ligne et appuyez sur le bouton .
8. Commande FRÉQUENCE DE CODAGE, puis appuyez sur le bouton  pour produire les statistiques et cliquez sur . Cliquez ensuite sur  pour produire un graphique, puis sur  pour obtenir un diagramme à barres horizontales. Cliquez  pour sauvegarder le graphique.
9. Commande GESTIONNAIRE DE RAPPORTS du menu PROJET.
10. Vous pouvez utiliser le bouton  pour créer une nouvelle section.
11. Modifiez les différents, tableaux, graphiques et documents contenus dans le gestionnaire :
 - a. Utilisez le bouton ,
 - b. Inscrire commentaire dans la fenêtre jaune au bas du gestionnaire de rapport.
 - c. Boutons d'alignement et de formatage de cellules.
 - d. Inscrire commentaire dans la fenêtre jaune au bas du gestionnaire de rapport
12. Commande EXPORTER | HTML.
13. Commande JOURNAL DES OPÉRATIONS à partir du menu PROJET.
14. Bouton FILTRER, Étiquettes : Analyses.

Sélectionnez la rangée contenant la recherche de texte et appuyez sur le bouton RÉPÉTER.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

1. Réglage de la sécurité et environnement multi-usagers

1.1. Limites

- 1.1.1. Il est possible de limiter le nombre de personnes pouvant accéder au projet et l'éditer, ou limiter le type d'opérations pouvant être effectuées par certains individus en créant des comptes d'utilisateurs et en exigeant des utilisateurs qu'ils fournissent un nom d'utilisateur et un mot de passe lorsqu'ils accèdent au projet.
- 1.1.2. Cette option s'avère utile afin d'empêcher la suppression de cas existants ou de variables, ou l'édition de documents ou de valeurs stockées dans d'autres variables.
- 1.1.3. L'option de comptes multi-utilisateurs est également utile pour évaluer la fiabilité du codage en permettant aux mêmes documents d'être codés par différents utilisateurs.

1.2. L'administrateur

- 1.2.1. Lorsque vous réglez un projet pour supporter des utilisateurs multiples, un de ces utilisateurs devrait être en mesure de contrôler les accès au projet, créer et supprimer les comptes d'utilisateurs et définir les mots de passe. Cet utilisateur est généralement défini comme administrateur.
- 1.2.2. Lorsque vous créez un nouveau projet, un compte d'administrateur est automatiquement créé. Le nom d'utilisateur et le mot de passe par défaut sont ADMIN.
- 1.2.3. Si vous choisissez de limiter l'accès à certains utilisateurs, nous vous recommandons fortement de changer ce nom d'utilisateur et ce mot de passe pour éviter des changements non autorisés aux droits d'accès des utilisateurs.

1.3. Pour changer les réglages multi-utilisateurs d'un projet :

- 1.3.1. À partir du menu PROJET | TRAVAIL D'ÉQUIPE, sélectionnez la commande OPTIONS UTILISATEURS.

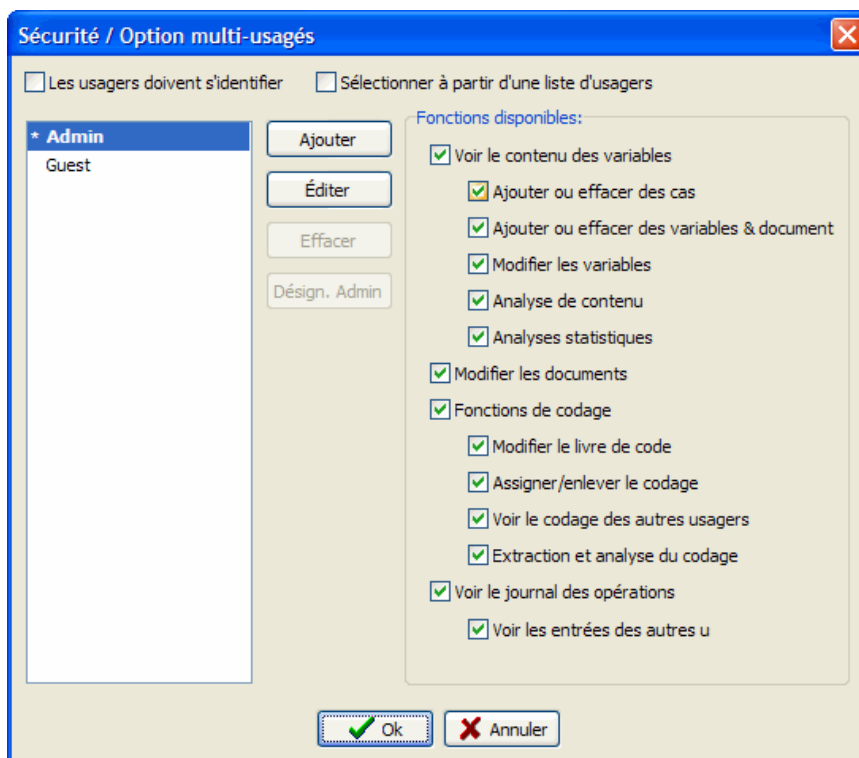


Figure 29 - Sécurité / Option multi-usagés

- 1.3.2. Par défaut, l'ouverture d'un projet sans utiliser l'écran de connexion par usager donne à l'utilisateur tous les droits d'accès d'administrateur.
- 1.3.3. En cochant l'option « Les usagers doivent s'identifier », une boîte de dialogue de connexion apparaît et demande à l'utilisateur d'entrer un nom d'utilisateur et un mot de passe valides afin d'accéder au fichier projet.
- 1.3.4. Le nom d'utilisateur peut être entré dans une boîte de texte ou être sélectionné à partir d'une liste déroulante. Pour afficher les noms d'utilisateurs existants dans une liste déroulante, cochez l'option **Sélectionner à partir d'une liste d'utilisateurs**.

1.4. Pour ajouter un nouveau compte d'utilisateur :

- 1.4.1. Cliquez sur le bouton **Ajouter** et la boîte de dialogue suivante apparaît alors :

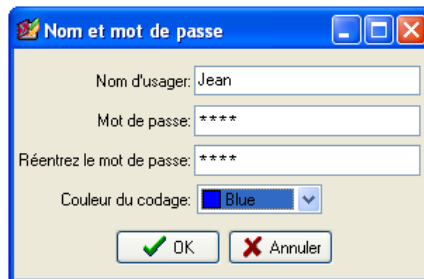


Figure 30 - Nom et mot de passe

- 1.4.2. Entrez le nom d'utilisateur.
- 1.4.3. Dans la case **Mot de passe**, entrez le mot de passe de cet utilisateur.
- 1.4.4. Entrez le mot de passe une deuxième fois dans la case suivante pour vous assurer qu'il a été entré correctement.
- 1.4.5. QDA Miner peut accentuer le codage effectué par différents codeurs en utilisant une couleur distincte pour chaque codeur lors de l'affichage de leurs codes respectifs. L'option Couleurs de codes permet de sélectionner la couleur utilisée pour afficher les codes assignés par ce codeur .
- 1.4.6. Cliquez sur **OK** pour sauvegarder le nouveau compte d'utilisateur.
- 1.4.7. Une fois que le compte d'un utilisateur a été créé, vous devez indiquer les fonctions spécifiques auxquelles cet utilisateur aura accès.

1.5. Pour définir les droits d'accès des utilisateurs :

- 1.5.1. Sélectionnez l'utilisateur pour lequel vous voulez définir ou éditer les droits d'accès.
- 1.5.2. Dans la liste des fonctions disponibles du côté droit de la boîte de dialogue, cochez les fonctions auxquelles vous voulez que cet utilisateur ait accès et décochez les fonctions auxquelles vous ne voulez pas qu'il ait accès.
- 1.5.3. En créant plusieurs comptes d'utilisateurs pour établir l'accord inter-juges, nous vous recommandons fortement de désactiver l'option **Voir le codage des autres utilisateurs**. Ceci empêche un utilisateur de voir les marques de code assignées aux segments de textes par d'autres utilisateurs.
- 1.5.4. La désactivation de cette fonction limite également toutes les procédures d'extraction de codes à ceux créés par cet utilisateur et empêche l'accès à la boîte de dialogue d'accord inter-juges.
- 1.5.5. Pour empêcher que les utilisateurs modifient les documents existants ou les valeurs stockées dans les variables du projet, décochez les options **Modifier les variables** et **Modifier les documents**.
- 1.5.6. Il est également souhaitable de désactiver les options **Ajouter ou effacer des cas** et **Ajouter ou effacer des variables & documents**.

1.5.7.Finalement, si vous voulez empêcher les usagers d'ajouter de nouveaux codes au livre de codes, ou supprimer ou modifier les codes existants, veuillez vous assurer que l'option **Modifier le livre de codes** est désactivée.

1.6. Pour supprimer un compte d'utilisateur :

1.6.1.Dans la liste des comptes existants du côté gauche de la boîte de dialogue, sélectionnez le compte que vous voulez supprimer.

1.6.2.Cliquez sur le bouton **Effacer**.

1.6.3.Sélectionnez **OUI** pour confirmer la suppression de ce compte d'utilisateur.

1.6.4.Pour sauvegarder les changements que vous avez effectués sur les comptes et fermer cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton **OK**. Pour fermer cette boîte de dialogue sans sauvegarder les changements, cliquez sur le bouton **Annuler**.

2. Duplication de projets

2.1. Procédure

2.1.1.La commande TRAVAIL D'ÉQUIPE | DUPLIQUER LE PROJET du menu PROJET est une façon simple de sauvegarder une copie exacte du projet en cours sous un nom différent ou dans un répertoire différent.

2.1.2.Pour créer un nouveau projet avec la même structure que le projet en cours mais avec seulement un sous-ensemble de cas, utilisez la commande EXPORTER | FICHER PROJET.

2.1.3.Pour créer un tel dossier, réglez les conditions de filtrage de cas du projet en cours pour afficher les cas comme ils devraient être stockés dans le nouveau fichier de données avant de lancer la commande d'exportation

3. Envoi d'un projet par courriel

3.1. Explications

3.1.1.La commande EXPÉDIER PAR COURRIEL vous permet facilement d'envoyer un projet par courriel à un autre membre d'équipe ou à n'importe quelle autre personne. Si un filtre a été appliqué, on peut choisir d'envoyer le projet en entier ou seulement les cas actuellement filtrés.

3.1.2.Le projet peut être renommé pour empêcher une quelconque confusion. Les fichiers sauvegardés dans le gestionnaire de rapports peuvent également être supprimés.

3.1.3.Le projet fait sur commande est alors compacté dans un fichier ZIP et envoyé au destinataire comme attachement au message du courriel.

3.1.4.Une fois exécuté, votre programme de courriel par défaut est alors sollicité, vous permettant d'utiliser votre carnet d'adresse, d'ajouter n'importe quelle information complémentaire, ou de choisir toutes les options additionnelles que vous voulez.

3.2. Procédure

3.2.1.Pour envoyer un projet par courriel:

3.2.2.Filtrez les cas, si nécessaire, pour n'afficher que les données que vous souhaitez envoyer.

3.2.3.Sélectionnez la commande TRAVAIL D'ÉQUIPE | EXPÉDIER PAR COURRIEL de menu PROJET. Une boîte de dialogue similaire à celui-ci apparaît :

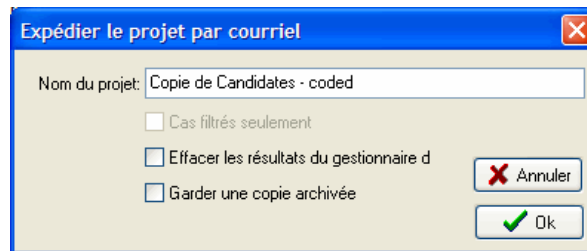


Figure 31 - Expédier le projet par courriel

- 3.2.4. Si nécessaire, entrez le nom du projet.
- 3.2.5. Si un filtre de cas est appliqué et vous ne souhaitez envoyer que les cas choisis, cochez l'option Cas filtrés Seulement, sinon décochez-la pour ignorer le filtre et envoyer tous les cas.
- 3.2.6. Utilisez l'option Effacer les Résultats du Gestionnaire de Rapports si vous souhaitez effacer le contenu du gestionnaire de rapport du projet dans la copie qui sera envoyée au destinataire.
- 3.2.7. Pour sauvegarder une copie compactée du projet envoyé, sélectionnez Garder une Copie Archivée
- 3.2.8. Cliquez sur le bouton OK. Si vous avez demandé à archiver une copie, vous serez invité à désigner un répertoire pour le dossier ZIP. Votre programme de courriel par défaut est ensuite appelé. Entrez l'adresse courriel d'une ou de plusieurs destinataires, ainsi que votre message ou toutes autres informations requises.

4. LA FUSION DE PROJET

4.1. Explications sur la commande fusionner

- 4.1.1. La commande FUSIONNER de QDA Miner vous permet de combiner deux fichiers projets ou plus en un seul. Cette opération est réalisée en ouvrant un projet « principal » qui agira en tant que destinataire et en sélectionnant par la suite les fichiers projets externes à partir desquels l'information sera extraite. La commande FUSIONNER effectuera jusqu'à 4 types d'importation de données en une seule opération.
- 4.1.2. Le programme tentera de combiner les cas et les documents et images et d'importer pour des documents et images communes toutes les assignations de codes ne se retrouvant pas dans le projet principal.
- 4.1.3. Au besoin, le programme importera également le livre de codes à partir du fichier externe et fusionnera ses codes et ses catégories dans le livre de codes existant (voir aussi Importer un livre de codes pour n'effectuer que l'importation des livres de codes à partir d'autres projets).
- 4.1.4. Si le programme ne peut combiner les cas dans le projet importé à ceux existant dans le projet principal, le programme peut alternativement ajouter ces cas avec les documents et les codes qui leur sont associés..
- 4.1.5. Si le projet importé contient des variables uniques, le programme permettra la sélection, à partir de ces variables, de celles qui devraient être ajoutées au projet principal existant.
- 4.1.6. Cette fonction de fusion s'avère utile pour vous permettre de synchroniser le travail effectué par un usager sur différents ordinateurs. De la même façon, un individu ou les membres d'une équipe peuvent travailler sur des ensembles distincts de documents et les fusionner par la suite avec leurs codages associés dans un seul projet principal.

4.2. Explications sur la fonction fusionner

- 4.2.1. La fonction de fusion peut être également utilisée par une équipe de chercheurs travaillant sur le même ensemble de documents. Ils peuvent effectuer leur propre codage et leur propre édition sur leur copie d'un fichier projet principal, tout en travaillant sur différents ordinateurs et à différents moments.

4.2.2. Une fois que le codage et l'édition de données ont été effectués par chacun des usagers, ils peuvent ensuite combiner tous les codes assignés par chaque chercheur dans un seul fichier projet.

4.2.3. Un tel scénario peut être utilisé pour séparer la charge de travail entre plusieurs personnes ainsi que pour évaluer la fiabilité du codage effectué par différents codeurs, tout en permettant à différents chercheurs de coder indépendamment les mêmes ensembles de documents.

4.3. Pour fusionner deux fichiers projets

4.3.1. Ouvrez le projet dans lequel sera stockée l'information contenue dans les autres fichiers projets.

4.3.2. Sélectionnez TRAVAIL D'ÉQUIPE | FUSIONNER à partir du menu PROJET. Une boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît alors.

4.3.3. Sélectionnez le deuxième projet à partir duquel seront importés les codes, le codage, les cas ou les variables. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

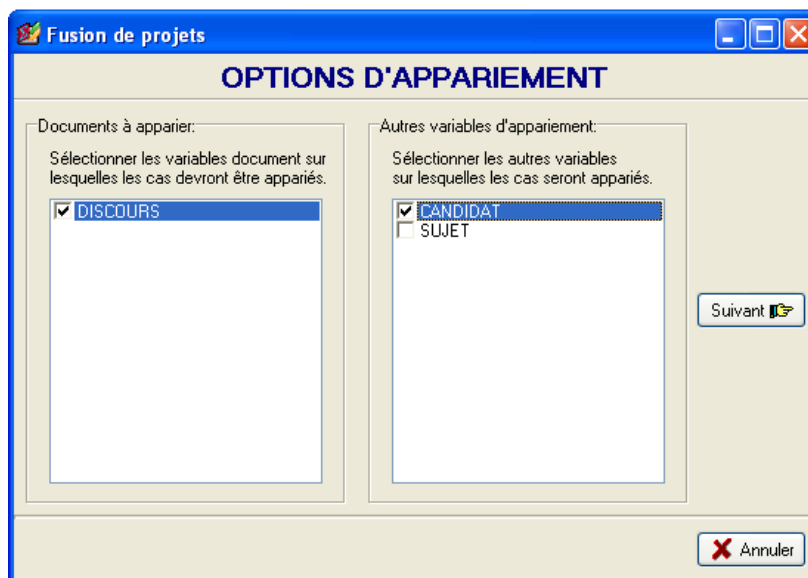


Figure 32 - Fusion de projets (options d'appariement)

4.3.4. Afin de fusionner le codage effectué et reproduire les documents stockés dans différents fichiers projets, QDA Miner doit déterminer si les deux documents sont identiques.

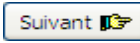
4.3.5. Cette opération est effectuée en comparant les 200 premiers caractères alphanumériques de chacun des documents (si le document est plus court, son texte en entier sera comparé).

4.3.6. L'espace, les parenthèses et les signes de ponctuation, ainsi que tous les autres caractères de formatage, y compris les tabulateurs et les fins de ligne, sont ignorés. Même s'il est peu probable que deux documents débutent exactement de la même façon, une telle situation peut toujours se produire, particulièrement lorsqu'il s'agit de réponses très courtes.

4.3.7. Pour éviter qu'une telle situation ne se produise, il est possible de demander au programme de considérer un appariement lorsque deux cas partagent des valeurs identiques pour n'importe quelle autre variable retrouvée dans les deux fichiers projets.

4.3.8. La première liste déroulante du côté gauche de la boîte de dialogue est utilisée pour indiquer sur quels documents l'appariement devrait être fait. Puisque le codage ne peut être importé que pour les documents qui ont été précédemment appariés, cette liste déroulante indique également où se retrouveront les codages.

4.3.9. Après avoir sélectionné au moins une variable document, sélectionnez à partir de la liste de toutes les variables qui sont communes aux deux fichiers toutes les autres variables sur lesquelles l'appariement des cas devrait être effectué.

- 4.3.10. Deux cas seront considérés identiques seulement si tous les documents sélectionnés et toutes les valeurs de ces variables sélectionnées sont les mêmes.
- 4.3.11. Une fois que les options d'appariement sont réglées, cliquez sur le bouton . Cette opération indiquera à QDA Miner d'appliquer les critères d'appariement, de vérifier les conflits possibles, et d'ensuite se rendre à la deuxième page de la boîte de dialogue.
- 4.3.12. Si deux enregistrements du projet principal partagent les mêmes valeurs pour toutes les variables sélectionnées, QDA Miner affichera un message d'erreur mentionnant que le projet principal contient des doublons. Si les variables clés sélectionnées sont uniques pour chacun des cas, le programme passera alors à la page suivante.

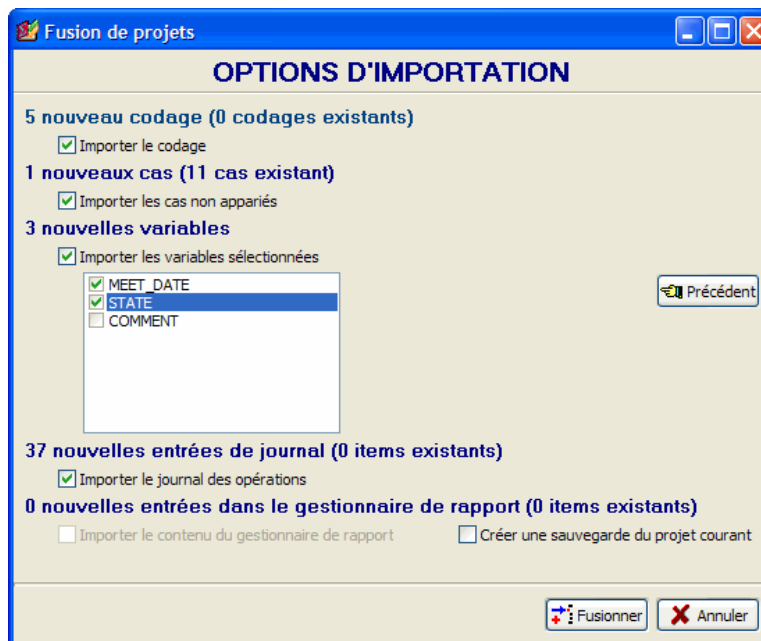


Figure 33 - Fusion de projets (options d'importation)

- 4.3.13. La deuxième page de la boîte de dialogue affiche les résultats prévus de l'opération de fusion et spécifie ce qui devrait être importé. Selon la nature de l'information stockée dans le deuxième fichier projet, jusqu'à trois options d'importation seront disponibles :

4.4. Importer le codage

- 4.4.1. Pendant qu'il tente d'apparier les cas pour des documents communs, QDA Miner compare également tous les codages appliqués à ces documents. S'il trouve des codages qui n'existent pas dans le projet principal, il vous offrira d'importer ces codages.
- 4.4.2. Le nombre de nouveaux codages qui résulteraient d'une fusion est rapporté en haut de la deuxième page de la boîte de dialogue, de même que le nombre de codages communs retrouvés dans les deux fichiers projets.
- 4.4.3. Sélectionnez la boîte IMPORTER LE CODAGE pour indiquer à QDA Miner d'importer ces codages additionnels. Veuillez prendre note que cette option ne s'applique qu'aux documents contenus dans les deux fichiers projets.
- 4.4.4. Tout nouveau document importé par l'addition de nouveaux cas ou de nouvelles variables sera toujours fusionné dans le projet en cours avec tous ses codages associés.

4.5. Importer les cas non appariés

- 4.5.1. Après avoir tenté d'apparier tous les cas des deux fichiers projets, QDA Miner rapportera le nombre de cas du deuxième projet pour lesquels aucune correspondance n'a été trouvée.
- 4.5.2. Sélectionnez cette option pour ajouter ces cas à la fin du projet en cours.

4.6. Importer les variables sélectionnées

- 4.6.1. Si certaines variables ne se retrouvent que dans le fichier projet importé, il sera possible d'intégrer toutes ou certaines de ces variables uniques dans le projet principal en activant cette option et en sélectionnant à partir de la liste de variables celles qui devraient être importées.


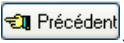

4.7. Importer le journal des opérations

- 4.7.1. Les entrées sauvegardées dans le journal des opérations du projet importé peuvent être ajoutées au journal des opérations du projet principal.

4.8. Importer le contenu du gestionnaire de rapport

- 4.8.1. Si des extraits, des tableaux ou des graphiques ont été ajoutés au Gestionnaire de Rapport des projets importés, le nombre de nouveaux items sera alors affiché.
- 4.8.2. L'importation de ces éléments ajoutera ceux-ci à ceux du projet principal et ils deviendront alors accessibles à partir du Gestionnaire de Rapports.
- 4.8.3. Veuillez noter cependant que les versions modifiées des éléments déjà dans le projet ne seront pas importées.

4.9. Conséquences des importations

- 4.9.1. La fusion de plusieurs projets dans un fichier principal peut entraîner des changements importants au fichier projet original. Certains de ces changements peuvent ne pas correspondre à ce qui a été prévu.
- 4.9.2. Comme il pourrait être très difficile de renverser tous les changements résultant d'une fusion et de récupérer le fichier projet original tel qu'il était avant cette opération, **il est fortement recommandé d'effectuer cette opération sur une copie du fichier projet original ou de faire une sauvegarde de votre projet original avant d'y fusionner des données.**
- 4.9.3. Même s'il est possible de créer une copie de sauvegarde à tout moment dans QDA Miner en utilisant la commande MAINTENANCE | SAUVEGARDE, une option a été ajoutée à cette boîte de dialogue afin de faciliter l'accès à la commande SAUVEGARDE. En activant cette option, le programme effectuera d'abord une sauvegarde du fichier projet courant avant le début de l'importation.
- 4.9.4. Pour annuler l'opération de fusion et retourner à l'écran principal de QDA Miner, cliquez sur le bouton .
- 4.9.5. Pour retourner à la première page de la boîte de dialogue afin de changer les réglages d'appariement, cliquez sur le bouton .
- 4.9.6. Une fois que vous êtes prêt, cliquez sur le bouton  pour débiter la fusion des projets. Si l'option de sauvegarde a été activée, le programme affichera une boîte de dialogue vous demandant d'indiquer le nom du fichier de sauvegarde. Le programme procédera alors à l'importation de toute l'information et affichera un message récapitulatif des changements faits au projet principal.

4.10. Passer en revue le codage importé

- 4.10.1. Lorsque QDA Miner importe des codages, il tente d'apparier le texte et l'endroit d'origine d'un codage dans le projet importé à un segment du document principal pointant exactement sur le même texte et sur la même position ou la position voisine.
- 4.10.2. Cependant, il est possible que le programme ne réussisse pas toujours à retrouver le bon endroit, habituellement parce qu'un des deux documents a été modifié.
- 4.10.3. Après l'importation des codages, QDA Miner affiche une boîte de dialogue avec une liste de tous les codages ajoutés aux documents existants, ainsi que tout codage n'ayant pu être assigné

aux documents du projet principal (voir : l'onglet "Codage non trouvé" ci-dessous).

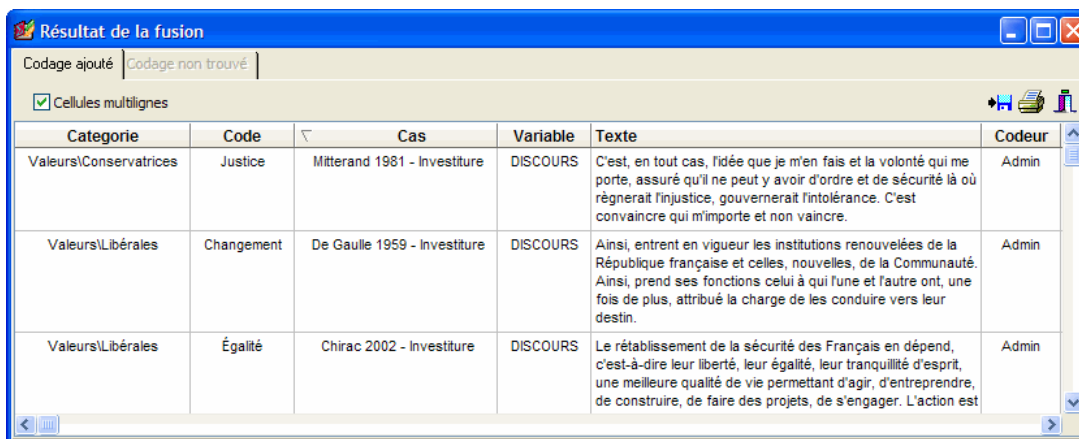


Figure 34 – Revue du codage importé lors de la fusion de projets

4.10.4. Le premier onglet de cette boîte de dialogue affiche tous les codages ajoutés au projet principal. Le deuxième onglet affiche tout codage ne pouvant être localisé par QDA Miner. Ce deuxième tableau de codage non apparié comprend le texte auquel ce code avait été assigné à l'origine afin d'effectuer l'appariement manuellement.

4.10.5. En sélectionnant un item dans ce tableau, soit en cliquant dessus ou en utilisant les touches de navigation du clavier (telles que les touches de déplacement « HAUT » ou « BAS »), le programme affichera automatiquement le cas et le nom du document correspondants dans la fenêtre principale et sélectionnera une partie du texte du document situé près du code. Si de légers changements ont été effectués à l'une ou l'autre version du document, le segment sélectionné dans la fenêtre principale devrait être relativement près du bon endroit.

4.11. Pour ajuster manuellement l'endroit d'un code non apparié :

4.11.1. Cliquez sur le bouton . L'outil de redimensionnement apparaît alors :

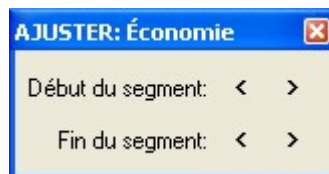



Figure 35 - Ajustement manuel d'un code non apparié

4.11.2. À partir de cette boîte de dialogue, cliquez sur la flèche correspondante pour déplacer l'endroit de début ou de fin du texte sélectionné dans la fenêtre principale. Cliquez sur le bouton < pour déplacer la limite choisie de la sélection vers la gauche et cliquez sur le bouton > pour déplacer cette limite vers la droite.

4.11.3. Répétez la même opération plusieurs fois en cliquant et en maintenant le bouton de souris. Relâchez le bouton de la souris une fois l'opération terminée.

4.11.4. Une fois que la sélection a été ajustée pour mieux correspondre au texte originalement associé à ce code, cliquez sur le bouton  pour assigner ce code à la nouvelle sélection.

5. ACCORD INTER-JUGES

5.1. Procédure

- 5.1.1. Afin d'accéder à la procédure d'accord inter-juges, il faut que l'utilisateur ait le droit de voir les codes créés par d'autres usagers. Si un usager n'a pas ce droit, il n'y a que l'administrateur qui peut enlever cette restriction en changeant les réglages multi-usagers.
- 5.1.2. Pour évaluer l'accord inter-juges, sélectionnez la procédure ACCORD INTER-JUGES à partir du menu ANALYSE. Une boîte de dialogue semblable à celle ci-dessous apparaît alors :

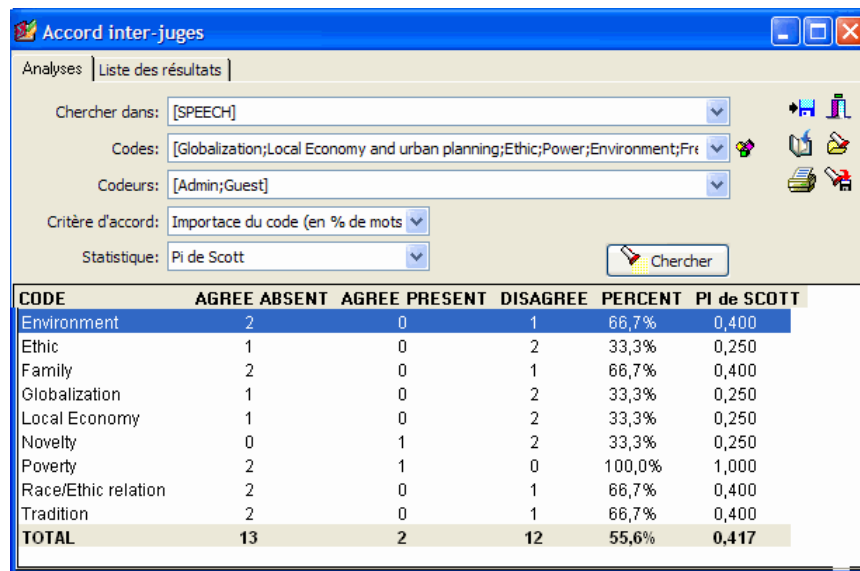


Figure 36 - Accord inter-juges (analyses)

5.2. Les quatre options suivantes doivent être réglées avant d'effectuer une analyse :

- 5.2.1. **CHERCHER DANS** – Cette option vous permet d'indiquer sur quelles variables document l'analyse sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez la possibilité de sélectionner une ou plusieurs variables. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que l'analyse soit effectuée.
- 5.2.2. **CODEURS** - Cette option vous permet de sélectionner les codeurs pour lesquels vous voulez évaluer l'accord de codage. Au moins deux codeurs doivent être sélectionnés. Si plus de deux codeurs sont sélectionnés, le tableau d'accord sera calculé à partir de toutes les paires possibles de codeurs à condition qu'ils aient codé les mêmes documents. Par défaut, cette option est réglée pour inclure tous les codeurs. Pour limiter l'analyse aux segments codés créés par quelques-uns d'entre eux, cliquez sur la flèche vers le bas à la droite de la liste déroulante. Une liste de tous les codeurs apparaît alors. Décochez les codeurs que vous voulez exclure de l'analyse.
- 5.2.3. **CRITÈRE D'ACCORD** - QDA Miner vous permet d'évaluer quatre niveaux d'accord. L'option **Critère d'accord** est utilisée pour sélectionner le niveau d'accord qui sera testé. Quatre types d'accord sont disponibles :
- 5.2.3.1. **Présence ou absence dans le cas** - Cette option vérifie si les codeurs s'entendent sur la présence de codes spécifiques dans un document, indépendamment du nombre de fois où ce code apparaît et de l'emplacement du code en question. L'accord est calculé sur une valeur dichotomique indiquant si le code est présent ou absent.
- 5.2.3.2. ☞ Certains codeurs peuvent être d'accord avec le fait qu'un code est présent dans un document sans nécessairement s'entendre sur les manifestations spécifiques de

ce code. Par exemple, un chercheur peut demander à deux codeurs de vérifier de nombreuses entrevues d'emploi et de décider s'il y a quelques indications concernant l'anxiété du candidat. Ils peuvent très bien être d'accord avec l'identification d'une telle anxiété en dépit de leur incapacité à s'entendre sur ses manifestations spécifiques. Si une hypothèse de recherche ou une interprétation est liée à la seule présence ou absence de l'anxiété chez divers candidats, ce niveau d'accord peut s'avérer suffisant. Il n'est pas nécessaire que les codeurs s'entendent sur l'emplacement exact des codes.

- 5.2.3.3. **Fréquence des codes dans le cas** - Cette option vérifie si les codeurs s'entendent sur le nombre de fois que des codes spécifiques apparaissent dans un document. Ce critère ne tient pas compte de l'emplacement spécifique des codes dans le document. L'accord est calculé en comparant la fréquence observée par document pour chaque codeur.
- 5.2.3.4. ☞ Si on veut examiner le nombre de fois qu'un locuteur spécifique utilise les métaphores religieuses dans ses discours en le comparant à d'autres locuteurs, on peut demander à différents codeurs d'assigner un code « métaphore religieuse » chaque fois qu'ils en rencontrent un dans un discours. Même s'ils sont légèrement en désaccord sur ce que représente une métaphore religieuse, ils peuvent néanmoins s'entendre sur la quantité de ces métaphores se retrouvant dans chaque discours. Puisque la question de recherche porte sur la comparaison de la fréquence des métaphores entre les locuteurs, un accord sur la fréquence globale par discours s'avère suffisant.
- 5.2.3.5. **Importance du code** - Cette option vous permet d'évaluer si les codeurs s'entendent sur l'importance relative d'un code dans le document. Ce genre d'accord est réalisé en comparant pour un code donné le pourcentage de mots dans le document ayant été désignés par ce code.
- 5.2.3.6. ☞ Supposons qu'un chercheur formule une hypothèse selon laquelle lorsqu'on demande aux adolescents de parler de leurs relations amoureuses, les garçons discutent plus longuement que les filles des caractéristiques physiques de l'autre personne et moins longuement de leurs propres besoins ou sentiments. Avec ce genre d'hypothèse, le chercheur doit établir un accord sur l'importance relative de ces sujets, mais pas nécessairement sur la fréquence ou l'emplacement. Encore une fois, les codeurs peuvent être légèrement en désaccord à propos des segments spécifiques représentant des exemples où l'adolescent parle de ses besoins ou sentiments, mais ils peuvent néanmoins parvenir à un accord étroit sur l'importance de chaque code.
- 5.2.3.7. **Segments doivent se chevaucher** - Ce dernier niveau d'accord est le critère le plus rigoureux de l'accord puisqu'il exige des codeurs de s'entendre non seulement sur la présence, la fréquence et la dispersion de codes spécifiques, mais également sur leur emplacement. Lorsque cette option est sélectionnée, vous devez fournir un critère minimum de chevauchement exprimé en pourcentage. Par défaut, ce critère est réglé à 90%. Si les codes assignés par les deux usagers se chevauchent sur 90% de leur étendue, ces codes seront alors considérés en accord. Si le pourcentage du chevauchement est inférieur à 90%, le programme les considérera en désaccord.
- 5.2.3.8. ☞ L'établissement d'un tel niveau d'accord s'avère utile pour plusieurs raisons. Un chercheur peut être intéressé par l'identification des manifestations spécifiques d'un phénomène. Une autre raison importante est que l'examen des accords et des désaccords à ce niveau est accessoire à l'atteinte d'un accord élevé sur n'importe quel autre niveau plus faible. En d'autres termes, un examen étroit des endroits où des accords se produisent devrait permettre à un chercheur de faire un diagnostic sur la raison de ces désaccords et de prendre les mesures correctives afin d'établir une compréhension partagée de la signification de chacun des codes pour chaque codeur. Dans un sens, la vérification de l'accord à ce niveau peut être utilisée pour l'entraînement des codeurs. Cependant, l'évaluation finale de l'accord pourrait être effectuée à un niveau moins rigoureux, à condition que ce niveau plus faible respecte l'hypothèse de recherche.

5.2.3.9. Les trois premiers critères utilisent les documents comme unité d'analyse et calculent pour chaque document une seule valeur numérique par code et par codeur. Cette valeur numérique représente l'occurrence, la fréquence du code spécifique ou le pourcentage de mots dans le document lui étant assigné. Cette analyse de codage comportant 80 mesures est alors utilisée pour établir le niveau d'accord. Par exemple, lorsque vous évaluez l'accord sur la fréquence des codes, si un usager assigne un code spécifique à un document quatre fois, alors qu'un autre usager utilise ce code une seule fois pour le même document, le programme additionnera alors 0,25 au nombre total d'accords et 0,75 au nombre total de désaccords. L'absence d'un code dans le document est considérée comme un accord. Puisque l'unité d'analyse est le document et que la valeur numérique se situe entre 0 et 1, chaque document a un poids égal dans l'évaluation de l'accord, peu importe le nombre de codes dans ces documents.


5.2.3.10. Lorsque vous utilisez le chevauchement de codes comme critère d'évaluation de l'accord, l'unité d'analyse devient les codes assignés. Pour cette raison, le nombre total d'accords et de désaccords peut être plus élevé que pour les trois autres méthodes d'évaluation. Cependant, dans ce cas-ci, l'absence d'un code dans le document n'est pas considérée comme un accord.


5.2.4. **STATISTIQUES** - La mesure d'accord la plus simple pour les variables nominales est la proportion de codages concordants sur le nombre total de codages effectués. Malheureusement, cette mesure rapporte souvent des valeurs faussement élevées, car elle ne tient pas compte des accords fortuits pouvant survenir. Plusieurs techniques d'ajustement ont été proposées dans la littérature afin de corriger le facteur chance. Trois de ces techniques sont actuellement disponibles dans QDA Miner :

5.2.4.1. L'ajustement des **Marges libres** suppose que toutes les catégories d'une échelle donnée ont une probabilité égale d'être observées. Elle suppose que les décisions des codeurs n'ont pas été influencées par des informations sur la distribution des codes. Ce coefficient est équivalent au coefficient S de Bennett, Alpert et Goldstein (1954), au coefficient C de Jason et Vegelius (1979) et à l'indice k_n de Brennan et Prediger (1981), (Zwick, 1988).

5.2.4.2. L'ajustement **Pi de Scott** (Scott, 1955) donne des résultats qui sont semblables à ceux obtenus en utilisant le Kappa de Cohen (Cohen, 1971). Comme le Kappa, il ne suppose pas que toutes les catégories ont une probabilité égale d'être observées mais postule que les décisions des codeurs sont influencées par cette information. Cependant, à la différence du Kappa de Cohen, le pi traite toutes les différences parmi les codeurs dans cette distribution comme une source de désaccord.

5.2.4.3. L'**Alpha de Krippendorff** (Krippendorff, 2004) est similaire au pi de Scott mais il applique une correction pour de petites tailles échantillonales. L'alpha nominal dépasse le pi par $(1-\pi)/2n$ (où n est le nombre d'unités codées par les deux codeurs) et constitue une approximation asymptotique de pi lorsque les tailles échantillonales deviennent élevées.

5.2.5. Pour enregistrer une requête et ses options, cliquez sur le bouton  et spécifiez le nom sous lequel vous désirez l'enregistrer.

5.2.6. Pour restaurer une requête précédemment enregistrée, cliquez sur le bouton  et sélectionnez, à partir de la liste affichée, le nom de la requête que vous désirez utiliser.

5.2.7. Une fois que les options ont été réglées, cliquez sur le bouton  pour effectuer l'analyse.

5.2.8. Lorsque les codages sont effectués par plus d'un usager et permettent d'évaluer l'accord inter-juges, deux tableaux de résultats apparaîtront. Le premier tableau au bas de la page d'analyse (voir ci-dessus) affiche les diverses fréquences pour chaque code ainsi que le niveau d'accord

obtenu. Le tableau fournit également des informations relatives à l'accord global. Le contenu de ce tableau dépend du niveau d'accord choisi.

5.2.9. Vous trouverez ci-dessous les informations pouvant être contenues dans un tel tableau :




COLONNE	DESCRIPTION
Code	Affiche le nom du code.
Accord absent	Affiche le nombre de fois où les usagers sont en accord sur l'absence d'un code dans un document. Cette colonne reste vide si on évalue l'accord en utilisant le critère de chevauchement des codes.
Accord présent	Affiche le nombre de fois où les usagers sont en accord quant à la présence d'un code dans un document. En évaluant l'accord sur la fréquence ou l'importance du code, cette colonne affiche la somme de toutes les proportions d'accord calculées pour chaque document.
Désaccord	Affiche le nombre de fois où les usagers sont en désaccord quant à la présence d'un code dans un document. En évaluant l'accord sur la fréquence ou l'importance du code, cette colonne affiche la somme de toutes les proportions de désaccord calculées pour chaque document.
Pourcent	Cette colonne rapporte le pourcentage de l'accord observé entre les codeurs. Cet indice est calculé en divisant le nombre total d'accords par le nombre total de comparaisons possibles (accord + désaccord). Cette mesure ne tient pas compte des accords fortuits pouvant survenir. Pour cette raison, le pourcentage de l'accord rapporte souvent des valeurs faussement élevées particulièrement si on évalue des niveaux moins rigoureux d'accord.

5.2.10. La dernière colonne du tableau affiche la statistique d'accord sélectionnée. Cette mesure tente de corriger le niveau observé de l'accord en tenant compte des accords dus à la chance.

5.2.11. Le deuxième tableau situé sur la page **Liste des résultats** affiche une liste de tous les codages utilisés pour l'évaluation de l'accord inter-juges.

Case	Code	Admin	Johnny	% Accord
Buchannan Foreign Policy	Environment	Yes	No	0,0%
Buchannan Foreign Policy	Local Economy	Yes	No	0,0%
Buchannan Foreign Policy	Novelty	Yes	Yes	100,0%
Bradley Announcement	Ethic	Yes	No	0,0%
Bradley Announcement	Family	Yes	No	0,0%
Bradley Announcement	Globalization	No	Yes	0,0%
Bradley Announcement	Novelty	No	Yes	0,0%
Bradley Announcement	Tradition	Yes	No	0,0%
Buchannan Announcement	Ethic	No	Yes	0,0%
Buchannan Announcement	Globalization	Yes	No	0,0%
Buchannan Announcement	Local Economy	Yes	No	0,0%
Buchannan Announcement	Novelty	Yes	No	0,0%
Buchannan Announcement	Poverty	Yes	Yes	100,0%
Buchannan Announcement	Race/Ethic relation	No	Yes	0,0%

Figure 37 - Accord inter-juges (résultats)

- 5.2.12. Le tableau présente le descripteur du cas, le nom du code et, pour chacun des codeurs, les valeurs utilisées pour le calcul de l'accord. Lorsqu'on évalue la présence du code, la fréquence des codes ou le chevauchement des codes, cette valeur sera **Oui** (pour présent) ou **Non** (pour absent). Lorsqu'on évalue l'importance des codes, ces colonnes contiendront le nombre total de mots assignés à ce code.
- 5.2.13. Lorsque vous sélectionnez un item dans ce tableau, en cliquant sur sa rangée ou en utilisant les curseurs **HAUT** ou **BAS**, le programme affiche automatiquement le cas et le document correspondants dans la fenêtre principale. Cette option est particulièrement utile pour réviser les codages effectués par différents usagers et identifier les sources de désaccord.
- 5.2.14. Le tableau d'accord ainsi que les tableaux de codage peuvent être sauvegardés sur disque en format Excel, ASCII, texte délimité, ou HTML en cliquant sur le bouton .
- 5.2.15. Les différents tableaux peuvent également être ajoutés au gestionnaire de rapport en cliquant sur le bouton . Une description sera générée automatiquement pour chacun des tableaux. Pour éditer cette description, appuyer sur la clé SHIFT au moment de cliquer sur le bouton.
- 5.2.16. Pour imprimer n'importe quel tableau, cliquez sur le bouton  situé sur la barre d'outil au-dessus du tableau correspondant.

EXERCICE #8

1. Exercice L. Préparation du travail d'équipe

1. Ouvrez le projet **TelJeunes** et ajoutez les codes suivants : Amour, Sexualité, Gêne et Estime de soi sous la catégorie Sujets.
2. Créez deux nouveaux comptes pour deux codeurs et ajustez les options pour empêcher les modifications des documents et du livre de codes et vous assurer que chacun des codeurs ne voit pas le codage des autres codeurs (ajustez toute autre option que vous jugez nécessaire). Assignez un mot de passe à chacun des codeurs et à l'administrateur.
3. Cochez les options pour forcer l'identification des utilisateurs et pour permettre la sélection des noms d'utilisateurs à partir d'une liste.
4. Filtrez les cas avec l'expression suivante : IDQUESTION est plus petit que 20000.
5. Créez une copie du projet que vous nommerez **TelJeunes - codeur 1**.
6. Filtrez les cas avec l'expression suivante : IDQUESTION est plus grand ou égal à 20000.
7. Créez une copie du projet que vous nommerez **TelJeunes - codeur 2**.
8. Ouvrez chacun des nouveaux projets en vous enregistrant sous chacune des identités des deux nouveaux codeurs et codez quelques cas à partir des codes existants.

Ouvrez le projet original **TelJeunes** en vous enregistrant en tant qu'administrateur et procédez à la fusion des deux projets créés aux étapes #5 et #7 dans le projet principal.

Indices pour l'Exercice #8

1. Exercice L. Création d'un projet à partir d'une liste de documents

1. Commande AJOUTER du menu CODES.
2. Commande OPTIONS D'USAGERS du menu PROJET | TRAVAIL D'ÉQUIPE.
3. Mettre des crochets aux deux options suivantes :

Les usagers doivent s'identifier

Sélectionner à partir d'une liste d'usagers

4. Commande CAS - FILTRER; Variable : IDQUESTION; Opérateur : est plus petit que; Critère : 20000
5. Utilisez la commande DUPLIQUER LE PROJET du menu PROJET | TRAVAIL D'ÉQUIPE.
6. Commande CAS – FILTRER; Variable : IDQUESTION; Opérateur : est plus grand que; Critère : 20000.
7. Utilisez la commande DUPLIQUER LE PROJET du menu PROJET | TRAVAIL D'ÉQUIPE.
8. Utilisez la commande FUSIONNER du menu PROJET | TRAVAIL D'ÉQUIPE.

ANALYSE DE CONTENU

1. Le module WordStat

WordStat est un module supplémentaire d'analyse qualitative de contenu pouvant être utilisé pour analyser des mots et des expressions se retrouvant dans les documents. Lorsqu'il est utilisé avec QDA Miner, WordStat peut effectuer ces analyses sur les documents en entier ou sur une sélection de segments codés. Il peut également effectuer une analyse descriptive simple ou vous permettre d'explorer les relations potentielles entre les mots, les expressions ou les catégories de mots et d'autres variables numériques ou catégorielles.

2. Les avantages

Il y a de nombreux avantages à combiner les techniques qualitatives et quantitatives d'analyse de contenu. Par exemple, l'analyse quantitative de contenu peut s'avérer utile comme outil d'exploration avant le codage qualitatif en permettant d'identifier des différences subtiles dans l'utilisation des mots entre les sous-groupes d'individus, ou de trouver rapidement les thèmes les plus communs retrouvés dans les groupes de mots.

En limitant l'analyse à des segments associés à des codes spécifiques, vous pouvez également identifier les mots ou les expressions potentiellement associés à ces codes. Il est alors possible d'utiliser l'outil d'extraction de textes de QDA Miner pour identifier d'autres segments auxquels ce code peut être assigné.

L'analyse quantitative de contenu peut être également utile une fois le codage qualitatif effectué. Par exemple, vous pouvez tenter de valider les conclusions tirées du codage manuel en comparant ces conclusions aux résultats obtenus à partir d'une analyse quantitative de contenu. Les codages qualitatifs peuvent également servir de point de départ pour développer et valider un dictionnaire de catégorisation permettant la catégorisation automatique des documents.

3. Procédure

Pour effectuer une analyse quantitative de contenu sur des documents dans un projet, sélectionnez la commande ANALYSE DE CONTENU à partir du menu ANALYSE. La boîte de dialogue suivante apparaît alors :

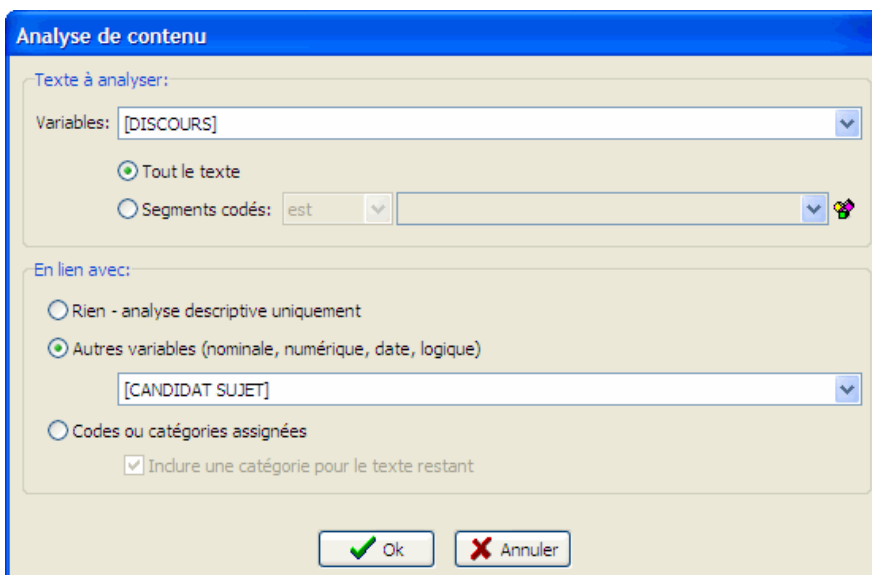



Figure 38 - Analyse de contenu

3.1. Variables

- 3.1.1. Cette option vous permet d'indiquer sur quelles variables document l'analyse sera effectuée. Si le projet en cours contient plus d'une variable document, vous aurez le choix d'en sélectionner une ou de sélectionner une combinaison de variables. Par défaut, toutes les variables document sont sélectionnées. Pour limiter l'analyse à certaines d'entre elles, cliquez sur la flèche vers le bas à la

droite de la liste déroulante. Le programme affichera une liste de toutes les variables document disponibles. Sélectionnez toutes les variables sur lesquelles vous voulez que l'analyse soit effectuée.

- 3.1.2. Par défaut, l'analyse des textes est effectuée sur le document en entier (option Tout le texte). Cependant, il est également possible de limiter l'analyse à des segments codés spécifiques ou d'exclure des segments de l'analyse en activant l'option **Segments codés**. Réglez la liste déroulante immédiatement à la droite de cette option à **est** si vous ne voulez analyser que le texte se retrouvant dans les segments sélectionnés. Vous devez la régler à **n'est pas** pour exclure ces segments de textes de l'analyse. Finalement, sélectionnez les segments de codes à analyser ou exclure à partir d'une liste déroulante en cliquant sur le bouton flèche à l'extrémité droite de la liste déroulante ou d'une représentation en arbre du livre de codes en cliquant sur le bouton .

3.2. En lien avec

- 3.2.1. Cet ensemble d'options vous permet de spécifier si l'analyse quantitative de contenu doit considérer les différences ou les relations potentielles avec une ou plusieurs variables quantitatives ou catégorielles. Si **Rien** est sélectionné, WordStat permettra l'analyse descriptive ainsi que l'analyse des co-occurrences sur les mots ou les catégories de mots. Si vous sélectionnez l'option **Autres variables**, vous aurez la possibilité d'examiner dans WordStat la relation entre ces mots ou catégories de mots et les valeurs des variables quantitatives ou catégorielles. La liste déroulante au-dessous de cette option est utilisée pour sélectionner les variables sur lesquelles l'analyse sera effectuée.
- 3.2.2. Une fois que les options ont été réglées, cliquez sur le bouton **OK** pour lancer WordStat.

ANALYSES STATISTIQUES

1. Le module Simstat

QDA Miner partage la même structure et le même format de fichiers que Simstat, un programme statistique puissant mais facile à utiliser. Lorsque les deux applications sont installées sur le même ordinateur, vous pouvez lancer Simstat à partir de QDA Miner et effectuer des analyses statistiques sur n'importe quelle variable numérique ou catégorielle dans le projet sans devoir exporter les données vers un fichier externe, quitter QDA Miner, ou même fermer le projet en cours d'utilisation.

2. Analyses statistiques

Simstat offre un large éventail d'analyses statistiques et de graphiques. Il peut également effectuer un calcul numérique et alphanumérique, une transformation et un recodage des variables ainsi que des procédures avancées de gestion de fichiers telles que la fusion de fichiers de données, l'agrégation de fichiers, etc.

3. Procédure

Pour lancer Simstat à partir de QDA Miner, vous n'avez qu'à sélectionner la commande ANALYSES STATISTIQUES à partir du menu ANALYSE. Pendant que Simstat fonctionne, QDA Miner sera désactivé et vous ne pourrez accéder à aucune de ses fonctions. Vous retournerez au programme dès que vous quitterez Simstat.

En résumé

1. Préparation des cas

1.1. Généralités pour les CAS

- 1.1.1. La variable Individu ou Personne dont on peut se servir existe, elle s'appelle FILE.
- 1.1.2. Vérifiez pour chaque cas que toutes les variables sont bien remplies en fonction des caractéristiques personnelles.
- 1.1.3. Ajoutez à chaque cas une image (photo du groupe Literacies) et encodez une personne sur la photo au nom de chaque personne de la liste.
- 1.1.4. Dans une note MÉMO, écrivez le résumé de la séquence de chaque cas : Agression-réaction-résultat.
- 1.1.5. Si on utilise des focus-groupes, ils doivent être entrés comme type de document et non comme un cas. On l'inclut à la première personne de la liste qui y a participé. Ensuite, si on a mis un symbole avant le nom de chacun, lors de la transcription, alors on peut utiliser la commande «coder par section» pour créer le tableau, ensuite on choisit le code du 1^{er}, ex. : Mathieu et on encode la section sous son nom.
- 1.1.6. L'ensemble du texte de chaque personne doit aussi être encodé sous un code préparé à son nom. Il faut pour cela créer une catégorie nommée Individu et y inscrire un code par personne. Ceci nous permettra de faire des traitements différents que ceux que l'on peut faire en utilisant les variables. Procédure : CTRL-A pour sélectionner tout le document, Clic code, glisser-déposer sur le document sélectionné.

1.2. Pour avoir à nouveau le nom des personnes au lieu d'un chiffre dans le CAS.

- 1.2.1. Aller dans Menu CAS => Groupement/Description
- 1.2.2. Changer ce qu'il y a dans l'accolade appelée chaîne descriptive pour mettre FILE ou bien le nom de la première variable.

1.3. Pour changer le nom d'un cas ou pour le corriger

- 1.3.1. Clic sur FILE dans la fenêtre des variables
- 1.3.2. Choisir le nom à changer ou corriger
- 1.3.3. BD (Bouton droit de la souris)=> Éditer les propriétés
- 1.3.4. Clic sur Onglet VALEURS
- 1.3.5. Clic sur le nom à changer ou corriger
- 1.3.6. Clic sur Éditer. Changer le nom et clic sur FERMER.

2. Encodage par recherche de mots


- 2.1. Recherche de texte
- 2.2. Recherche par exemple
- 2.3. Recherche de sections
- 2.4. Recherche de mots-clés

3. Voir le contenu d'un code ou d'un ensemble de codes

Très utile pour explorer les codes et catégories.

3.1. Méthode de base

- 3.1.1. Clic sur le code voulu, BD (bouton droit souris) => chercher les segments
- 3.1.2. Grouper par : non groupé, Catégorie, Code, Cas, Codeur

- 3.1.3. On peut cliquer sur l'onglet Expression de recherche et changer des choses ou Ajouter des variables : FILE, SEXE, AGE, etc., Ensuite CHERCHER. On clique sur l'entête pour mettre en ordre cette colonne.
- 3.1.4. Lire les fragments de texte et faire de l'encodage de second niveau. Le fragment de texte est localisé automatiquement dans le texte original. L'encodage s'y ajoute. Si on a mis des commentaires sur les codes, ils apparaissent ici dans une colonne du tableau.
- 3.1.5. On peut cliquer sur le bouton  et ceci nous permettra de voir tous les codes pour chaque phrase. On peut leur ajouter un commentaire. On peut conserver le texte sélectionné comme une citation. On peut filtrer les rangées (ne garder que celles qui contiennent un mot choisi ou un code choisi).
- 3.1.6. On peut faire sortir le rapport d'encodage de ces phrases.
- 3.1.7. On peut ajouter le tableau au Gestionnaire des rapports. On pourra l'éditer.

3.2. **Filtrer les cas sur une variable**

- 3.2.1. Ne garder à l'écran que les femmes par exemple, et faire des analyses dessus
- 3.2.2. CAS=» Filtrer => Sexe = femme
- 3.2.3. On peut en ajouter une autre = Âge
- 3.2.4. Très utile pour vérifier des codes pour certains individus qui portent des caractéristiques individuelles particulières. Lorsqu'un filtre est appliqué sur les CAS la fenêtre des CAS devient bleue.
- 3.2.5. Après, on peut utiliser d'autres analyses comme Recherche de codage, qui peut être faite seulement sur les CAS présents et activés.

3.3. **Voir l'encodage du texte**

- 3.3.1. Menu Document => Texte codé => choisir Surligneur
- 3.3.2. Menu Document => Texte Mode => Brouillon ou Page

4. **Croisement descriptif**


Construire les premiers portraits sur les caractéristiques personnelles.

4.1. **Matrice des caractéristiques personnelles**

- 4.1.1. Menu Variables => Statistiques => Fréquence
 - 4.1.1.1. Fréquence FILE, nous donne le nom de chaque sujet et le nombre de doc
 - 4.1.1.2. Fréquence ÂGE, nous donne le nombre de personnes de chaque groupe d'âge
 - 4.1.1.3. Fréquence SEXE, nous donne le nombre d'hommes et de femmes de l'étude
- 4.1.2. Menu Variables => Statistiques => Tableau croisé
 - 4.1.2.1. Choisir les variables à croiser pour faire le tableau
 - 4.1.2.2. Tableau SEXE / ÂGE, nous donne les nombres d'individus
 - 4.1.2.3. On peut demander le total des colonnes et rangées
 - 4.1.2.4. On peut ajouter les données manquantes
 - 4.1.2.5. On peut ajouter ce tableau au Gestionnaire des rapports




4.2. **Analyse => Codage par variable**

- 4.2.1. Matrice CAS/ code ou codes intéressants
 - 4.2.1.1. Chercher dans : Document
 - 4.2.1.2. Sélectionner le ou les codes à explorer
 - 4.2.1.3. En lien avec : FILE (variable choisie)

- 4.2.1.4. Compter : Présence du code (cas), Afficher : Fréquence. Chercher
- 4.2.1.5. Sélectionner=» carte thermique , Sélectionner=» Dendrogramme des groupes
- 4.2.1.6. Sélectionner=» Ordre d'agglomération ou indice de similarité
- 4.2.2. Matrice CAS/variable intéressante
 - 4.2.2.1. Chercher dans : Document
 - 4.2.2.2. Sélectionner le ou les codes à explorer
 - 4.2.2.3. En lien avec : SEXE (variable choisie)
 - 4.2.2.4. Compter : Présence du code (cas), Afficher : Fréquence. Chercher

4.3. Analyse =» Fréquence de codage

Ceci nous donne un tableau contenant : les Catégories, les Codes, la Description que l'on a mise à un code, la Fréquence du code, le % des codes, le Numéro du CAS concerné, le % de CAS, le Nombre de mots, le % des mots, le Nombre de pixels et le % de l'image.





- 4.3.1. Cliquer n'importe où dans le tableau puis, Cliquer sur Rechercher 
 - 4.3.1.1. Cela va remplir le tableau avec les nombres et les fréquences
- 4.3.2. Sélectionner les codes d'une catégorie, par exemple : Agression physique, Cliquer sur Rechercher 
 - 4.3.2.1. Graphe  = distribution de fréquence pour chacun des codes (nombre de cas)
 - 4.3.2.2. Ou bien BD de la souris et choisir : Chercher les segments.
 - 4.3.2.3. Alors nous aurons accès à tous les segments concernés par cette catégorie et ces codes. Ceci peut permettre de faire de l'encodage de second niveau.

5. Croisement conceptuel

5.1. Analyse=»Recherche de codage

5.1.1. Exemple 1


Ceci nous donne l'équivalent d'une matrice codes X codes sans la représenter de cette façon. Ce croisement reste en tableau montrant le codage.

- 5.1.1.1. Chercher dans : DOC, choisir des codes ex. : parent, chauffeur, etc.
 - 5.1.1.2. Choisir opérateur : Près, Codes : ex. : anxiété, peur
 - 5.1.1.3. avec conditions : Ajouter des variables : sexe
 - 5.1.1.4. Paramètre : séparé 15 paragraphes, Chercher
 - 5.1.1.5. On peut ajouter le segment choisi comme citation par le bouton 
 - 5.1.1.6. On peut Afficher les résultats dans le tableau de codage 
 - 5.1.1.7. On peut Ajouter ce tableau au Gestionnaires des Rapports 
 - 5.1.1.8. On peut Créer un rapport de segments codés 
- #### 5.1.2. Exemple 2
- 5.1.2.1. Avec les codes dans Agression physique
 - 5.1.2.2. Choisir opérateur : Si est précédé, Code : ex. : Sentiments de la victime
 - 5.1.2.3. Avec variable Sexe et Âge.

6. Croisement conceptuel (matrice visuelle)

6.1. Analyse=»Cooccurrence des codes

- 6.1.1. Chercher dans : Documents à choisir
- 6.1.2. Choisir tous les codes voulus pour créer la matrice codes X par codes Y
- 6.1.3. Choisir Cooccurrence des codes, Occurrence : à l'intérieur du cas
- 6.1.4. Indice : Coefficient de Jacquard (occurrence)
- 6.1.5. Puis choisir l'onglet : Dendrogramme, évaluer ce qu'on y trouve en terme de : plausible
- 6.1.6. Finalement choisir l'onglet : Matrices et statistiques, retenir ce qui semble intéressant
- 6.1.7. Sélectionner des données (rangée, colonne ou portion) et pour voir le contenu des

segments il faut cliquer sur le bouton  au dessus des onglets : Cooccurrences, similarité, Agglomération.

- 6.1.8. Mettre au Gestionnaire de rapports. Après aller à Projet=»Gestionnaire de rapports
- 6.1.9. Visualiser et comparer

6.2. Analyse=»Séquence de codage

6.2.1. Expression de recherche

- 6.2.1.1. Chercher dans : Documents à choisir
- 6.2.1.2. Code initial : Tous ou bien sélectionner un ou des codes
- 6.2.1.3. Deuxième code : Tous ou bien sélectionner un ou des codes
- 6.2.1.4. Distance minimum :
 - 6.2.1.4.1. Le début du second segment peut chevaucher le premier segment
 - 6.2.1.4.2. Le début du second segment doit suivre la fin du premier segment
- 6.2.1.5. Distance maximale : Doit être séparé par un maximum de : x codes, ou caractères, mots ou paragraphes.


6.2.2. Matrice de fréquence

6.2.2.1. Très utile. On peut la voir par couleur et nombre, par nombre seulement ou par couleur seulement.

6.2.2.2. On peut choisir parmi différents types de fréquence.

6.2.2.2.1. A suivi par B, B suivant A, %A suivi par B, %B suivant A, % AB, Z, Probabilité

Expression de recherche		Matrice de fréquences		Résultats de recherche						
Afficher: Valeur Z				Afficher: Nombres seulement						
A = BOUS	Fréquence de A suivi par B									
B = PEUR	Fréquence de B suivant A									
Fréq de A	Pourcentage de A suivi par B									
Fréq de B	Pourcentage de B suivant A									
Fréq attel	Pourcentage d'événements AB									
B suit A =	Valeur Z									
A précède B = 4 (36,4%)	Probabilité									
% de séquences = 44,4%										
Valeur Z = 0,84										
P = ,304										
		PEUR	DÉSEPOIR	PLEURER	anxiété	pénible	ne plus aimer l'école	sentiment de n'avoir rien fait	sentiment de ne plus avoir d'amis	impuissance
BOUSCULER		0,84	1,49	0,70	1,63					
GIFLER		-0,55	2,30		2,92					
battre		0,57			1,44					
tirer les cheveux						2,20				
bataille générale										
MENACE		1,13	1,64	0,83	-0,14					
injures		0,10		1,16	2,50					

6.2.2.3. Voir aussi le tableau de la liste de toutes les séquences pour trouver les codes qui sont appariés .

