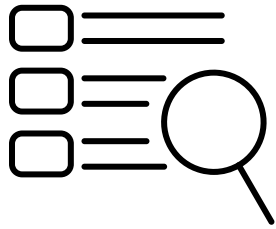


Manual Proyectos segmentados



Índice

Nivel de creador de proyecto

- Qué son y cuál es la utilidad de los proyectos segmentados 3
- Creación de proyectos segmentados 4
 - Descripción 5
 - Preguntas 6
 - Fases 8
 - Acceso y segmentos 10

Explicación de las fases

- Como supervisar proyectos segmentados 12
 - Supervisión de proyectos segmentados durante la realización del proyecto 14

Nivel usuario

- Como participar en proyectos segmentados 20
 - Registro 20
 - Inicio de sesión 21
 - Selección de segmento 21
 - Participar 22

¿Qué son los bots?

- Cómo lanzar bots 25
- Cómo editar bots 26
- Permutar bots 27
- Bots. y proyectos segmentados 27

Detalles de funcionamiento de los bots

- Top 27
- Copia y extinción 27

Interface alternativo: juego de cartas

28

Nivel de Creador de Proyecto

Qué son y cuál es la utilidad de los proyectos segmentados.

Los proyectos segmentados son un tipo de proyecto en el que el creador del proyecto puede dividir en diferentes segmentos poblacionales, a los participantes.

Esto es interesante ya que los diferentes segmentos de población pueden tener diferentes opiniones como por ejemplo, gente de la ciudad, y gente del campo.

La herramienta permite crear un proyecto segmentado, el cual se divide en 2 partes principales, la parte segmentada y la parte conjunta o final.

Parte segmentada: En esta parte del proyecto, la primera parte, los participantes se dividen en segmentos según la característica que el creador del proyecto decida, por ejemplo, gente del campo, gente de la ciudad, o jóvenes, adultos, mayores, o estudiantes y trabajadores etc. Cada segmento verá las soluciones y demás de algunos de sus compañeros de segmento, para alcanzar al final un top10 de respuestas en cada uno de los segmentos, y podremos saber y analizar las respuestas y la solución final de cada segmento.

Parte conjunta o final: En esta parte se concentra a todos los participantes en un proyecto, y cada uno llega a él con la respuesta que traía de la parte anterior, es decir una respuesta acorde a su segmento poblacional a priori. Se rodea virtualmente a cada participante, con participantes de mayoritariamente otros segmentos, para que así observe las ideas que traen al proyecto conjunto otra gente perteneciente a otro segmento. Así podemos ver que ideas de qué segmento preponderan más al final, o la aceptación que tienen las ideas pertenecientes a otro segmento en las decisiones finales etc. Aquí se obtendrá también al final un top10 respuestas, decididas entre todos los participantes. Veremos aquí la opinión final, los cambios generados por la interacción entre segmentos diferentes.

Creación de proyectos segmentados

Para crear un proyecto, una vez se tengan los permisos, se deberá pulsar sobre:

CREAR PROYECTO

Al pulsar sobre crear proyecto, aparecerá la siguiente pantalla:

- Si quieres un proyecto segmentado deberás seleccionar **“Crear un proyecto segmentado”**, y aparecerá un espacio donde se pide escribir la pregunta a partir de la cual se van a crear los segmentos, a la que deben responder los usuarios para que se les asigne a uno de los determinados segmentos. **Según lo que indique el participante en esta pregunta le asignará un segmento u otro.**
- Puedes añadir mas segmentos desde pulsando **“Añadir segmento”**

CREAR PROYECTO

Nombre

Prueba 1

Crear un proyecto segmentado

Indica la pregunta que se realizará a los usuarios para determinar el segmento al que pertenecen

¿A qué curso perteneces?

SEGMENTO 1

1º A

SEGMENTO 2

1º B

Añadir segmento

Confirmar

Una vez hayas indicado estas especificaciones, se deberá pulsar en **Confirmar** para continuar con la creación del proyecto.

Lo siguiente en aparecer para configurar el proyecto, serán unas pestañas en esta disposición, y se deberá configurar cada una de ellas. Se explican las pestañas a continuación.



Descripción

Descripción Preguntas Fases Acceso y segmentos Guardar todos los cambios

Nombre Prueba 1 Copiar proyecto Borrar proyecto

Mini descripción 8 / 240 Prueba 1

Portada logo-kampal.7fca8cea8582.png x Añadir portada

Descripción B I [link icon] [text icon] [quote icon] [code icon] [list icon] [list icon] [undo icon] [redo icon]

Prueba 1

Para la introducción de formulas debes ponerlas entre comillas simples (), o tambien entre acentos () o **doblo** dolar (\$\$). A diferencia de TeX, esta notación no separa párrafos. Puedes

Desde la pestaña de descripción se puede:

- **Nombre:** Poner el nombre del proyecto.
- **Mini descripción**
- **Portada:** Desde aquí puedes seleccionar una imagen de tu ordenador para que sea la imagen principal del proyecto.
- **Descripción:** Aquí puedes hacer, como su nombre indica, una descripción del proyecto, y también puedes utilizar este espacio para poner las preguntas de una manera ampliada o explicar un caso relacionado con las preguntas. Este espacio podrán verlo los participantes durante la realización del proyecto y al principio del mismo.
- **Guardar todos los cambios:** Deberás **pulsar este botón** para que los cambios se guarden en el sistema. Guarda los cambios en todas las pestañas. Deberás **guardar cambios siempre que se produzcan** en las pestañas de creación del proyecto.
- **Copiar proyecto:** Este botón sirve para **clonar** un proyecto que ya hayas creado previamente.
- **Borrar proyecto:** Desde este botón podrás borrar y eliminar un proyecto completamente.



Preguntas

Descripción Preguntas Fases Acceso y segmentos Guardar todos los cambios

Completa el formulario de preguntas antes de saltar a fase uno

Añadir pregunta

Pregunta 1 x

Ítems de texto libre 1

Texto de la pregunta 1

Aquí irá texto libre

Añadir opción de respuesta de test

Desde la pestaña de preguntas se puede:

- **Añadir preguntas:** Desde aquí se añade una pregunta al proyecto.

Las preguntas pueden ser configuradas de diferente manera:

- En **“Texto de la pregunta 1”**, deberás poner la pregunta que quieres realizar.

El modo de respuesta tiene diferentes formas de ser configurado y pueden combinarse entre sí.

- **Items de texto libre:** Desde aquí podrás poner el número de respuestas que quieres que el usuario realice. Por ejemplo, si quieres preguntar “¿Qué dos sitios te gustan más de Barcelona y por qué?”, puedes poner **“Items de texto libre 2”**, para que el participante tenga 2 huecos para responder.

- **Añadir opción de respuesta de test:** Desde aquí puedes poner diferentes opciones para que responda el participante. Por ejemplo una pregunta de tipo test.

Tras poner la pregunta, debes poner las diferentes opciones en las casillas de **Opción 1, 2, etc.**

Pregunta 1 x

Ítems de texto libre 0

Respuestas máximas test 1

Texto de la pregunta 1

1	Opción 1	1.	X
2	Opción 2	1.	X
3	Opción 3	1.	X

Añadir opción de respuesta de test

En **“Respuestas máxima de test”** puedes seleccionar el número de respuestas posibles que debe seleccionar el usuario. Por ejemplo, ante la pregunta “Dime que 2 ciudades te gustan más”, Opciones: “Zaragoza, Barcelona, Madrid, Sevilla, Valencia”. Para que el participante pueda elegir 2 opciones, debemos **click en “Respuestas máximas de test”** y poner el número de respuestas que quieras que el usuario pueda poner, en este caso de ejemplo, 2.

- **También puedes combinar estos dos tipos de pregunta.** Es decir, puedes ofrecer un tipo test con un determinado número de respuestas o una, y que además vaya acompañado de uno o varios espacios para responder libremente.

Por ejemplo:

Pregunta: ¿Cuántos ángulos tiene un triángulo y cuántos grados suman sus ángulos?

- Quieres ofrecerle un **tipo test** para que diga el número de ángulos que tiene un triángulo, ofreciendo las opciones de 2, 3 o 4, entonces, **añadiremos 3 opciones de test y pondremos estas opciones.**
- **Respuestas máximas de test** seleccionaremos 1 para que solo pueda responder una de las opciones.

- **Items de texto libre**, seleccionaremos 1, para que tenga un espacio para responder los grados que suman sus ángulos.

La pregunta quedaría de la siguiente manera:



Fases

Desde aquí podrás controlar las fases del proyecto. Puedes ver una descripción detallada de las fases pulsando sobre **“Información de las fases”**.

- **Parte segmentada:**



Aquí aparecen las barras de fases de los proyectos segmentados, con la correspondiente para cada segmento.

Puedes modificar:

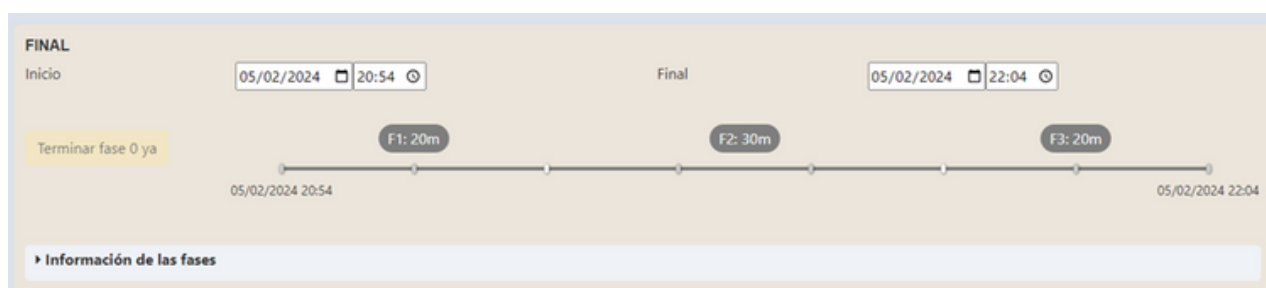
- La **fecha, hora de inicio y final desde sus correspondientes relojes.**
- La **duración de las fases** pulsando sobre los marcadores de fase en la barrita de tiempos.

También puedes **“Terminar fase 0”** para que el proyecto comience inmediatamente en vez de esperar a la hora de inicio.(La hora de final y las de fases se ajustaran a la duración del proyecto.

Puedes pulsar el botón de **“Sincronizar segmentos”** si quieres configurar el horario de todos los segmentos a la vez.

- **Fase final o conjunta**

Desde aquí puedes controlar de igual manera la duración de la fase final o conjunta(con todos los usuarios de los diferentes segmentos juntos), la fecha y hora de inicio y fin del proyecto, así como ver la información de las fases



Nota: Hay restricciones para poner la hora:

- No se puede poner la hora de inicio de la parte final antes de la hora de fin de las partes segmentadas.
- Se debe dejar 5 minutos de margen desde la hora actual hasta la hora a la que quieres que inicie un proyecto.

Se deben dejar unos minutos desde la hora de fin de los subproyectos segmentados, hasta la hora de inicio del subproyecto final.



Acceso y Segmentos

Desde aquí podrás controlar diferentes aspectos relativos a la configuración del proyecto

ACCESO

Clave (opcional):

Limita a usuarios en lista:

No mostrar en listados

Invite URL: <https://ic.kampal.com/projects/3b870c9f-b534-46b9-a853-9706a3a8ad61>

Ocultar enunciados hasta Minutos antes de empezar

Ocultar preguntas en la descripción del proyecto

SEGMENTOS

Pregunta para la selección de segmento

Nombres de los segmentos

Acceso

Desde aquí podrás controlar las diferentes formas de acceso al proyecto por parte de los usuarios. La opción por defecto, es decir, **no clicar ninguna de las casillas, significa que el proyecto será público y podrán acceder todas las personas libremente**. Existen las siguientes opciones:

- **Clave opcional:** Si eliges esta opción **solo** podrán acceder **aquellos que tengan la clave que figura en la casilla**. Esta clave solo se pide la primera vez que se entra a participar en el proyecto.
- **Limita a usuarios en lista:** Aquí podrás poner los nombres de usuario de los usuarios que quieras que participen en el proyecto, y **solo podrán participar los de dicha lista**, la **separación entre los nombres deberá ser con una coma**.
- **No mostrar en listados:** Si pulsas esta opción el proyecto no se verá en el listado de proyectos de la página principal, así que **solo se podrá acceder a él si dispones del link que está escrito debajo**.

- **Ocultar enunciados hasta “x” minutos antes de empezar.** Se ocultarán las preguntas hasta X minutos antes de empezar, pero los participantes si podrán ver la **“Descripción”**.
- **Ocultar preguntas en la descripción del proyecto.** Por defecto, antes de que comience el proyecto, se muestra a los usuarios que vayan entrando tanto la **“Descripción”**, como las preguntas que hayas propuesto. **Marcando esta opción no se mostrarán las preguntas, sino solo la “Descripción”**
- **Desde Invite URL:** <https://ic.kampal.com/projects/xxxxxxxxxxxxxxxx>, podrás utilizar esta link para **invitar a los participantes y que accedan al proyecto a través de la link**. Útil si quieres enviar una invitación o si quieres ocultar el proyecto con la opción de **“No mostrar en listados”** y así solo podrán acceder al proyecto los participantes que dispongan de la URL

Segmentos

Aquí puedes **editar los nombres de los segmentos o cambiar la pregunta**, pero el número de segmentos aquí no podrá ser modificado, eso se controla en el momento de la creación del proyecto

Explicación de las Fases

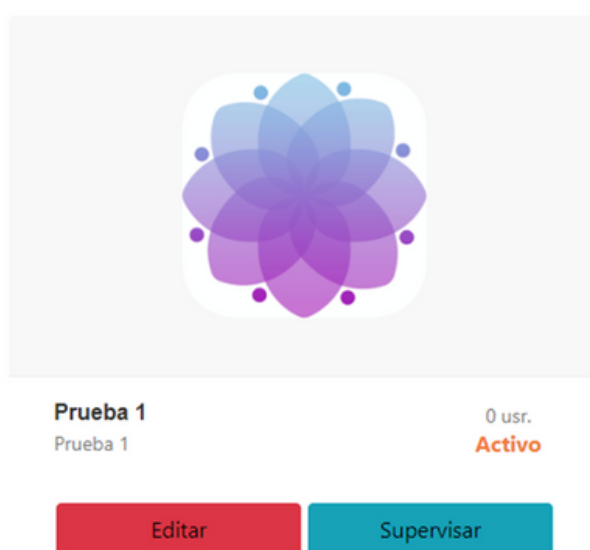
- **Fase 1:** El participante podrá contestar a las preguntas de manera normal. A mitad de fase le **aparecerán las respuestas de sus 4 vecinos**(los que están colocados junto a él en la malla espacial del proyecto), de manera congelada a lo que han respondido a mitad de fase.
- **Fase 2:** Van apareciendo las dinámicas de:
 1. **Copiado:** **El sistema copia una respuesta al participante**, como forma de hacer evolucionar las respuestas.
 2. **Permutación:** El sistema **moverá de lugar en la malla espacial del proyecto** para que las ideas se propaguen de mejor manera y vayan cambiando un poco las respuestas que ven algunos usuarios.
 3. **Extinción:** **Elimina respuestas del usuario con poca aceptación** para que deba pensar otra respuesta o deba aceptar alguna que le parezca atractiva de las respuestas de sus vecinos

- **Fase 3:** Se empezaran a ver los **Tops de respuestas**, para que el usuario pueda elegir una de ellas si lo considera oportuno.

La parte segmentada tiene estas 3 fases, mientras que la parte final o conjunta solo tiene la segunda y tercera fase(salvo unos minutos iniciales de fase 1)

Cómo Supervisar proyectos segmentados

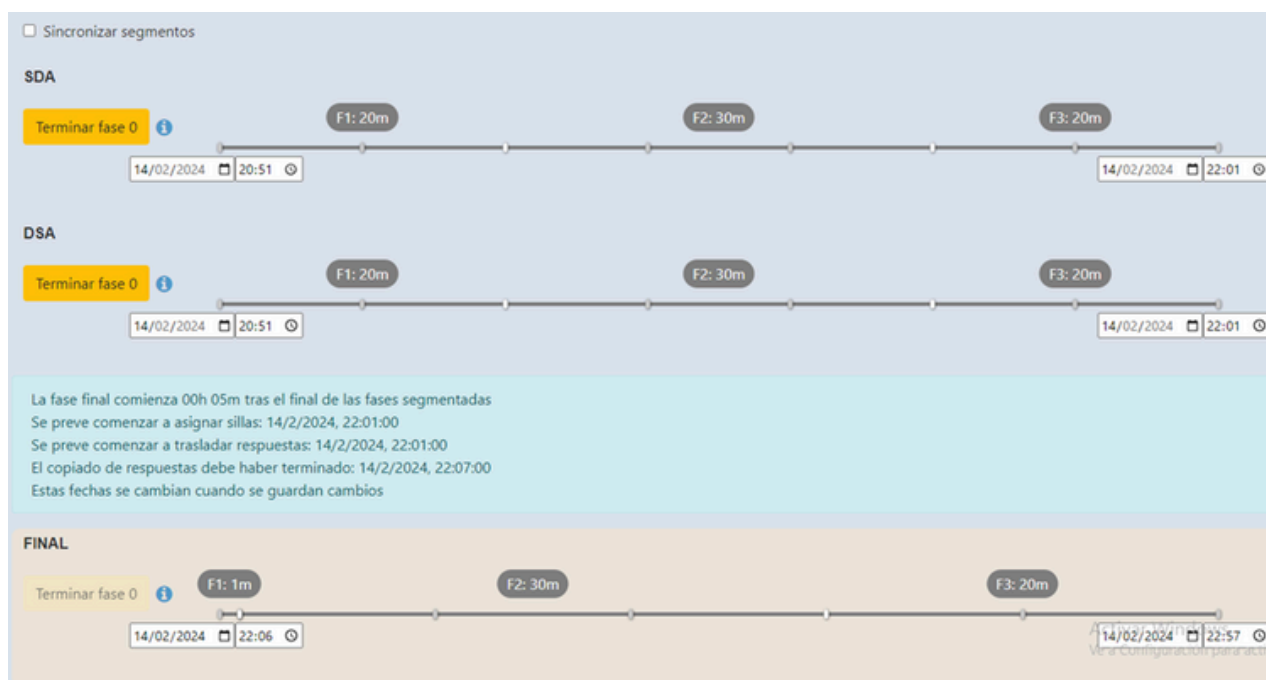
Una vez haya comenzado el proyecto, deberás pulsar en Supervisar:



Una vez en Supervisar verás esta pantalla, desde la cual **puedes controlar todos los segmentos, el proyecto final, y la línea de fases de tiempo**, en el panel general:



Si pulsas en control de Fases podrás controlar las fases de manera conjunta de la siguiente manera:



Si **pulsas sincronizar segmentos** controlarás los tiempos de fases de los proyecto segmentados de manera conjunta.

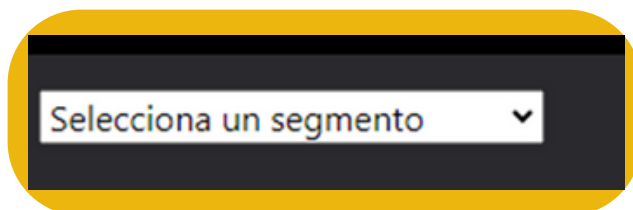
Desde aquí podrás poner las **horas de inicio y fin de los proyectos**, tanto de la parte segmentada como de la parte final, así como calibrar la duración de las diferentes fases.

Nota: Hay restricciones para poner la hora:

- No se puede poner la hora de inicio de la parte final antes de la hora de fin de las partes segmentadas.
- Se debe dejar 5 minutos de margen desde la hora actual hasta la hora a la que quieres que inicie un proyecto.
- Se deben dejar unos minutos desde la hora de fin de los subproyectos segmentados, hasta la hora de inicio del subproyecto final.

Supervisión de proyectos segmentados durante la realización del proyecto

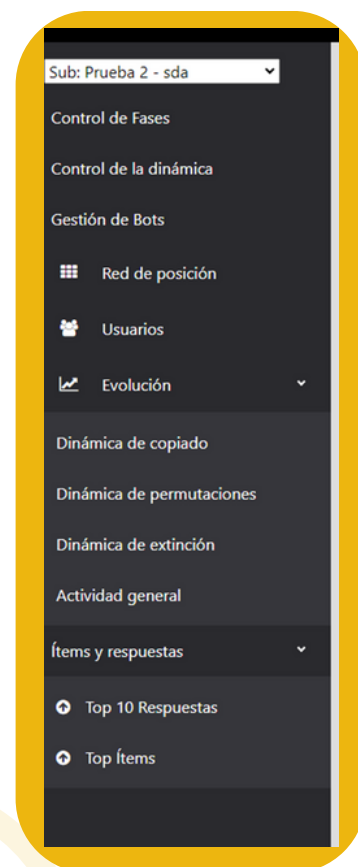
Para supervisar cada proyecto deberás elegir cual quieres supervisar desde esta pestaña:



Una vez seleccionado el segmento que quieres supervisar te aparecerá esto:

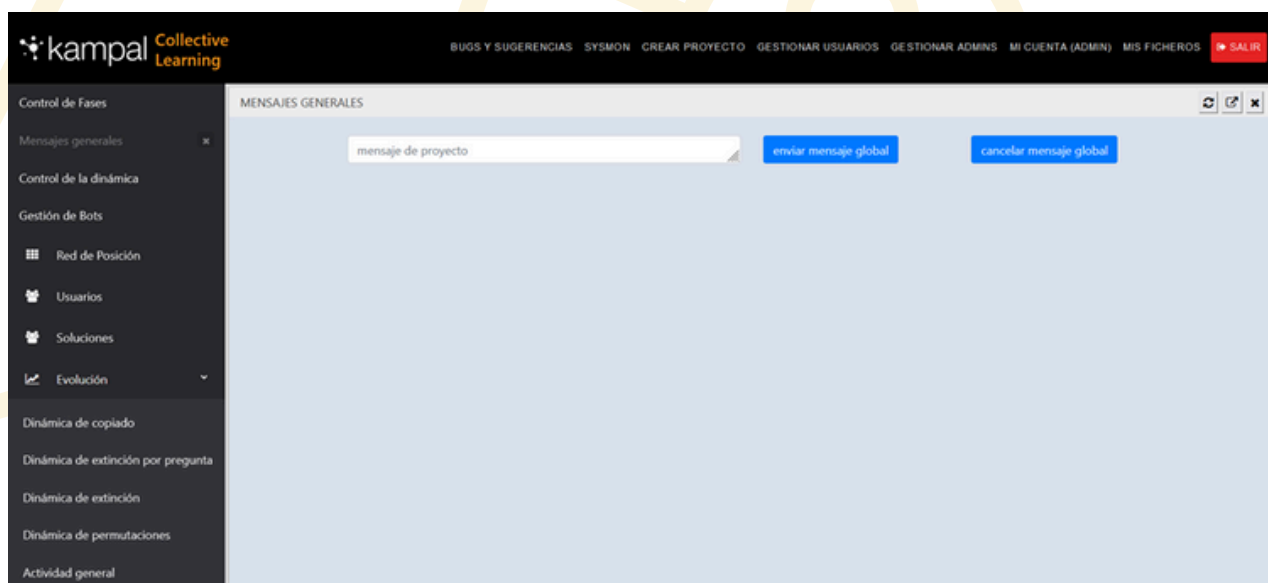


Aquí deberás seleccionar una de las pestaña para verlas en la consola:



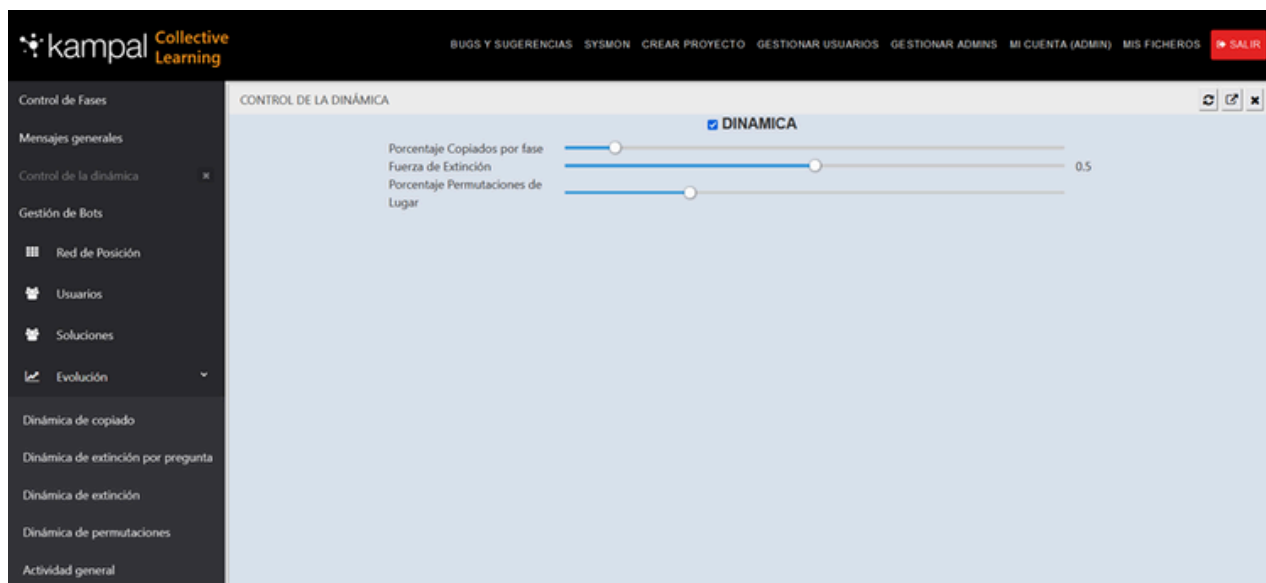
MENSAJES GENERALES

Desde la pestaña “**Mensajes generales**” se puede enviar mensajes a cualquier participante en el experimento, o enviar un mensaje general para todo el grupo, que verán todos los participantes.



CONTROL DE LA DINÁMICA

Desde esta pestaña puedes **controlar las dinámicas** de la aplicación para dar un cierto carácter al experimento. Hay unos sliders o deslizadores para controlar la intensidad en la ejecución de las acciones propias de cada dinámica.



La primera dinámica es **“Porcentaje copiados por fases”**. Como se explica en otros puntos de Kampal Collective Learning, copia mensajes de unos a otros para propagar más rápidamente las buenas y más aceptadas ideas. Desde aquí puedes controlar la frecuencia con la que se ejecuta esta dinámica.

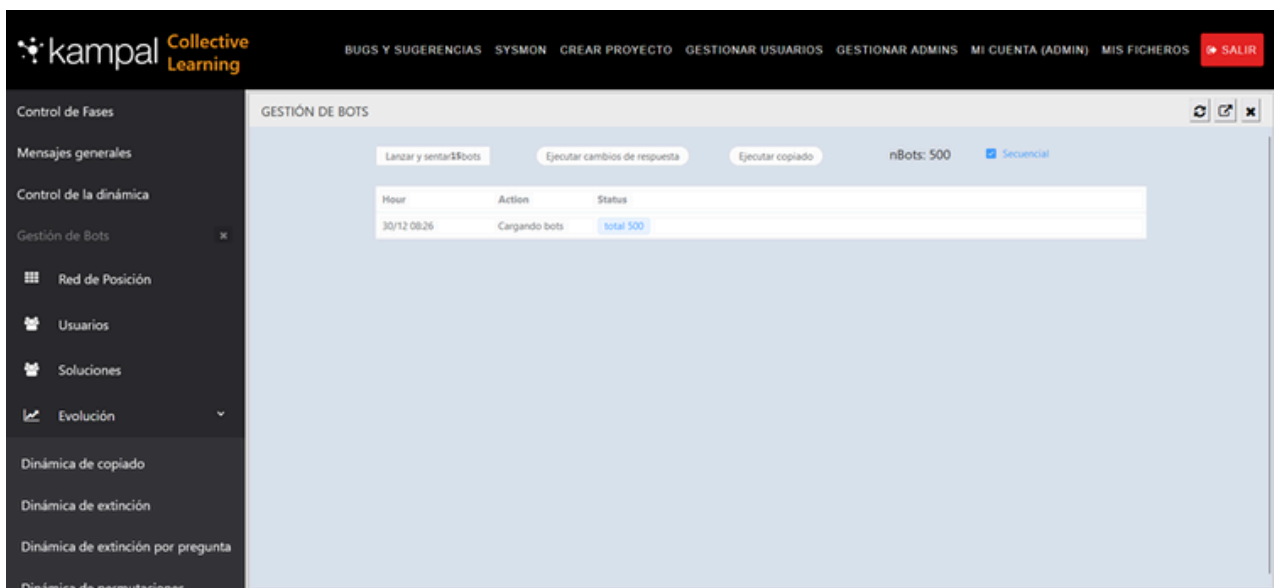
La siguiente dinámica es la **“Fuerza de extinción”**, que como se explica en otros puntos, es una dinámica que elimina las ideas menos aceptadas y con peor acogida por los miembros del experimento para forzar a los individuos con ideas no muy buenas o no muy copiadas por los demás a escribir una nueva respuesta o a copiar de algún vecino cuya respuesta se considere apropiada. **Podrás controlar la frecuencia e intensidad de la extinción de ideas con mala acogida mediante el deslizador.**

Por último, el **“Porcentaje de Permutaciones de lugar”** es una dinámica que consiste en mover a los participantes del experimento para que propague ideas de su zona original a unos nuevos vecinos y así **se propague con mayor facilidad las buenas ideas** ya que crea varios focos con posibles ideas con buena acogida. Puedes controlar la intensidad de esta dinámica desde el deslizador.

GESTIÓN DE BOTS

Los bots son unos **participantes ficticios** que se pueden crear para utilizarlos durante el experimento. **Pueden ser creados en cualquier momento**. Pueden ayudar a que un experimento tenga más participantes y así se desarrollen las dinámicas de Kampal Collective Learning.

Podrás **“Ejecutar cambios de respuesta”** donde los bots escribirán cosas aleatorias en las respuestas o marcarán opciones de test etc. También se puede **“Ejecutar copiado”** donde los bots copiaran respuestas de sus vecinos.

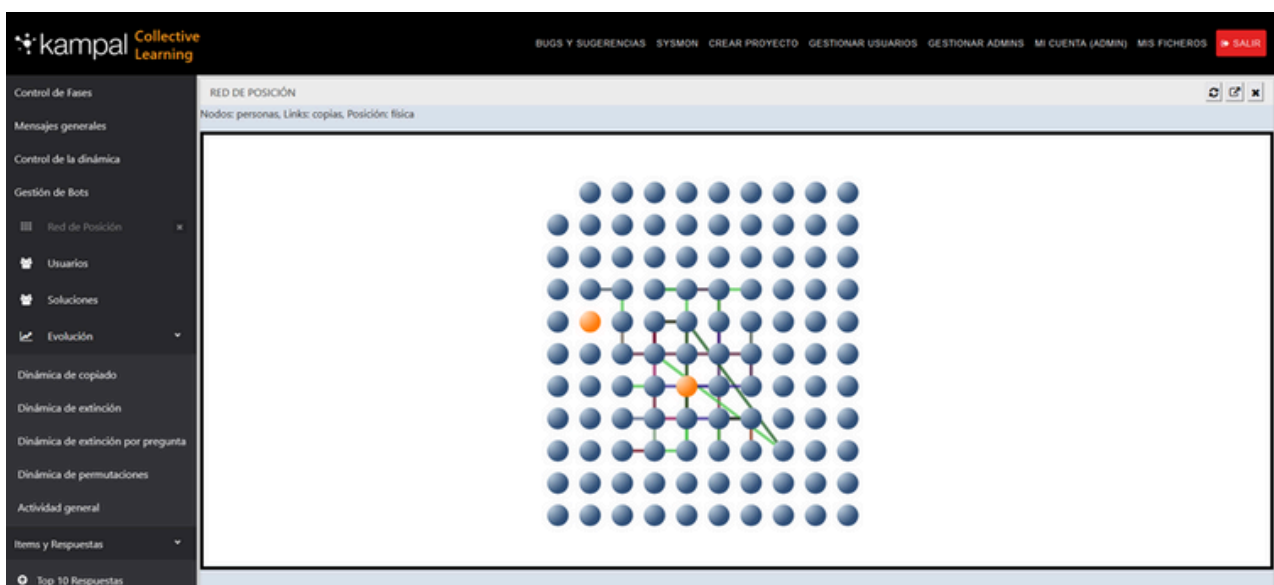


The screenshot shows the 'GESTIÓN DE BOTS' (Bot Management) interface. At the top, there are navigation links: 'BUGS Y SUGERENCIAS', 'SYSMON', 'CREAR PROYECTO', 'GESTIONAR USUARIOS', 'GESTIONAR ADMIN', 'MI CUENTA (ADMIN)', 'MIS FICHEROS', and a 'SALIR' button. The main content area has three buttons: 'Lanzar y sentar \$bots', 'Ejecutar cambios de respuesta', and 'Ejecutar copiado'. Below these, it shows 'nBots: 500' and a 'Secuencial' checkbox. A table displays the bot status:

Hour	Action	Status
30/12 08:26	Cargando bots	total 500

RED DE POSICIÓN

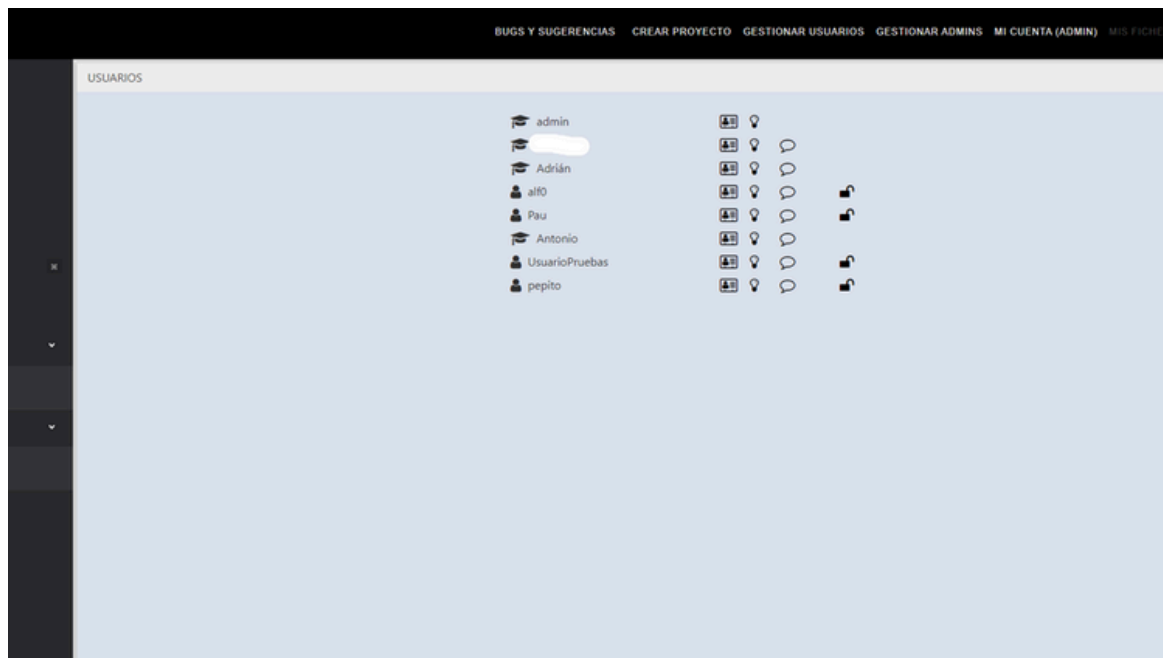
La red de posición muestra la malla donde se van posicionando los participantes, mostrándose sus vecinos y a quien tiene cerca, es decir de quien puede copiar etc.



The screenshot shows the 'RED DE POSICIÓN' (Position Network) interface. At the top, there are navigation links: 'BUGS Y SUGERENCIAS', 'SYSMON', 'CREAR PROYECTO', 'GESTIONAR USUARIOS', 'GESTIONAR ADMIN', 'MI CUENTA (ADMIN)', 'MIS FICHEROS', and a 'SALIR' button. The main content area displays a grid of blue nodes representing participants. Some nodes are highlighted in orange, and lines connect them, indicating the network structure. The interface also shows 'Nodos: personas, Links: copias, Posición: física'.

USUARIOS

Aquí veras una lista de los usuarios participantes, y desde sus correspondientes iconos **podrás enviar mensajes a un participante, que solo el podrá ver**, y podrás ver y manejar su pantalla del experimento, viendo como está trabajando, se ve la misma pantalla que el participante está viendo, pudiendo además ser modificada cualquier cosa del propio participante por parte del gestor o director del experimento

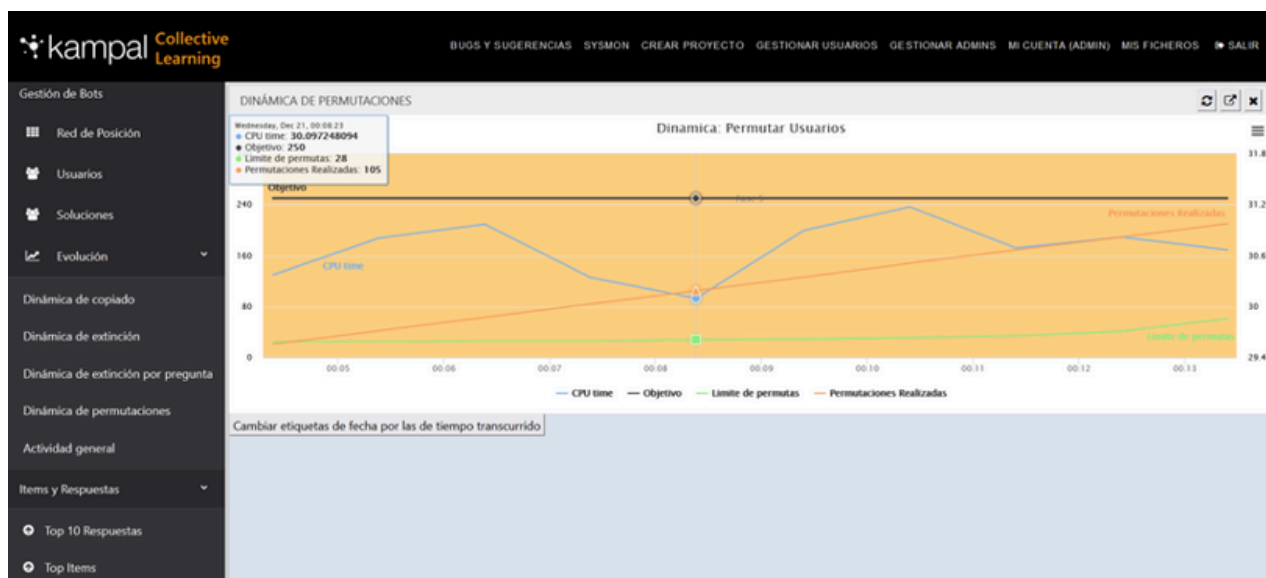


EVOLUCIÓN

Se analiza la evolución de diferentes cuestiones como se explica en los puntos y gráficas siguientes.

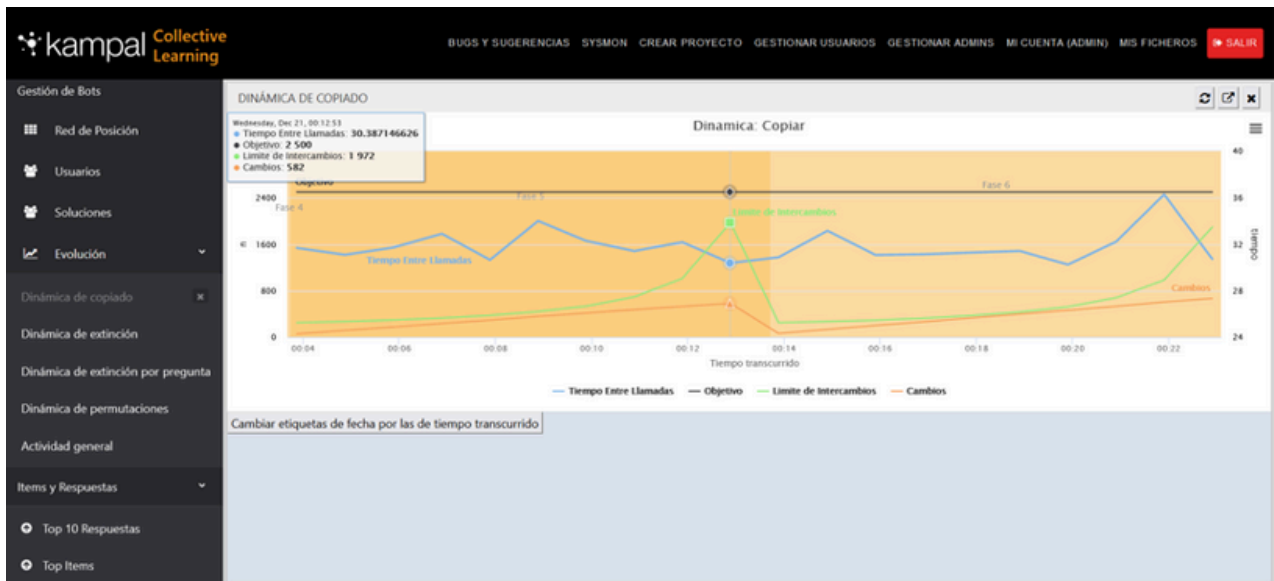
DINÁMICA DE PERMUTACIONES

Muestra cómo evoluciona la dinámica de intercambiar posiciones de usuarios, esto es, **cuántos usuarios van cambiando de posición a lo largo del tiempo**.



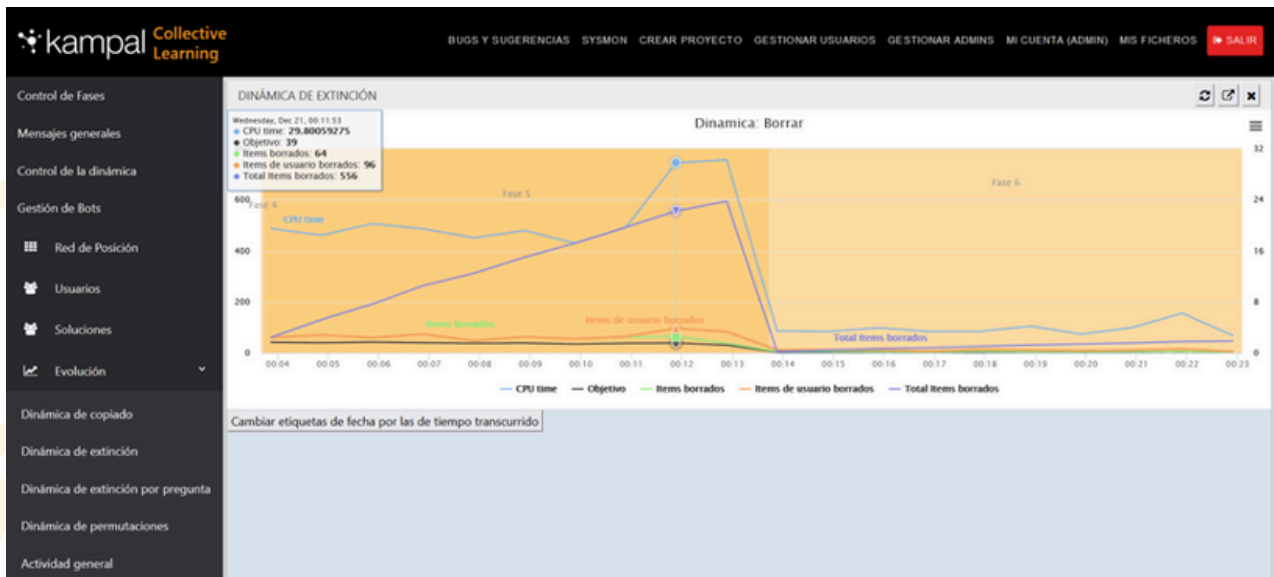
DINÁMICA DE COPIADO

Muestra la **evolución de las veces que se sobrescriben las respuestas**, ya sea por parte del usuario o como parte de algunas de las dinámicas.



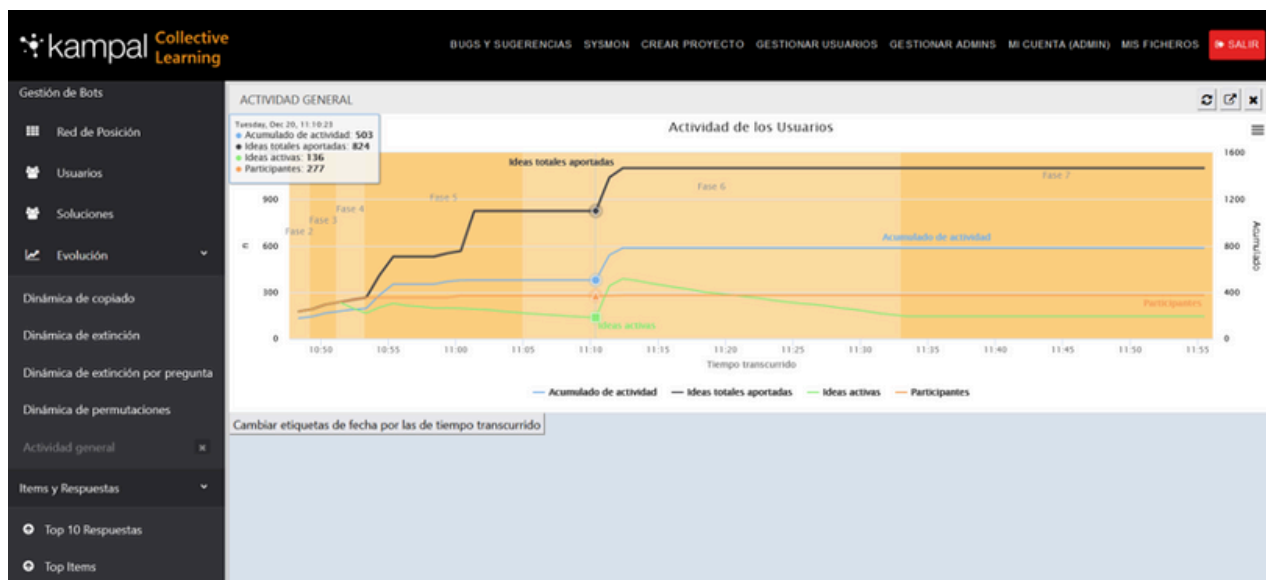
DINÁMICA DE EXTINCIÓN

Muestra la evolución de la dinámica de extinción de ítems, es decir, **muestra como la dinámica extingue los ítems (respuestas) menos frecuentes**, y va extinguiendo progresivamente las de un poco más de frecuencia.



ACTIVIDAD GENERAL

Muestra la evolución de la actividad a lo largo del experimento, esto es, **la actividad total, las ideas totales aportadas, las ideas activas** (que aún están en el experimento en ese momento y aún no han desaparecido), **y el número de participantes**.



TOP 10 RESPUESTAS

Aquí se muestra el **top-10 de mejores respuestas**, las respuestas que con más frecuencia han sido copiadas y se repiten mayor número de veces, es decir, la mejor respuesta, el Top 10 de mejores respuestas.

TOP ITEMS

Aquí se muestra el **top-10 de los ítems más populares**. Un ítem es una respuesta individual para cada cajita de respuesta de las preguntas.

Nivel Usuario

Como participar en Proyectos Segmentados



Registro

- Si **no tienes cuenta** lo primero que tendrás que hacer es **registrarte**.
- Pulsa el botón **registrarse** y te aparecerá esta pantalla, complétala y ya estarás registrado.

REGISTRO

Aquí puedes crear tu cuenta de usuario de KampalCL.

Nombre

Contraseña

Repita contraseña

Correo (opcional)

Kampal Data Solutions trata como responsable y con su consentimiento los datos proporcionados en el formulario, así como en los cuestionarios de la plataforma, con la finalidad de llevar a cabo cualquier proyecto dentro de la plataforma Collective Learning. Si de manera voluntaria nos proporciona adicionalmente su correo electrónico lo utilizaremos para comunicarle información relativa a los proyectos de la plataforma, en ningún caso para fines de marketing. Puedes ejercer tus derechos de acceso, modificación, actualización y eliminación de tus datos en cualquier momento.

He leído y acepto la información sobre protección de datos

Registrarse



Inicio de sesión

- Ahora iniciar sesión, pulsa en **iniciar sesión** y escribe tus credenciales

INICIAR SESIÓN

¿Aún no dispones de usuario? [Regístrate](#)

Usuario

Contraseña

Entrar

[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

- Si te han **invitado desde una link** a tu e-mail, deberás **pulsar sobre la link** para entrar directamente.
- Una vez hayas entrado con tu cuenta, deberás pulsar sobre la **imagen del proyecto en el que quieras participar**.



Prueba 1

Prueba 1

0 usr.

Abierto



Selección de segmentos

- Te aparecerá la pantalla donde debes seleccionar a que segmento perteneces, respondiendo a una pregunta, y pulsando en **Ir al subproyecto**.

¿A que curso vas?

1º A

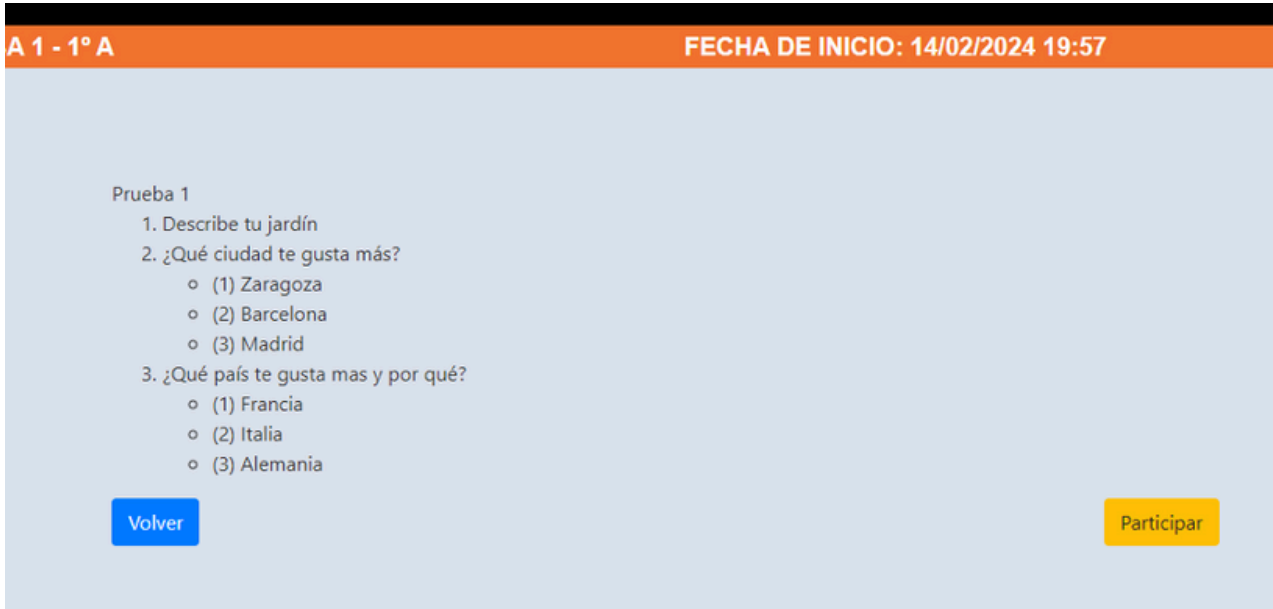
1º B

1º C

[Ir al subproyecto](#)

Participar

- Una vez en el subproyecto, te aparecerá esta pantalla donde se describe el proyecto y/o las preguntas, aquí hay que pulsar **“Participar”**, para entrar:



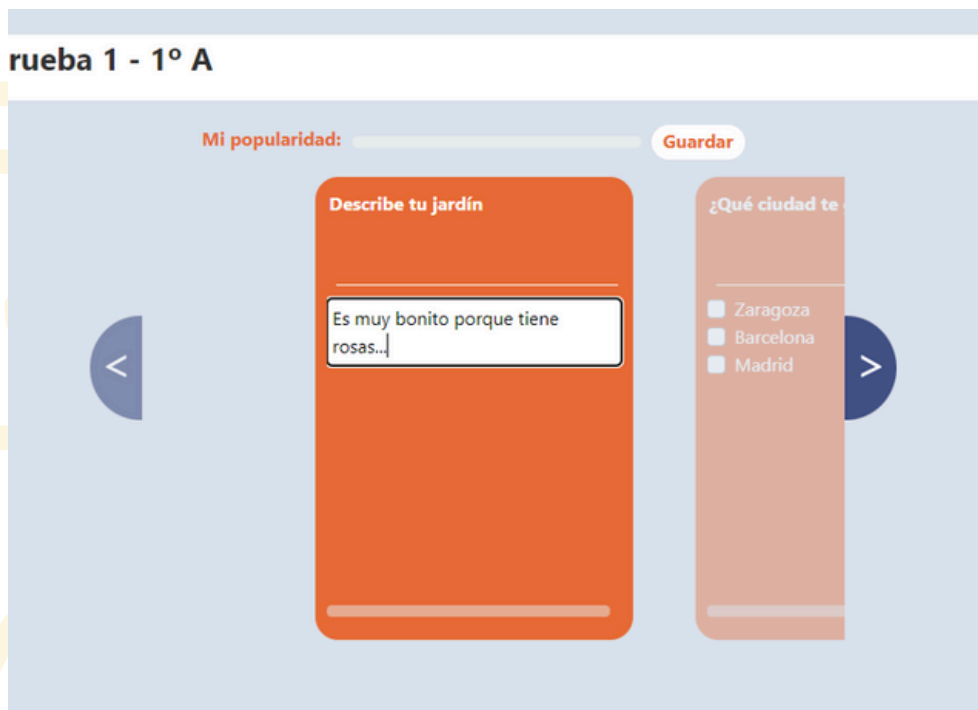
A 1 - 1º A FECHA DE INICIO: 14/02/2024 19:57

Prueba 1

1. Describe tu jardín
2. ¿Qué ciudad te gusta más?
 - (1) Zaragoza
 - (2) Barcelona
 - (3) Madrid
3. ¿Qué país te gusta mas y por qué?
 - (1) Francia
 - (2) Italia
 - (3) Alemania

Volver Participar

Una vez en participar, verás esta pantalla y **debes ir contestando** a las preguntas:



Prueba 1 - 1º A

Mi popularidad: Guardar

Describe tu jardín

Es muy bonito porque tiene rosas..

¿Qué ciudad te gusta más?

- Zaragoza
- Barcelona
- Madrid

Conforme avancen las fases del proyecto, verás las respuestas de tus vecinos. **Puedes copiarlas si te gustan más** que la tuya, etc. Luego, conforme avancen las fases, verás el **Top de mejores respuestas**, puedes elegir una de ellas si te gusta más que la tuya.

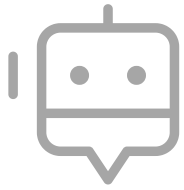


Una vez finalizado el proyecto segmentado, deberás pasar al proyecto final o conjunto, de la siguiente manera, pulsando **“Ir al subproyecto final”**. Aquí también podrás ver el **Top 10 respuestas de la fase segmentada**. Cuando entres a participar y el proyecto final **ya esté en marcha**, irás **directamente al mismo**.

Una vez en el subproyecto final, **continúa realizando el proyecto normalmente**.



Cuando comiences con el proyecto final, tus respuestas seguirán siendo las últimas que tenías en el proyecto segmentado al que pertenecías.



GUÍA USO DE BOTS

¿Qué son los bots?

Los bots son usuarios no-humanos gestionados por el director de un proyecto, y sirven para inyectar ideas dadas por el usuario en el sistema.

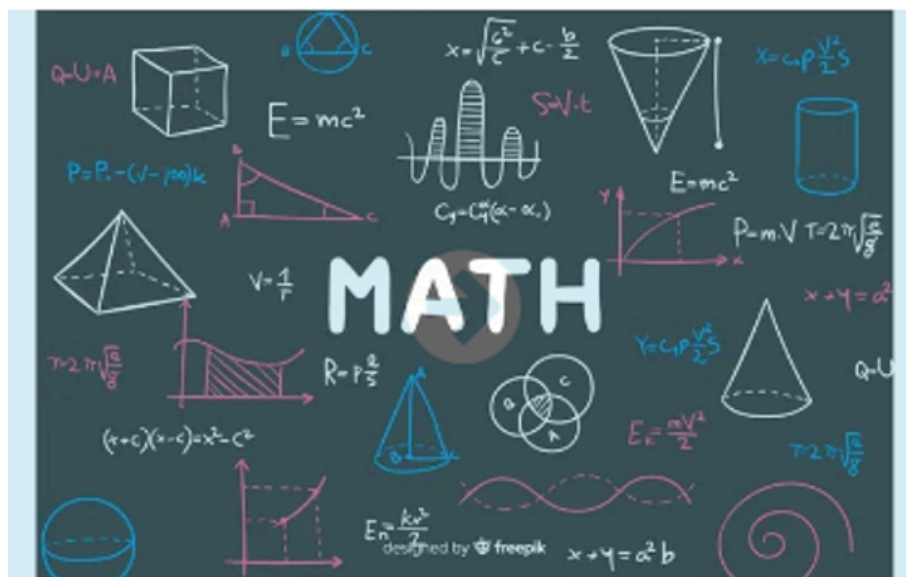
El director selecciona el número de bots que quiere inyectar en un proyecto en un momento determinado, les dice las respuestas que deben inyectar, y lanza los bots para que entren en el proyecto y los usuarios los vean como otros usuarios y portaran la idea dada por el director.



Dónde gestionar los bots

Para gestionar los bots deberás ir a la pestaña “Gestión de bots”. Para llegar deberás seguir este proceso:

Pulsar el botón “**Supervisar**” para un determinado proyecto.



Proyecto de Matemáticas

Aprendiendo Matemáticas Colectivamente

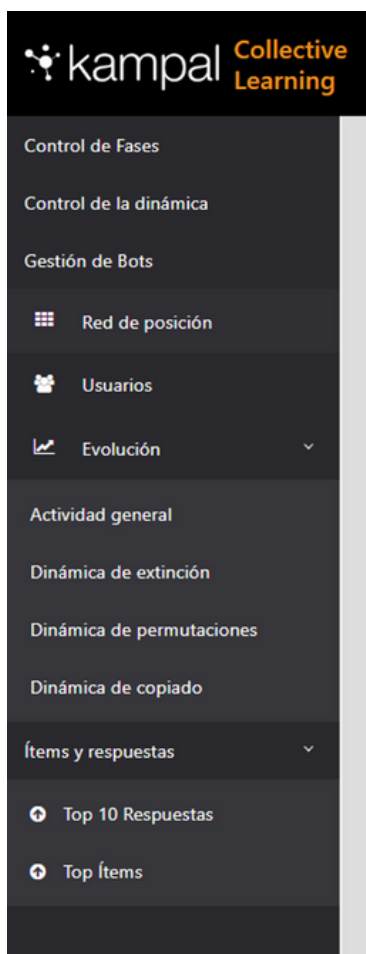
23 usr.

Activo

Editar

Supervisar

A continuación, deberás acceder a la pestaña del subproyecto correspondiente si estás trabajando en un proyecto segmentado. En caso contrario, se mostrará directamente el menú para seleccionar “Gestión de bots”.



Una vez dentro de “Gestión de bots” te aparecerá el siguiente menú:



Cómo lanzar bots



Desde este menú se puede seleccionar tanto el **número de bots** a lanzar como las **respuestas que se desea asignarles** para su participación en el proyecto.

Las respuestas pueden ser definidas por el director, independientemente de su veracidad, como ocurre en este caso.

Para **iniciar el lanzamiento** de los bots, es necesario pulsar el botón “Lanzar”, lo cual activará la cantidad de bots indicada en el botón.



Cómo editar respuestas de bots

Una vez que los bots hayan sido lanzados, aparecerán en la parte inferior, desde donde se podrán editar sus respuestas.

Grupo de Bots	Número de Bots
Pelotón 1	5

En la fila del pelotón 1, al final, hay una flecha desde donde se pueden editar los bots. Al **pulsar la flecha**, las respuestas asociadas a esos bots aparecerán en las cajas de respuesta, y podrás editarlas directamente pulsando el botón **“Editar”**. Esto permitirá modificar las respuestas de todo el grupo de bots vinculado. Para confirmar los cambios realizados, deberás pulsar el botón **“Actualizar respuestas”**.

Grupo de Bots	Número de Bots
Pelotón 1	5



Permutar bots

Al lanzar los bots, estos se posicionan todos juntos de manera simultánea. Para que se integren entre los demás participantes, es necesario pulsar el botón **“Realizar permutación”**, lo que permite que más usuarios interactúen con las respuestas de los bots y queden entrelazados en el sistema de forma más natural.



Bots y proyectos segmentados

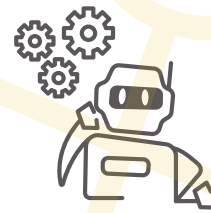
En los proyectos segmentados, **cada segmento cuenta con sus propios bots**, que se gestionan de forma independiente desde la pestaña correspondiente en la sección de supervisión para cada proyecto, tal como se indica anteriormente.

Al avanzar a la **Fase conjunta**, donde los participantes de todos los segmentos se unen en un solo experimento, **los bots conservarán las respuestas asignadas al finalizar la fase segmentada**.

Detalles de funcionamiento de los bots



Top



Para que los bots no tengan una influencia tan determinante en los rankings de respuestas más populares, **se ha reducido el peso de la frecuencia de las respuestas generadas por los bots al calcular las posiciones en el top 4 y el top 10**. De esta manera, las respuestas de los usuarios, incluso si coinciden con las de los bots debido a que muchos usuarios las han copiado, tendrán mayor prevalencia en los resultados.



Copiado y extinción

Debajo de la caja naranja de respuestas se encontrará un **checkbox que permite configurar el comportamiento del bot**.

Si el **checkbox** está **activado**, la respuesta del bot permanecerá **fija y no será afectada por las dinámicas de copiado o extinción**. Además, estos bots no se considerarán para los cálculos de los rankings de mejores respuestas ni de los tops.

Si el **checkbox** está **desactivado**, las dinámicas de **copiado y extinción sí influirán en los bots**, pero igualmente no se incluirán en los cálculos de rankings y mejores respuestas.

Interface alternativo: Juego de cartas

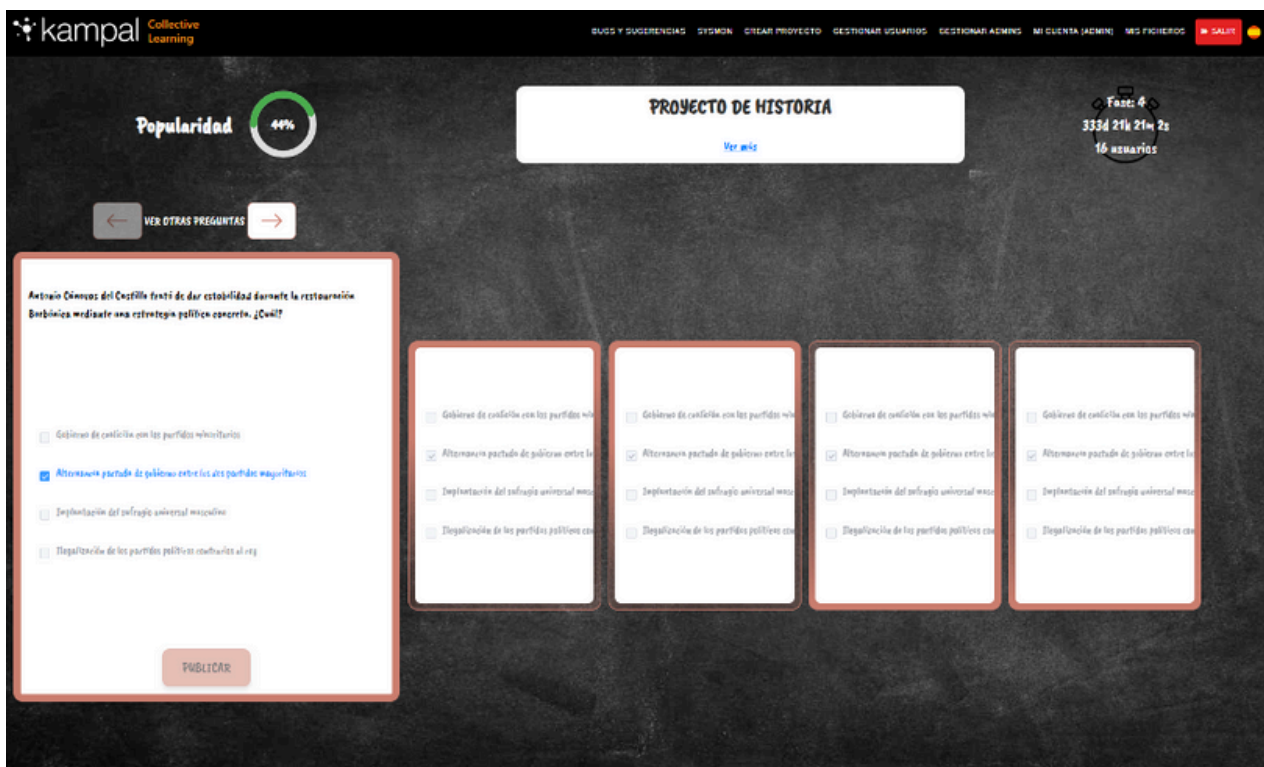
La opción de cartas permite a los usuarios visualizar la **interfaz del proyecto con un diseño alternativo basado en cartas**.

Para habilitar esta opción, es necesario acceder a **"Crear proyecto"** o **"Editar proyecto"** y seleccionarla desde la pestaña **"Descripción"**.



The screenshot shows a form for creating or editing a project. It includes the following fields and buttons:

- Título:** A text input field containing "aaa".
- Subtítulo:** A text input field containing "Proyecto creado por admin", with a character count of "25 / 30".
- Portada:** A section with a message "No se ha seleccionado ningún archivo" and a button "+ Añadir portada".
- Tipo de plantilla:** A dropdown menu currently set to "Cartas".
- Buttons:** "Duplicar Proyecto" and "Borrar proyecto" at the bottom.



The screenshot displays the user interface for a project titled "PROYECTO DE HISTORIA". It features a dark background with a grid of cards. On the left, there is a "Popularidad" gauge showing 44%. The main content area contains a list of cards, each with a title and a "PUBLICAR" button at the bottom. The cards are arranged in a grid, and the interface is designed to be visually appealing and easy to navigate.

De esta forma se presentará la interfaz del proyecto al usuario