**COMPITO 1 E 2**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccDay** | **Accuratezza media di giornata**, definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D4) toccati nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro.  AccDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target verdi (D4) toccati nel tempo concesso Treact (AccTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccDay). |
| **ReactTimeDay** | **Tempo di reazione medio di giornata**, definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D4) nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro.  ReactTimeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D4) nel tempo concesso Treact (ReactTimeTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media del ReactTimeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media del ReactTimeSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeDay). |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccNoAlertDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target non preceduti da segnale di allerta** (AccDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi D4 toccati nel tempo concesso (Treact) **non preceduti da segnale di allerta**, in una giornata di lavoro.  AccDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target verdi D4 toccati nel tempo concesso Treact (AccTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccDay). |
| **AccAlertDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target preceduti da segnale di allerta**, definita come la percentuale dei quadrati target verdi D4 toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti da segnale di allerta**, in una giornata di lavoro. Procedura come sopra per i quadrati target preceduti da segnale di allerta. |
| **ReactTimeNoAlertDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target non preceduti da segnale di allerta** (ReactTimeDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi D4 nel tempo concesso (Treact) **non** **preceduti da segnale di allerta**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi D4 nel tempo concesso Treact (ReactTimeTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeDay). |
| **ReactTimeDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target preceduti da segnale di allerta**, definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi D4 nel tempo concesso (Treact) **preceduti da segnale di allerta**, in una giornata di lavoro. Procedura come sopra per i quadrati target preceduti da segnale di allerta. |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 4**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target non preceduti dai quadrati cue** (AccDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **non preceduti dai quadrati cue**, in una giornata di lavoro.  AccDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact non preceduti dai quadrati cue (AccTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccDay). |
| **AccCueDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target preceduti dai quadrati cue** (AccCueDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue**, in una giornata di lavoro.  AccCueDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact preceduti dai quadrati cue (AccCueTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccCueSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccCueDay) |
| **AccStayDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati stay target** (AccStayDay), definita come la percentuale dei quadrati stay target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **indipendentemente se seguiti o meno da quadrati cue**, in una giornata di lavoro. I ***quadrati stay*** ***target*** sono quelli preceduti da un quadrato target posto nello stesso lato dello schermo nella sequenza precedente: e.g. quadrato target D2 preceduto da un quadrato target D2 oppure quadrato target D6 preceduto da un quadrato target D6.  AccStayDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati stay target (D2 o D6) toccati nel tempo concesso Treact (AccStayTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccStayTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccStaySession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccStaySession per tutte le sessioni svolte (AccStayDay). |
| **AccChangeDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati change target** (AccChangeDay), definita come la percentuale dei quadrati change target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **indipendentemente se seguiti o meno da quadrati cue**, in una giornata di lavoro. I ***quadrati change target*** sono quelli preceduti da un quadrato target posto nel lato opposto dello schermo: quadrato target D2 preceduto da un quadrato target D6 oppure quadrato target D6 preceduto da un quadrato target D2.  AccChangeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati change target (D2 o D6) toccati nel tempo concesso Treact (AccChangeTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccChangeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccChangeSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccChangeSession per tutte le sessioni svolte (AccChangeDay). |
| **ReactTimeDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target non preceduti dai quadrati cue** (ReactTimeDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **non preceduti dai quadrati cue**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeTrial) non preceduti dai quadrati cue.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeDay). |
| **ReactTimeCueDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target preceduti dai quadrati cue** (ReactTimeCueDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeCueTrial) preceduti dai quadrati cue.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeCueSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeCueDay). |
| **ReactTimeStayDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati stay target** (ReactTimeStayDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati stay target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **indipendentemente se seguiti o meno da quadrati cue**, in una giornata di lavoro. Come definito in un paragrafo precedente, i ***quadrati stay*** ***target*** sono quelli preceduti da un quadrato target posto nello stesso lato dello schermo: quadrato target D2 preceduto da un quadrato target D2 oppure quadrato target D6 preceduto da un quadrato target D6.  ReactTimeStayDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati stay target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeStayTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeStayTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeStaySession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeStaySession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeStayDay). |
| **ReactTimeChangeDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati change target** (ReactTimeChangeDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati change target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **indipendentemente se seguiti o meno da quadrati cue**, in una giornata di lavoro. Come definito in un paragrafo precedente, i ***quadrati change*** ***target*** sono quelli preceduti da un quadrato target posto nello stesso lato dello schermo: quadrato target D2 preceduto da un quadrato target D2 oppure quadrato target D6 preceduto da un quadrato target D6.  ReactTimeChangeDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati change target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeChangeTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeChangeTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeChangeSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeChangeSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeChangeDay). |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 5**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccValidDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target “valid” preceduti dai quadrati cue dello stesso lato** (AccValidDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue dello stesso lato**, in una giornata di lavoro.  AccValidDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact preceduti dai quadrati cue dello stesso lato (AccValidTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccValidTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccValidSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccValidDay). |
| **AccInvalidDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target “invalid” preceduti dai quadrati cue** **del lato opposto** (AccInvalidDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue del lato opposto**, in una giornata di lavoro.  AccInvalidDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact preceduti dai quadrati cue del lato opposto (AccInvalidTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccInvalidSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccSession per tutte le sessioni svolte (AccInvalidDay). |
| **ReactTimeValidDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target “valid” preceduti dai quadrati cue dello stesso lato** (ReactTimeValidDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue dello stesso lato**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeValidDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeValidTrial) preceduti dai quadrati cue dello stesso lato.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeInvalidTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeValidSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeInvalidSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeValidDay). |
| **ReactTimeInvalidDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati target “invalid” preceduti dai quadrati cue** **del lato opposto** (ReactTimeInvalidDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati cue del lato opposto**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeInvalidDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeInvalidTrial) preceduti dai quadrati cue del lato opposto.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeInvalidTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeInvalidSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeInvalidSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeInvalidDay). |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 6**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccTmaxDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max** (AccTmaxDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max**, in una giornata di lavoro.  AccTmaxDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max (AccTmaxTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTmaxTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccTmaxSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccTmaxSession per tutte le sessioni svolte (AccTmaxDay) |
| **AccTminDay** | **Accuratezza media di giornata per i quadrati target preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min** (AccTminDay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min**, in una giornata di lavoro.  AccTminDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target (D2 o D6, complessivamente considerati) toccati nel tempo concesso Treact preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min (AccTminTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccTminTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccTminSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccTminSession per tutte le sessioni svolte (AccTminDay). |
| **ReactTimeTmaxDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max** (ReactTimeTmaxDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeTmaxDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeTmaxTrial) preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger max.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeTmaxTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeTmaxSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeTmaxSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeTmaxDay). |
| **ReactTimeTminDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **per i quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min** (ReactTimeTminDay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6, complessivamente considerati) nel tempo concesso (Treact) **preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min**, in una giornata di lavoro.  ReactTimeTminDay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D2 o D6) nel tempo concesso Treact (ReactTimeTminTrial) preceduti dai quadrati “cue” dello stesso lato con tempo pre-trigger min.  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeTminTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeTminSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeTminSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeTminDay). |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 7**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccGODay** | **Accuratezza media di giornata in risposta ai quadrati D4 target GO** (AccGODay), definita come la percentuale dei quadrati target verdi (D4) toccati nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro.  AccGODay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target verdi (D4) toccati nel tempo concesso Treact (AccGOTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccGOTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccGOSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccGOSession per tutte le sessioni svolte (AccGODay). |
| **AccNOGODay** | **Accuratezza media di giornata in risposta ai quadrati D4 NOGO** (AccNOGODay), definita come la percentuale dei quadrati target rossi NOGO correttamente non toccati nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro.  AccNOGODay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola la percentuale di quadrati target rossi NOGO correttamente non toccati nel tempo concesso Treact (AccNOGOTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’AccNOGOTrial per tutte le prove previste dalla sessione (AccNOGOSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’AccNOGOSession per tutte le sessioni svolte (AccNOGODay). |
| **ReactTimeGODay** | **Tempo di reazione medio di giornata** **in risposta ai quadrati D4 target GO** (ReactTimeGODay), definito come il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D4) nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro.  ReactTimeGODay si ottiene con la seguente procedura.  1) Per ogni prova, si calcola il tempo di reazione per toccare i quadrati target verdi (D4) nel tempo concesso Treact (ReactTimeGOTrial).  2) Per ogni sessione, si calcola la media dell’ReactTimeGOTrial per tutte le prove previste dalla sessione (ReactTimeGOSession).  3) Per ogni giornata, si calcola la media dell’ReactTimeGOSession per tutte le sessioni svolte (ReactTimeGODay). |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |

**COMPITO 8**

|  |  |
| --- | --- |
| **VALORE** | **DEFINIZIONE** |
| **AccDay** | **Accuratezza media di giornata** (AccDay), definita come la percentuale degli stimoli uditivi a cui si è dato risposta nel tempo concesso (Treact), in una giornata di lavoro. |
| **ReactTimeDay** | **Tempo di reazione medio di giornata** (ReactTimeDay), definito come il tempo di reazione agli stimoli uditivi a cui si è dato risposta in una giornata di lavoro. |
| **Avg 7 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 7 giornate di lavoro precedenti |
| **Avg 30 days** | Indica l'andamento medio del valore rispetto alle 30 giornate di lavoro precedenti |