**Parches de Gabor**

El experimento de parches de Gabor consiste en la presentación en pantalla de ciculos con un patrón de bandas claras y oscuras dentro. Para el usuario este experimento se presenta como un juego, donde tiene que discernir entre tipos de parches, los que se categorizan dentro de la Categoría A y los que se categorizan como B. Los parches aparecen en el centro de la pantalla sobre un fondo gris.

Cada una de esas categorías tiene un rango de frecuencia espacial característica, comparten un rango de orientación espacial ambas.

Se generaron 40 figuras de categoría A y 40 de categoría B, extrayendolas aleatoriamente de dos funciones bivariadas.

Se muestran 3 bloques de 80 trials, un total de 340 trials. Cada trial tiene una duración de 5 segundos

**Experimento de Prototipos**

El experimento de prototipos consiste en la categorización de una serie de figuras formadas por 9 puntos unidos por líneas dispuestos en la pantalla.

Se generó disponiendo aleatoriamente 9 puntos en la pantalla una figura prototípica. A partir de ella se generaron 40 figuras con distintos grados de distorsión (5 L-2, 10 L-3, 5 L-4, 10 L-5, y 10 L-7), y 45 figuras aleatorias que no pertenecen a ninguna categoría generada por un prototipo.

Cada figura se presenta en el centro de la pantalla sobre un fondo negro.

La fase de entrenamiento consiste de 15 figuras pertenecientes a la categoría (5 figuras L-3, 5 L-5, y 5 L-7 ) y 15 figuras random. El total es de 30 trials.

La fase de testeo consiste en 5 trials de cada una de las 6 categorías (Prototipo, L-2, 10 L-3, 5 L-4, 10 L-5, y 10 L-7) y 30 estímulos random. El total es de 60 trials.

Ninguno de los estímulos de la fase de entrenamiento es reutilizado en la fase de testeo, y en ambos casos todos los estímulos son presentados de forma aleatoria.