

¿Qué ves cuando lo ves?

Cómo funciona el lobulo relacionador conceptual

G. Fernández I. Linari C. Bonomi

¹Departamento de Computación
Universidad de Buenos Aires

²Department of Theoretical Philosophy
University of Elsewhere

INCC, 2016

1 First Main Section

- Idea
- Experimento

2 Análisis de datos

- Definiciones
- Resultados

1 First Main Section

- Idea
- Experimento

2 Análisis de datos

- Definiciones
- Resultados

Pregunta

El origen de este trabajo

- Nos preguntamos qué tan bien hacen su trabajo los logos de marcas. Las personas cuando los ven identifican Conceptos, Colores, formas, o no les significan nada específico?

Hipótesis

La respuesta a todas las preguntas

- Creemos que la gente tiende a asociar logos por concepto, más que por color o forma.

1 First Main Section

- Idea
- Experimento

2 Análisis de datos

- Definiciones
- Resultados

- Conjunto de trials que muestran un logo target y luego 4 logos choice distintos relacionados con el targuet de acuerdo a 3 categorías: Forma/Letra, Concepto, Color. Además agregamos un cuarto choice al que llamamos Ruido, el cual consideramos que no se relaciona con el target de ninguna manera.

- Conjunto de trials que muestran un logo target y luego 4 logos choice distintos relacionados con el targuet de acuerdo a 3 categorías: Forma/Letra, Concepto, Color. Además agregamos un cuarto choice al que llamamos Ruido, el cual consideramos que no se relaciona con el target de ninguna manera.
- Cada participante dado el logo target debe seleccionar según su criterio de asociación, uno de los 4 choices.

- Conjunto de trials que muestran un logo target y luego 4 logos choice distintos relacionados con el targuet de acuerdo a 3 categorías: Forma/Letra, Concepto, Color. Además agregamos un cuarto choice al que llamamos Ruido, el cual consideramos que no se relaciona con el target de ninguna manera.
- Cada participante dado el logo target debe seleccionar según su criterio de asociación, uno de los 4 choices.
- A estos trials los llamamos Set. Otro conjunto de trials son los trials Random, en los cuales se toman como target y como choices todos logos al azar. Los trials aparecen intercalados.



Figura: Experimento

1 First Main Section

- Idea
- Experimento

2 Análisis de datos

- Definiciones
- Resultados

Índice de Relación en un trial

$IR = 1/\text{tiempo de respuesta.}$

Índice de relación de un usuario respecto a una clase.

$IR_{uxc} = \sum IR$ de los trials de ese usuario en los que eligió la clase.

Índice de relación de un choice respecto a un target.

$IR_{cxt} = \sum IR$ de los trials con el target t en los que se eligió el choice c .

Índice de relación de un logo respecto a otro logo.

$IR_{l1x l2} = \sum IR$ de los trials con con target $l1$ en los que se eligió a $l2$.

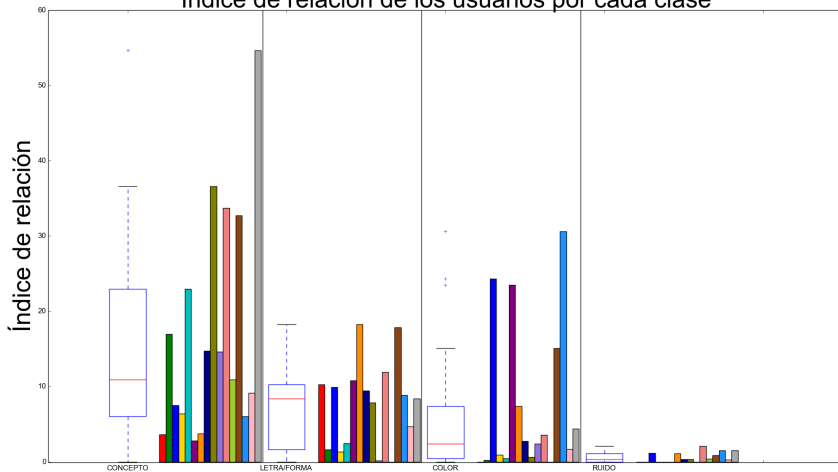
1 First Main Section

- Idea
- Experimento

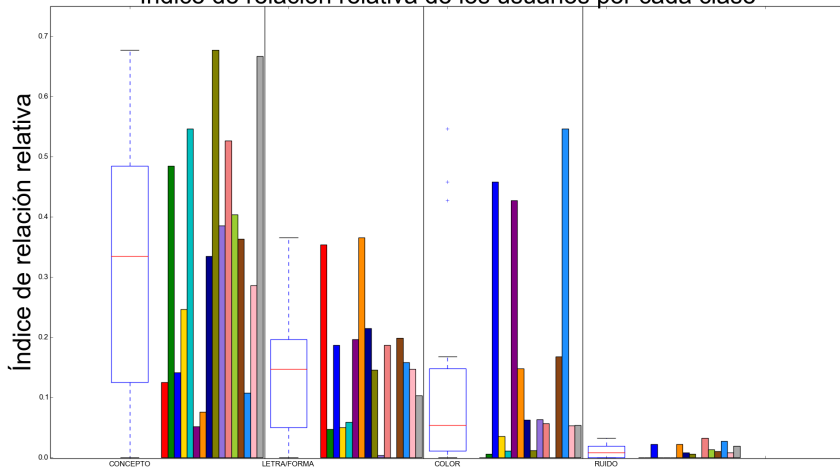
2 Análisis de datos

- Definiciones
- Resultados

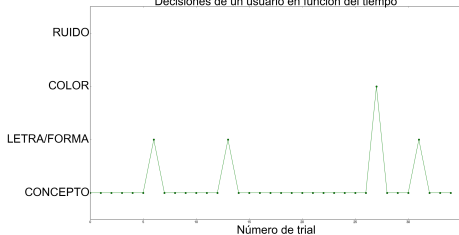
Índice de relación de los usuarios por cada clase



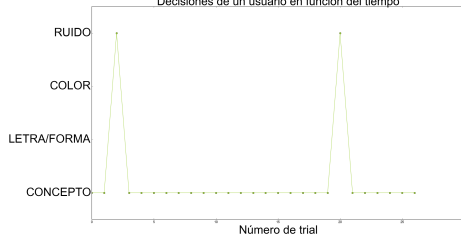
Índice de relación relativa de los usuarios por cada clase



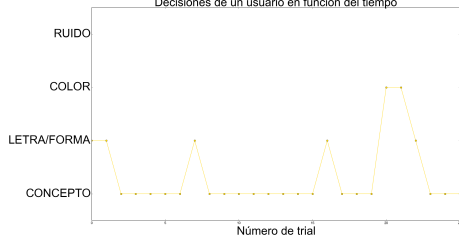
Decisiones de un usuario en función del tiempo



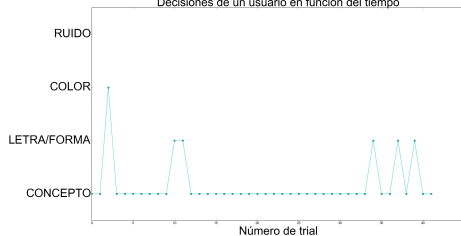
Decisiones de un usuario en función del tiempo



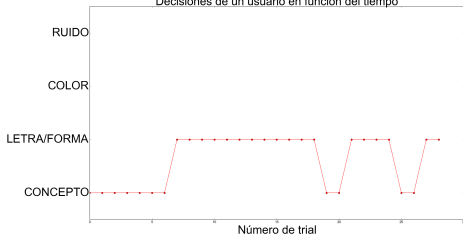
Decisiones de un usuario en función del tiempo



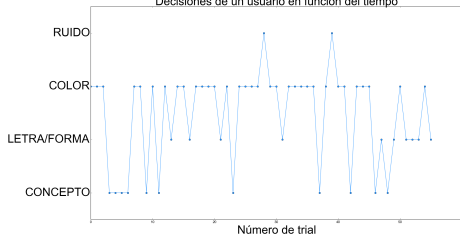
Decisiones de un usuario en función del tiempo



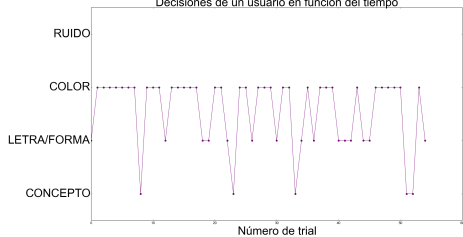
Decisiones de un usuario en función del tiempo



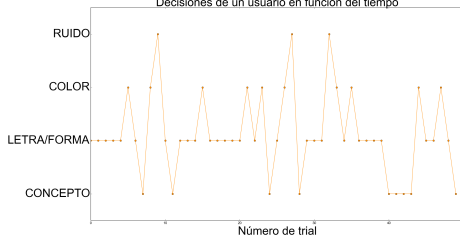
Decisiones de un usuario en función del tiempo



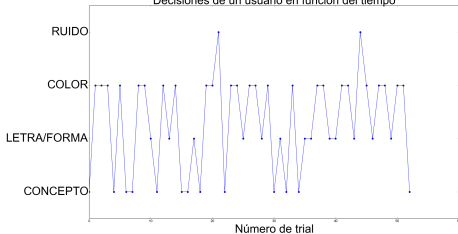
Decisiones de un usuario en función del tiempo



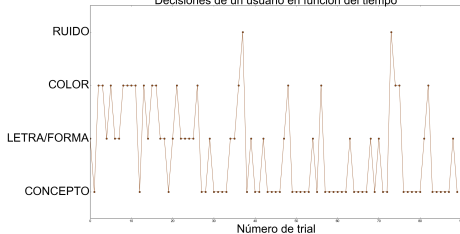
Decisiones de un usuario en función del tiempo



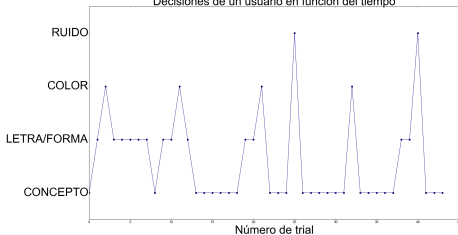
Decisiones de un usuario en función del tiempo



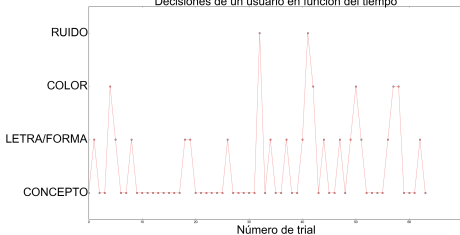
Decisiones de un usuario en función del tiempo

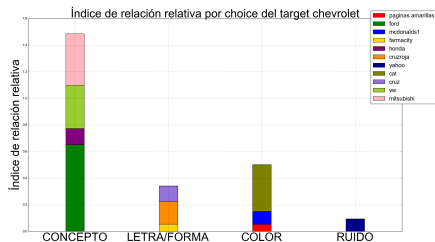
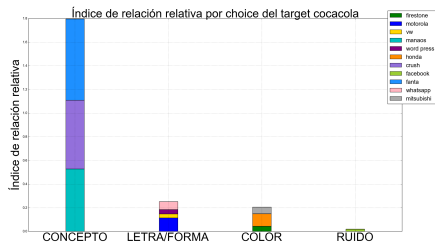


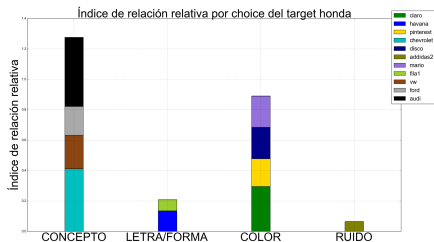
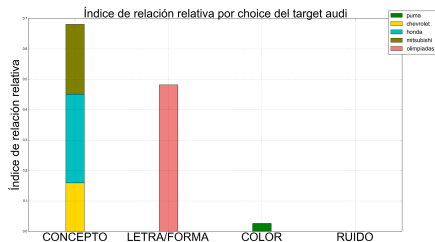
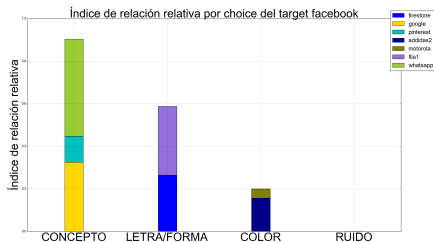
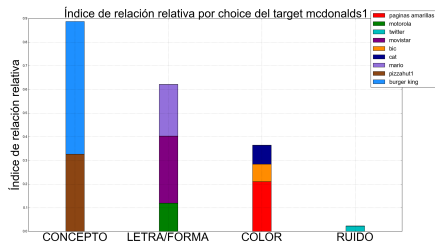
Decisiones de un usuario en función del tiempo

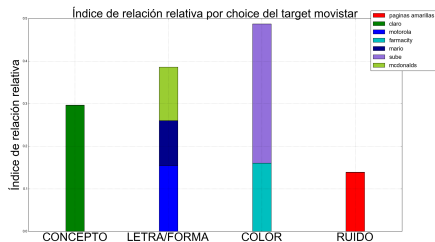
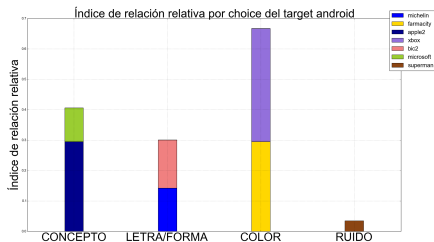
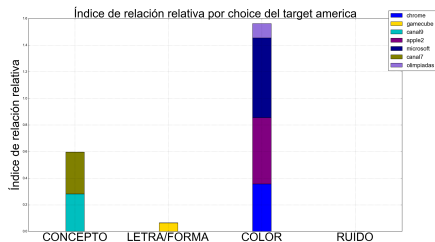


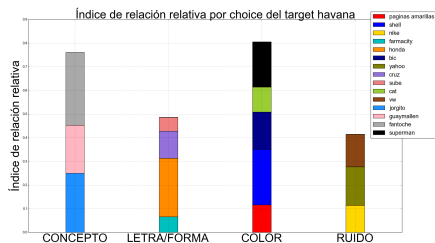
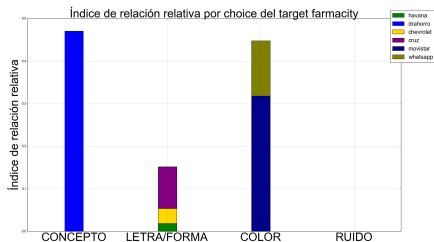
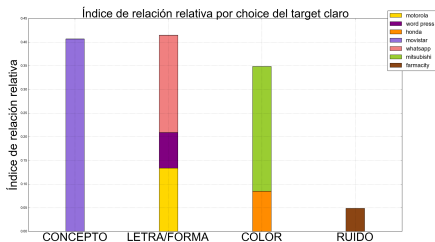
Decisiones de un usuario en función del tiempo

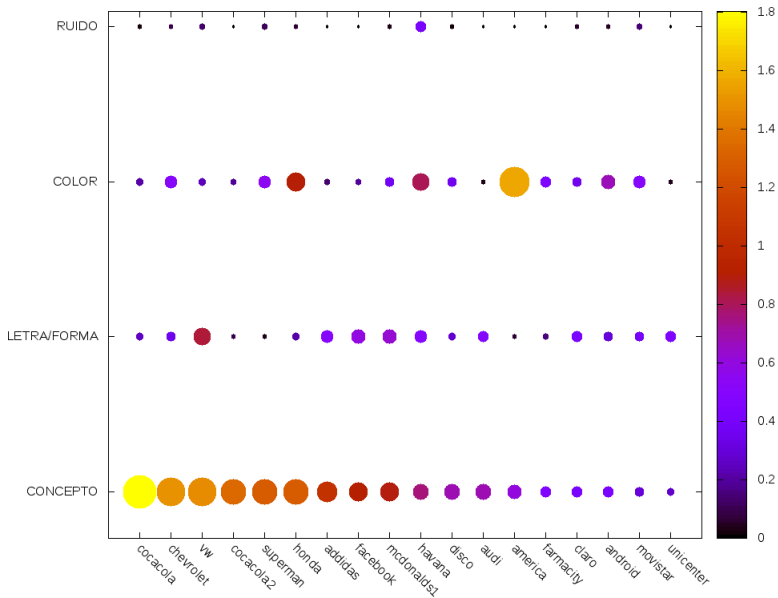


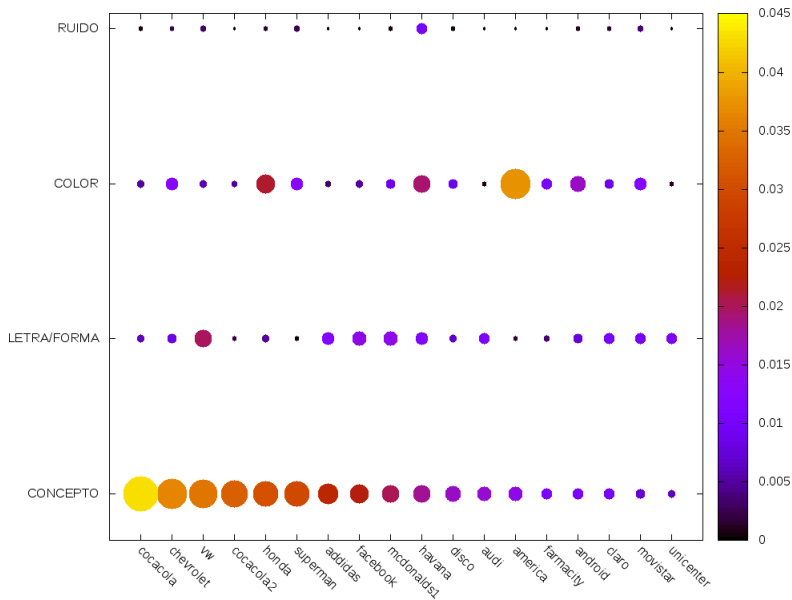




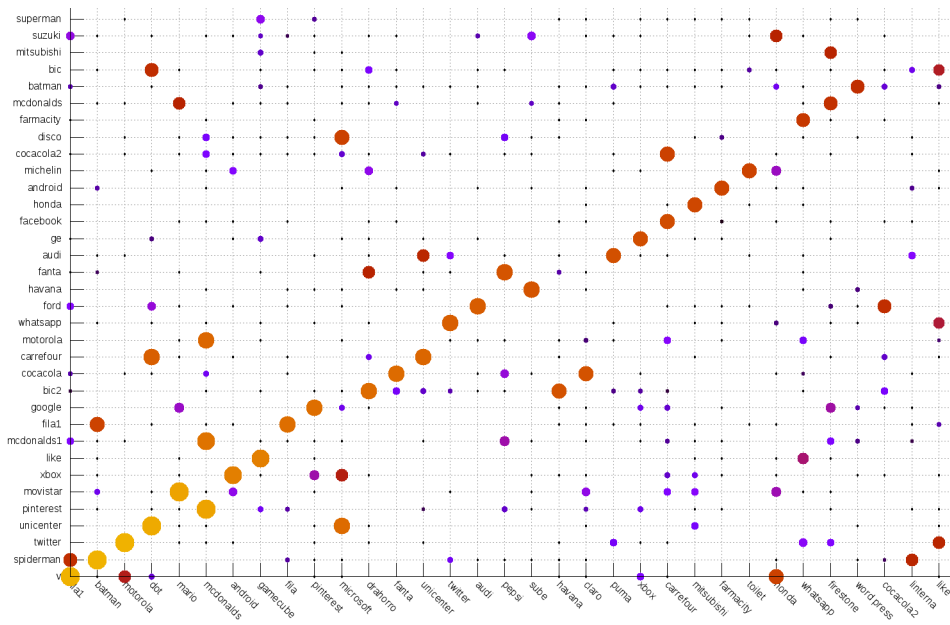


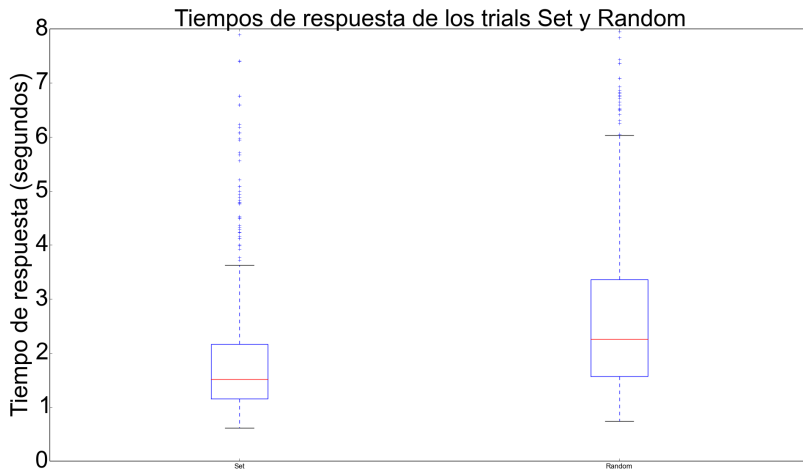


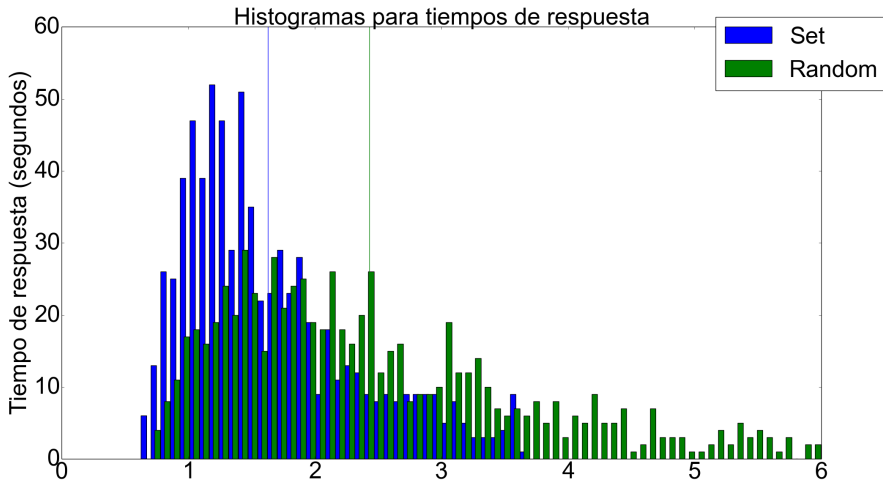


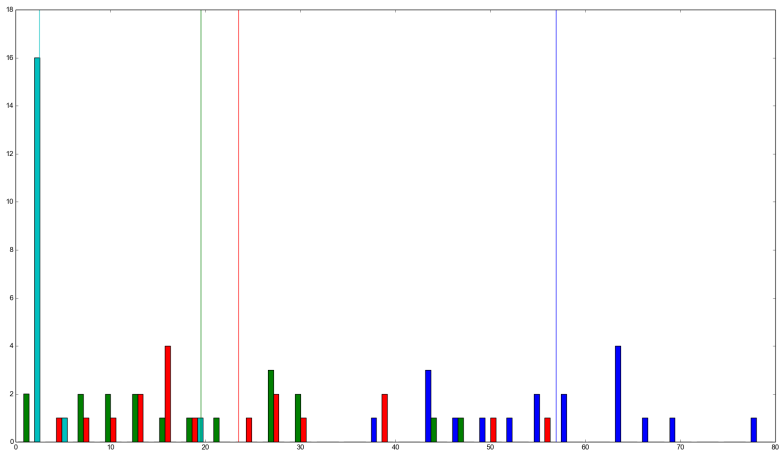












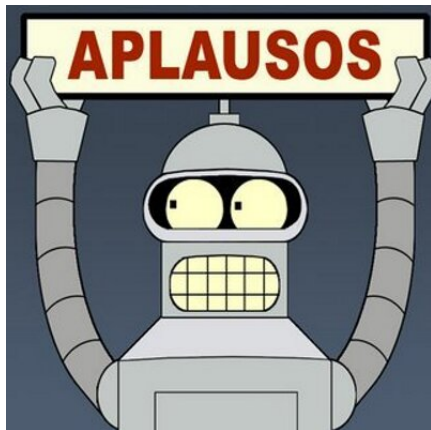
Multiple Comparison of Means - Tukey HSD,FWER=0.05					
group1	group2	meandiff	lower	upper	reject
color	concepto	17.8125	7.6811	27.9439	True
color	letra/forma	2.0	-8.1314	12.1314	False
color	ruido	-8.0	-18.1314	2.1314	False
concepto	letra/forma	-15.8125	-25.9439	-5.6811	True
concepto	ruido	-25.8125	-35.9439	-15.6811	True
letra/forma	ruido	-10.0	-20.1314	0.1314	False

Multiple Comparison of Means - Tukey HSD,FWER=0.05					
group1	group2	meandiff	lower	upper	reject
color	concepto	0.2077	0.0706	0.3447	True
color	letra/forma	0.0198	-0.1173	0.1569	False
color	ruido	-0.1207	-0.2578	0.0164	False
concepto	letra/forma	-0.1879	-0.3249	-0.0508	True
concepto	ruido	-0.3283	-0.4654	-0.1912	True
letra/forma	ruido	-0.1405	-0.2776	-0.0034	True

Anova Cantidad de elecciones de un usuario por clase 1.02032498869e-07

Anova Cantidad de elecciones de un usuario por clase / cantidad de jugadas del usuario 6.60708232706e-07

- The **first main message** of your talk in one or two lines.
- The **second main message** of your talk in one or two lines.
- Perhaps a **third message**, but not more than that.
- Outlook
 - Something you haven't solved.
 - Something else you haven't solved.



For Further Reading I



A. Author.

Handbook of Everything.

Some Press, 1990.



S. Someone.

On this and that.

Journal of This and That, 2(1):50–100, 2000.