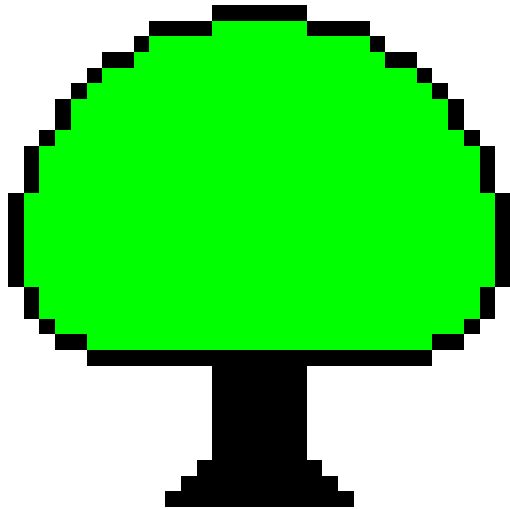




FCSH
FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y HUMANÍSTICAS

L.E.E. Laboratorio de
Economía
Experimental y del
Comportamiento



Ztree

Instructor: Washington Vélez

Agenda

- Programación de experimentos:
 - “Lista de Precios Múltiples”.
 - “Bienes Públicos”.
- Cuestionarios.

Lista de Precios Múltiples (MPL) (aversión al riesgo)

- Holt y Laury (2002) presentan uno de los diseños de elección de loterías más aplicados hasta la fecha para evaluar y medir el nivel individual de aversión al riesgo. En palabras simples, en este diseño se muestra una lista de 10 decisiones de elección entre dos loterías (A o B) que cada participante debe realizar según sus preferencias.

10. 5

HOLT AND LAURY: RISK AVERSION AND INCENTIVE EFFECTS

TABLE 1—THE TEN PAIRED LOTTERY-CHOICE DECISIONS WITH LOW PAYOFFS

Option A	Option B	Expected payoff difference
1/10 of \$2.00, 9/10 of \$1.60	1/10 of \$3.85, 9/10 of \$0.10	\$1.17
2/10 of \$2.00, 8/10 of \$1.60	2/10 of \$3.85, 8/10 of \$0.10	\$0.83
3/10 of \$2.00, 7/10 of \$1.60	3/10 of \$3.85, 7/10 of \$0.10	\$0.50
4/10 of \$2.00, 6/10 of \$1.60	4/10 of \$3.85, 6/10 of \$0.10	\$0.16
5/10 of \$2.00, 5/10 of \$1.60	5/10 of \$3.85, 5/10 of \$0.10	−\$0.18
6/10 of \$2.00, 4/10 of \$1.60	6/10 of \$3.85, 4/10 of \$0.10	−\$0.51
7/10 of \$2.00, 3/10 of \$1.60	7/10 of \$3.85, 3/10 of \$0.10	−\$0.85
8/10 of \$2.00, 2/10 of \$1.60	8/10 of \$3.85, 2/10 of \$0.10	−\$1.18
9/10 of \$2.00, 1/10 of \$1.60	9/10 of \$3.85, 1/10 of \$0.10	−\$1.52
10/10 of \$2.00, 0/10 of \$1.60	10/10 of \$3.85, 0/10 of \$0.10	−\$1.85

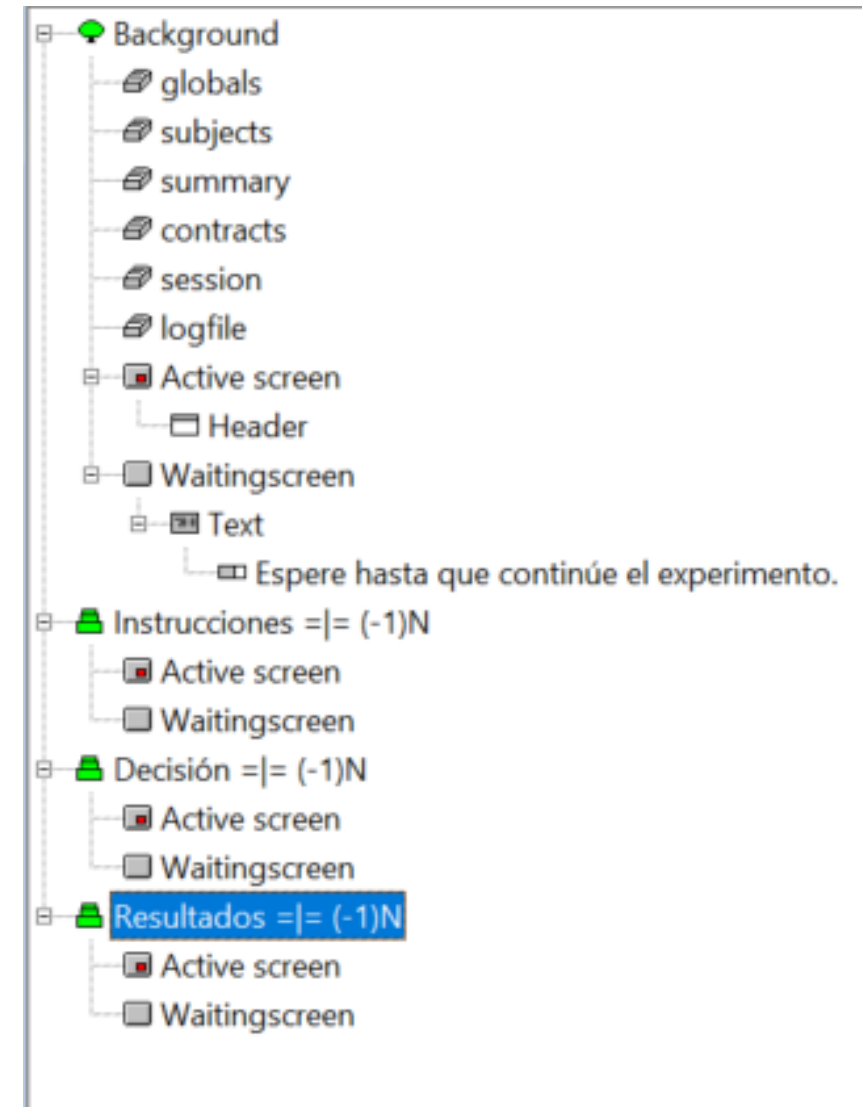
Este experimento constará de 3 etapas (Stages) (ventanas que verán los participantes):

- Etapa 1: “Instrucciones” donde se mostrarán las instrucciones del experimento.
- Etapa 2: “Decisión” donde los participantes tendrán que tomar sus decisiones sobre la respectiva MPL.
- Etapa 3: “Resultados” donde se mostrará un resumen de la forma del pago.

Lista de Precios Múltiples (MPL) (aversión al riesgo)

Inicialmente creamos **3 etapas (Stages)**:

- Seleccionar en el menú “Treatment” la opción “New Stage”.
- Realizar el paso anterior 3 veces con los nombres respectivos para cada etapa: Instrucciones, Decisión y Resultados.
- Al crear cada Etapa, en la opción “Leave stage... timeout” marcar “No” y en timeout escribir: -1. (Eliminar contador de la Etapa)



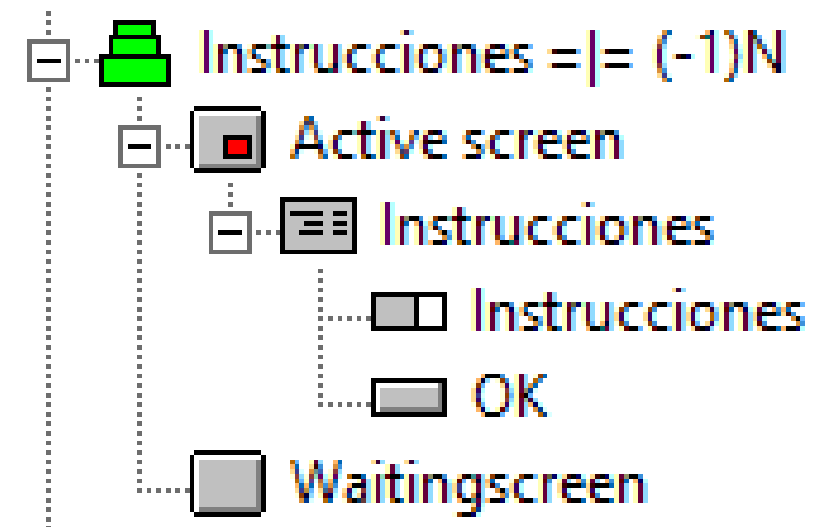
Lista de Precios Múltiples (MPL) 1ra. Etapa

Creamos los elementos de la primera etapa:

- Seleccionar el Active Screen de la etapa Instrucciones.
- Del menú Treatment escogemos la opción “New Box” > Standar Box. Le escribimos el mismo nombre de la etapa y cambiamos su tamaño a 80% de ancho y 60% de alto.
- Seleccionado este Standar Box, creamos un nuevo ítem desde el menú “Treatment”.
- A este ítem colocarle layout 2 y en el campo label el siguiente texto:

```
{\rtf \fs18 {\ul\fs28\b\qc Instrucciones\par }
\par
\par
Ud debe elegir en \b 5 preguntas\b0 que lotería elegir. \par
Para calcular el premio, se sortea aleatoriamente una de estas 5
preguntas y se juega la lotería con dicha probabilidad \par
}
```

- Finalmente crear un botón con los parámetros por defecto desde el menú Treatment.



Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

Creamos los elementos de la segunda etapa:

- Seleccionar el Active Screen de la etapa Decisión.
- Del menú Treatment escogemos la opción “New Box” > Grid Box. Le escribimos el mismo nombre de la etapa y cambiamos su tamaño a 80% de ancho y 80% de alto.
- Definir 11 filas y 3 columnas.
- Marcar:
 - “input row by row”.
 - “first row contains labels”.
 - “separate rows by lines”.
 - “separate columns by lines”.

Grid Box

Name: Decision ☒ with Frame

Width [p/]: 80% Height [p/]: 80%

Distance to the margin [p/]: 20% (top, bottom, left, right)

Adjustment to the remaining box: ☐ left ☐ top ☐ right ☐ bottom

Display condition:

Num. Rows: 11 Num. Columns: 3

☒ Input row-by-row (tab through rows)
☐ Input column-by-column (tab through columns)

☒ First row contains labels Height [%]: 100
☐ First column contains labels Width [%]: 100
☐ Separate labels by lines
☒ Separate rows by lines
☒ Separate columns by lines

Buttons: Position (3x3 grid, bottom-right selected)

Sequence of buttons: ☒ In rows ☐ In column

OK Cancel

Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

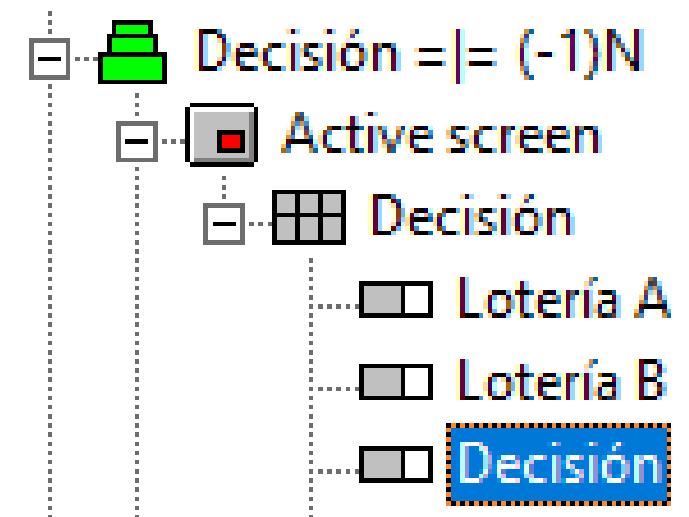
- Dentro del Grid se creará la siguiente tabla.

Lotería A	Lotería B	Decisión
1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60	1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60	2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10	Elección
3/10 de \$2.00, 7/10 de \$1.60	3/10 de \$3.85, 7/10 de \$0.10	Elección
4/10 de \$2.00, 6/10 de \$1.60	4/10 de \$3.85, 6/10 de \$0.10	Elección
5/10 de \$2.00, 5/10 de \$1.60	5/10 de \$3.85, 5/10 de \$0.10	Elección
6/10 de \$2.00, 4/10 de \$1.60	6/10 de \$3.85, 4/10 de \$0.10	Elección
7/10 de \$2.00, 3/10 de \$1.60	7/10 de \$3.85, 3/10 de \$0.10	Elección
8/10 de \$2.00, 2/10 de \$1.60	8/10 de \$3.85, 2/10 de \$0.10	Elección
9/10 de \$2.00, 1/10 de \$1.60	9/10 de \$3.85, 1/10 de \$0.10	Elección
10/10 de \$2.00, 0/10 de \$1.60	10/10 de \$3.85, 0/10 de \$0.10	Elección

Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

Lotería A	Lotería B	Decisión
1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60	1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60	2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10	Elección
3/10 de \$2.00, 7/10 de \$1.60	3/10 de \$3.85, 7/10 de \$0.10	Elección
4/10 de \$2.00, 6/10 de \$1.60	4/10 de \$3.85, 6/10 de \$0.10	Elección
...
9/10 de \$2.00, 1/10 de \$1.60	9/10 de \$3.85, 1/10 de \$0.10	Elección
10/10 de \$2.00, 0/10 de \$1.60	10/10 de \$3.85, 0/10 de \$0.10	Elección

- Para crear la cabecera de la tabla, crear 3 ítems cada uno con layout: 1 y en cada uno escribir en label su correspondiente título (Lotería A, Lotería B, y Decisión)



Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

- Para las 20 celdas correspondientes a las columnas Lotería A y lotería B (marcadas con rojo), los ítems creados deben tenerla siguiente configuración:
 - Layout: 1
 - label: <el correspondiente texto de la tabla>

Lotería A	Lotería B	Decisión
1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60	1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60	2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10	Elección
3/10 de \$2.00, 7/10 de \$1.60	3/10 de \$3.85, 7/10 de \$0.10	Elección
4/10 de \$2.00, 6/10 de \$1.60	4/10 de \$3.85, 6/10 de \$0.10	Elección
...
9/10 de \$2.00, 1/10 de \$1.60	9/10 de \$3.85, 1/10 de \$0.10	Elección
10/10 de \$2.00, 0/10 de \$1.60	10/10 de \$3.85, 0/10 de \$0.10	Elección

Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

- Para las celdas marcadas con verde, los ítems creados deben tener la siguiente configuración:

- Layout:
- Marcar input
- Variable (dec1 a dec10)
- Mínimo: 0, Máximo: 3

```
!radio: 1="A"; 3="I"; 2="B";
```

Lotería A	Lotería B	Decisión
1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60	1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60	2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10	Elección
3/10 de \$2.00, 7/10 de \$1.60	3/10 de \$3.85, 7/10 de \$0.10	Elección
4/10 de \$2.00, 6/10 de \$1.60	4/10 de \$3.85, 6/10 de \$0.10	Elección
...
9/10 de \$2.00, 1/10 de \$1.60	9/10 de \$3.85, 1/10 de \$0.10	Elección
10/10 de \$2.00, 0/10 de \$1.60	10/10 de \$3.85, 0/10 de \$0.10	Elección

Lista de Precios Múltiples (MPL) 2da. Etapa

- Finalmente después del último ítem de la tabla, crear un botón desde el menú “Treatment”.

Decision

- ☐ Lotería A
- ☐ Lotería B
- ☐ Elección
- ☐ 1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60
- ☐ 1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10
- ☐ Elección: IN(dec1)
- ☐ 2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60
- ☐ 2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10
- ☐ Elección: IN(dec2)
- ☐ 9/10 de \$2.00, 1/10 de \$1.60
- ☐ 9/10 de \$3.85, 1/10 de \$0.10
- ☐ Elección: IN(dec9)
- ☐ 10/10 de \$2.00, 0/10 de \$1.60
- ☐ 10/10 de \$3.85, 0/10 de \$0.10
- ☐ Elección: IN(dec10)
- ☐ OK

Lotería A	Lotería B	Elección
1/10 de \$2.00, 9/10 de \$1.60	1/10 de \$3.85, 9/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
2/10 de \$2.00, 8/10 de \$1.60	2/10 de \$3.85, 8/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
3/10 de \$2.00, 7/10 de \$1.60	3/10 de \$3.85, 7/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
4/10 de \$2.00, 6/10 de \$1.60	4/10 de \$3.85, 6/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
5/10 de \$2.00, 5/10 de \$1.60	5/10 de \$3.85, 5/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B
6/10 de \$2.00, 4/10 de \$1.60	6/10 de \$3.85, 4/10 de \$0.10	<input type="radio"/> A <input type="radio"/> I <input type="radio"/> B

OK

Lista de Precios Múltiples (MPL) 3era. Etapa

- Seleccionar la etapa “Resultados” y crear un nuevo programa desde el menú “Treatment” con el siguiente código:

```
min = 1;
max = 10;
dec = round(random()*(max - min) + min, 1);
array Decisiones [10];
Decisiones[1] = dec1;
Decisiones[2] = dec2;
Decisiones[3] = dec3;
Decisiones[4] = dec4;
Decisiones[5] = dec5;
Decisiones[6] = dec6;
Decisiones[7] = dec7;
Decisiones[8] = dec8;
Decisiones[9] = dec9;
Decisiones[10] = dec10;
decision_ganadora = Decisiones[dec];
if (decision_ganadora == 3)
{
decision_ganadora = round(random()*(1) + 1, 1);
}
sorteo = round(random()*(max - min) + min, 1);
```

```
if (decision_ganadora == 1)
{
// Si la decision fue A
if (sorteo <= dec){
// premio mayor A
premio = 2.00;
}else{
premio = 1.60;
}
}else
{
// Si la decision fue B
if (sorteo <= dec){
// premio mayor B
premio = 3.85;
}else{
premio = 0.10;
}
}
Profit = premio;
```

Lista de Precios Múltiples (MPL) 3era. Etapa

- El código anterior crea un arreglo de 10 elementos (vector / matriz 1x10) y por cada posición en el arreglo, almacena la opción seleccionada por cada uno de los participantes.
- El sorteo de una de las 10 opciones: se realiza con las líneas:

```
min = 1;  
max = 10;  
dec = round(random()*(max - min) + min, 1);
```

- Para obtener la respuesta seleccionada de la pregunta seleccionada se utiliza el siguiente código que en caso de ser “I” la opción seleccionada, se genera un aleatorio entre 1 y 2 que representan A y B respectivamente.

```
decision_ganadora = Decisiones[dec];  
if (decision_ganadora == 3)  
{  
    decision_ganadora = round(random()*(1) + 1, 1);  
}
```

- Para Jugar la lotería con las respectivas probabilidades, se utiliza la siguiente línea:

```
sorteo = round(random()*(max - min) + min, 1);
```

Lista de Precios Múltiples (MPL) 3era. Etapa

- Se genera el premio para la opción A

```
if (decision_ganadora == 1)
{
// Si la decision fue A
if (sorteo<= dec){
// premio mayor A
premio = 2.00;
}else{
premio = 1.60;
}
```

- Se genera el premio para la opción B

```
}else
{
// Si la decision fue B
if (sorteo<= dec){
// premio mayor B
premio = 3.85;
}else{
premio = 0.10;
}
}
```

- La variable Profit es una variable de Ztree que sirve para guardar las ganancias de un periodo.

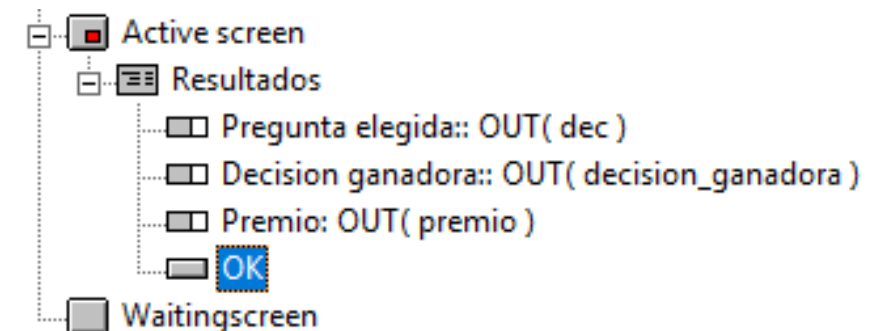
```
Profit = premio;
```

Lista de Precios Múltiples (MPL) 3ra. Etapa

Creamos los elementos de la tercera etapa:

- Seleccionar el Active Screen de la etapa Resultados.
- Del menú Treatment escogemos la opción “New Box” > Standar Box. Le escribimos el mismo nombre de la etapa y cambiamos su tamaño a 80% de ancho y 80% de alto.
- Seleccionado este Standar Box, creamos tres ítems desde el menú “Treatment”.
- Ítem 1:
 - Label: Pregunta elegida:
 - Layout: 1
 - Variable: dec
- Ítem 2:
 - Label: Decisión ganadora:
 - Variable: decision_ganadora
 - Layout:


```
!text: 1="A"; 2 ="B";
```
- Ítem 3:
 - Label: Premio:
 - Layout: 0.1
 - Variable: premio
- Finalmente agregar un botón desde el menú “Treatment”.
- Abrir un zleaf y jugar el experimento.



- Los participantes reciben un fondo inicial en cada periodo. ($w = 20$ ECU).
- Ellos pueden contribuir “ c ” para un “bien público”. Por lo tanto tienen tres posibles estrategias:
 - $C = 0$: estrategia dominante. (ser polizón, free ride, consumidor parásito)
 - $C = w$: óptimo social.
 - $0 < c < w$: según las normas sociales o altruismo.
- Las contribuciones incrementan por un factor de eficiencia ($m = 1.6$) y son divididas equitativamente para los $n = 4$ integrantes del grupo ($m/n = 0.4$)

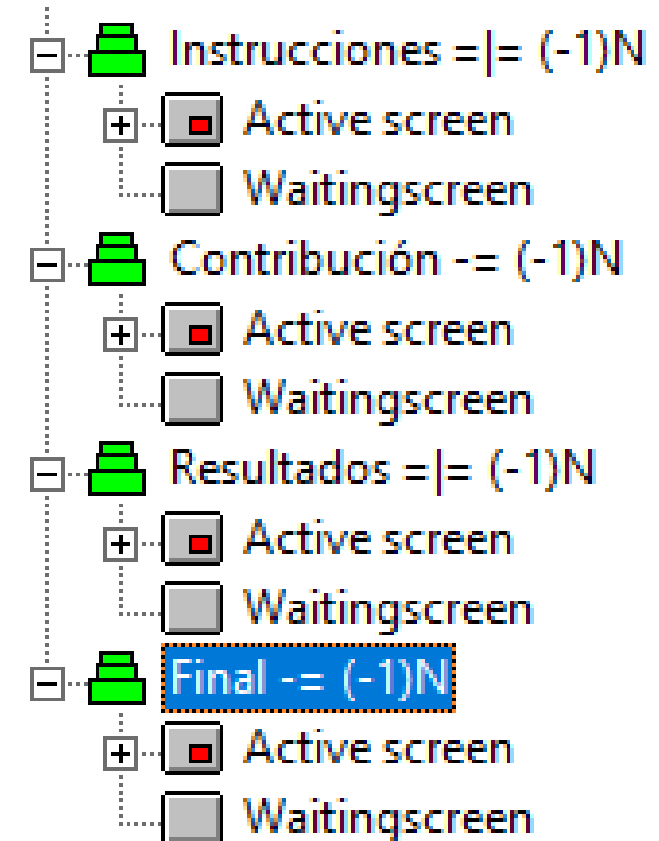
$$p_i = w_i - x_i + 0.4 \left(\sum_{j=1}^n x_j \right)$$

Este experimento tendrá 8 periodos, constará de 4 etapas (Stages) (ventanas que verán los participantes):

- Etapa 1: “Instrucciones” donde se mostrarán las instrucciones del experimento. Sólo debe mostrarse en el primer periodo.
- Etapa 2: “Contribución” donde los participantes tendrán que tomar sus decisiones sobre su contribución al fondo público.
- Etapa 3: “Resultados” donde se mostrará la ganancia del periodo actual.
- Etapa 4: “Resumen” donde se mostrará una tabla con el histórico de las contribuciones y sus respectivas ganancias; así como su pago final.

Inicialmente creamos **4 etapas (Stages)**:

- Seleccionar en el menú “Treatment” la opción “New Stage”.
- Realizar el paso anterior 3 veces con los nombres respectivos para cada etapa: Instrucciones, Contribución, Resultados y Final.
- Al crear cada Etapa, en la opción “Leave stage... timeout” marcar “No” y en timeout escribir: -1. (Eliminar contador de la Etapa).
- En las **etapas Contribución y Final** marcar “Start if possible”



Bienes Públicos

- Crear un nuevo tratamiento.
- En Background configurar los siguientes parámetros:
 - Number of subjects 4
 - # practice periods 1
 - # paying periods 8
 - Lump sum payment 10
 - Show Up Fee 2
- Definir en este programa el factor de eficiencia α y el fondo para las contribuciones.

General Parameters

Number of subjects 4

Number of groups 1

practice periods 1

paying periods 8

Exch. rate [Fr./ECU] 0.04

Lump sum payment [ECU] 10

Show up fee [Fr.] 2

Bankruptcy rules...

Start time of the period

Compatibility

☐ first boxes on top

Options

☐ without Autoscope

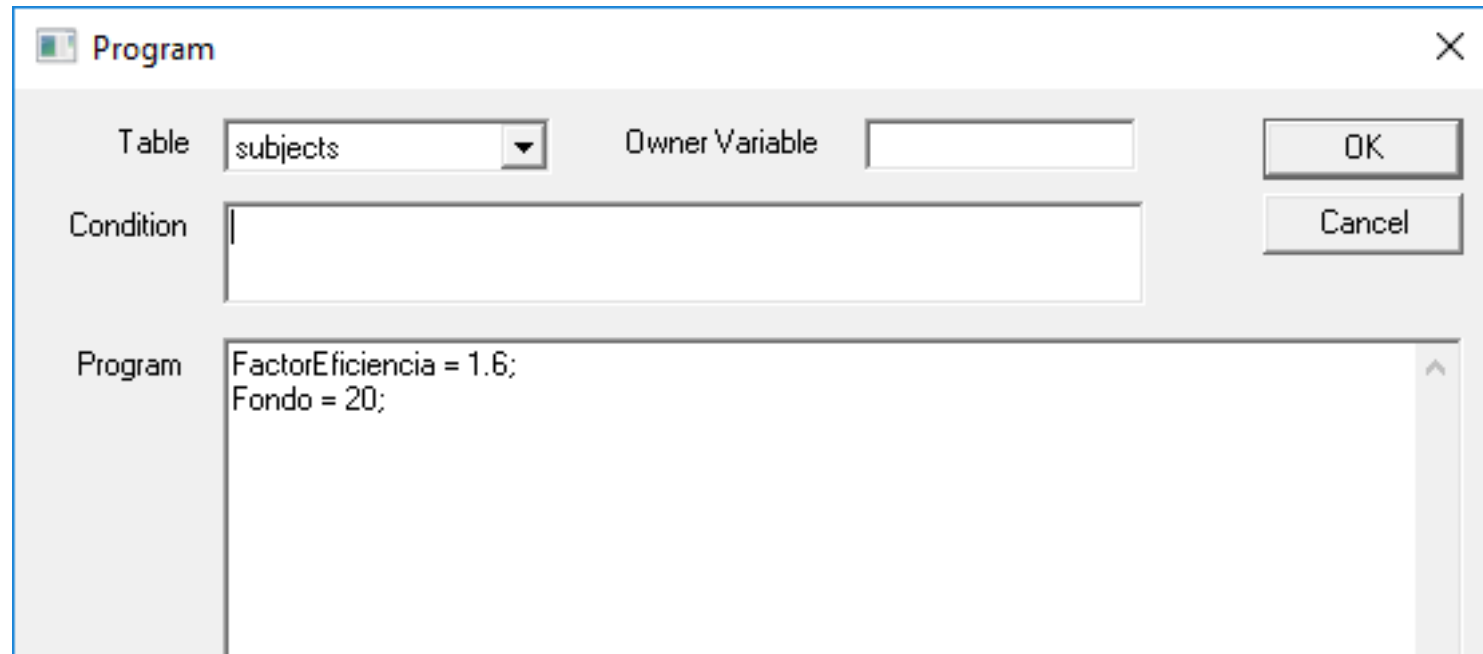
OK

Cancel

Bienes Públicos

- Seleccionar la tabla logfile y crear un nuevo programa desde el menú “Treatment”.
- Seleccionar en table la tabla “subjects”
- Definir en este programa el factor de eficiencia el y el fondo para las contribuciones.

FactorEficiencia = 1.6;
Fondo = 20;



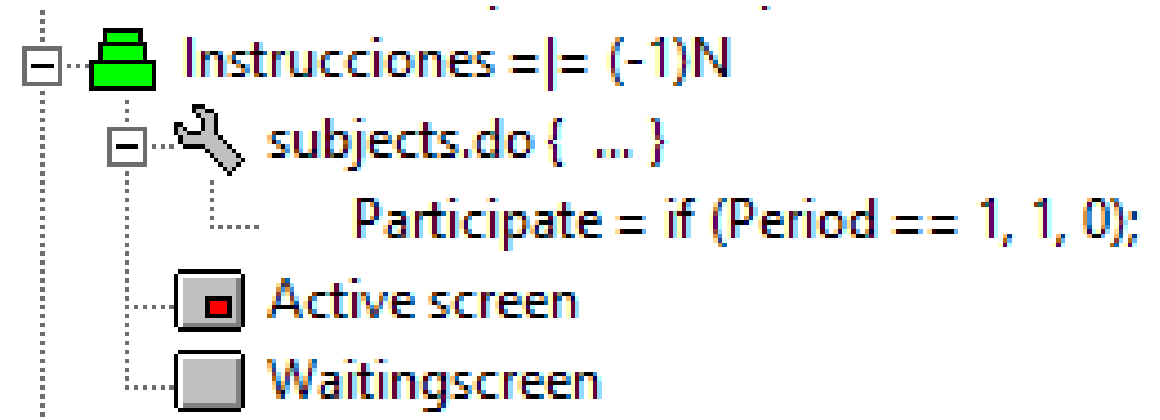
The screenshot shows a dialog box titled "Program" with a close button (X) in the top right corner. It contains three main sections: "Table", "Condition", and "Program". The "Table" section has a dropdown menu set to "subjects" and an empty "Owner Variable" text box. The "Condition" section has an empty text box. The "Program" section has a text box containing the code "FactorEficiencia = 1.6;" and "Fondo = 20;". On the right side of the dialog, there are "OK" and "Cancel" buttons.

Table	subjects	Owner Variable	
Condition			
Program	FactorEficiencia = 1.6; Fondo = 20;		

Bienes Públicos – 1era. Etapa

- Seleccionar la etapa “Instrucciones” y crear un programa nuevo desde el menú “Treatment”.
- Escoger la tabla “subjects” y en el campo programa copiar el siguiente código. (Esto para que sólo se muestre esta etapa en el primer periodo)

```
Participate = if (Period == 1, 1, 0);
```

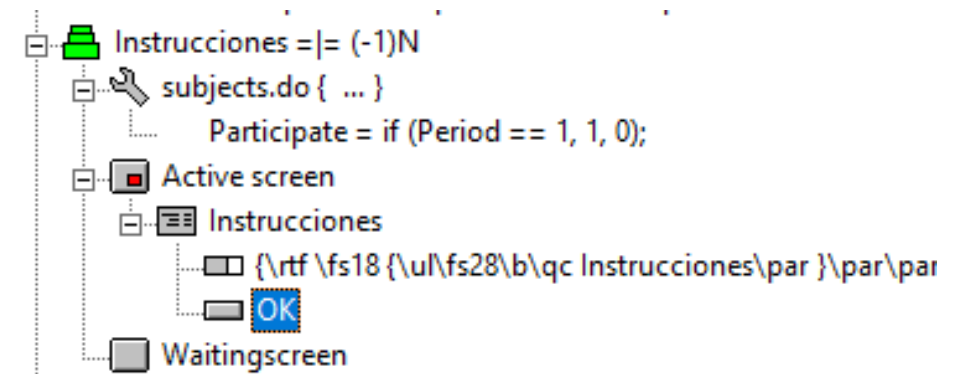


Bienes Públicos – 1era. Etapa

- Dentro del Active Screen de esta etapa crear un Standar Box de 80% de ancho y 60% de alto.
- Crear un nuevo ítem y en label copiar el siguiente código.

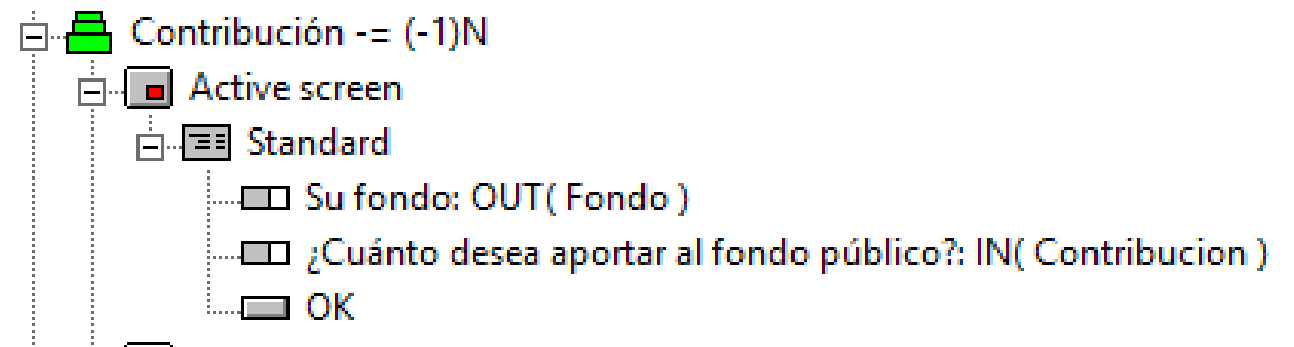
```
{\rtf \fs18 {\u\fs28\b\qc Instrucciones\par }
\par \par
Ud será asignado a un grupo con otros 3 participantes.\par
Su ganancia final será el acumulado de sus ganancias en cada periodo
multiplicado por un factor de conversión de 0.04 \par
}
```

- Seleccionar el ítem creado y agregar un botón.



Bienes Públicos – 2da. Etapa

- Dentro de esta etapa “Contribución”, crear un Standar box dentro del Active Screen.
- Seleccionar el Standar Box y crear los siguientes ítems:
 - Ítem 1:
 - Label: Su fondo:
 - Variable: Fondo
 - Layout: 1
 - Ítem 2:
 - Label: ¿Cuánto desea aportar al fondo público?
 - Variable: Contribucion
 - Layout: 1
 - Marcar input, minimum 0, maximum Fondo
- Crear un botón



Bienes Públicos – 3era. Etapa

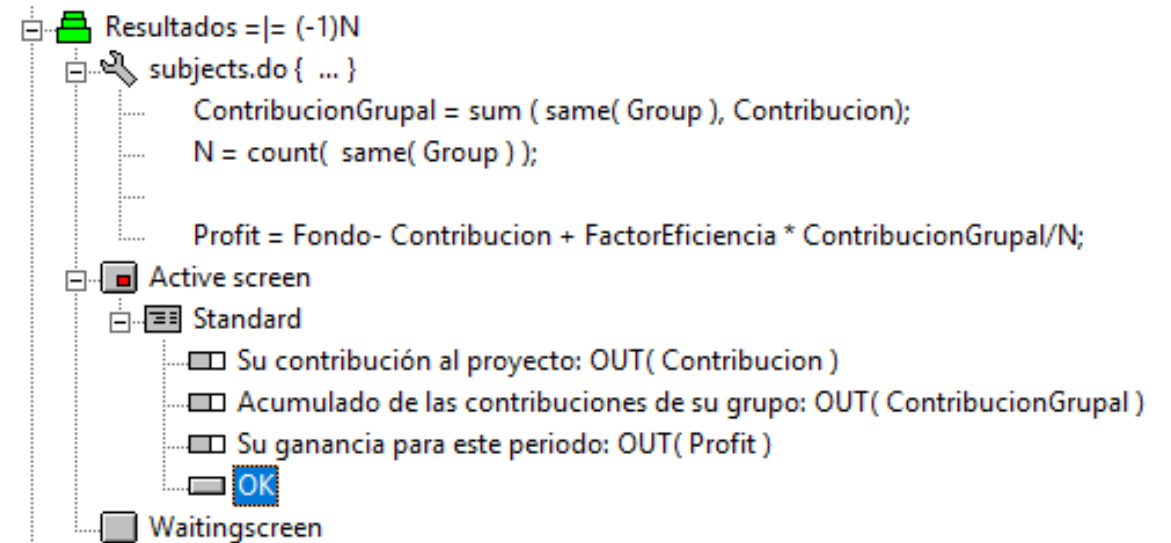
- Seleccionar la etapa “Resultados” y crear un programa nuevo para la tabla “subjects” con el siguiente código:

```
ContribucionGrupal = sum ( same( Group ), Contribucion);  
N = count( same( Group ) );  
  
Profit = Fondo - Contribucion + FactorEficiencia * ContribucionGrupal/N;
```

- La línea “ContribucionGrupal = sum (same(Group), Contribucion);” guarda en la variable “ContribucionGrupal” la suma de las contribuciones de todos los participantes de un grupo.

Bienes Públicos – 3era. Etapa

- Crear en el Active Screen un Standar Box de 80% de alto y 80% de ancho con los siguientes ítems
- Ítem 1:
 - Label: Su contribución al proyecto:
 - Variable: Contribucion
 - Layout: 1
- Ítem 2:
 - Label: Acumulado de las contribuciones de su grupo
 - Variable: ContribucionGrupal
 - Layout: 1
- Ítem 3:
 - Label: Su ganancia para este periodo:
 - Variable: Profit
 - Layout: 1
- Crear un botón

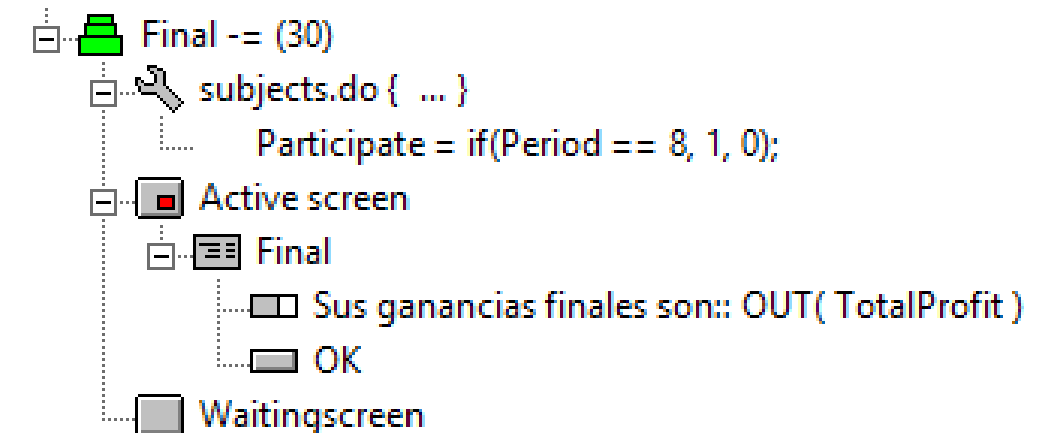


Bienes Públicos – 4ta. Etapa

- Seleccionar la etapa “Final” y crear un programa nuevo desde el menú “Treatment”.
- Escoger la tabla “subjects” y en el campo programa copiar el siguiente código. (Esto para que sólo se muestre esta etapa en el último periodo)

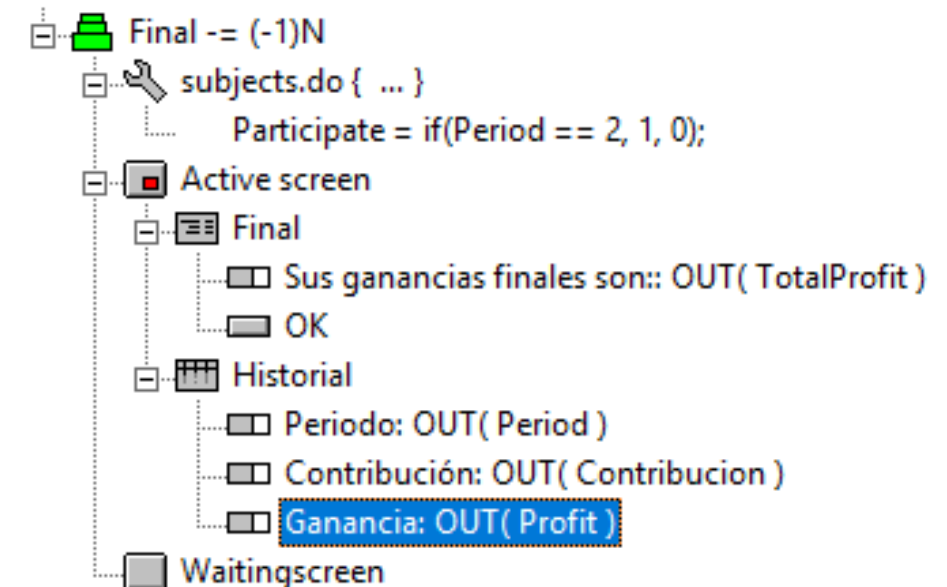
Participate = if (Period == 8, 1, 0);

- Crear en el Active Screen un Standar Box de 30% de alto y 80% de ancho con 15% de distancia al margen superior , con un ítem:
- Ítem 1:
 - Label: Sus ganancias finales son:
 - Variable: TotalProfit
 - Layout: 0.1
- Crear un botón



Bienes Públicos – 4ta. Etapa

- Seleccionar el Standar Box y crear un History Box de 80% de ancho y 30% de alto y con 45% en distancia al margen superior.
- Crear dentro de este History Box los siguientes ítems
- Ítem 1:
 - Label: Periodo:
 - Variable: Period
 - Layout: 1
- Ítem 2:
 - Label: Contribución:
 - Variable: Contribucion
 - Layout: 1
- Ítem 3:
 - Label: Ganancia:
 - Variable: Profit
 - Layout: 0.1



Bienes Públicos

Se crean los zleaves necesarios para probar el experimento:

- Crear 4 accesos directos a zleaf.
- Crear una carpeta llamada “bienes públicos”, pegar aquí los accesos anteriores.
- Cambiarle los nombres por: A, B, C y D.
- Ajustar parámetros en los accesos directos para poder probar con todos en pantalla activa.

```
/name A /language es /size 800x430
```

```
/name B /language es /size 800x430 /position 800,0
```

```
/name C /language es /size 800x430 /position 0,430
```

```
/name D /language es /size 800x430 /position 800,430
```



- Jugar en cada zleaf

Cuestionarios

- Una sesión experimental termina en cuestionarios.
- Generalmente los cuestionarios se componen de un cuestionario demográfico y de formularios con preguntas dedicadas de acuerdo a lo que se quiera medir.
- El cuestionario demográfico predefinido de Ztree es el “Adress Form”. En este los campos que se dejen vacíos no se mostrarán.

The screenshot shows a window titled "Adress" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following elements:

- Address Entry:** A text field labeled "Dirección".
- First Name:** A text field labeled "Nombre".
- Last Name:** A text field labeled "Apellido".
- Adress:** A text field labeled "Dirección".
- Postal code:** A text field labeled "Código postal".
- City:** A text field labeled "Lugar".
- Telephone:** A text field labeled "Teléfono".
- E-Mail:** A text field labeled "Correo electrónico".
- Do you want to participate in further experiments?:** A text area labeled "¿Quiere participar en otros experimentos?".
- Yes:** A button labeled "Sí".
- No:** A button labeled "No".
- Continue (button label):** A button labeled "continúa".
- Help:** A button labeled "Ayuda".
- Help text:** A text area containing the text: "Inserte su nombre y su dirección, por favor. ¶ Trataremos sus informaciones de forma confidencial."

At the top right of the form, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Cuestionarios

- Para crear un cuestionario seleccionar la opción New Questionnaire en el menú File.
- Luego en el menú Questionnaire seleccionar new Adress Form. Dejar llenos los campos que se quieran mostrar.

The screenshot shows a window titled 'Adress' with a close button (X) in the top right corner. The form contains several input fields and buttons:

- Adress Entry:** Dirección
- First Name:** Nombre
- Last Name:** Apellido
- Adress:** Dirección
- Postal code:** Código postal
- City:** Lugar
- Telephone:** Teléfono
- E-Mail:** Correo electrónico
- Do you want to participate in further experiments?:** ¿Quiere participar en otros experimentos?
- Yes:** Sí
- No:** No
- Continue (button label):** continúa
- Help:** Ayuda
- Help text:** Inserte su nombre y su dirección, por favor. ¶
Trataremos sus informaciones de forma confidencial.

Buttons: OK, Cancel

Cuestionarios

- Para crear formularios de la sesión seleccionar el Address Form y desde el menú Questionnaire seleccionar **New Question Form**. Aquí se puede determinar un nombre y un identificador del formulario. (control interno en Ztree).
- Además en el campo **Program** se puede definir si un formulario no debe mostrarse.

```
Participate = 0;
```

The image shows a screenshot of a software window titled "Questionnaire". It contains three input fields: "Name (ID)" with a single character in the cursor, "Title" which is empty, and "Program" which is a large empty text area. To the right of these fields are two buttons: "OK" and "Cancel". The window has a standard close button (X) in the top right corner.

Cuestionarios

- Cada Question Form aparecerá en su propia ventana (como si se trataran de Stages independientes) y cada uno debe llevar un botón que envía las respuestas del cuestionario. **A excepción del último.**
- En el último Question Form no se crean elementos de entrada (IN), sólo se muestran elementos de salida (OUT) como por ejemplo: ganancias totales, valores a pagar.
- Los cuestionarios deben ejecutarse cuando todos los participantes hayan completado el último tratamiento de la sesión.
- La ejecución se la realiza desde la opción “**Start Questionnaire**” del menú “Run”.

Question

Label: ¿Cuál es su género?

Variable: genero

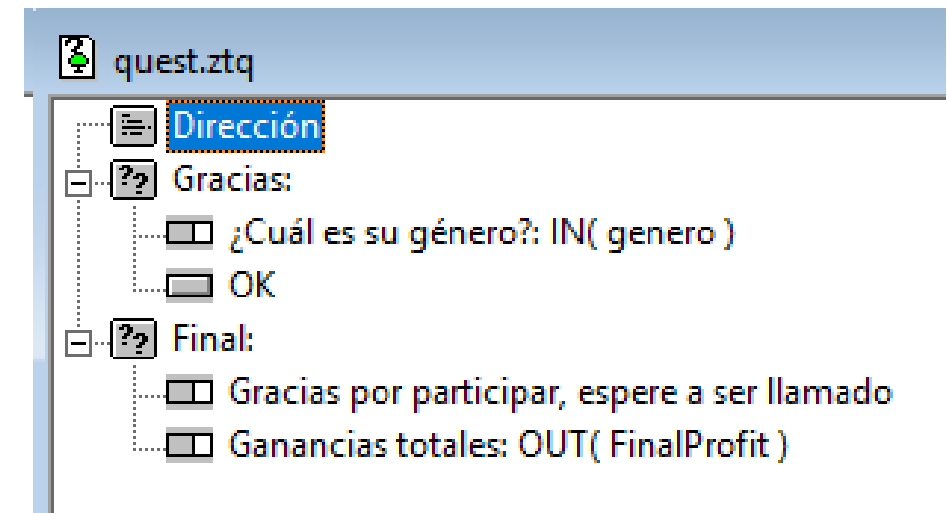
Type:

- ☐ Number
- ☒ Radiobuttons
- ☐ Checkbox
- ☐ Text
- ☐ Radioline
- ☐ Slider
- ☐ Buttons
- ☐ Radiolinelabel
- ☐ Scrollbar

Options:

- Masculino
- Femenino

Cancel OK



Cuestionarios

- Los ítems de la derecha (B) son ítems creados con layout tipo “wide”.
- Los ítems de la izquierda (A) son ítems creados sin marcar la opción “wide” en su layout.

Question

Label: ¿Cuál es su género?

Variable: genero

Type:

- ☐ Number
- ☒ Radiobuttons
- ☐ Checkbox
- ☐ Text
- ☐ Radioline
- ☐ Slider
- ☐ Buttons
- ☐ Radiolinelabel
- ☐ Scrollbar

Options:

Masculino
Femenino

☐ Wide
☒ Input
☐ Empty allowed

Cancel OK

A

Text or number: [input field]

radiobuttons: ☐ A, ☐ B, ☐ C

radiolinelabel: left, right

radioline: [radio buttons]

checkboxes: ☐ M, ☐ N, ☐ O, ☐ P

slider: [slider]

scrollbar: [scrollbar]

buttons: X, Y, Z

B

Text or number: [input field]

radiobuttons: ☐ A, ☐ B, ☐ C

radiolinelabel: left, right

radioline: Left [radio buttons] Right

checkboxes: ☐ M, ☐ N, ☐ O, ☐ P

slider: L [slider] R

scrollbar: L [scrollbar] R

buttons: X, Y, Z

Cuestionarios

- Las respuestas de los cuestionarios se guardan en un archivo con extensión .sbj en la misma carpeta donde se encuentra Ztree.
- Cuando todos los participantes llenen el cuestionario, se generará en esta misma carpeta (computador servidor) un archivo con extensión “.pay” que contiene la información de los pagos totales por cada participante:

$$\text{Profit} = \text{FinalProfit} * \text{Exch.}$$

Para abrir este archivo, utilizar Excel y al momento de examinar los archivos por abrir, seleccionar “todos los archivos”.

	A	B	C	D	E	F
1	Subject	Computer	Interested	Name	Profit	Signature
2	1	DESKTOP-ME	no	test1, test	2.1	
3	Experiment			C:\Users\	2.1	
4						
5						

- La variable Profit del archivo de pagos no incluye la tasa de participación.

$$\text{Profit} = \text{FinalProfit} * \text{Exch.}$$

Para abrir este archivo, utilizar Excel y al momento de examinar los archivos por abrir, seleccionar “todos los archivos”.

	A	B	C	D	E	F
1	Subject	Computer	Interested	Name	Profit	Signature
2	1	DESKTOP-M3	no	test1, test	2.1	
3	Experiment			C:\Users\	2.1	
4						
5						

- En caso de tener una sesión con varios tratamientos con diferentes tasas de conversión, Ztree automáticamente calcula las ganancias correspondientes por cada uno y en el archivo de pagos almacena el valor acumulado (valor monetario real)