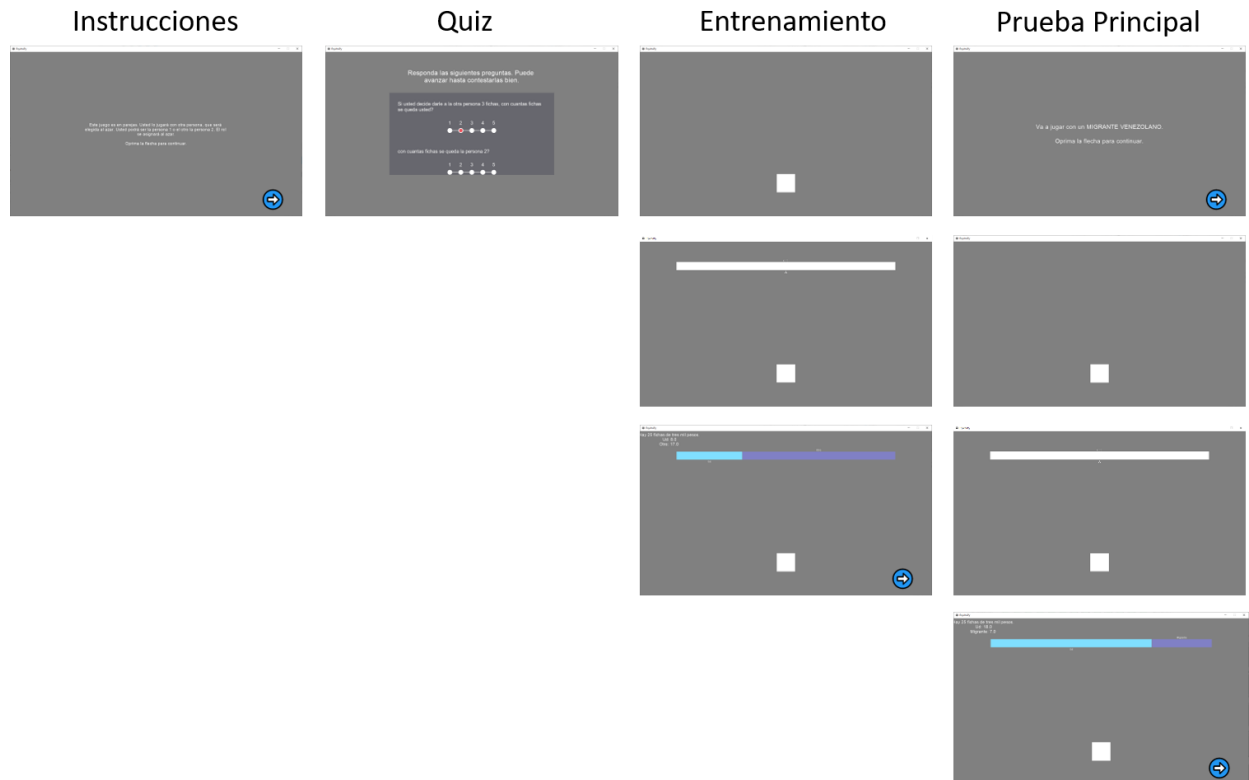


Pruebas comportamentales usando barra deslizadora

En general, en las tres pruebas los participantes deben dividir recursos. Reportaran usando una barra deslizadora donde la porción izquierda es lo que ellos se quedan y la derecha lo que el otro.

Habr  instrucciones, seguido por un quiz de comprensi n que deben contestar 100% bien, luego un entrenamiento para practicar la interacci n con la pantalla, y finalmente la tarea (e.g dictador, o confianza). La imagen de abajo tiene un dise o tentativo:



Estructura de datos

Adem s de los sociodemogr ficos, recoger:

- C dula
- Fecha
- Frame rate
- Tama o pantalla (p xeles) ... y si es posible cm.
- Modelo celular (si es desde el celular)
- Identidad del otro (si era migrante, desplazado, excombatiente, colombiano)
- Asignaci n de fichas inicial
- Transferencia que hizo jugador 1
- Multiplicador (para el de confianza, de lo contrario poner 1)
- Partici n que se queda jugador 1
- Partici n que se queda jugador 2

- Coordenadas x
- Coordenadas y
- Coordenadas tiempo para cada x,y
- Para cada coordenada de tiempo, 0 si cursor no está en la línea, 1 si está en la línea.
- Tiempo de respuesta: tiempo de salida del rectangulo inicial menos tiempo cuando llegó al rectangulo inicial
- Tiempo de movimiento: tiempo de la ultima vez dentro de la línea menos tiempo de respuesta
- Levanto el dedo: 0 si la persona no lo levanto, 1 si lo levanto.

Esos son los básicos pero ver archivo tt3_Dictador_2021_May_20_0535.csv para adicionales.