**הוראות לנסיין:-cue-approach, אות ויזואלי בלבד, 40 חטיפים**

(הוראות אלו מתאימות לניסוי החטיפים ללא eyetracker, שבו בין האימון לפרוב יש BDM של פרקטלים)

הכנות לפני שהנבדק/ת מגיע/ה:

* לחפש את **מספר הנבדק/ת** (BSOV\_###), האקסל נמצא ב: **/Documents/Boost\_Visual\_Only/Documents**
* להכניס את הסיסמה למחשב.
* לבדוק את **הווליום** במחשב (צריך להיות על 6 קווים בניסוי ללא אוזניות, קו אחד עם אוזניות).
* לפתוח את חלון ה-**terminal**, ולכתוב:

**cd ~/Documents/Boost\_Visual\_Only**

**python BDM\_demo.py BSOV\_###** % (for example, the first subject is: BSOV\_101)

**[לא ללחוץ על אנטר לאחר השורה השנייה!]**

* **לפתוח מטלב** (חשוב לוודא שפותחים חלון חדש ולא חלון שכבר היה פתוח)ולעבור לתיקייה  
   **Documents/Boost\_Visual\_Only.**
* להקליד בחלון הפקודות: **run\_boost\_Israel\_new\_part1**
* ללחוץ על הסמל של apple בפינה השמאלית העליונה של המסך, ולבחור ב-

system preferences 🡪 display

לשנות את הרזולוציה ולהחזיר אותה בחזרה (פעולה זו מתקנת באופן הזוי כלשהו באג שקיים בתאימות בין psychtoolbox בסביבת העבודה הזו למאק).

* לסדר את **דפי ההוראות** (של השלב הראשון והשלישי), הפוכים, ליד המחשב. \*בשאר השלבים ההוראות יופיעו על המסך.
* להכין **טופס הסכמה מדעת ריק** ועט.

כאשר הנבדק/ת מגיע/ה:

* **החתמה על טופס הסכמה מדעת**: להקפיד לסכם עבור הנבדק/ת את הנקודות המרכזיות:
  + ניסוי התנהגותי מול מחשב, כשעה וארבעים. סיכון נמוך, תמונות, צלילים ולחיצות.
  + התנדבותי לחלוטין.
  + מותר לו/לה להחליט שהוא/היא לא רוצה להשתתף או להפסיק בכל רגע (במקרה כזה יקבל/תקבל תשלום לפי זמן ההשתתפות, בקפיצות של 10 שקלים לכל רבע שעה).
  + הנתונים נשמרים בסודיות, מקודדים על פי מספר נבדק.
  + תשלום 40 ₪ לשעה + הפתעה בסוף.

שלב 1 – BDM חטיפים:

* לשאול את הנבדק/ת **האם הוא/היא צם/ה** כפי שהתבקש/ה. אם לא, אין טעם להשתתף. (כדאי לוודא גם שהנבדק/ת אוהב/ת חטיפים וממתקים).
* לתת לנבדק/ת **לקרוא את ההוראות** לשלב הראשון (BDM).
* בזמן קריאת ההוראות, להניח לידו/ה **10 שקלים**, ולבדוק שוב את מספר הנבדק וה-order number.
* לאחר שהנבדק/ת סיים/ה לקרוא את ההוראות, לוודא עימו/ה בקצרה שהן הובנו. **לחזור על הנקודות המרכזיות:**
  + יוצגו לפניך 60 תמונות של חטיפים. לכל אחת תדרג/י עם העכבר כמה היית מוכן/ה לשלם.
  + כאמור, בסופו של דבר נגריל צעד אחד ועל פיו תהיה התוצאה, ולכן כדאי להתייחס לכל תמונה כאילו היא זו שתיבחר.
  + ברשותך 10 השקלים מחדש עבור כל צעד, אין תלות בין הסכומים שתשים/י על התמונות השונות.
  + האסטרטגיה הטובה ביותר היא להמר בדיוק כמה שהיית מוכן/ה לשלם, כמה שהפריט שווה בשבילך, ולא כמה הוא שווה בחנות.
* להראות לנבדק/ת את **קופסת החטיפים**.
* לשאול האם יש שאלות לפני ש**הדמו** מתחיל.
  + "כעת נבצע דמו של השלב הזה. תשתמש/י בעכבר למשימה זו. הסכומים שתסמן/י כעת לא יילקחו בחשבון בסופו של דבר, כי מדובר בשלב דמו שנועד לוודא שהבנת את המטלה."
  + להקיש אנטר בחלון הטרמינל (על מנת להריץ את BDM\_demo.py).
  + "לחץ/י על העכבר כשאת/ה מוכן/ה להתחיל. שים/י לב שעליך ללחוץ עם העכבר בתוך הסקאלה הלבנה".
* לאחר שמסתיים הדמו, לשאול אם יש שאלות נוספות.
* לכתוב בחלון הטרמינל: **python BDM.py BSOV\_###** (שוב אותו שם נבדק) וללחוץ על אנטר.
* "כעת תהמר/י על 60 הפריטים. זה ייקח לך כ-7 דקות. בבקשה תקרא/י לי כשתסיים/י, ואוכל להכין ולהסביר לך את השלב הבא. ברגע שתלחץ/י על העכבר השלב יתחיל".
* **לעזוב את החדר**.
* אם הנבדק/ת מסיים/ת מהר מדי, נניח תוך 2 דקות, צריך לרשום את זה בהערות.

שלב ביניים: פרטים אישיים

**לשנות שוב את הגדרות הרזולוציה במאק**- system preferences 🡪 display

לשנות את הרזולוציה ולהחזיר אותה בחזרה.

* להריץ את הפונקציה **run\_boost\_Israel\_new\_part1**
* **Subject code:** BSOV\_### (חייב להיות זהה לחלוטין למה שנכתב לפני כן במכירה הפומבית)
* **מילוי פרטים אישיים**: יוקפצו שאלות על המסך, יש למלא אותן עם הנבדק/ת.

שלב 2 - אימון:

* לתת לנבדק/ת **לקרוא את ההוראות** לשלב 2.
* לעבור עם הנבדק/ת על הוראות שלב 2:
  + "בחלק הזה תראה/י 40 פריטים עליהם הימרת בשלב הקודם. הם יוצגו על המסך אחד אחרי השני. מדי פעם כאשר תמונה מוצגת יופיע אות במרכז התמונה. המטרה שלך היא ללחוץ על המקש b עם האצבע המורה של יד ימין מהר ככל שביכולתך מרגע שהופיע האות."
  + "חשוב מאוד שתסתכל/י על המסך במהלך המשימה. עליך ללחוץ על ה-b לפני שהתמונה נעלמת. המטלה נבנתה כך שלא תהיה קלה, אז אל תהיה/תהיי מתוסכל/ת אם את/ה לא מצליח/ה לפעמים."
  + "כעת יוצג **דמו** של חלק זה. הקש/הקישי על מקש כלשהו בכדי להתחיל".
  + לוודא שהנבדק/ת מבין/ה מה צריך לעשות ולוחץ/ת כמו שצריך.
  + כשמסתיים הדמו: "האם יש שאלות נוספות? תרצה/תרצי לעשות את שלב הדמו שוב?" – יש לסמן בהתאם בחלון הקופץ.
  + "החלק הזה הוא החלק הארוך בניסוי והוא ייקח בערך כ-40 דקות. במהלך 40 הדקות יהיו מספר הפסקות בהן יהיה רשום על המסך שזו הפסקה, ותוכל/י להמשיך כשתהיה/תהיי מוכן/ה על ידי לחיצה על כל מקש."
  + "אנא קרא/י לי כשיסתיים שלב זה. אנא וודא/י שאת/ה יושב/ת בצורה נוחה. בהצלחה, תהיה/תהיי מצוין/ת!"

שלב 3 – BDM פרקטלים (או פרצופים בהמשך):

* לתת לנבדק/ת **לקרוא את הוראות שלב 3 (בדפים)**.
* לפתוח את חלון הטרמינל ולרשום: **python BDM\_fractals BSOV\_###** (שוב אותו מספר נבדק).
* ללחוץ אנטר.
* "כעת נבצע שלב דומה מאוד לשלב הראשון שביצעת, רק שהפעם התמונות לא יהיו של חטיפים. לכן, במקום להמר על סכומי כסף, נבקש ממך לסמן עד כמה התמונה מוצאת חן בעיניך. את/ה כבר מכיר/ה את המטלה הזאת ולכן אין שלב דמו. אנא קרא/י לי כשיסתיים השלב. תוכל/י להתחיל על ידי לחיצה על העכבר. בהצלחה!"
* לצאת מהחדר.

שלב 4: Probe

* **לשנות שוב את הגדרות הרזולוציה של המאק**.
* לפתוח את מסך המטלב ולהריץ את הפונקציה **run\_boost\_Israel\_new\_part2**.
* **להזין שוב את הנתונים (אותם נתונים בדיוק!)**:
* **Subject code:** BSOV\_### (זהה לחלוטין למה שנכתב לפני כן במכירה הפומבית)
* לתת לנבדק/ת **לקרוא את הוראות שלב 3**.
* **הסבר על שלב הפרוב**: "בכל פעם יופיעו על המסך שתי תמונות של חטיפים. עליך לבחור איזה חטיף את/ה מעדיף/ה, על ידי לחיצה על האותיות i ו-u לבחירה בחטיף הימני או השמאלי, בהתאמה. אנא השתמש/י באצבע המורה והאצבע האמצעית של יד ימין. בסוף הניסוי נגריל זוג רנדומאלי ותקבל/י את החטיף שבחרת, לכן כדאי לבחור בכל זוג באמת את החטיף שאת/ה מעדיף/ה. לרשותך שנייה וחצי לכל בחירה. כעת נבצע שלב דמו, לחץ/י על כל מקש להמשיך".
* לתת לנבדק/ת לבצע את **הדמו**. מומלץ להגיד שלפעמים יש זמן ארוך בין שתי בחירות ולפעמים זמן קצר. בנוסף, להגיד לנבדק/ת פעם אחת בדמו לא לבחור כלום כדי לראות מה קורה ("Please response faster").
* "האם יש שאלות? האם תרצה/י לבצע את הדמו שוב" (יש לבחור בהתאם בחלון הקופץ).
* "כעת תבצע/י את השלב המלא. אם המסך נסגר ונפתח שוב זה בסדר. קרא/י לי כאשר יהיה רשום לך על המסך שהשלב יסתיים ועליך לקרוא לי. לחיצה על כל מקש תתחיל את השלב. בהצלחה!"
* לצאת מהחדר.

שלבים 5- recognition

* לתת לנבדק/ת **לקרוא את ההוראות לשלב 5**.
* "בשלב זה אין הגבלת זמן. תראה/י תמונות אחת אחרי השנייה, ולכל אחת נבקש שתגיד/י האם היא הייתה בניסוי או לא על ידי לחיצה על המקשים הספרות 1-5 (1 בטוח/ה שכן, 2 חושב/ת שכן, 3 לא בטוח/ה, 4 חושב/ת שלא, 5 בטוח/ה שלא). כל הזמן יוצג במסך מה כל מקש אומר. לאחר מכן תתבקש/י לומר האם ביחד עם אותו חטיף הופיע אות, גם כאן על ידי שימוש בספרות 1-5 (1 בטוח/ה שכן, 2 חושב/ת שכן, 3 לא בטוח/ה, 4 חושב/ת שלא, 5 בטוח/ה. האם יש שאלות? לחץ/י על כל מקש בכדי להתחיל. בהצלחה!".

לאחר שהנבדק/ת מסיים/ת:

* לפתוח בתוך תיקיית ה-Output את הקובץ **BDM\_resolve** של הנבדק/ת ולקרוא בקול את התוצאה.
* לפתוח בתוך תיקיית ה-Output את הקובץ **probe\_resolve** של הנבדק/ת ולקרוא בקול את התוצאה.
* אם הייתה זכייה במכירה הפומבית, לבצע את התשלום ולתת את החטיף (אפשר לוותר להם אחר כך אם הם לא רוצים).
* לתת את **החטיף שהוא/היא זכה/זכתה** בו מהפרוב.
* **כעת לתת לנבדק/ת את הכסף הנותר. אם הוא/היא לא שילם/ה על חטיף ב-BDM, הוא/היא צריך/ה לקבל 70 שקלים. אם הוא/היא שילם/ה, הסכום ששולם יורד מ-70 השקלים הללו.**
* **קבלה על התשלום: חשוב מאוד!!!!!!!!** למלא את סכום הכסף שהנבדק/ת קיבל/ה (לאחר התשלום על החטיף, אם היה תשלום), והוא/היא ממלא/ת את שאר הפרטים. לוודא שכל הפרטים מלאים ולשים את הטופס המלא במעטפה עם טפסי הקבלות המלאים.
* להודות לנבדק/ת ותן לו/לה ללכת.

לאחר שהנבדק/ת הלך/ה:

* לפתוח את הקובץ המוגן בסיסמה

**/Documents/Boost\_Visual\_Only/Documents /SubjectKey.xlsx**

**ולמלא את הפרטים על הנבדק/ת** (את חלקם אפשר לראות בטופס ההסכמה מדעת או על הקבלה. את השאר את/ה אמור/ה למלא בעצמך). חשוב למלא בהערות כל דבר שקרה! דברים שנראים שוליים בזמן הניסוי יכולים אחר כך להיות ממש משמעותיים. אם לא קרה כלום, כתוב/כתבי "הכל עבר חלק".

* **להעתיק את קבצי ה-output של הנבדק/ת** לתיקייה המתאימה בדרופבוקס שעל המחשב.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**תודה ☺**