

Geneva Space Cruiser – een volledig zelf-afname online hulpmiddel om prospectief geheugen te meten

Handleiding

Contact:

Sascha Zuber (Sascha.Zuber@unige.ch)

Last updated on: 22.02.2022

BELANGRIJK :

Deze handleiding biedt een pagina per pagina gids van de taakinstructies die zijn gebruikt om de Geneva Space Cruiser online af te nemen.

Een gratis demo versie van de Geneva Space Cruiser (Engels) kunt u [hier](#) vinden.

Als u besluit om de Geneva Space Cruiser te repliceren, kunnen de informatie die in deze handleiding wordt gegeven en de demo versie kosteloos gebruikt worden zonder copyright. Echter, vragen we u vriendelijk om in uw projecten die gebruik maken van data afkomstig uit de Geneva Space Cruiser naar de originele validatie studie, die hieronder genoemd wordt, te refereren.

Zuber, S., Haas, M., Framorando, D., Ballhausen, N., Gillioz, E., Künzi, M., & Kliegel, M. (2021) The Geneva Space Cruiser: A Fully Self-Administered Online Tool to Assess Prospective Memory across the Adult Lifespan. *Memory*. <https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1995435>

Als u directe toegang wil tot ons online hulpmiddel om uw data te verzamelen in een collectieve context, neemt u alstublieft contact op met ons (Sascha.Zuber@unige.ch).

Geneva Space Cruiser – pagina-per-pagina instructies

1) Lopende taken en prospectief geheugen instructies + oefening

Pagina 1

In deze taak, zal het doel zijn om zo veel mogelijk punten te verdienen.

Om dit te bereiken zult u een ruimteschip navigeren met het doel om sterren te verzamelen.

Voor elke ster die u verzamelt, verdient u 30 punten.

U kunt het schip navigeren door de toetsen met pijltjes op het toetsenbord te gebruiken (omhoog, omlaag, links, rechts toetsen).

U zult ook obstakels in de vorm van stenen moeten ontwijken. Als u ruimteschip in botsing komt met een van de stenen verliest u 100 punten.

Probeer daarom de stenen te vermijden door het ruimteschip te navigeren, U kunt de stenen ook vernietigen door raketten vanuit uw ruimteschip af te vuren.

Om raketten af te vuren, druk op de “F” toets. Als u een steen vernietigt zult u 30 punten verdienen.

Klik op "Verder" om verder te gaan met de instructies.

Pagina 2

Op de volgende pagina's zult u de kans krijgen om te oefenen met het spel.

U zult beginnen met uzelf vertrouwd maken met het navigeren van het ruimteschip door de pijltjes toetsen te gebruiken die naar boven, naar onder, naar links en naar rechts wijzen.

U zult ook oefenen met het schieten van raketten door op de “F” toets te drukken

Druk op “Start” om de oefen fase te beginnen.

Pagina 3

Druk op het pijltje naar rechts op het toetsenbord tot het ruimteschip de grens van het scherm raakt.

Pagina 4

Druk op het pijltje naar links op het toetsenbord tot het ruimteschip de grens van het scherm raakt.

Pagina 5

Druk op het pijltje naar boven op het toetsenbord tot het ruimteschip de grens van het scherm raakt.

Pagina 6

Druk op het pijltje naar beneden op het toetsenbord tot het ruimteschip de grens van het scherm raakt.

Pagina 7

Heel goed! Nu kunt u oefenen met het afvuren van raketten bij het drukken op de "F" toets.

Pagina 8

Druk op de "F" toets.

Page 9

Vuur nogmaals door middel van de "F" toets.

Pagina 10

Heel goed! Vervolgens zal uw ruimteschip ook brandstof nodig hebben.

U kunt de brandstofmeter weergeven door op de "C" toets te drukken.

Zodra de brandstofmeter in het rood staat, kunt u de tank van uw ruimteschip vullen door de spatiebalk op uw toetsenbord in te drukken. Als u de tank of het juiste moment bijvult, verdient u 300 punten.

Als u vergeet om de brandstoftank bij te vullen, zal deze zichzelf automatisch bijvullen, u zult dan echter geen punten verdienen.

Druk op "start" om te oefenen met het brandstofniveau van uw ruimteschip.

Pagina 11

Druk op de "C" toets van uw toetsenbord om de brandstofmeter te zien.

Pagina 12

Druk op de "C" toets van uw toetsenbord om opnieuw de brandstofmeter te zien

Pagina 13

Heel goed. Nu u geoefend heeft met de verschillende elementen van het spel, kunt u oefenen met een volledig voorbeeld van het spel.

Samenvatting van de doelen:

- Verzamel sterren – Voor iedere ster verdient u 30 punten.
- Vermijd stenen – iedere botsing kost u 100 punten.
- Vernietig stenen – voor iedere steen die u vernietigt, verdient u 30 punten.
- De brandstoftank bijvullen – iedere keer dat u tijdig bijvult (alleen wanneer de brandstofmeter op het rode niveau is), verdient u 300 punten.

Toetsenbord herinnering:

- Pijltjes – om het ruimteschip te navigeren.
- F – om raketten af te voeren.
- C – om de brandstofmeter weer te geven.
- Spatiebalk – om de brandstoftank bij te vullen.

U kunt nu de volledige oefensessie volbrengen.

Druk op "start" om met de oefensessie te beginnen.

Pagina 14

Goed gedaan. U heeft de oefensessie volbracht.

Pagina 15

Heel goed. U bent klaar met de oefening.

De volgende keer dat u dit spel speelt, zullen de doelen hetzelfde zijn als voor deze oefensessie.

Klik op "verder".

2) Opvulstaak – verdragingsfase

>> Voeg uw instructies voor de opvulstaak of vragenlijsten van de verdragingsfase hier in.

In de demo versie van de Geneva Space Cruiser hebben we een simpele Code / Symbolen taak gebruikt, als volgt :

Stimuli :

- 1 voorbeeldafbeelding
- 42 afbeeldingen voor de taak

Presentatie format en respons codering :

- Iedere afbeelding wordt gepresenteerd voor 5000ms maximum (of minder; het verdwijnt zodra de participant reageert).
- Voor iedere afbeelding, de respons (het nummer dat geselecteerd is) en de reactietijd (in ms) wordt opgenomen.
- Op het eind kunt u het volgende berekenen:
 - o Het aantal correcte responsen.
 - o De totale reactietijd voor alle correcte antwoorden.

Taak Code/Symbolen - Instructies

Pagina 1

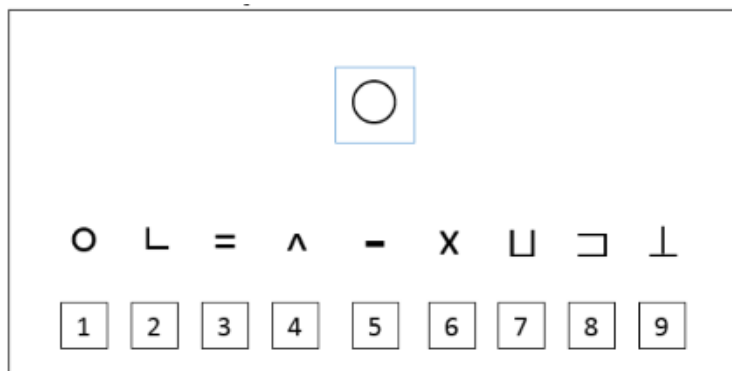
In de volgende taak, zullen we u een serie van 9 symbolen laten zien. Ieder symbool zal samengaan met een nummer.

Boven deze 9 symbolen en nummers zult een één afzonderlijk symbool in het midden van het scherm zien, Het zal met **blauw** omlijst zijn.

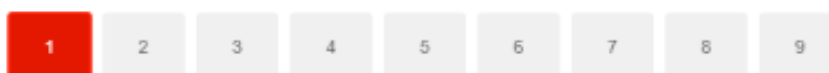
Uw taak zal zijn om zo snel als mogelijk het nummer te kiezen dat overeenkomt met het symbool in het midden.

Pagina 2

Eerst is hier een voorbeeld:



Het correcte antwoord voor deze serie is het nummer 1, omdat de cirkel overeenkomt met het nummer 1. U moet klikken op « 1 » om te antwoorden, zoals hieronder te zien is.



Pagina 3

De taak zal nu starten en u zal een aantal series van symbolen en nummers zien.

Ter herinnering: Uw taak is om het nummer te kiezen dat overeenkomt met het blauw omlijste symbool in het midden van het scherm. Antwoord alstublieft zo snel mogelijk zonder fouten te maken.

Klik op « → » om de taak te starten.

3) Prospectief geheugen takenblok

Pagina 1

Nu zal u het ruimteschip navigeren zoals u tijdens de oefensessie deed.

Klik op « start » om te beginnen.

Na de taak / Einde

Bedankt voor de tijd die u heeft genomen om te participeren in deze studie.

Uw antwoorden zijn opgeslagen.