

# Geneva Space Cruiser – uno strumento online completamente autogestito per valutare la memoria prospettica

## Manuale di istruzioni

Contatto:

Sascha Zuber ([Sascha.Zuber@unige.ch](mailto:Sascha.Zuber@unige.ch))

Ultimo aggiornamento: 25.11.2021

---

**IMPORTANTE:**

Questo manuale di istruzioni fornisce una guida, pagina per pagina, per la somministrazione online del Geneva Space Cruiser.

Una versione demo gratuita del Geneva Space Cruiser (in italiano) è disponibile [qui](#).

Se decidi di usare il Geneva Space Cruiser, le informazioni fornite in questo manuale e la versione demo possono essere usate senza copyright e in maniera gratuita. Tuttavia, ti chiediamo gentilmente di citare lo studio iniziale, di seguito riportato, nei progetti che utilizzano dati derivanti dal Geneva Space Cruiser:

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>

Se desideri accedere direttamente al nostro strumento online per raccogliere i tuoi dati in un contesto collaborativo, contattaci ([Sascha.Zuber@unige.ch](mailto:Sascha.Zuber@unige.ch)).

---

Note: A big thank you to Gianvito Laera and Chiara Scarampi for their help with translating the Geneva Space Cruiser into Italian! Grazie mille!

## **Geneva Space Cruiser – istruzioni pagina per pagina**

### **1) Istruzioni e pratica per il compito di copertura e di memoria prospettica**

#### **Pagina 1**

In questo compito, il tuo obiettivo sarà quello di guadagnare più punti possibile.

Per farlo, guiderai un'astronave il cui scopo è raccogliere stelle.

Per ogni stella che raccogli, guadagnerai 30 punti.

Puoi guidare l'astronave usando i tasti freccia sulla tastiera (tasti su, giù, sinistra, destra).

Dovrai anche evitare le rocce. Se la tua astronave si scontra con una roccia, perderai 100 punti.

Quindi, cerca di evitare le rocce manovrando l'astronave. Puoi anche distruggere le rocce sparando missili dalla tua astronave.

Per sparare missili, premi il tasto "F". Se distruggi una roccia, guadagnerai 30 punti.

Clicca su "Continua" per procedere con le istruzioni.

#### **Pagina 2**

Nelle pagine seguenti potrai familiarizzare con il gioco.

Inizierai familiarizzando con la navigazione dell'astronave usando i tasti freccia che puntano in alto, in basso, a destra e a sinistra.

Ti eserciterai anche a sparare missili premendo il tasto "F".

Premi "Inizia" per iniziare la fase di familiarizzazione.

**Pagina 3**

Premi il tasto freccia che punta a destra finché l'astronave non tocca il bordo dello schermo.

**Pagina 4**

Premi il tasto freccia sinistra finché l'astronave non tocca il bordo dello schermo.

**Pagina 5**

Premi il tasto freccia su finché l'astronave non tocca il bordo dello schermo.

**Pagina 6**

Premi il tasto freccia giù finché l'astronave non tocca il bordo dello schermo.

**Pagina 7**

Molto bene! Ora puoi esercitarti a sparare i missili premendo il tasto "F".

**Pagina 8**

Premi il tasto "F".

**Pagina 9**

Spara ancora una volta premendo il tasto "F".

**Pagina 10**

Molto bene! Durante il gioco, la tua astronave avrà anche bisogno di carburante.

È possibile visualizzare l'indicatore del carburante premendo il tasto "C".

Non appena l'indicatore del carburante si trova nella sezione rossa, puoi rifornire la tua astronave premendo la barra spaziatrice sulla tastiera. Se lo rifornisci al momento giusto, guadagnerai 300 punti.

Se dimentichi di rifornirlo, l'indicatore del carburante si riempirà automaticamente, ma non riceverai alcun punto.

Premi "Inizia" per familiarizzare con il livello di carburante della tua astronave.

**Pagina 11**

Premi il tasto "C" sulla tastiera per visualizzare l'indicatore del carburante.

**Pagina 12**

Premi di nuovo il tasto "C" sulla tastiera per visualizzare l'indicatore del carburante.

**Pagina 13**

Molto bene. Ora che hai familiarità con i diversi elementi del gioco, puoi esercitarti con un esempio completo del gioco.

**Riepilogo degli obiettivi:**

- Raccogli le stelle: per ognuna guadagnerai 30 punti.
- Evita le rocce: ogni collisione ti costerà 100 punti.
- Distruggi le rocce: per ogni roccia distrutta guadagnerai 30 punti.
- Rifornisci l'astronave: ogni volta che fai rifornimento in tempo (quando l'indicatore è solo nella sezione rossa), guadagnerai 300 punti.

**Promemoria chiave:**

- Frece - per navigare l'astronave.
- F – per sparare missili.
- C – per visualizzare l'indicatore del carburante.
- Barra spaziatrice - per fare rifornimento.

Ora puoi cominciare una sessione di pratica completa.

**Premi "Inizia" per iniziare la sessione di pratica.**

**Pagina 14**

Molto bene. Hai completato la sessione di pratica.

**Pagina 15**

Molto bene. Hai completato la sessione di pratica.

La prossima volta che giocherai a questo gioco, gli obiettivi saranno gli stessi di questa sessione di allenamento.

Clicca su "continua".

## 2) Compito di riempimento – fase di ritardo

>> Inserisci qui le tue istruzioni per i compiti di riempimento o i questionari della fase di ritardo.

Nella versione demo del Geneva Space Cruiser, abbiamo utilizzato un semplice compito Codice/Simboli come segue:

### Stimoli:

- 1 immagine come esempio
- 42 immagini per il compito

### Formato di presentazione e codifica della risposta:

- Ogni immagine viene presentata per un massimo di 5000 ms (o meno; scompare non appena il partecipante risponde).
- Per ogni immagine vengono registrati la risposta (il numero selezionato) e i tempi di reazione (in ms)
- Alla fine, puoi calcolare:
  - o Il numero di risposte corrette
  - o I tempi di reazione totali per le risposte corrette

## Compito Codice/Simboli - Istruzioni

### Pagina 1

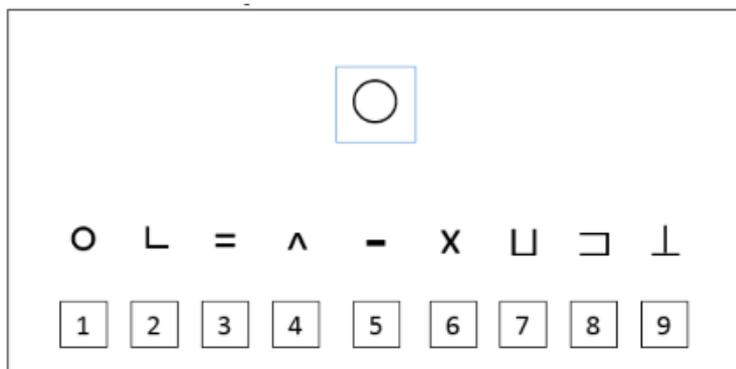
Nella seguente attività, ti presenteremo una serie di 9 simboli. Ogni simbolo sarà accompagnato da un numero.

Sopra questi 9 simboli e numeri, vedrai un singolo simbolo al centro dello schermo con una cornice **blu**.

Il tuo compito sarà quello di scegliere il numero che corrisponde al simbolo raffigurato al centro il più rapidamente possibile.

## Pagina 2

Ecco un esempio:



La risposta corretta per questa serie è il numero 1, perché il simbolo del cerchio è accompagnato dal numero 1. Dovrai cliccare su « 1 » per rispondere, come mostrato di seguito.



## Pagina 3

Il compito verrà avviato adesso e vedrai diverse serie di simboli e numeri.

Come promemoria: il tuo compito è scegliere il numero che corrisponde al simbolo situato al centro dello schermo, contornato di blu. Cerca di rispondere il più rapidamente possibile senza commettere errori.

Premi su « → » per cominciare il compito.

### **3) Blocco del compito di memoria prospettica**

#### **Pagina 1**

Ora dovrai guidare l'astronave come hai fatto durante la sessione di pratica.

Premi "Inizia" per iniziare.

#### **Dopo il compito / Fine**

Grazie per aver dedicato del tempo per partecipare a questo studio.

Le tue risposte sono state registrate.