



Handleiding

© LMJ de Sonnevile Maart 2011



Boom **test uitgevers**

Boom test uitgevers
Amsterdam

www.boomtestuitgevers.nl

INHOUDSOPGAVE

Installatie stand-alone licentie	5
Installatie multi-user (netwerk) licentie	6
ANT systeemconfiguratie	7
Stroomschema afname ANT taken	8
Maken back-up van data base	8
Registratie als tester	9
Login procedure	10
ANT startscherm	11
Een project maken	12
Een model maken (1), default instellingen	13
Alternatieve wijze van model maken	14
Instellen van taken Pursuit en Tracking	15
Model toevoegen aan een Project	16
Een testpersoon invoeren	17 – 18
Een testee code maken	19
Een taak afnemen	20 – 22
Instructie	20
Oefentrials	20
Test trials	21
Onderbreken van een taak	22
Taakdata	22
Bewerkte data exporteren	23 – 25
Selectie testpersonen tbv data export	25
Ruwe data exporteren	26 – 27
Exporteren/afdrukken van tabellen en grafieken	28 – 34
Afdrukken van tabellen	29
Exporteren van tabellen	30
Afdrukken en exporteren van z-score diagrammen	31
Afdrukken en exporteren van lijngrafieken	32
Exporteren van prestatie-norm grafieken	33 – 34
Converteren van ‘oude’ databases	35 – 36
21 CFR part 11, toegestane wijzigingen in de database	37 – 39
Herberekenen van z-scores	38
Opvragen van Change record	39
Een model maken (2), instellingen aanpassen	40 – 48
Timing tussen signalen	40
Aanpassen algemene taakparameters	41
Spatiebalk als antwoordknop	42
Aanpassen taakspecifieke parameters	43 – 47
Instelling van microfoon en koptelefoon	48
ANT projectboom	49
ANT taakbalk en toolbar	50



INHOUDSOPGAVE (vervolg)

De Tabbladen, overige menu opties	51 – 56
In het hoofdmenu	51
Assessments tabblad	52
Testee tabblad	53
Data tabblad	54
Projects tabblad	55 – 56
Inhoudsopgave taakinstructies	59
Tips bij afname taken	61 – 62
Taakinstructie – algemene procedure	63
Taakinstructies	64 – 103
Frequently Asked Questions (FAQ)	104 – 105
Onderhoud van uw software en hardware	106 – 110
Licentie vernieuwen of wijzigen	106 – 107
Controle looptijd licentie	108 – 109
Updaten firmware van CM-stick	110



Aanwijzing voor het volgen van de diagrammen

#: tekst → Handelingen van de testleider

(#) → Schermtransities


tekst → Opmerkingen



INSTALLATIE STAND-ALONE LICENTIE

- 1 Sluit CM-stick aan op een USB poort van het stand-alone systeem. De CM-stick heeft een flash memory capaciteit van 2 Gb, bijvoorbeeld voor back-ups van uw database(s).
- 2 Kopieer de map ANT van de CM-stick naar uw harde schijf en dubbelklik op het bestand Setup.exe* (dus niet op de stick). Volg aanwijzingen van de installatie wizard.
 - a. Standaard wordt het programma in C:\Program file\SONARES\ANT 4.0 geplaatst. U mag vanzelfsprekend een andere map opgeven.
 - b. Plaats de projecten (databases) van de ANT niet in een map onder C:\Program files. Voorkeurslocaties: in een map onder [Mijn documenten](#) of [Gedeelde documenten](#).
 - c. 'Everyone' i.p.v. 'Just me' betekent dat onder elk account het ANT programma gestart kan worden.
 - d. U kunt zich registreren als klant. Dan kan ook achteraf via Windows en is onder Windows7 de enige mogelijkheid: Start→Programs→Amsterdam Neuro... →Registration.

- 3 Installeer de driver van de Codemeter stick. **Verwijder de CM-stick!** (stick mag niet aangesloten zijn bij installatie van de driver).

Als het systeem draait op een 32 bit AMD compatibele processor, dubbelklik op het bestand CodeMeterRuntime32.exe. Als het systeem draait op een 64 bit AMD compatibele processor, dubbelklik op het bestand CodeMeterRuntime64.exe. Rechts onderin de taakbalk verschijnt een grijs 'Cm' icoontje → 

- 4 Sluit nu de CM-stick aan: het CM-icoontje moet nu groen worden → 

U kunt het ANT programma nu gebruiken**.

Besturingssysteem van stand-alone PC/laptop: WindowsXP/Vista/7

- Een aantal taken gebruiken auditive stimuli/feedback. In netwerken kan het geluid zijn 'uitgezet' in de bios van locale systemen. Zet het geluid aan indien nodig.
- Als u de ANT gebruikt, sluit alle andere programma's af – bv. uw internet of email.
- Voor sommige taken is een eenvoudige headset nodig die u zelf dient aan te schaffen.

* Vorige versies van de ANT dienen eerst te worden verwijderd. Doe dat via het Windows Configuratiescherm, ga naar Software, klik in de lijst op het ANT programma en klik op 'verwijder'.

** Mocht Vista/7 in combinatie met de ANT toch nog problemen geven, dan kun u na installatie van de ANT met de rechtermuisknop op het ant.exe bestand klikken, kies Eigenschappen, activeer tabblad Compatibiliteit en dan 'run as in XP' aanvinken.


Als u afwilt van de vele checks van Vista of een bepaalde applicatie al dan niet vertrouwd/gerund mag worden, dan kunt u ook nog de UAC uitschakelen. Ga naar het Configuratiescherm, ga naar gebruikersaccount, en dan naar gebruikersaccount in- of uitschakelen. Hier kunt u de UAC uitvinken.




INSTALLATIE MULTI-USERS (NETWERK) LICENTIE

De ANT moet altijd **locaal** worden geïnstalleerd, **NOOIT op de server**. Een 'terminal netwerk' voldoet daarom niet .

- 1 Sluit CM-stick aan op een USB poort van server en kopieer de ANT map naar de harde schijf.
- 2 Installeer de driver van de CM-stick. **Verwijder CM-stick!** (USB device mag niet aangesloten zijn bij installatie van de driver).

Als het systeem draait op een 32 bit AMD compatibele processor, dubbelklik op het bestand CodeMeterRuntime32.exe in de ANT map. Als het systeem draait op een 64 bit AMD compatibele processor, dubbelklik dan op het bestand CodeMeterRuntime64.exe. Rechts onderin verschijnt een grijs 'Cm' icoontje → 

- 3 Sluit nu de CM-stick aan. Het CM-icoontje moet nu groen worden → 
- 4 Configureer CM-stick als licentie server. Klik groen icoontje aan, klik op WebAdmin (links onderin), klik op 'Configuration', **vink 'Run Network Server' aan**. Klik Help aan voor meer tips. Zie ook <file:///C:/Program%20Files/CodeMeter/Runtime/help/CmUserHelp/us/index.htm>
- 5 Installeer het ANT programma en de Codemeter op elk systeem in het netwerk waarop de ANT gebruikt moet kunnen worden (herhaal punten 1 – 3 en 6 voor elk systeem).
- 6 Dubbelklik op het bestand Setup.exe* in de ANT map op de harde schijf (**dus niet op de stick**). Volg aanwijzingen van de installatie wizard.
 - a. Standaard wordt het programma in C:\Program files\SONARES\ANT 4.0 geplaatst. U mag vanzelfsprekend een andere map opgeven.
 - b. Plaats de projecten (databases) van de ANT niet in een map onder C:\Program files. **Voorkeurslocaties:** in een map onder **Mijn documenten** of **Gedeelde documenten**.
 - c. 'Everyone' i.p.v. 'Just me' betekent dat onder elk account het ANT programma gestart kan worden.
 - d. U kunt zich registreren als klant. Dan kan ook achteraf via Windows en is onder Windows7 de enige mogelijkheid: Start→Programs→Amsterdam Neuro... →Registration.

U kunt het programma nu gebruiken.

Besturingssysteem van server: WindowsXP/ME/2000/server 2003

Besturingssysteem van stand-alone PC/laptop: WindowsXP/Vista/7.

- Een aantal taken gebruiken auditive stimuli/feedback. In netwerken kan het geluid zijn 'uitgezet' in de bios van locale systemen. Zet het geluid aan indien nodig.
- Als u de ANT gebruikt, sluit alle andere programma's af – bv. uw internet of email.
- Voor sommige taken is een eenvoudige headset nodig die u zelf dient aan te schaffen.

* Vorige versies van de ANT dienen eerst te worden verwijderd. Doe dat via het Windows Configuratiescherm, ga naar Software, klik in de lijst op het ANT programma en klik op 'verwijder'.

** Mocht Vista/7 in combinatie met de ANT toch nog problemen geven, dan kun u na installatie van de ANT met de rechtermuisknop op het ant.exe bestand klikken, kies Eigenschappen, activeer tabblad Compatibiliteit en dan 'run as in XP' aanvinken.

Als u afwilt van de vele checks van Vista of een bepaalde applicatie al dan niet vertrouwd/gerund mag worden, dan kunt u ook nog de UAC uitschakelen. Ga naar het Configuratiescherm, ga naar gebruikersaccount, en dan naar gebruikersaccount in- of uitschakelen. Hier kunt u de UAC uitvinken.

ANT SYSTEEM CONFIGURATIE

Na installatie dient u het systeem te configureren. Daarmee kunt u de taal van de Helpschermen en van de grafieken (staafdiagrammen) die u later kunt exporteren instellen (Nederlands, Engels of Italiaans). Deze configuratie is in principe een eenmalige activiteit.

Het antwoordapparaat is de muis, maar u kunt ook het toetsenbord gebruiken. Bijvoorbeeld de linker en rechter <Shift> of <Ctrl> of <Alt> knoppen. Welke u daarvan wilt gebruiken hoeft u niet vooraf aan te geven.

Voor taken waarmee slechts met één knop gewerkt wordt, kunt u ook de spatiebalk gebruiken. Dat kan niet in het configuratiescherm worden aangegeven maar alleen bij het maken van een afnamemodel, en dat kunt u per taak bepalen.

1: Klik op System

2: Klik op Config

3: Klik op Options en kies taal

Button Tabblad: Als u het toetsenbord i.p.v. de muis wilt gebruiken, vink dan Keyboard aan

Options Tabblad: Voor het activeren van een output trigger naar een extern apparaat (bv. EEG). Vink External sync aan (voorbereid)

Het instellen van de taal is belangrijk. Als U Nederlands als taak heeft ingesteld zullen alle helpschermen, inclusief de taakinstructies* t.b.v. het maken van een afnamemodel in het Nederlands gesteld zijn. Nog belangrijker: als u later prestatie-norm grafieken gaat maken dan krijgt u de Nederlandse versie van labels, x- en y-as titels, etc. Stelt u geen taal in (blijft op default staan), dan krijgt u geen grafieken.

* Gebruik deze instructies in het programma niet om een testpersoon te instrueren. Gebruik de geschreven instructies in deze handleiding, leer ze uit uw hoofd en instrueer de testpersoon verbaal.

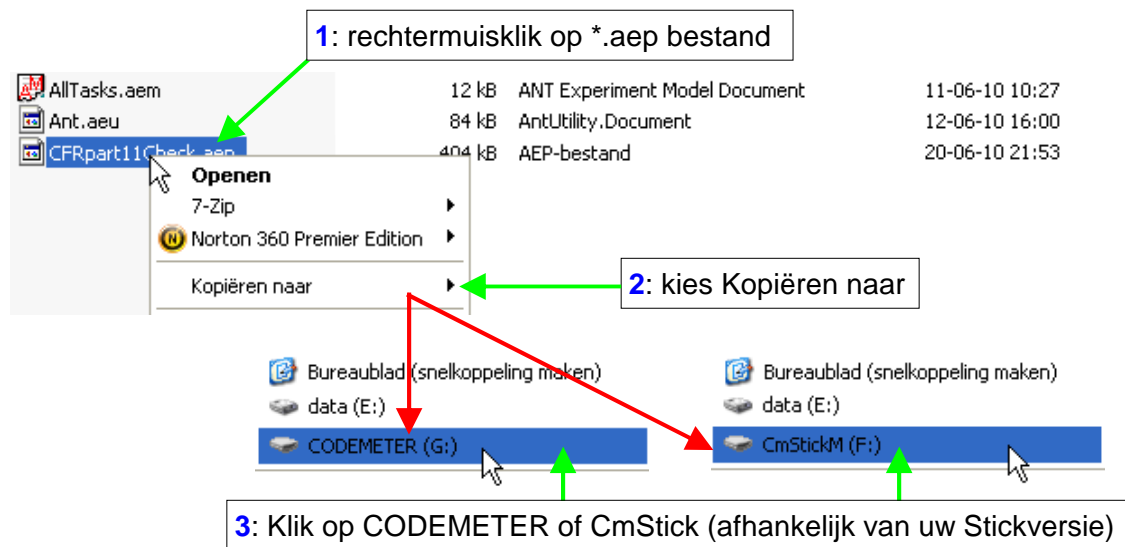
STROOMSCHEMA AFNAME ANT TAKEN

U kunt het ANT programma alleen gebruiken als u als gebruiker geregistreerd bent. U kunt alleen ANT taken afnemen als minimaal één Project gedefinieerd is, een model is gemaakt en ten minste één model is toegevoegd aan dat project. Start ANT programma:

- De allereerste keer na installatie en configuratie van het ANT programma
 - **Registreer als gebruiker (tester, diagnosticus, proefleider, ...)**
 - **Configureer het systeem** (Config in ANT taakbalk – taal helpschermen en grafieken)
 - **Definieer een Project** (open Project tabblad)
 - **Maak een afnamemodel** (open Models tabblad)
 - **Voeg afnamemodel toe aan het Project**
 - Voer gegevens testpersoon in (open Testee tabblad)
 - Neem taken af (open Assessment tabblad)
 - Sluit het ANT programma af
 - Maak back-up database
- In het vervolg (bijvoorbeeld, als er één project is)
 - Log in als tester, (Kies Project – als er meer zijn)
 - Voer gegevens testpersoon in (open Testee tabblad)
 - Neem taken af (open Assessment tabblad)
 - Sluit het ANT programma af
 - Maak back-up database

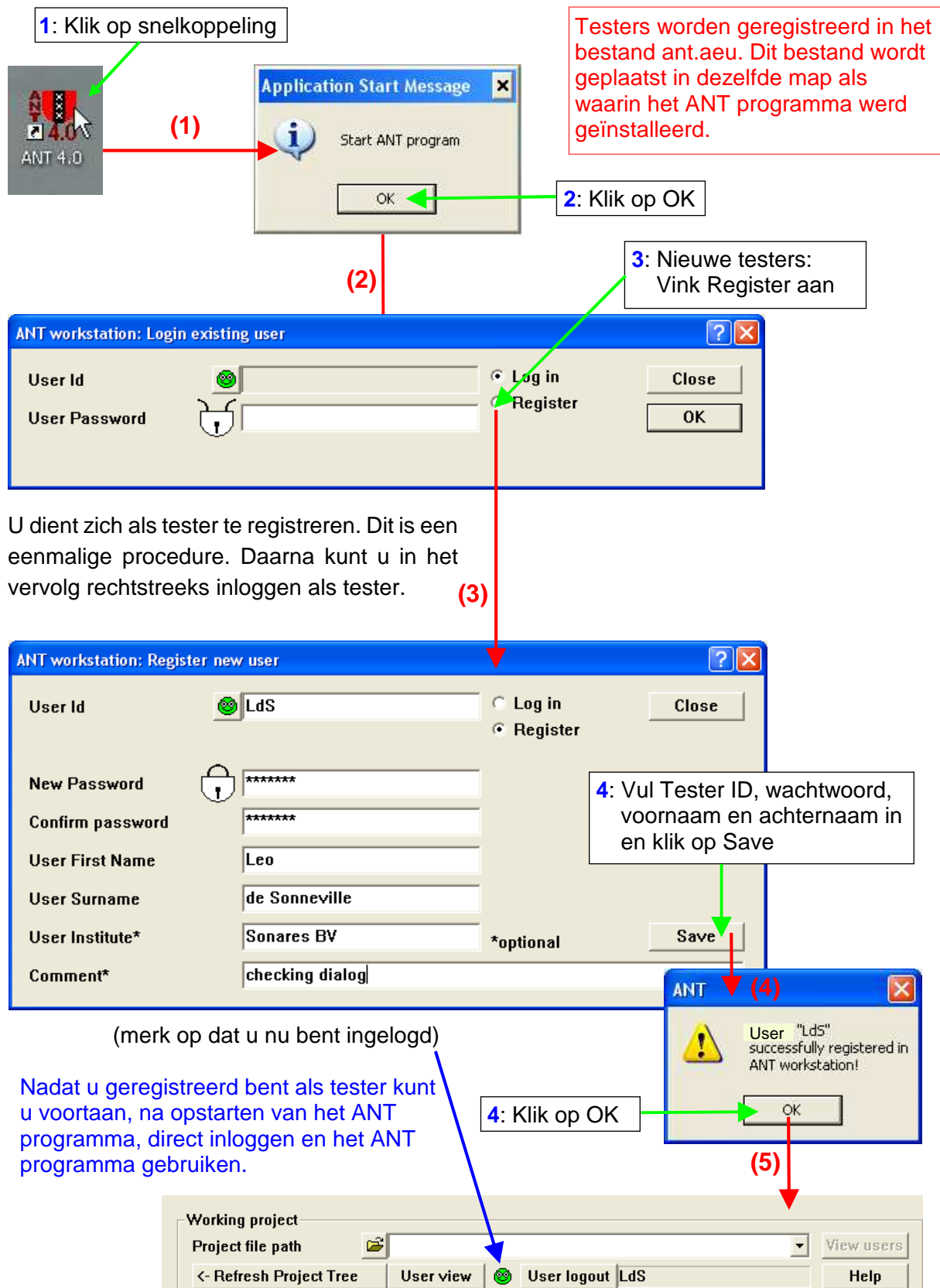
BACK-UP MAKEN VAN EEN DATABASE

Elke keer na een assessment, of elke week, afhankelijk van hoe vaak het programma gebruikt wordt. De database wordt bijgehouden in de map op de harde schijf. De naam van een ANT database eindigt op de extensie *.aep (zie Windows mapopties als u de extensies niet ziet).



U kunt u ook een willekeurige andere flash memory stick gebruiken of een backup op een server maken. De ANT sticks hebben een capaciteit van 128 MB, 256 MB of sinds 2010 van 2 Gb.

REGISTRATIE ALS TESTER



LOGIN PROCEDURE

Voordat u het ANT menu kunt gebruiken moet u inloggen als tester

Working project

Project file path

<- Refresh Project Tree User view User login <- Login (21CFR part11) Help

1: klik hier

ANT workstation: Login existing user

User Id

User Password

Log in Register

Close OK

(1)

2: kies user

ANT workstation: Registered Users

No.	Registered	User Id	FirstName	Surname	Institute	Comment
1	14-04-10 10:49:50	LdS	Leo	de Sonnevill		
2	14-04-10 16:35:43	MT	Mary	Malcomb		
3	28-08-10 13:37:13	proef	jantje	beton		
4	17-04-10 17:05:04	SaRo	Sanne	Roover		

Total Users: 4

3: klik OK

(2)

4: voer wachtwoord in

5: klik OK

ANT workstation: Login existing user

User Id

User Password

Log in Register

Close OK

(3)

Working project

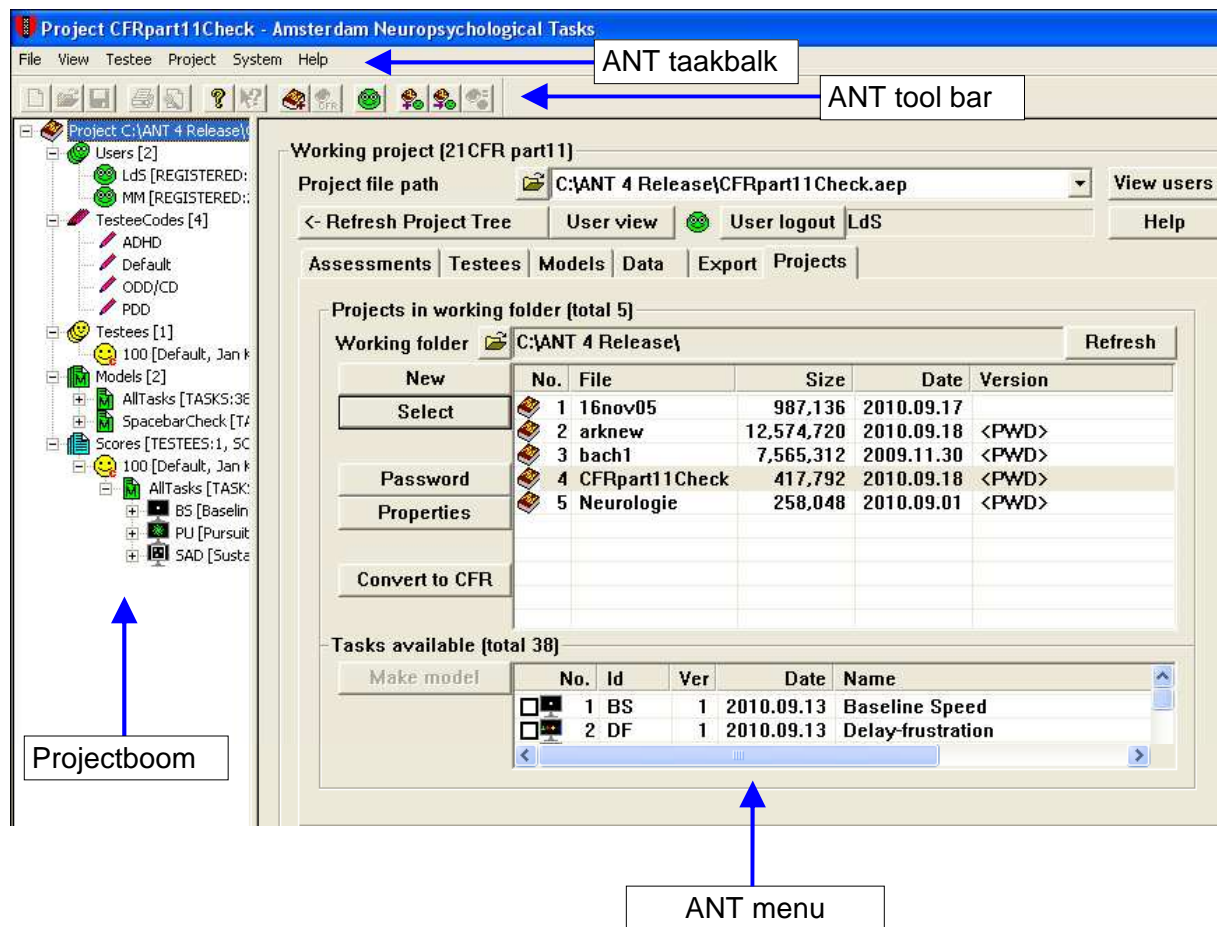
Project file path

<- Refresh Project Tree User view User logout LdS Help

U bent nu ingelogd als gebruiker

In het ANT Workstation (het bestand ant.aeu) worden alle geregistreerde testers van alle projecten opgeslagen. Er kunnen meerdere testers van hetzelfde project (database) gebruikmaken. Alle testers die van een Project gebruik maken worden ook binnen dit Project geregistreerd.

ANT START SCHERM



De opties van het ANT startscherm zijn pas toegankelijk nadat u bent ingelogd als tester. Het start scherm bestaat uit een ANT taakbalk, een ANT tool bar, een Projectboom en het Menu scherm. In de projectboom kunt u de opbouw van de database zien. In dit voorbeeld kunt u zien dat er in de database twee testers zijn (LdS en MM), één testpersoon (Id=100), twee afnamemodellen (AllTasks en SpacebarCheck) en van testpersoon met Id=100 zijn er scores op de taken BS, PU en SAD. In de taakbalk en tool bar zijn een aantal knoppen en snelkoppelingen die later worden besproken.

Het menu scherm bevat zes tabbladen:

- Assessments: voor het afnemen van taken en invoeren testpersoon
- Testees: voor de invoer en bewerking van testpersoon gegevens
- Models: voor het definiëren (selecteren) van afnamemodellen
- Data: voor het inspecteren van scores en het exporteren van ruwe data
- Export: voor het exporteren van bewerkte testdata
- Projects: voor het definiëren (selecteren) van projecten (databases)

U kunt pas taken afnemen als u een project gemaakt heeft (de database waarin de gegevens moeten worden opgeslagen), een afnamemodel heeft gemaakt (de taken die u wilt gebruiken) en heeft toegevoegd aan een Project, en u een testpersoon heeft ingevoerd. Deze onderdelen komen achtereenvolgens aan bod.

EEN PROJECT MAKEN

Open het Tabblad Projects:

1: Klik op New

2: Vul wachtwoord in

3: Bevestig wachtwoord

3b: Vul gegevens in (optioneel)

3c: Voeg commentaar toe

4: Klik op envelop

4b: Blader eventueel naar andere map

5: Voer projectnaam in, bv. Neurologie

6: Klik op Opslaan

7: Klik op OK

8: Klik op OK om naar het menu terug te keren

You will create new empty ANT project [21CFR part11].

Project (CFR compliant)
"C:\ANT 4 Release\Neurologie.aep"
successfully created!

Het bestand **Neurologie.aep** is de database van het project **Neurologie** waarin alle testgegevens worden opgeslagen.

Open het tabblad Models.

1: Klik op New

2: Klik op Add

Add

3: Klik in de regels van de taken die u wilt toevoegen. Gebruik <Ctrl> of <Shift> om meer taken tegelijk te kiezen.

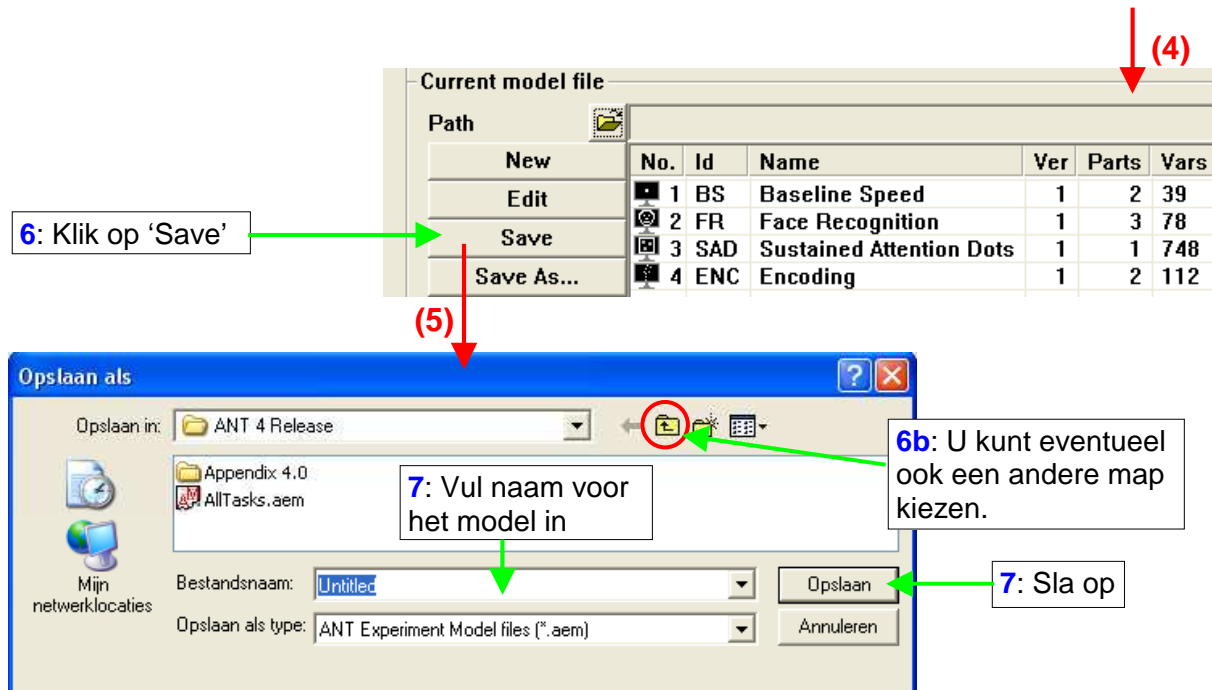
4b: volgorde van taken kan mbv pijltjes worden gewijzigd

4: Klik op Close

In dit voorbeeld zijn 4 taken gekozen. **Alle taken hebben standaard de instelling waarmee de normen zijn verzameld (maar zie pagina 16, Instellen van Pursuit & Tracking).** Per taak kunt u andere instellingen kiezen voor bijv. timing tussen signalen. Daarvoor zijn zeven tabbladen. Per tabblad kunt u de **Help** knop klikken voor meer informatie. M.b.v. **'Practice'** kunt u de instellingen uitproberen.

5: klik op OK
als u model
wilt opslaan

Close (4)

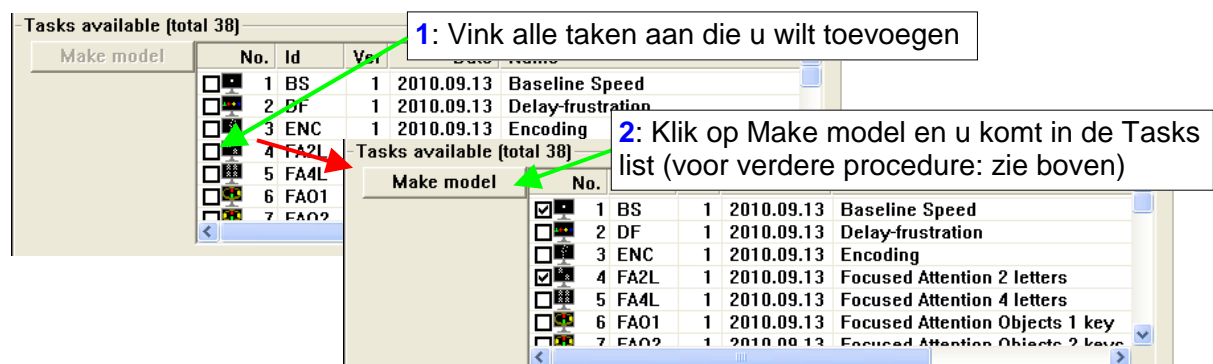


Dit model wordt als bestand ({naam}.aem) bewaard in een map. Waar die map moet staan kunt u zelf bepalen. De taakparameters staan standaard ingesteld op de waarden waarmee normen zijn verzameld. Pas als een model is toegevoegd aan een Project kunt u dat model gebruiken om taken af te nemen.

U kunt ook meerdere afname modellen definiëren, bijvoorbeeld voor onderzoek van kleuters of volwassenen, of voor een research project. Er kunnen meerdere modellen aan een Project worden toegevoegd. De toevoeging van een model waarin alle taken zitten is handig omdat u daarmee altijd uit de voeten kunt. Als u normaliter met een beperkt model werkt (bijvoorbeeld bestaande uit zeven taken) en u komt in de situatie dat u eigenlijk nog een andere taak wilt afnemen, dan kunt u daarvoor het andere model (waarin alle taken zitten) selecteren.

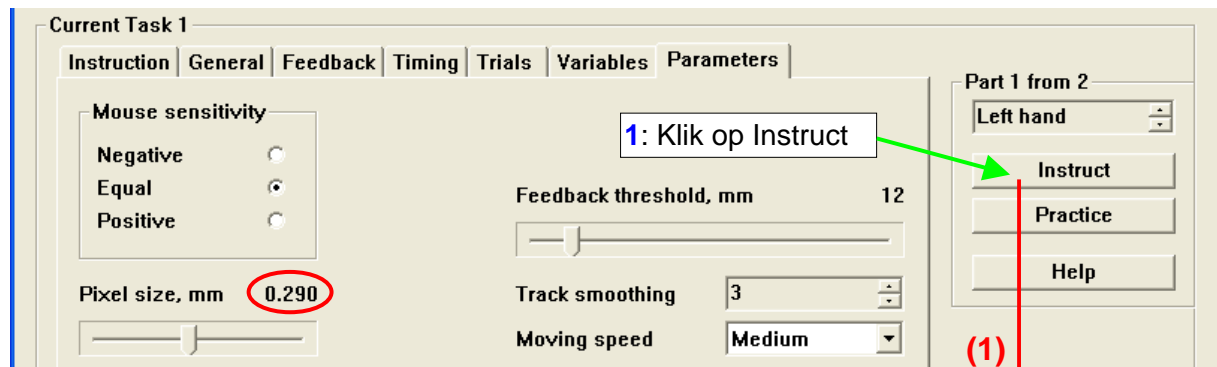
Er kunnen vanzelfsprekend ook meerdere Projecten (databases) worden aangemaakt. Zo ligt het bijvoorbeeld voor de hand dat de testresultaten voor een research project in een andere database zullen worden opgeslagen dan de data die in het kader van de klinische zorg verzameld worden. Behoudens de taken Pursuit en Tracking hebben bij selectie van taken voor een afnamemodel alle taakparameters de instelling die gebruikt is voor het verzamelen van normgegevens. [Voor de taken Pursuit en Tracking moet een van de instellingen handmatig worden aangepast \(zie pagina 16\).](#)

- Alternatieve wijze om model te maken: Open Tabblad **Project**



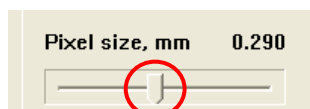
- Instellen van Pursuit en Tracking

Voor alle taken hebben de modelparameters standaard de waarde waarmee de normen zijn verzameld. Voor de taken Pursuit en Tracking dient u het taakmodel te ijken, d.w.z. aan te passen aan de grootte en resolutie van uw beeldscherm. Open het tabblad Parameters, dan:



2: meet lengte schaal

3: Klik op ESC knop



4: Pas Pixel size aan

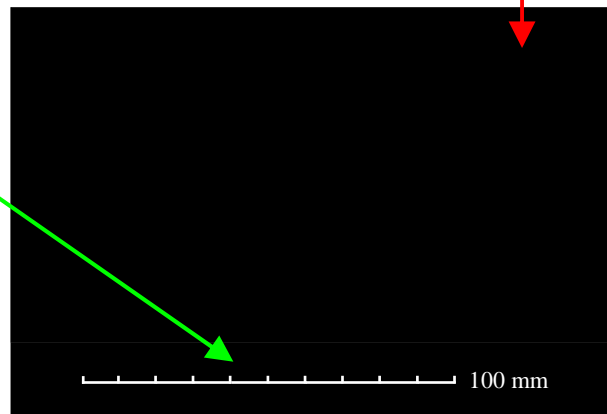
5: Klik op Instruct

6: meet lengte schaal

7: Klik op ESC knop

8: Pas Pixel size aan

Herhaal tot de lengte goed is



Onder in het beeldscherm verschijnt een schaal met verdeling in 10 eenheden. Meet de lengte van deze schaalverdeling met een lineaal. Is de gemeten lengte **kleiner of groter** dan exact 10 cm, dan dient u de pixel size respectievelijk te **verkleinen** of te **vergroten**. Dat kan in stappen van .001 door het pijltje te verslepen, of aan te klikken met muis en te verplaatsen met de verticale (↑ , ↓) of de horizontale pijltjes (← , →) op uw toetsenbord.

In het algemeen: Als u parameters gaat wijzigen (zie Een model maken (2)) , dan moet u zich realiseren dat door aanpassingen het taakmodel afwijkt van het standaardmodel waarmee normwaarden zijn verzameld. Bij vergelijking met normwaarden, of bij de interpretatie van z-scores, moet u daar rekening mee houden. Vooral bij verandering in timing tussen signalen kunnen de normen niet goed meer gebruikt worden.

EEN MODEL TOEVOEGEN AAN EEN PROJECT

Open het tabblad Project en kies het Project waaraan het model moet worden toegevoegd. Open daarna het Tabblad Models en ga op zoek naar het model dat u wilt toevoegen:

1: Klik op enveloppe

(1)

1b: of blader naar andere map

2: Klik op model

1c: Klik op pijl om lijst te openen en daarna op het model

3: Klik Openen

(2)

4: Klik op Add to Project

(3)

ANT

WARNING!
Once added, models can not be deleted from a project.
ADD MODEL "Pilot"
TO PROJECT "C:\ANT 4 Release\Neurologie.aep"?

Ja Nee

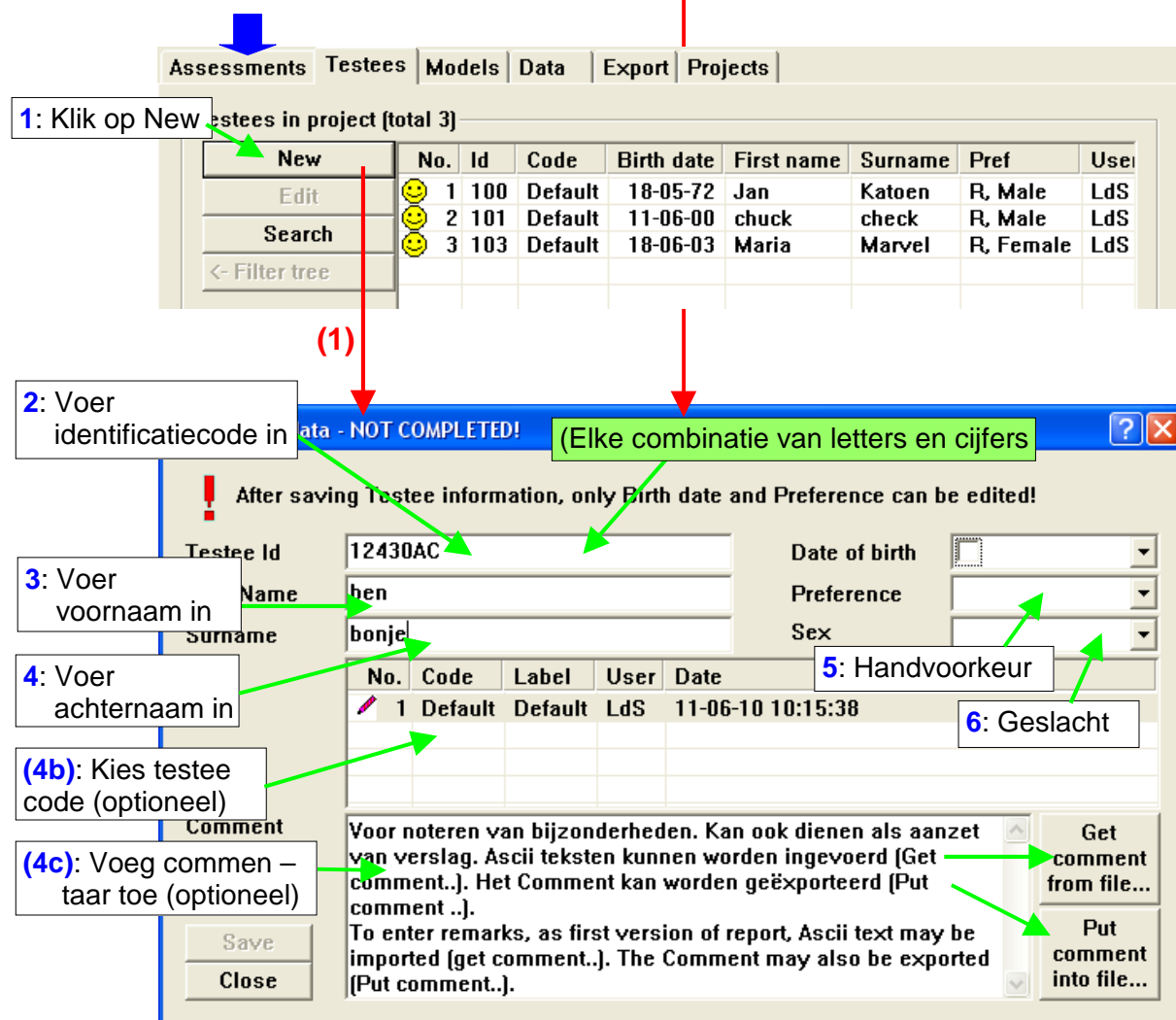
Klik op Ja. NB: Als een model is toegevoegd, dan kan het niet meer verwijderd worden.

EEN TESTPERSOON INVOEREN

Er zijn twee mogelijkheden om een testpersoon in te voeren. Als u direct daarna ook taken wilt afnemen bij deze testpersoon, dan kunt u het beste het Tabblad Assessments openen en op de knop [Create new current testee] klikken.



U kunt voor het invoeren van een testpersoon ook het Testee tabblad openen en vervolgens op de knop [New] drukken. NB: Als u al testpersonen in uw project heeft opgeslagen en taken heeft afgenomen) dan zal na het invoeren van een testpersoon, als u het Assessment tabblad opent, de current testee **niet** de testpersoon zijn die u zojuist heeft ingevoerd maar de testpersoon die het laatst getest is. U moet dan in het 'Current Testee veld' dan nog de juiste persoon kiezen.



Nu nog de geboortedatum instellen!

7: Klik hier voor datum

8: Open kalender

10: Gebruik pijlen om maand in te stellen

11: Klik op datum voor juiste dag

9: Gebruik deze pijlen om jaar in te stellen

(2)

(3)

06-09-10

september 2010

ma di wo do vr za zo

30 31 1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

zet

Vandaag: 06-09-10

En de gegevens opslaan!

12: Klik op Save

(4)

Save

Close

Testees in project (total 4)

	No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref
New							
Edit	1	100	Default	18-05-72	Jan	Katoen	R, Male
Search	2	101	Default	11-06-00	chuck	check	R, Male
	3	103	Default	18-06-03	Maria	Marvel	R, Female
<- Filter tree	4	12430AC	Default	21-06-01	ben	bonje	R, Male

Het Testee tabblad heeft, naast de mogelijkheid om een testpersoon in te voeren, nog een aantal andere functies:

- Edit – Mogelijkheid om de geboortedatum en handvoorkeur van de testpersoon te corrigeren (zie ook '21 CFR part 11, toegestane wijzigingen in de database', pagina 37)
- Search – geeft zoek sleutel om testpersoon in de projectboom te vinden.
- Filter tree – beperkt Projectboom tot alleen deze testpersoon.
- Testees history – voor overzicht assessment geschiedenis van testpersoon (zie ook 'Testees tabblad', pagina 53)
- Testees changes – voor overzicht van de veranderingen (geboortedatum, normscores, z-scores) (zie ook 'Testees tabblad', pagina 53).
- Testee codes – om nieuwe testee codes aan te maken (zie volgende pagina).

EEN TESTEECODE MAKEN

Bij het invoeren van de persoonlijke gegevens van een testpersoon wordt automatisch de testee code 'default' toegevoegd. U kunt in plaats daarvan zelf een andere testee code toevoegen. Die codes moeten wel van te voren worden aangemaakt. Open het Testee tabblad:

1: Klik op New in het Testee codes veld

(1)

Testee codes in project (total 1)

No.	Code	Label	User	Date
1	Default	Default	LdS	11-06-10 10:15:38

2: Voer code in

2^b: Voeg label toe

2^c: Voeg commentaar toe (optioneel)

3: Klik op Save

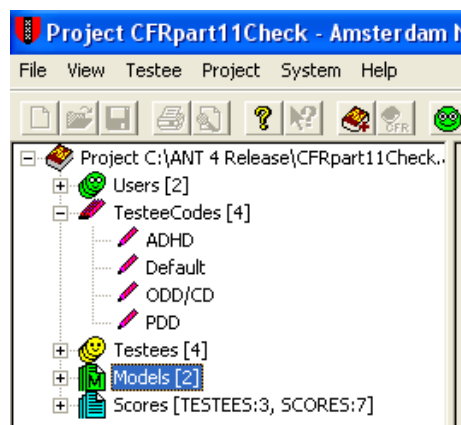
(2)

Testee codes in project (total 4)

No.	Code	Label	User	Date
1	Default	Default	LdS	11-06-10 10:15:38
2	ADHD		LdS	18-09-10 15:10:10
3	PDD		LdS	18-09-10 15:10:19
4	ODD/CD		LdS	18-09-10 15:10:50

Herhaal procedure voor elke nieuwe testee code. In bovenstaand voorbeeld ziet u dat er drie testee codes zijn toegevoegd. Daarmee kunnen testpersonen ingedeeld worden in een bepaalde groep. U kunt testee codes ook gebruiken om bijvoorbeeld de testlocatie in de database vast te leggen (naam instelling, etc.) mocht dat relevant zijn.

Als u op 'Refresh Project tree' klikt ziet u de nieuwe testee codes verschijnen in de projectboom. De codes worden automatisch op alfabet gesorteerd (klik eventueel op [+] om onderdelen van de projectboom open te vouwen. Met klikken op [-] kun u de items weer dichtvouwen.



EEN TAAK AFNEMEN

Open het tabblad Assessment. NB: U hebt dus al het Project gekozen en de nieuwe testpersoon ingevoerd. Controleer of in het Current testee, current model en current taak veld de gewenste keuze staat. Indien niet, kies dan een andere testee (1^a), of een ander model (1^b), of een andere taak (1^c) of ander taakonderdeel (1^d). Als u zojuist een nieuwe testpersoon heeft ingevoerd dan zal dat de Current testee zijn.

The screenshot shows the 'Assessments' tab in the software. The interface includes several dropdown menus and buttons for selecting and starting an assessment. Annotations with numbered arrows explain the steps:

- 1^a: Om andere testpersoon te kiezen**: Points to the 'Current testee' dropdown menu.
- 1^b: Om ander model te kiezen**: Points to the 'Current model' dropdown menu.
- 1^c: Om andere taak te kiezen**: Points to the 'Current task' dropdown menu.
- 1^d: Om ander taakonderdeel te kiezen**: Points to the 'Current part' dropdown menu.
- 2: Instrueer testpersoon**: Points to the 'Instruct' button.
- 3: Start oefening**: Points to the 'Practice' button.
- 4: Start taak**: Points to the 'Test' button.

Below the dropdowns, there are two tables: 'View task assessments list' and 'View task scores list'.

No.	Testee	Model	Task	Part	AnoMax	Ano completed
1	100	AllTasks	BS	1	2	1, 2
2	100	AllTasks	BS	2	2	1, 2

Elke taakafname heeft een instructiefase, een oefenfase en een testfase. Op elk niveau in het programma kunt u helpschermen oproepen waarin gedetailleerd staat aangegeven wat u kunt of moet doen.

- Instructie

Klik op **Instruct** om de instructie te beginnen. De testpersoon wordt mondeling verteld wat de opdracht is. De instructie vindt plaats met visuele ondersteuning waar nodig. Via de [ESC] knop of de spatiebalk komt u terug in het menu. Details hierover zijn te vinden in de handleiding bij het gedeelte waar de taakinstructies beschreven worden (vanaf pagina 57).

- Oefentrials

Klik op **Practice** om de oefening te starten. Direct nadat geoefend is verschijnen de resultaten van de Practice trials zodat u kunt zien of de taak naar behoren is uitgevoerd/de testpersoon de instructies begrepen heeft. Voor een beter leesbaar overzicht vinkt u 'Group list' aan.

Practice Scores

Project: C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

Testee: 103 Testee's first name: Maria

Model: AllTasks Testee's surname: Marvel

Task: BS Baseline Speed

B-score format

No.	Variable	Value	Label
N 1	Ntotl_bs	10	Total number of trials left hand
HI 2	Nl_bs	10	N left hand
HI 3	TI_bs	299	Mean RT left hand
HI 4	SI_bs	42	SD RT left hand
OM5	Nol_bs	0	Number omissions
AC 6	Npl_bs	0	Number premature
IN 7	Nil_bs	0	Number interrupt
N 8	Ntotl_bs	-	Total number of
HI 9	N_bs	-	N overall
HI 10	T_bs	-	Mean RT overall
HI 11	S_bs	-	SD RT overall
OM12	No_bs	-	Number omissio
AC13	Np_bs	-	Number prematu
	Ni_bs	-	Number interrupt

Vink aan

Score form

☐ Group list

☐ Long list

Op basis van de oefenresultaten [Practice] besluit u of u door kunt gaan met het afnemen van de taak [Test] of dat u wellicht nog een keer instrueert en opnieuw oefent. Controleer dus de uitkomsten van de oefening. Veel mensen vinden het overzicht van 'Group list' (aanvinken) het makkelijkst leesbaar.

Grouplist format

No.	Variable	N	RT	SD	Label
N 1	Ntotl_bs	10			Total number of trials left hand
2		10	299	42	<LEFT HAND>
OM3	Nol_bs	0			Number omissions left hand
AC 4	Npl_bs	0			Number premature responses left hand
IN 5	Nil_bs	0			Number interrupts left hand
N 6	Ntotl_bs	-			Total number of trials overall
7		-	-	-	<OVERALL>
OM8	No_bs	-			Number omissions overall
AC 9	Np_bs	-			Number premature responses overall
IN 10	Ni_bs	-			Number interrupts overall

• Testtrials

Klik op **Test** om de taak af te nemen. Na afloop verschijnt het resultaat op het scherm. Na aanvinken van 'Group list' krijgt u het volgende scherm:

Test Scores

Project: C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

Testee: 103 Testee's first name: Maria Testee's age, years: 7.23

Model: AllTasks Testee's surname: Marvel Female: R

Task: BS Baseline Speed Birthdate: 18-06-03

AssNo: 1 Date: - Tested: 09:46:55, 11-09-10

<- CFR compliant project
Tester is:
LdS
Leo
de Sonnevile

No.	Variable	N	RT	SD	n(RT)	z(RT)	n(SD)	z(SD)	Label
N 1	Ntotl_bs	32							Total number of trials left hand
2		32	288	68	500.99	-2.07	165.46	-0.82	<LEFT HAND>
OM3	Nol_bs	0							Number omissions left hand
AC 4	Npl_bs	0							Number premature responses left hand
IN 5	Nil_bs	0							Number interrupts left hand
N 6	Ntotl_bs	-							Total number of trials overall
7		-	-	-	487.23	-	180.86	-	<OVERALL>
OM8	No_bs	-							Number omissions overall
AC 9	Np_bs	-							Number premature responses overall
IN 10	Ni_bs	-							Number interrupts overall

Score form

☐ B-Score ☒ Group list

☐ Z-Score ☐ Long list

☐ Z-Norm

Export/Print

No testee name

Export Print

Klik op Save om de resultaten op te slaan in de database

Help Save Close

Inspecteer de reultaten (alles naar wens of zou de taak moeten worden overgedaan?). Klik na inspectie van het resultaat op 'Save' om de data in de database op te slaan.

- Onderbreken van een taak



- Door tester

U kunt de taakafname onderbreken door op de <Esc> knop te drukken. U komt dan in het interruptiemenu.

- Door het ANT programma

Als de testpersoon 3x achter elkaar niet reageert binnen het Valid Response Window (VRW) (zie Timing tussen stimuli, pagina 40)(bijvoorbeeld te snel, dus voor aanvang van het VRW, of te langzaam, dus nog niet gereageerd als VRW verloopt) wordt de current trial door het ANT programma zelf onderbroken.

Bij continuering van de taak of het taakonderdeel wordt de onderbroken trial automatisch vervangen door een trial van hetzelfde type (bijvoorbeeld: een target trial wordt vervangen door een target trial). In de volgehouden aandachtstaken wordt deze vervangtrial voorafgegaan door zes dummy trials (niet geregistreerd) om testpersoon weer in het ritme te laten komen.

Als u de taakafname voortijdig stopt worden de resultaten van de onderbroken taak – of het onderbroken taakonderdeel als het om een taak gaat bestaande uit meerdere onderdelen – **niet** opgeslagen, behalve bij de volgehouden aandachtstaken (SAD, SAO1, SAO2, SAA) en de taken VSS en STS. Bij genoemde taken worden de resultaten van de afgemaakte series of trials wel bewaard.

- Taakdata

De gegevens van alle individuele trials worden opgeslagen: de [ruwe data](#). Daarnaast worden er ook zogenaamde [bewerkte data](#) opgeslagen. Bij bewerkte data gaat het om de gemiddelde reactietijd (RT) per responstype en de daarbij behorende standaarddeviatie, de mediane waarden, ln(RT), z-scores, enz. Deze waarden ziet u staan in het Saved scores scherm dat u onmiddellijk na het einde van de oefen- of testtrials op het scherm ziet (of daarna weer kunt opvragen). U zult zowel ruwe data als bewerkte data kunnen exporteren.

BEWERKTE DATA EXPORTEREN

Open het tabblad Export. In dit tabblad kunt u data exporteren **van meer personen tegelijk** (per taak, per model). Bijvoorbeeld taak FI uit model 'Arkmadelein'. Voor personen met data staat een vakje (# 12 en 13 hebben geen data). U kunt zelf ook vakjes aanvinken of **'Select group'** gebruiken. Als u **'Select all'** aanklikt worden alle testpersonen met data van de taak aangevinkt.

The screenshot shows the 'Export' tab in a software application. The interface includes tabs for 'Assessments', 'Testees', 'Models', 'Data', 'Export', and 'Projects'. The 'Export' tab is active, showing a list of testees and options for exporting data.

Annotations and Steps:

- 3^b:** Om een bepaalde groep testpersonen te selecteren (points to the 'Select all' button).
- 3:** Om de data van alle testpersonen te exporteren (points to the 'Export score' button).
- 1:** selecteer model (points to the 'Model selected' dropdown).
- 2:** selecteer taak (points to the 'Task selected' dropdown).
- 4^a:** Vink aan als u de namen **niet** wilt mee exporteren (points to the 'Testee' dropdown).
- 4: (default):** Exporteer naar tekstbestand: de bovenste regel bevat de namen van de variabelen (points to the 'Text' radio button).
- 4^b:** vink aan als u geen namen van variabelen wilt exporteren) alleen data (points to the 'Data only (no heading)' checkbox).
- 4^c:** Als u het bestand wil toevoegen aan een reeds bestaand bestand (points to the 'Append data to file' checkbox).
- 4^d:** Exporteer naar Excel bestand incl. de namen van de variabelen (points to the 'Excel' radio button).
- 4^e:** Exporteer naar Dbase bestand incl. de namen van de variabelen (points to the 'Dbase IV' radio button).
- 5:** Klik op Save (points to the 'Save' button).

Table Data:

No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname
1	01	Default	3-3-1994		
2	02	Default	22-9-1995		
3	03	Default	18-12-1994		
4	04	Default	18-6-1995		
5	05	Default	4-10-1994		
6	06	Default	20-2-1995		
7	07	Default	17-9-1994		
8	08	Default	10-9-1995		
9	09	Default	9-7-1995		
10	10	Default	12-4-1994		
11	11	Default	26-7-1995		
12	12	Default	8-8-1994		
13	13	Default	18-3-1995		
14	15	Default	7-6-1995		
15	16	Default	0-2-1005		

Model selected (total 1): Id: arkmadelein

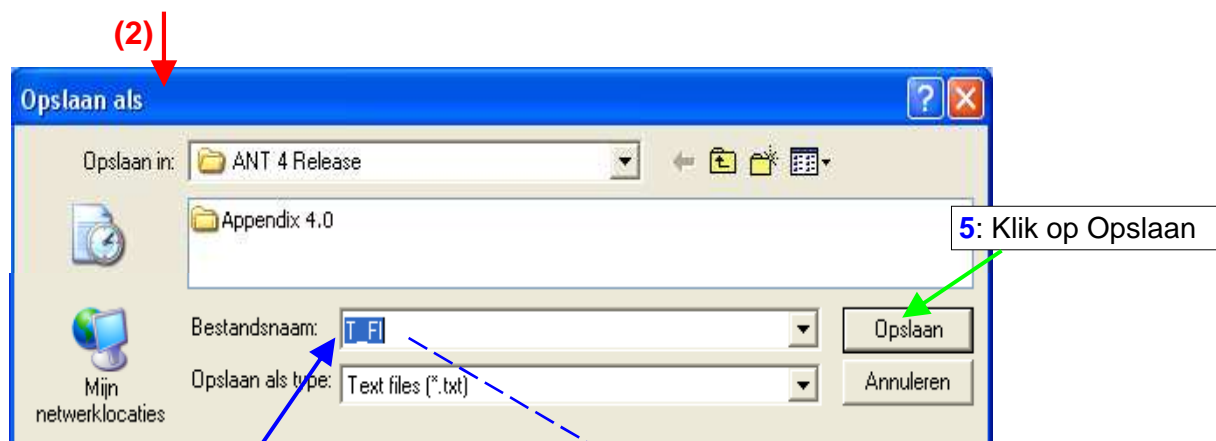
Task selected (total 8): Id: FI, Feature Integration

Export to external file:

Score from...
 Project: C:\ANT 4 Release\arknew.aep
 Testee: <<65 in list>>
 Model: arkmadelein
 Task: FI
 AssNo: <<All available>>

To file of type...
 Text (['' delimited] ☒
 Data only (no heading) ☐
 Append data to file ☐
 Excel 97-2000 (<= 240 vars) ☐
 Template with graph ☐
 Dbase IV (<= 240 vars) ☐

Buttons: Save, Close



De default naam is T_FI. U kunt ook een andere naam invoeren

	Naam	Grootte	Type	Gewijzigd op
als .txt bestand	T_FI.txt	22 kB	Tekstdocument	12-09-10 16:10
als .xls bestand	T_FI.xls	56 kB	Microsoft Excel-werkblad	12-09-10 16:09
als .dbf bestand	T_FI.DBF	111 kB	DBF-bestand	12-09-10 15:51
	arknew.aep	12.276 kB	AEP-bestand	11-09-10 21:26

Microsoft Excel - T_FI.xls

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
	TesterId	TFname	TSname	TesteeId	Code	Fname	Sname	Sex	Pref	Bdate	Tdate	Age	ModelId	TaskId	AssNo	Ntot_fi	Nhs_fi	Ths_fi
1	LdS	Leo	de Sonnevill	01	Default			Female	R	03-03-94	13-03-06	12,03	arkmadele	FI	1	80	13	1970
2	LdS	Leo	de Sonnevill	02	Default			Male	R	22-09-95	13-03-06	10,47	arkmadele	FI	1	80	20	1736
3	LdS	Leo	de Sonnevill	03	Default			Female	R	18-12-94	13-03-06	11,23	arkmadele	FI	1	80	14	1380
4	LdS	Leo	de Sonnevill	04	Default			Male	R	18-06-95	13-03-06	10,74	arkmadele	FI	1	80	19	1423

Voorbeeld van een Excel bestand (namen testpersonen doorgehaald).

T_FI.txt - Kladblok

TesterId	TFname	TSname	TesteeId	Code	Fname	Sname	Sex	Pref	Bdate	Tdate	Age	ModelId	TaskId	AssNo	Ntot_fi	Nhs_fi	Ths_fi
LdS	Leo	de Sonnevill	01	Default			Female	R	03-03-94	13-03-06	12,03	arkmadele	FI	1	80	13	1970
LdS	Leo	de Sonnevill	02	Default			Male	R	22-09-95	13-03-06	10,47	arkmadele	FI	1	80	20	1736
LdS	Leo	de Sonnevill	03	Default			Female	R	18-12-94	13-03-06	11,23	arkmadele	FI	1	80	14	1380
LdS	Leo	de Sonnevill	04	Default			Male	R	18-06-95	13-03-06	10,74	arkmadele	FI	1	80	19	1423

Voorbeeld van een tekstbestand (namen testpersonen doorgehaald).

Als u vanwege privacy de namen van de testpersonen niet wilt exporteren kunt u dat aanvinken (4^a). Per default bevat de bovenste regel de namen van de variabelen (4). Als u deze heading niet wilt, kan dat (4^b). Bijvoorbeeld, als u de data wilt plakken aan een al bestaand bestand (4^c). U kunt ook exporteren naar Excel (4^d) en naar Dbase(4^e).

Sommige taken bevatten meer data dan Excel of Dbase aankunnen (>240). In dat geval bent u aangewezen op het tekstbestand format. (Ook) tekstbestanden kunnen eenvoudig in (bv) SPSS worden ingelezen. De syntax daarvoor is beschikbaar voor ANT gebruikers via de website www.sonares.nl. Het tekst format is ook handig als u taakdata uit verschillende databases wilt koppelen.

Als u ruwe data wilt exporteren (gegevens per trial – zie ook onder EEN TAAK AFNEMEN) moet u het Data tabblad gebruiken.

- Selectie testpersonen voor data export

Open Export Tabblad.

1: Klik Select group

2: Bepaal zoek sleutel, bijv. selecteer alle testpersonen van wie de achternaam met een 'd' of 'D' begint.

3: vink aan als op hoofd- en kleine letter gezocht mag worden

4: Klik Start search

5^a: Klik op Mark all als de data van de hele lijst geëxporteerd moet worden

5^b: of vink die testees aan van wie de data geëxporteerd moeten worden

Namen uit privacy overwegingen afgeblokt

Testees in project (total 70)

Select all	No.	Id	Code	Birth date
Select group	1	01	Default	03-03-94
Select one	2	02	Default	22-09-95
Unselect all	3	03	Default	18-12-94
	4	04	Default	18-06-95
	5	05	Default	04-10-94

Search parameters

By Testee Id

By Testee Code

By Testee Surname

Match left characters of every searching component: Id, Code and Surname

Start search ☒

Ignore Case ☒

Found 5

Marked 0

Mark all

Unmark all

No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname
1	02	Default	22-9-1995	Da	d
2	07	Default	17-9-1994	Jan	D
3	08	Default	10-9-1995	We	D
4	09	Default	9-7-1995	Era	D
5	29	Default	10-6-1995	Hai	D

Druk dan daarna op 'OK'. Klik dan op de 'Export score' knop. Bepaal in welke map het bestand moet worden opgeslagen, welk format het moet hebben en geeft het bestand een naam (default = T_{taak identifier}).

RUWE DATA EXPORTEREN

Het Data tabblad geeft u de mogelijkheid om ruwe data, per persoon, per taak, te exporteren. Open het tabblad data. In de lijst ziet u testpersoon 01, model arkmadelein, taak BS.

1: Klik om testee uit lijst te kiezen

2: Klik om model te kiezen

3: Klik om taak te kiezen

4: Klik om te kunnen exporteren

5: Klik op Export

(1)

(2)

6: Klik op Opslaan

De gegevens van **alle individuele trials** van een taak worden opgeslagen in een .txt bestand met rijen en kolommen. De eerste rij bevat de namen van de variabelen (hier niet afgebeeld), de rijen daaronder de daarbij horende waarden per trial. De default naam is R_BS_1_01.txt (**R**uwe scores, taak **BS**, assessment **1** van testee **01**) maar u kunt ook zelf een naam bedenken.

```
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|209|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|348|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|334|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|296|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|312|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|496|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|347|L|HI
LdS|Leo|de Sonnevill|01|Default|XXXXXXXXXX Female|R|03-03-94|13-03-06|12,03|arkmadelein|BS|1|1|HI|323|L|HI
```

Hierboven een voorbeeld van zo'n tekstbestand. De naam van de testpersoon is doorgehaald.

In de uitvergroting ziet u achtereenvolgens de taakidentificatie (BS), het assessment nummer (1), taakonderdeel (1), type respons (HI), en de reactietijd op de individuele trials (209, 348, enz.).

```
|BS|1|1|HI|209|
|BS|1|1|HI|348|
|BS|1|1|HI|334|
|BS|1|1|HI|296|
|BS|1|1|HI|312|
|BS|1|1|HI|496|
|BS|1|1|HI|347|
|BS|1|1|HI|323|
|BS|1|1|HI|327|
```

U kunt ook rechtstreeks in de database naar een persoon zoeken (klik op Search knop), of de drie vakjes in het tabblad aanvinken om de lijst te beperken, aan te passen of te specificeren:


Search parameters

By Testee Id **zoek op Id, Code, of achternaam**

By Testee Code

By Testee Surname

Match left characters of every searching component: Id, Code and Surname

Start search 

Ignore Case ☐

Klik op Search

Assessments | Testees | Models | Data | Export | Projects

Testee selected (total 70)

☐ All Id 01 Search

Model selected (total 1)

☐ All Id arkmadelein

Task selected (total 8)

☐ All Id BS Basel

Scores available (total 1)

Export raw data

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	U
1	01	arkmadelein	BS	1	13-03-06 8:47:45	39	L
2	02	arkmadelein	BS	1	13-03-06 9:25:52	39	L
3	03	arkmadelein	BS	1	13-03-06 9:58:55	39	L
4	04	arkmadelein	BS	1	13-03-06 10:30:27	39	L
5	05	arkmadelein	BS	1	13-03-06 11:02:27	39	L
6	06	arkmadelein	BS	1	13-03-06 11:35:36	39	L
7	07	arkmadelein	BS	1	13-03-06 12:07:22	39	L
8	08	arkmadelein	BS	1	13-03-06 13:37:47	39	L

Als u [All testees] aanvinkt bevat de lijst de data van 1 taak van alle testees.

Als u [All tasks] aanvinkt bevat de lijst de data van alle taken van 1 testee uit het model.

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	User
1	01	arkmadelein	BS	1	13-03-06 8:47:45	39	LdS
2	01	arkmadelein	FI	1	13-03-06 9:19:06	56	LdS
3	01	arkmadelein	FR	1	13-03-06 8:53:21	78	LdS
4	01	arkmadelein	IFE	1	13-03-06 9:03:07	208	LdS
5	01	arkmadelein	PU	1	13-03-06 8:56:40	152	LdS
6	01	arkmadelein	SSV	1	13-03-06 9:11:28	116	LdS
7	01	arkmadelein	TR	1	13-03-06 9:05:46	168	LdS

Indien u beide opties aanvinkt, bevat de lijst de data van alle taken van alle testees uit het model.

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	U
1	01	arkmadelein	BS	1	13-03-06 8:47:45	39	L
2	01	arkmadelein	FI	1	13-03-06 9:19:06	56	L
3	01	arkmadelein	FR	1	13-03-06 8:53:21	78	L
4	01	arkmadelein	IFE	1	13-03-06 9:03:07	208	L
5	01	arkmadelein	PU	1	13-03-06 8:56:40	152	L
6	01	arkmadelein	SSV	1	13-03-06 9:11:28	116	L
7	01	arkmadelein	TR	1	13-03-06 9:05:46	168	L
8	02	arkmadelein	BS	1	13-03-06 9:25:52	39	L
9	02	arkmadelein	FI	1	13-03-06 9:53:15	56	L
10	02	arkmadelein	FR	1	13-03-06 9:31:38	78	L
11	02	arkmadelein	IFE	1	13-03-06 9:40:33	208	L
12	02	arkmadelein	PU	1	13-03-06 9:34:31	152	L

Als u in een lijst op een regel klikt, kunt u daarna op de 'Export raw data' knop drukken om de ruwe data te exporteren van het record in die regel.

Als u dubbelklikt op recordregel dan wordt het **Saved scores** scherm geopend. De mogelijkheden daarvan worden op de volgende pagina's beschreven.

EXPORTEREN/AFDRUKKEN VAN TABELLEN EN GRAFIEKEN

Voor het exporteren en/of afdrucken van tabellen en grafieken gebruikt u het **Saved Scores** scherm. Dit scherm kunt u oproepen door te dubbelklikken op de gewenste testee regel in de lijst van het Data Tabblad of op de score regel in de Projectboom. Het Saved scores scherm toont standaard de '**B-Score tabel**'. Deze tabel geeft de uitslag van een testafname, in dit voorbeeld het resultaat van de afname van taak FI bij testpersoon met Id=45.

1: Vink aan als u geen testee naam wilt

2: Vink aan als u ander format wilt

3: Vink aan als u extra vars wilt

No.	Variable	Value	Label
N 1	Ntot_fi	80	Total number of trials
HI 2	Nhs_fi	13	N hits similar
HI 3	Ths_fi	1682	Mean RT hits similar
HI 4	Shs_fi	468	SD RT hits similar
ZN 5	<NVAL>	2015.96	NORM VALUE FOR: Z-score RT hits similar
Z 6	Zhs_fi	-0.73	Z-score RT hits similar
HI 7	Nhd_fi	16	N hits dissimilar
HI 8	Thd_fi	1023	Mean RT hits dissimilar
HI 9	Shd_fi	439	SD RT hits dissimilar
ZN 10	<NVAL>	1344.87	NORM VALUE FOR: Z-score RT hits dissimilar
Z 11	Zhd_fi	-1.07	Z-score RT hits dissimilar
CR 12	Ncs_fi	19	N correct rejections similar
CR 13	Tcs_fi	1885	Mean RT correct rejections similar
CR 14	Scs_fi	783	SD RT correct rejections similar
ZN 15	<NVAL>	2486.32	NORM VALUE FOR: Z-score RT correct rejections similar
Z 16	Zcs_fi	-1.23	Z-score RT correct rejections similar
CR 17	Ncd_fi	19	N correct rejections dissimilar
CR 18	Tcd_fi	826	Mean RT correct rejections dissimilar
CR 19	Scd_fi	138	SD RT correct rejections dissimilar
Z 21	Zcd_fi	-1.30	Z-score RT correct rejections dissimilar

No.	Variable	N	RT	SD	n(RT)	z(RT)	n(N)	z(N)	Label
N 1	Ntot_fi	80							Total number of trials
2		13	1682	468	2055	-0.73			<HI SIMILAR>
3		16	1023	439	1401	-1.07			<HI DISSIMILAR>
4		19	1885	783	2578	-1.23			<CR SIMILAR>
5		19	826	138	1086	-1.30			<CR DISSIMILAR>
6			1783		2317	-0.98			<RESPONSES SIMILAR (HS+CS)/2>
7			925		1243	-1.18			<RESPONSES DISSIMILAR (HD+CD)/2>
8		7	1646				3.91	1.20	<MI SIMILAR>
9		4	1007				1.23	2.14	<MI DISSIMILAR>
10		1	2172				0.80	0.18	<FA SIMILAR>
11		1	694				0.28	1.22	<FA DISSIMILAR>
12		8					2.35	0.69	<ERRORS SIMILAR>
13		5					0.76	1.68	<ERRORS DISSIMILAR>
OM 14	No_fi	0							Number omissions
AC 15	Np_fi	0							Number premature responses
IN 16	Ni_fi	0							Number interrupts

Median	Log(RT)	RT25s	RT25f
1679	7.388	2085	945
886	6.864	1610	683
1794	7.478	2483	956
820	6.704	869	563

Wat betreft **2** en **3**: Het format B-score of 'Group list' en de optie 'long list' is alleen van belang bij het afdrucken van tabellen, want dan geldt 'what you see is what you get' (WYSIG).

- Afdrukken van tabellen

Vanuit het Saved Scores scherm:

Export/Print

No testee name ☒

Export Print

1: Klik op Print

2^a: Stuur naar printer

(Als B-score format was gekozen)

Print score table

Close Print

Testee:45, Age:11.28, Printed: 16-09-10 12:42:17, by:LdS, Leo de Sonnevill

No.	Variable	N	RT	SD	n(RT)	z(RT)	n(N)	z(N)	Label
N 1	Ntot_fi	80							Total number of trials
2		13	1682	468	2015.96	-0.73			<HI SIMILAR>
3		16	1023	439	1344.87	-1.07			<HI DISSIMILAR>
4		19	1885	783	2486.32	-1.23			<CR SIMILAR>
5		19	826	138	1037.54	-1.30			<CR DISSIMILAR>
6			1783		2251.14	-0.98			<RESPONSES SIMILAR (HS+CS)/2>
7			925		1191.20	-1.18			<RESPONSES DISSIMILAR (HD+CD)/2>
8		7	1646				3.87	1.20	<MI SIMILAR>
9		4	1007				1.10	2.14	<MI DISSIMILAR>
10		1	2172				0.98	0.18	<FA SIMILAR>
11		1	694				0.35	1.22	<FA DISSIMILAR>
12		8					4.85	0.69	<ERRORS SIMILAR>
13		5					1.45	1.68	<ERRORS DISSIMILAR>
OM14	No_fi	0							Number omissions
AC15	Np_fi	0							Number premature responses
IN16	Ni_fi	0							Number interrupts

Project:arknew, Model:arkmadelein, Task:FI, Ano:1, Tested:15-05-06 13:56:35, by:LdS, Leo de Sonnevill

2^b: Stuur naar printer

Print score table

Close Print

Testee:45, Age:11.28, Printed: 16-09-10 12:43:53, by:LdS, Leo de Sonnevill

No.	Variable	Value	Label
N 1	Ntot_fi	80	Total number of trials
HI 2	Nhs_fi	13	N hits similar
HI 3	Ths_fi	1682	Mean RT hits similar
HI 4	Shs_fi	468	SD RT hits similar
ZN 5	<NVAL>	2015.96	NORM VALUE FOR: Z-score RT hits similar

U kunt zien dat gekozen is voor het weglaten van de naam van de testpersoon. Het bovenste voorbeeld is in 'Group list' format, het onderste voorbeeld is in 'B-score' format. Merk op dat naast testdatum en tijdstip en naam van de tester ook de print datum en tijdstip alsmede de naam/ld van degene die de printopdracht gaf is weergegeven. Soortgelijke opties/mogelijkheden bestaan ook voor het afdrukken en exporteren van staafdiagrammen en lijngrafieken (zie onder).

Score form

☒ B-Score ☐ Group list ☐ Mark Z-vars

☐ Z-Score ☐ Long list ☐ Detailed

☐ Z-Norm ☐ Summary

☒ D-Score

Bij de volgehouden aandachtstaken SA_dots, SAO1 en SAO2 en de taken PU en TR kunnen ook alle seriedata worden afgedrukt (en geëxporteerd) zodat taakprestatie over de taaktijd heen kan worden bekeken. Daarvoor moet dan 'D-score' worden aangevinkt. Bij taak VSS en STS is geen 'Group list' format mogelijk: de tabel wordt geëxporteerd zoals getoond.

-
- 1: Vink eerst Group list aan als u tabel in bitmap format wilt
- 1^b: Eventueel Long list
- 2: Klik op Save
- 3: Klik op Opslaan
- 4: Sla op
- default = bitmap tabel, kan niet bewerkt worden
- | No. | Variable | N | RT | SD | n(RT) | z(RT) | n(N) | z(N) | Label |
|------|----------|----|------|-----|---------|-------|------|------|----------------------------------|
| N 1 | Ntot_fi | 80 | | | | | | | Total number of trials |
| 2 | | 13 | 1682 | 468 | 2015.96 | -0.73 | | | <HI SIMILAR> |
| 3 | | 16 | 1023 | 439 | 1344.87 | -1.07 | | | <HI DISSIMILAR> |
| 4 | | 19 | 1885 | 783 | 2486.32 | -1.23 | | | <CR SIMILAR> |
| 5 | | 19 | 826 | 138 | 1037.54 | -1.30 | | | <CR DISSIMILAR> |
| 6 | | | 1783 | | 2251.14 | -0.98 | | | <RESPONSES SIMILAR (HS+CS)/2> |
| 7 | | | 925 | | 1191.20 | -1.18 | | | <RESPONSES DISSIMILAR (HD+CD)/2> |
| 8 | | 7 | 1646 | | | | 3.87 | 1.20 | <MI SIMILAR> |
| 9 | | 4 | 1007 | | | | 1.10 | 2.14 | <MI DISSIMILAR> |
| 10 | | 1 | 2172 | | | | 0.98 | 0.18 | <FA SIMILAR> |
| 11 | | 1 | 694 | | | | 0.35 | 1.22 | <FA DISSIMILAR> |
| 12 | | 8 | | | | | 4.85 | 0.69 | <ERRORS SIMILAR> |
| 13 | | 5 | | | | | 1.45 | 1.68 | <ERRORS DISSIMILAR> |
| OM14 | No_fi | 0 | | | | | | | Number omissions |
| AC15 | Np_fi | 0 | | | | | | | Number premature responses |
| IN16 | Ni_fi | 0 | | | | | | | Number interrupts |
- Project:arknew, Model:arkmadelein, Task:FI, Ano:1, Tested:15-05-06 13:56:35, by:LdS, Leo de Sonnevile

To file of type...

- Table view (bitmap)
- Table view (text)
- Text ('|' delimited)

Data only (no header)

Append data to file

Excel 97-2000 (<= 2003)

Dbase IV (<= 240 van graph

3: Klik op Save

(2)

2: Vink 'text' aan als u de tabel in ascii format wilt exporteren. Deze tabel kunt u bewerken

4: Sla op

Opslaan als

Op slaan in:

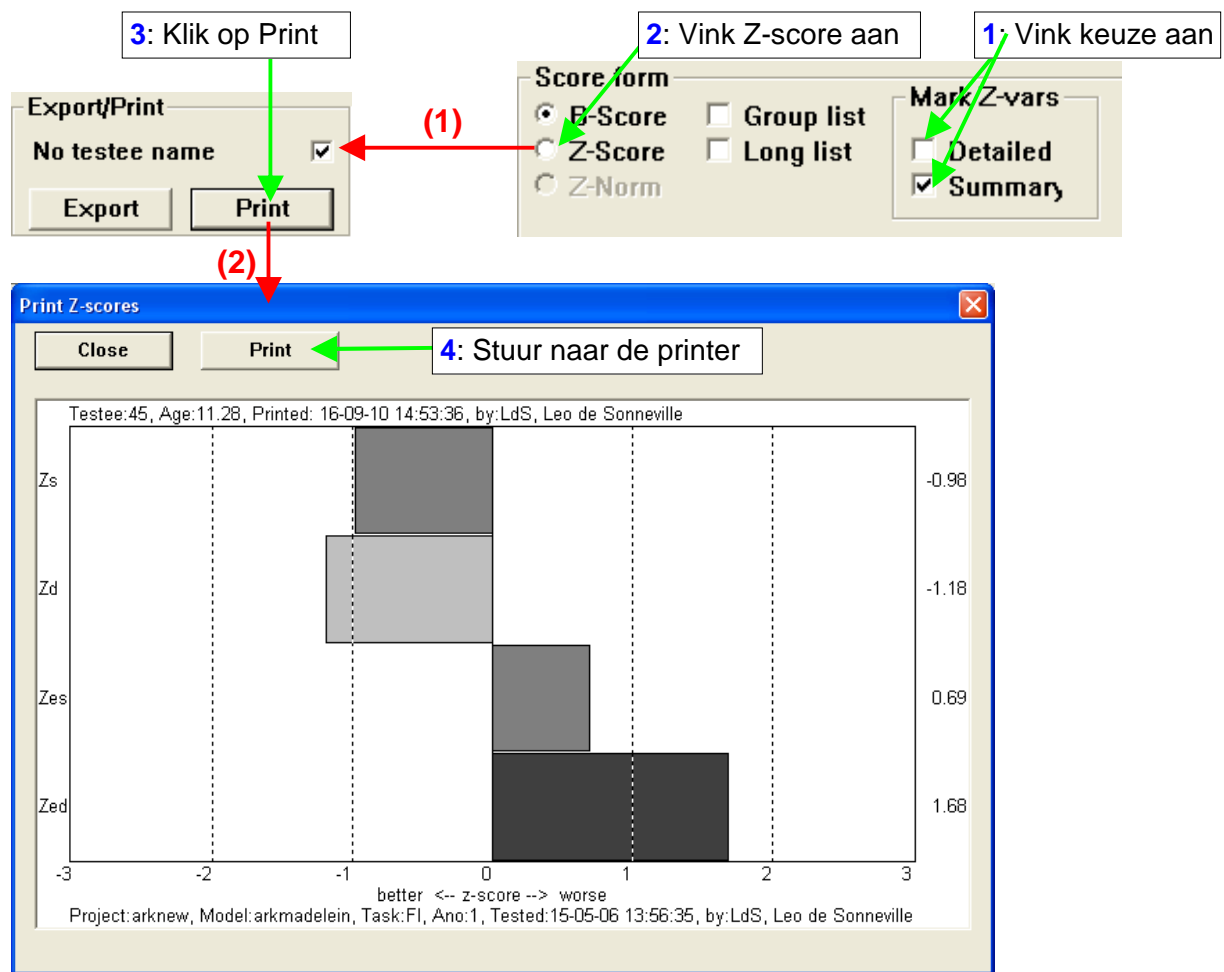
Bestandsnaam: Table FI

Op slaan als type: Text files (*.txt)

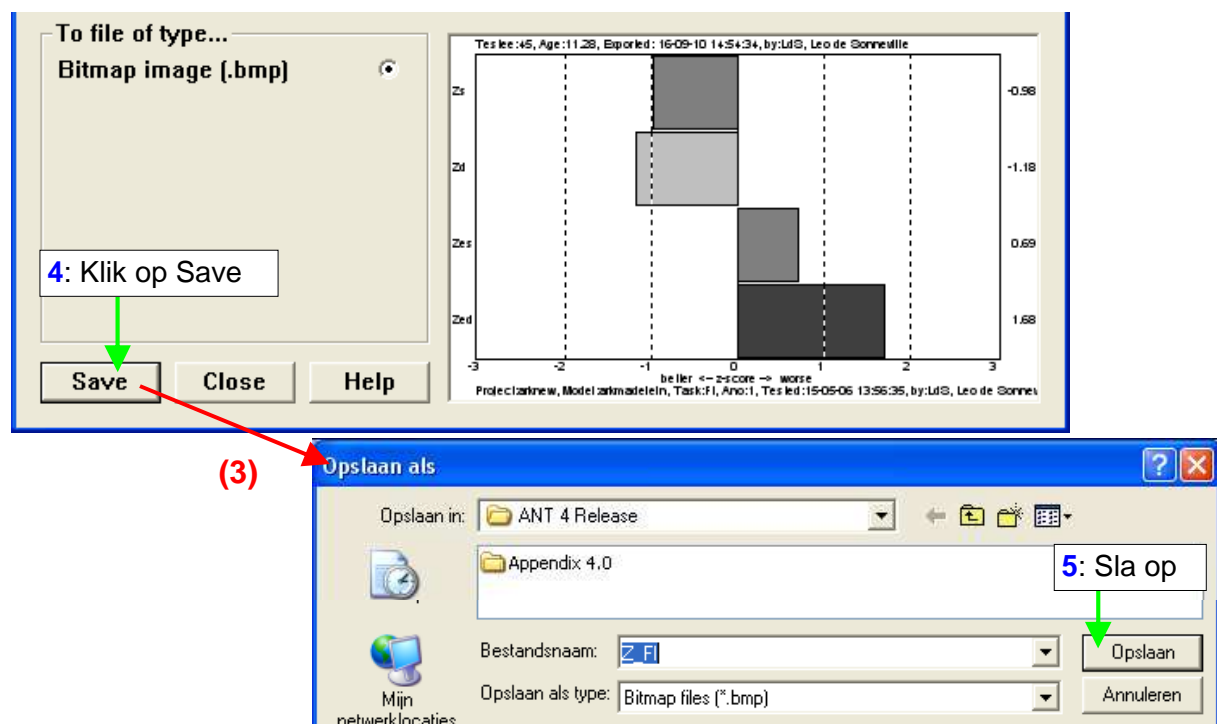
Opslaan

Annuleren

- Afdrukken en exporteren van z-score diagrammen



Als u wilt exporteren, volg overeenkomstige route (1) en (2), en dan en (3): Klik op Export



- Afdrukken en exporteren van lijngrafieken

No.	Variable	Value	Label
N 1	Ntotl_bs	32	Total number of trials left hand
HI 2	NI_bs	32	N left hand
HI 3	TI_bs	367	Mean RT left hand
HI 4	SI_bs	101	SD RT left hand
ZN 5	<NVAL>	315.80	NORM VALUE FOR: Z-score RT left hand
<input checked="" type="checkbox"/> Z 6	ZI_bs	1.23	Z-score RT left hand
ZN 7	<NVAL>	81.48	NORM VALUE FOR: Z-score SD left hand

1: Dubbelklik in het Saved scores scherm op de lijngrafiek die u wilt afdrukken

(1)

Age range

From 0

To 80

1^a: Pas eventueel de schaling aan

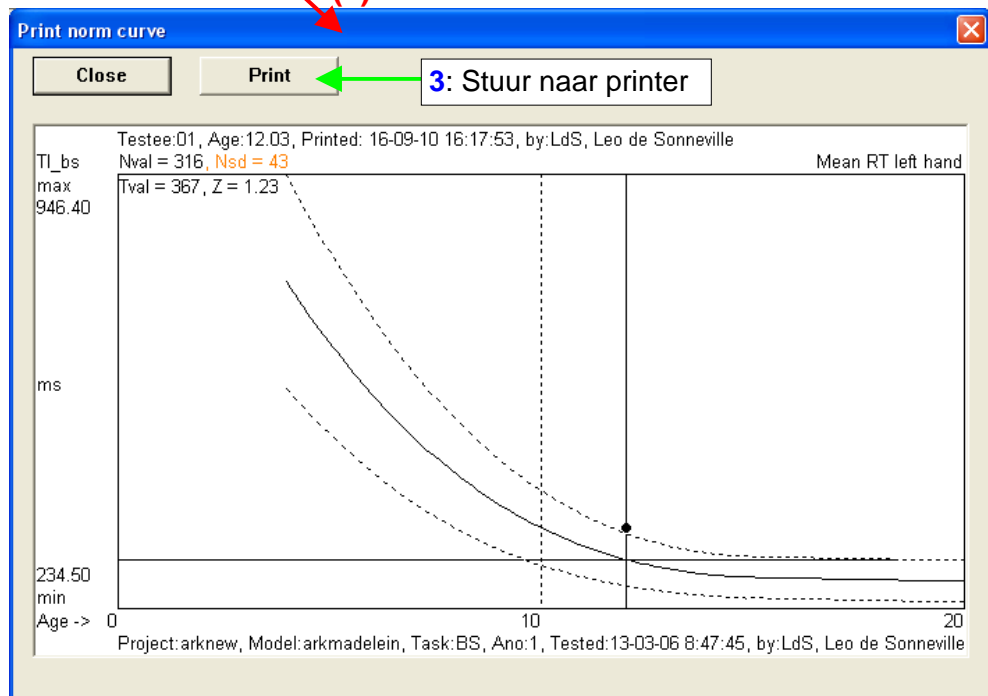
Export/Print

No testee name ☐

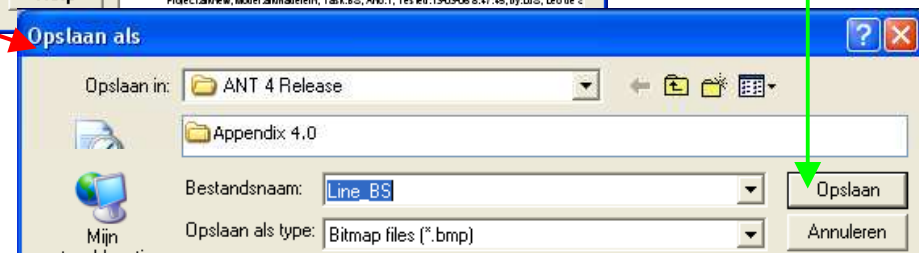
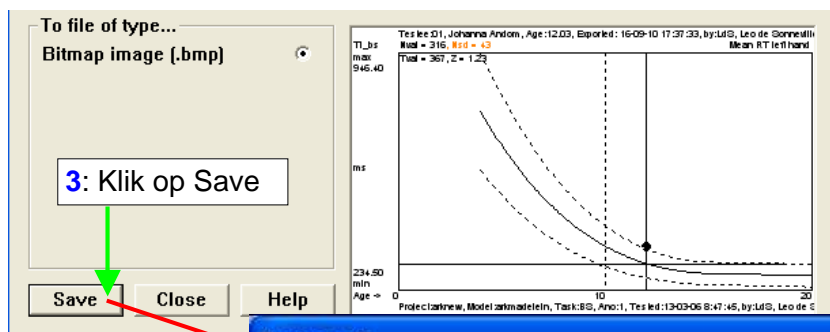
Export Print

1^b: Vink aan indien gewenst

2: Klik op Print

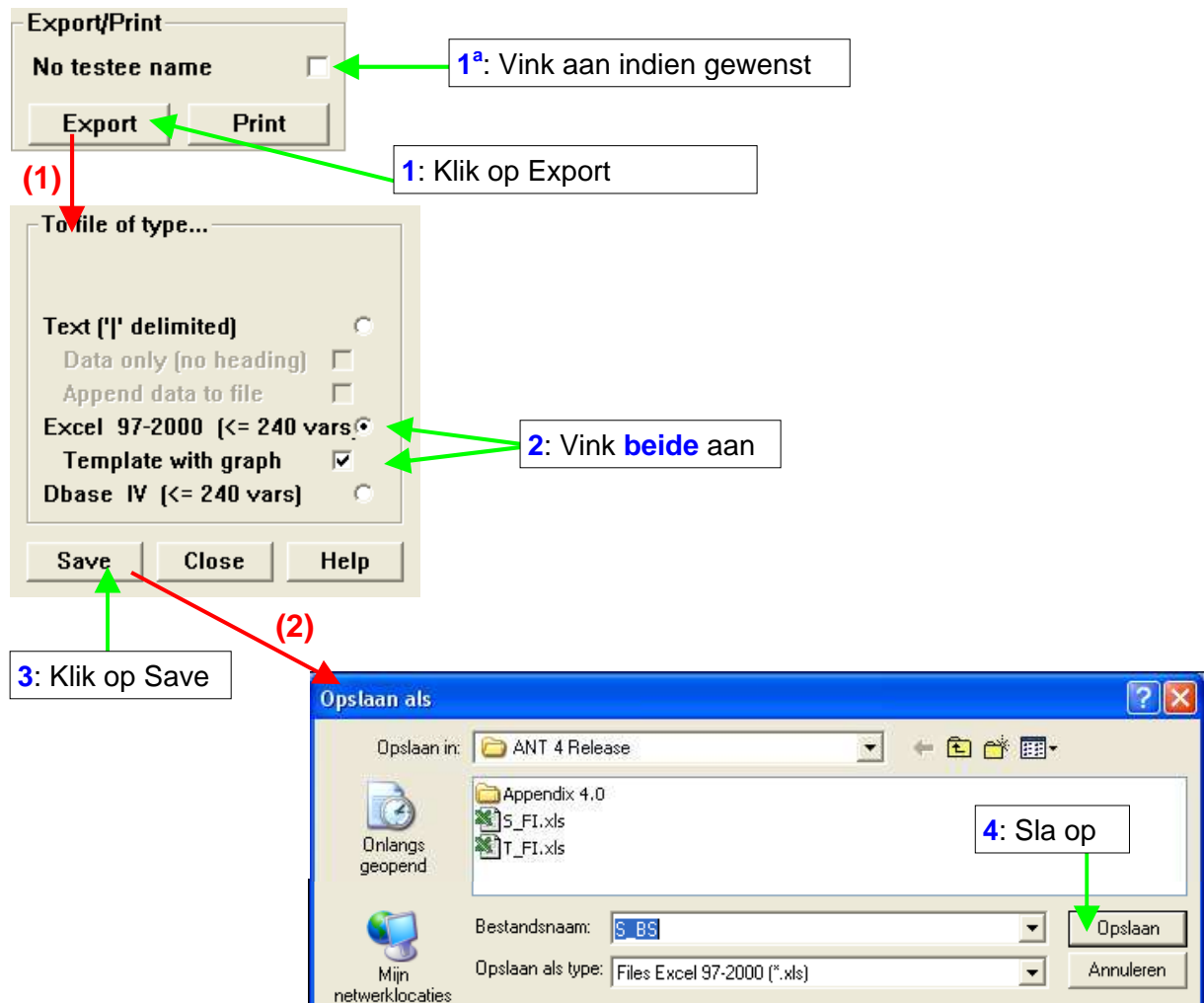


Als u wilt exporteren, volg overeenkomstige route (1) en dan 2: Klik op Export



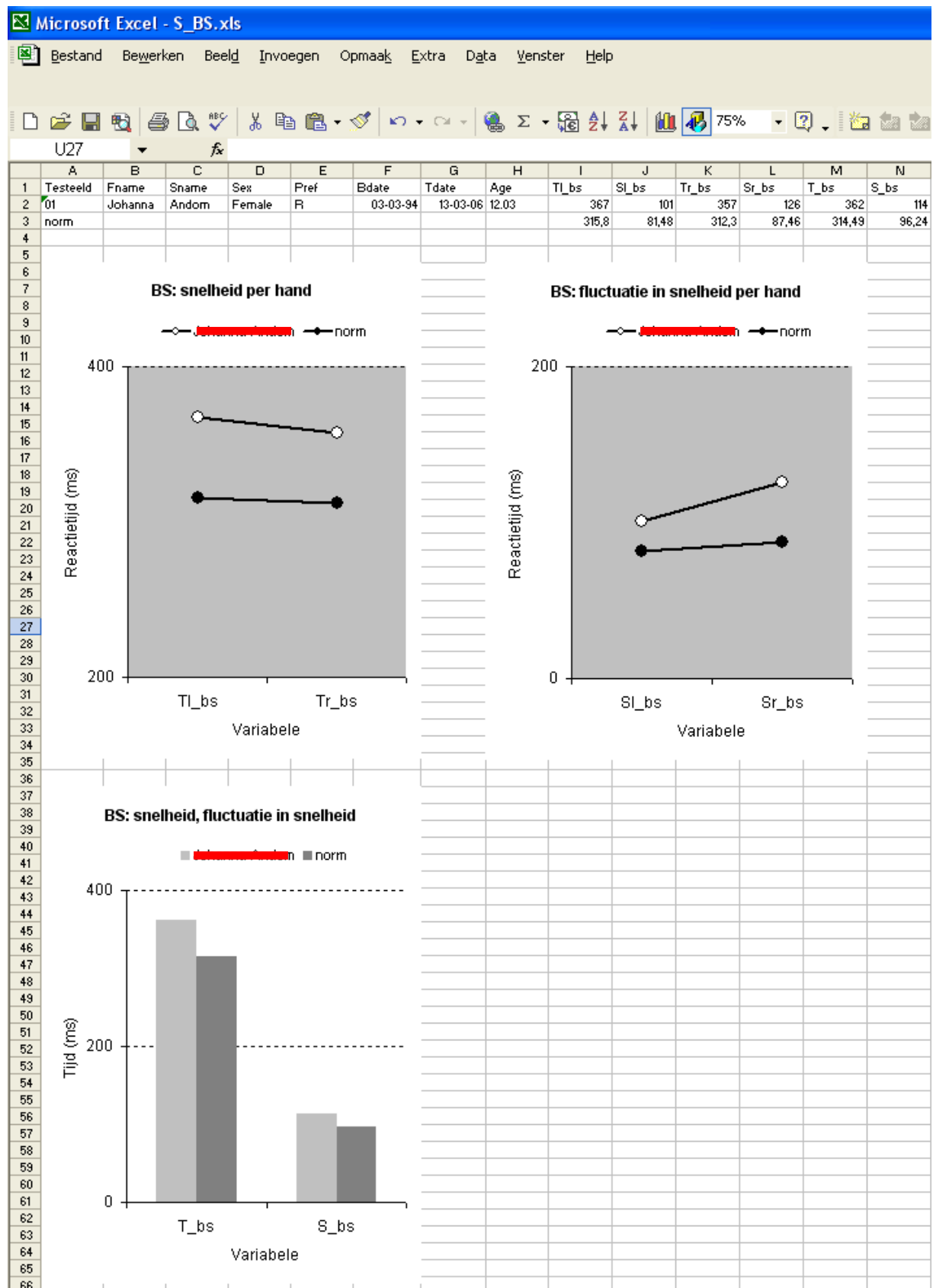
- Exporteren van prestatie-norm grafieken

U kunt de prestaties van de testpersoon, samen met de normgegevens, plotten in een grafiek en deze exporteren naar Excel. Op deze wijze kunt u direct zien hoe de prestaties van de testpersoon zich verhouden tot de norm. Vooral klinici zullen deze optie willen gebruiken. Open 'Saved scores' scherm:



Start Excel en open het gemaakte bestand. U zult zien dat de gegevens van de testpersoon en de normwaarden automatisch geplott worden. Een voorbeeld is te vinden op de volgende pagina (van taak BS). U kunt deze grafieken vanzelfsprekend afdrukken of in uw verslag opnemen.

Op de volgende pagina vindt u een voorbeeld van de uitslag van taak BS. De bovenste twee diagrammen geven het resultaat weer van de reactiesnelheid (links) en de fluctuatie in reactiesnelheid (rechts), dwz apart per hand. In het onderste diagram ziet u deze waarden gemiddeld over beide handen. De benaming van de variabelen komt overeen met die in de ANT Saved scores tabellen. U kunt deze grafieken direct afdrukken of opnemen in uw tekstdocument. **NB: de taal in de diagrammen komt overeen met de taal die u gekozen heeft bij de configuratie van het ANT programma.**



NB: de naam van de testpersoon is om privacyredenen doorgehaald (U kunt ook zonder naam exporteren). In het ANT handboek worden deze diagrammen uitgebreid besproken.

CONVERTEREN VAN 'OUDE' DATABASES

De door de Amerikaanse FDA (Food and Drug Administration) in 1997 uitgeschreven “**21 CFR Part 11**” beschrijft de eisen die gesteld moeten worden aan de omgang met en het opslaan van gegevens in elektronische vorm. CFR staat daarbij voor Code of Federal Regulations, waarbij het cijfer 21 de farmaceutische sector aangeeft. Zeer gedetailleerd worden regels beschreven over hoe elektronische records en handtekeningen gebruikt moeten worden wanneer gegevens in elektronische vorm verwerkt of ter beschikking gesteld worden van controle-instanties, zoals de FDA. Het verplicht stellen van deze regels door de FDA maakt het zo langzamerhand noodzakelijk om het (gebruik van) het ANT programma hier op af te stemmen.

De belangrijkste voorwaarden waaraan het ANT programma moet voldoen zijn:

- Identificatie van de gebruiker van het programma (tester). Als projecten en modellen worden gemaakt en taken worden afgenomen moet tevens worden vastgelegd wie dat heeft gedaan.
- Alle handelingen met het ANT programma moeten voorzien zijn van een 'datum en tijd stempel'. In samenhang met de identificatie eis betekent dit dat elke taakafname, model en project voorzien worden van datum, tijdstip en naam (identificatie code) van de gebruiker die de taakafname heeft verricht of het model of project heeft aangemaakt.
- Integriteit van de database. In de originele database mogen geen modellen en/of data meer worden verwijderd. De enige wijzigingen die toegestaan worden zijn de correctie van een onjuist ingevoerde geboortedatum en de dan noodzakelijke herberekening van z-scores (die bij een verkeerde geboortedatum incorrect zijn).
- In verband met de integriteit van de database wordt ook een 'Change record' bijgehouden. Als een geboortedatum wordt gecorrigeerd dan wordt een tabel gegenereerd waarin de oude en nieuwe geboortedatum staan en, als de z-scores opnieuw berekend worden, dan worden ook de oude en nieuwe scores ook daarin opgenomen. In datzelfde record staan ook de datum waarop de wijzigingen zijn gedaan en door wie dat is gedaan.
- De export van data (tabellen, lijngrafieken, staafdiagrammen) in bitmap format (.bmp) of tekst format (.txt) worden voorzien van de export datum en tijdstip en de naam van degene die de exportopdracht gaf.
- In ANT4.0 is als extra optie een Print knop toegevoegd zodat deze grafieken ook rechtstreeks naar een printer kunnen worden gestuurd. Op deze afdrucken staan dan de printdatum en het tijdstip en de gebruiker die de print opdracht gaf vermeld.

De belangrijkste gevolgen van deze aanpassingen is een kleine wijziging in de procedure:

- Iedereen die het ANT programma wil gebruiken dient als zodanig te worden geregistreerd. Dit is vanzelfsprekend een eenmalige procedure.
- Na het opstarten van het ANT programma dient de (geregistreerde) gebruiker in te loggen voordat het hoofdmenu beschikbaar komt.

'Oude' databases kunnen worden geconverteerd naar ANT4.0 format. Dat betekent dat achter elke taakafname, tot dan toe afgenomen, de naam komt te staan van de gebruiker die de conversie uitgevoerd heeft.

U bent niet verplicht om de oude databases te converteren. U kunt ze nog steeds gebruiken maar dat betekent dat de namen van de testers niet in de database zullen voorkomen. Het wordt dringend geadviseerd om databases te converteren. Dat is eenvoudig en snel te doen.

Open het Projects Tabblad, dan:

1: Klik op Project dat u wilt converteren

2: Klik op Convert

3: Voer wachtwoord in

4: Voer nieuw wachtwoord in

5: Bevestig wachtwoord

6: Open File Path

7: Voer projectnaam in

8: Klik op Opslaan

9: Klik op OK

(1)

(2)

(3)

(4)

Projects in working folder (total 5)

No.	File	Size	Date	Version
1	16nov05	978,944	2010.05.03	
2	ark	12,849,152	2009.10.26	<PWD>
3	bach1	7,565,312	2009.11.30	<PWD>
4	CFRpart11Check	413,696	2010.09.11	<PWD>
5	Neurologie	258,048	2010.09.01	<PWD>

File path: C:\ANT 4 Release\ark.aep

File path: C:\ANT 4 Release\arknew.aep

Bestandsnaam: arknew

Opslaan als type: ANT project files (*.aep)

Project "C:\ANT 4 Release\ark.aep" converted into CFR compliant project "C:\ANT 4 Release\arknew.aep"

In dit voorbeeld is het Project Ark.aep geconverteerd naar Arknew.aep.

21 CFR PART 11, TOEGESTANE WIJZIGINGEN IN DE DATABASE

De enige toegestane veranderingen in de database zijn de correctie van een verkeerd ingevoerde geboortedatum, de dan noodzakelijke herberekening van z-scores, een wijziging in voorkeurshand en aanvullingen/veranderingen in het commentaarveld van de testee. Open het Testee tabblad:

2: Klik op Edit

1: Selecteer testee

(1)

2: Verander geboortedatum van 11-06-65 naar 11-06-00

	No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref
New							
Edit	1	100	Default	18-05-72	Jan	Katoen	R, Male
Search	2	101	Default	11-06-65	chuck	check	R, Male
	3	103	Default	18-06-03	Maria	Marvel	R, Female

Testee Id	101	Date of birth	11-06-65										
First Name	chuck	Preference	R										
Surname	check	Sex	Male										
Code	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Code</th> <th>Label</th> <th>User</th> <th>Date</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Default</td> <td>Default</td> <td>LdS</td> <td>11-06-10 10:15:38</td> </tr> </tbody> </table>			No.	Code	Label	User	Date	1	Default	Default	LdS	11-06-10 10:15:38
No.	Code	Label	User	Date									
1	Default	Default	LdS	11-06-10 10:15:38									

Date of birth	11-06-00
Preference	R
Sex	Male

Nadat de geboortedatum is gecorrigeerd voor testee 101 laat de **Projectboom** rode icoontjes zien want de z-scores moeten nu ook nog worden gecorrigeerd voor alle afgenomen taken.

Project CFRpart11Check - Amsterdam Neuropsychological Tasks

File View Testee Project System Help

Working project (21CFR part11)

Project file path: C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

Assessments Testees Models Data Export Projects

Testees in project (total 2)

	No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref	User
New								
Edit	1	100	Default	18-05-72	Jan	Katoen	R, Male	LdS
Search	2	101	Default	11-06-00	chuck	check	R, Male	LdS

Project tree: Project C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

- Users [3]
- TesteeCodes [1]
- Testees [2]
 - 100 [Default, Jan Katoen, DAT]
 - 101 [Default, chuck check, DAT]
- Models [1]
- Scores [TESTEES:2, SCORES:4]
 - 100 [Default, Jan Katoen, USEI]
 - 101 [Default, chuck check, USEI]
 - AllTasks [TASKS:38, SCORES:4]
 - BS [Baseline Speed, SCORES:4]
 - 1 [TESTED:11-06-10]

Als u het Saved Scores scherm aanklikt ziet u dat daar ook een waarschuwing staat.

Saved Scores

Project: C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

Testee: 101 Testee's first name: chuck Testee's age, years: 45.00

Model: AllTasks Testee's surname: check Male Modified R

Task: BS Baseline Speed Birthdate: 11-06-65

AssNo: 1 Date: 11-06-10 14:44:49 Tested: 14:44:49, 11-06-10 Duration: 0:01:11

< CFR compliant project Tester is: LdS Leo de Sonnevill

Met behulp van de Build Scores procedure kunt u de z-scores herberekenen (zie onder).

- Herberekenen van z-scores

Open het Assessment Tabblad, selecteer de testee, selecteer de taak (in dit voorbeeld taak BS) en **wijzig Ano=2 in Ano=1**. Op dat moment wordt de **Build scores** knop actief. Dan:

In de projectboom kunt u zien dat voor testee 101 de correcties zijn doorgevoerd. Het icoontje is weer geel geworden en voorzien van een **c** (van corrected).

Deze correcties vindt u ook terug in de Scores en in het Saved scores scherm.

Na aanpassing van de geboortedatum en het herberekenen van de z-scores (via Build scores optie) ziet de tabel er als volgt uit:

Testee:101, chuck check, Age:10.00, Exported: 11-06-10 15:21:43, by:LdS, Leo de Sonnevile									
No.	Variable	N	RT	SD	n[RT]	z[RT]	n[SD]	z[SD]	Label
N 1	Ntotl_bs	32			368.52	-1.42	109.81	-0.42	Total number of trials left hand
2		32	281	78					<LEFT HAND>
OM3	Nol_bs	0							Number omissions left hand
AC 4	Npl_bs	0							Number premature responses left hand
IN 5	Nil_bs	0							Number interrupts left hand
N 6	Ntotr_bs	32			359.97	-2.27	119.11	-1.12	Total number of trials right hand
7		32	233	26					<RIGHT HAND>
OM8	Nor_bs	0							Number omissions right hand
AC 9	Npr_bs	0							Number premature responses right hand
IN 10	Nir_bs	0							Number interrupts right hand
N 11	Ntot_bs	64			364.86	-1.94	126.49	-0.81	Total number of trials overall
12		64	257	63					<OVERALL>
OM13	No_bs	0							Number omissions overall
AC 14	Np_bs	0							Number premature responses overall
IN 15	Ni_bs	0							Number interrupts overall

Project:CFRpart11Check, Model:AllTasks, Task:BS, Ano:1, Tested:11-06-10 14:44:49, by:LdS, Leo de Sonnevile

De omrande waarden zijn gewijzigd. n[RT] en n[SD] zijn de normwaarden, d.w.z. de waarden die horen bij de normgroep die precies net zo oud is als de testpersoon. Deze waarden zijn niet in de database opgenomen. Ze worden telkens opnieuw berekend als de tabellen worden opgevraagd. De andere waarden zijn de herberekende z-scores. De veranderingen in de database zijn opgenomen in een Change record dat u kunt opvragen, exporteren en afdrucken (zie volgende pagina).

- Opvragen van 'Change record'

Open het Saved Scores scherm van testpersoon bij wie een correctie is uitgevoerd (dubbelklik in de Projectboom op de scoreregels of open het Data tabblad, selecteer de testpersoon en de taak en dubbelklik op de scoreregels. Dan:

Score form

☒ B-Score ☐ Group list

☐ Z-Score ☐ Long list

☐ Z-Norm

☒ C-Score

List of scores changes

Saved Scores

Project: C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

Testee: 101 Testee's first name: chuck Testee's age, years: 10.00

Model: AllTasks Testee's surname: check Male R

Task: BS Baseline Speed Birthdate: 11-06-00

AssNo: 1 Date: 11-06-10 15:19:50 Tested: 14:44:49, 11-06-10 Duration: 0:01:11

No.	Variable	<OLD>	->	n[RT]	z[RT]	n[SD]	z[SD]	<NEW>	->	n[RT]	z[RT]	n[SD]	z[SD]	Label
1				272.63	0.24	54.35	0.69	368.52	-1.42	109.81	-0.42			<LEFT HAND>
2				269.83	-1.07	57.52	-0.89	359.97	-2.27	119.11	-1.12			<RIGHT HAND>
3				271.01	-0.39	61.86	0.02	364.86	-1.94	126.49	-0.81			<OVERALL>
4	<Date>	11-06-10 14:44:49						11-06-10 15:19:50						
5	<User>	LdS												
6	<Age>	45.00												

Score form

☐ B-Score ☒ Group list

☐ Z-Score

☐ Z-Norm

☒ C-Score

Export/Print

☐ No testee name

Variables: 27/39

To file of type...

☒ Table view (bitmap)

☐ Table view (text)

☐ Text ('/' delimited)

☐ Data only (no heading)

☐ Append data to file

☒ Excel 97-2000 (<= 240 vars)

☐ Template with graph

☐ Dbase IV (<= 240 vars)

In deze veranderingstabel (Group list format) ziet u de oude en nieuwe z-waarden, testleeftijd (de testleeftijd veranderde van 45 jaar in 10 jaar) en normwaarden. De wijzigingen zijn op 11 juni 2010, om 15:19 gemaakt, door tester LdS. U kunt deze tabel afdrukken en/of exporteren.

Print score table

Testee:101, chuck check, Age:10.00, Printed: 17-09-10 14:18:46, by:LdS, Leo de Sonnevile

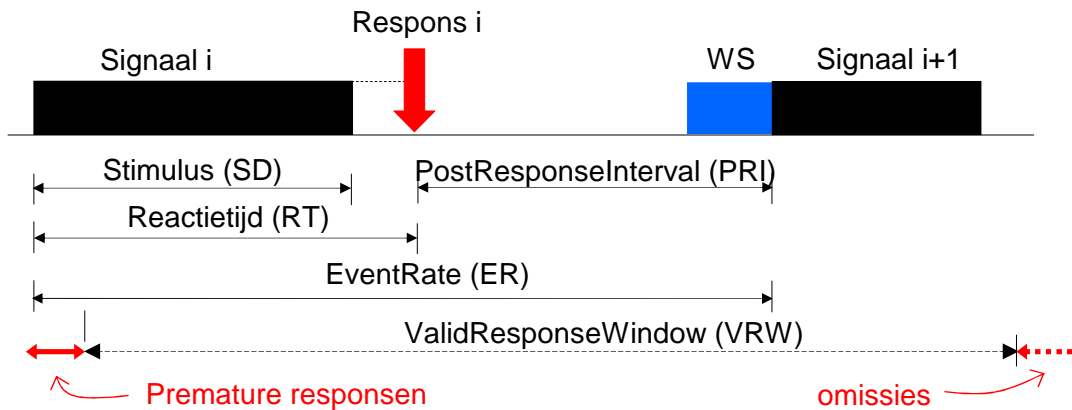
No.	Variable	<OLD>	->	n[RT]	z[RT]	n[SD]	z[SD]	<NEW>	->	n[RT]	z[RT]	n[SD]	z[SD]	Label
1				272.63	0.24	54.35	0.69	368.52	-1.42	109.81	-0.42			<LEFT HAND>
2				269.83	-1.07	57.52	-0.89	359.97	-2.27	119.11	-1.12			<RIGHT HAND>
3				271.01	-0.39	61.86	0.02	364.86	-1.94	126.49	-0.81			<OVERALL>
4	<Date>	11-06-10 14:44:49						11-06-10 15:19:50						
5	<User>	LdS						LdS						
6	<Age>	45.00						10.00						

Project:CFRpart11Check, Model:AllTasks, Task:BS, Ano:1, Tested:11-06-10 14:44:49, by:LdS, Leo de Sonnevile

EEN MODEL MAKEN (2) (INSTELLINGEN AANPASSEN)

- Timing tussen signalen

U kunt de timing tussen signalen en stimulusduur wijzigen.



De **stimulusduur** (SD) kan **fixed** zijn (SD_FIX): de stimulus blijft staan tot duur verstreken is of totdat een respons gegeven wordt, waarbij snelste situatie bepalend is. Bij een **variabele** SD (SD_VAR) blijft de stimulus op het scherm totdat een respons gegeven wordt (zie onderbroken lijn). Bij een aantal taken geeft een waarschuwingssignaal (WS) van 500 ms de komst van de volgende stimulus aan. De timing tussen signalen wordt bepaald door de keuze voor een **PostResponseInterval**: stimulus komt een vaste tijd na een respons (self-paced), of voor een **EventRate**: ongeacht tijdstip van reageren volgt stimulus een vaste tijd na de voorgaande stimulus-onset. Bij taak BS is er sprake van een random PRI duur. Het **ValidResponseWindow** is de periode waarbinnen de respons als geldig wordt aangemerkt (bv. 200 – 6000 ms post-stimulus onset). Responsen die daarbuiten vallen (te snel: **premature** responsen, of niet gegeven: **omissies**) zijn ongeldig en de ongeldige trials worden vervangen door trials van hetzelfde type.

Open keuzeveld signal timing

Signal timing: **SD_VAR/PRI_FIX**

Signal onset: PostResponse

Signal duration: Variable

Interval duration: Fixed

Signal duration: variable, until response.

Valid response: 200..6000 ms

Events interval: post response. Fixed, 1200 ms.

VR window -> 200 - 6000

value -> 1200

WS

R

Stel VRW in

Stel PRI in

En in het geval (bijv.) gekozen is voor een vaste stimulusduur:

Signal timing: **SD_FIX/PRI_FIX**

Signal onset: PostResponse

Signal duration: Fixed

Interval duration: Fixed

VR window -> 200 - 6000

value -> 2000

value -> 1000

Stel VRW in

Stel SD in

Stel PRI in

- Aanpassen algemene taakparameters

Door het aanklikken van de tabbladen General, Feedback, Timing, Trials en Parameters komt u in de verschillende schermen waarin u allerlei instellingen kunt wijzigen. Als voorbeeld gebruiken we taak MS2D.

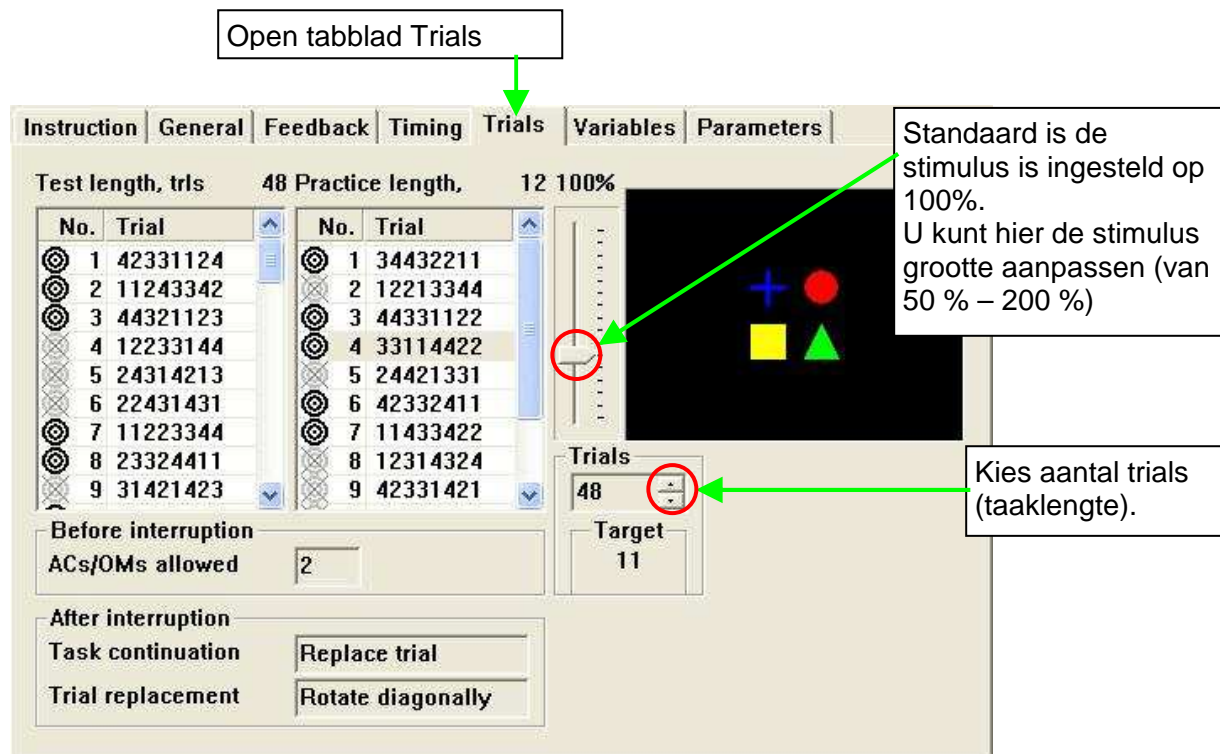
Open tabblad General

Open tabblad Feedback

Open tabblad Timing

Pas timing aan (bijv. verander timing type naar SD_FIX)

(Bijv.) Pas daarna VR window aan, voer duur van stimulus en interval in. In dit voorbeeld kozen we een fixed post-response interval (PRI_FIX) en een feedback signaal (F).
R = VR window.
W = waarschuwings-sig-naal.
S = stimulusduur.
 (Ingeval we SD_VAR als timing type gekozen hadden, hoeft geen stimulusduur te worden ingevoerd).



Het Tabblad Parameters is bedoeld om parameters die specifiek bij een taak horen te kunnen instellen. Taak MS2D heeft alleen algemene taakparameters. Andere taken hebben wel taakspecifieke parameters (zie • Aanpassen taakspecifieke parameters op volgende pagina).

- Spatiebalk als antwoordknop

Tabblad General: voor alle 'een-knopstaken' (BS, DF, FA01, GNG, MSO1, SAA, SAO1, SSA) is de mogelijkheid toegevoegd om de spatiebalk te gebruiken als antwoordknop. Vink dan het vakje aan.



- Aanpassen taakspecifieke parameters

Bij een aantal taken zijn taakspecifieke parameters die naar believen worden aangepast. Bij twee taken, Pursuit en Tracking, moeten speciale maatregelen genomen worden voordat ze in het model op standaardwijze (default setting) gebruikt kunnen worden ([zie Instellen taak Pursuit en Tracking op pagina 16](#)).

- Delay Frustration (DF)

Hier kunt u de lengte van het Long Delay Interval bepalen. In te stellen vanaf 16 tot 24 seconden in stappen van 2 seconden.

- Focused Attention 2/4 letters (FA2L/4L)

Hier kunt u de relevante diagonaal bepalen. De relevante diagonaal geeft de relevante locaties van de doel letter aan (ja-respons). De standaard instelling voor de diagonaal is linksboven naar rechtsonder voor FA2L en linksonder naar rechtsboven voor FA4L.

- Focused Attention Objects 1/2 keys (FAO1/2)

Hier kunt u de relevante as bepalen. De relevante as geeft de locaties waar het doelobject relevant is (ja-respons). Voor zowel FAO1 als FAO2 is de default as de horizontale as.

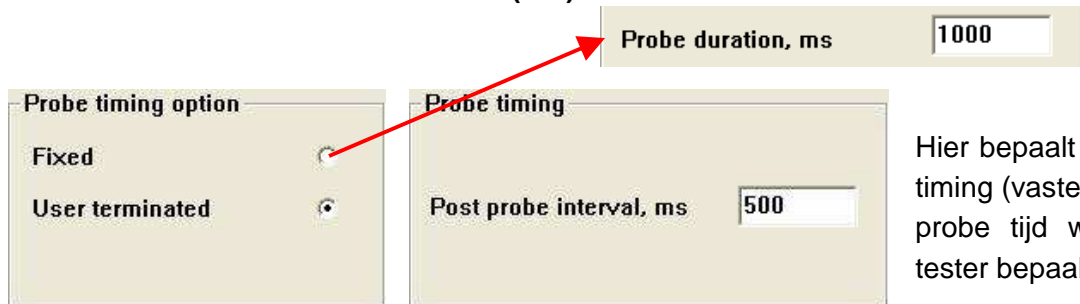
- Gaze-Arrow Cueing (GAC)

Hier kunt u de duur van de cue bepalen. De cue bestaat uit 2 delen: het 1^e deel (geen richting) en het 2^e (richtingaangevende) deel. Het PostCatchCue interval is het interval na respons op de catch cue tot volgende stimulus.

- Face Recognition (FR)

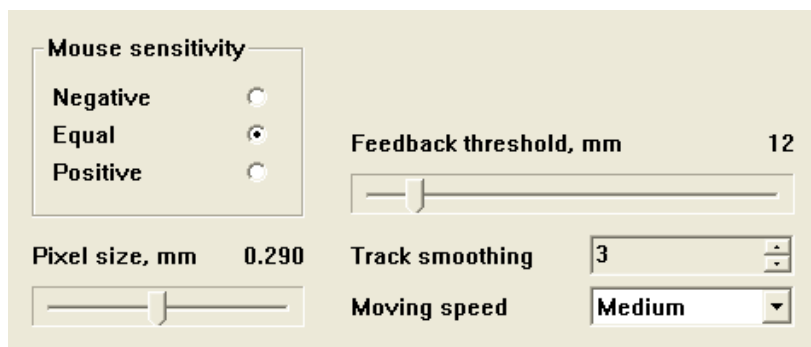
Hier bepaalt u het type timing (vaste probe tijd, probe tijd wordt telkens door Tester bepaald, probe blijft staan en verdwijnt samen met de stimulus)

- **Identification of Averted Emotions (IAE)**
Identification of Facial Emotions (IFE)



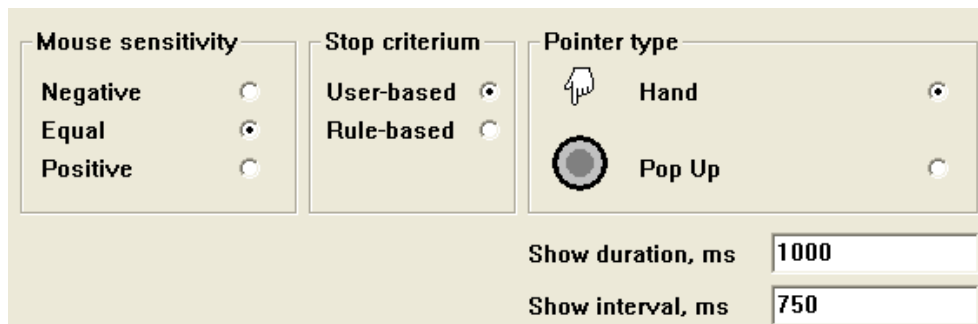
Hier bepaalt u het type timing (vaste probe tijd, probe tijd wordt door tester bepaald).

- **Pursuit**



Aanpassing van de gevoeligheid van de muis, feedback drempel (cursor kleurt rood als afstand tussen cursor en doel > drempel). Ook smoothness van track en bewegingssnelheid kan worden aangepast. [Pixel size: zie calibratie Tracking & Pursuit, pagina 16.](#)

- **Spatial temporal Span (STS)**



Hier stelt u de muisgevoeligheid in, de wijze waarop de doelvierkanten worden aangewezen (animatie hand, of 'popup'). Tevens kunt u de aanwijdsduur (Show duration) en de tijd tussen twee aanwijzingen (Show interval) aanpassen. De wijze waarop de test wordt afgebroken kunt u met het Stop criterium bepalen. User-based = afbreken wanneer u dat wilt. Rule-based: het programma breekt de test af als op beide trials met eenzelfde aantal vierkanten een fout gemaakt wordt. In trial 1 & 2 worden 2 vierkanten aangewezen, in trial 3 & 4 worden 3 vierkanten aangewezen, etc.

Voorbeeld Rule-based criterium: als op trial 3 & 4 fouten gemaakt worden, dan wordt de afname onderbroken. Als op trial 4 (3 vierkanten) en trial 5 (4 vierkanten) fouten gemaakt worden, loopt de taak gewoon door. Na een interruptie kan de tester de taak stoppen.

- **Sustained Attention Auditory (SAA)**

Low pitch, Hz	<input type="text" value="400"/>	Show current series No.	<input checked="" type="checkbox"/>
Middle pitch, Hz	<input type="text" value="550"/>	Series length (trials)	<input type="text" value="36"/>
High pitch, Hz	<input type="text" value="700"/>	Task length (series)	<input type="text" value="10"/>

Hier kunt u de toonhoogte van de drie tonen (2 distractor en een doeltoon) bepalen. Ook kunt u hier aanvinken of u het aantal afgemaakte series op het scherm wilt weergeven. Zie ook 'Instelling microfoon en koptelefoon'.

- **Sustained Attention Dots (SAD)**

Number of dots <div>    <input checked="" type="radio"/> 3-4-5 </div> <div>    <input type="radio"/> 4-5-6 </div>		Balance <div> <input checked="" type="radio"/> Presentation </div> <div> <input type="radio"/> Response </div>
Show current series No. <input checked="" type="checkbox"/>		

U kunt kiezen tussen 3-4-5 en 4-5-6 stippen patronen, voor balanced presentation (evenveel trials van elk type, responsbias) of balanced response (evenveel target als nontarget trials) en voor het weergeven van het aantal afgemaakte series op het scherm.

- **Sustained Attention Objects 1/2 keys (SAO1/2)**

Show current series No.	<input checked="" type="checkbox"/>	Show current series No.	<input checked="" type="checkbox"/>
Series length (trials)	<input type="text" value="24"/>	Series length (trials)	<input type="text" value="12"/>
Task length (series)	<input type="text" value="10"/>	Task length (series)	<input type="text" value="20"/>

U kunt u hier aanvinken of u het aantal afgemaakte series op het scherm weergegeven wilt hebben.

- **Shifting Attentional Set Auditory (SSA)**

Low pitch, Hz	<input type="text" value="200"/>
High pitch, Hz	<input type="text" value="400"/>
Tone duration, ms	<input type="text" value="100"/>
Intertone interval, ms	<input type="text" value="100"/>
Wait interval, ms	<input type="text" value="1500"/>

U kunt de toonhoogte van de twee tonen instellen, de duur van de tonen en de tijd tussen de twee tonen van een tweetonig signaal. Het 'wait interval' is de tijd die u de testpersoon geeft om een dubbele muisklik te genereren (in dit voorbeeld moet de tweede klik binnen 1500 ms na de eerste klik komen voor een geldige respons). Zie ook 'Instelling microfoon en koptelefoon'.

- Tapping

Overlapping criteria

Alternating, allow at most, % 20
Synchronous, demand at least, % 60

0 40
60 100

Show Alt/Sync taps counter ☐

Stel hier criteria in voor geldige alternerende en synchrone taps. In dit geval moeten alternerende taps $\leq 20\%$ en synchrone taps $\geq 60\%$ overlappen. Dus alternerende taps worden als geldig beoordeeld als ze gemiddeld maximaal 20% overlap vertonen en synchrone taps zijn geldig als ze gemiddeld minimaal 60% overlappen. Het programma berekent het aantal geldige taps onder deze criteria (default-tbv normwaarden). Daarnaast worden ook scores berekend waarbij geldig alternerend betekent 0% overlap (maximaal streng), en geldig synchroon betekent minimaal 1% overlap (minimaal streng).

Als u de instellingen uitprobeert door de Practice trials te doen, komt u daarna in het Saved Scores scherm. De tapping taak heeft daarin een 'Quality check' knop. U kunt daarmee de kwaliteit van de taps van de eerste 10 seconden taaktijd visueel inspecteren.

Quality check
Export
Help
Close

1: Klik op knop

Part 3: Bimanual Alternating
N 54
Allow overlap, % 0

0 sec -->

Part 4: Bimanual Synchronized
N 29
Demand at least overlap, % 0

0 sec -->

Options
Use overlapping criteria

From time, sec 0
To time, sec 10

2: Stel begin en eindtijd in

3: Zet het criterium aan

Part 4: Bimanual Synchronized
N 17
Demand at least overlap, % 60

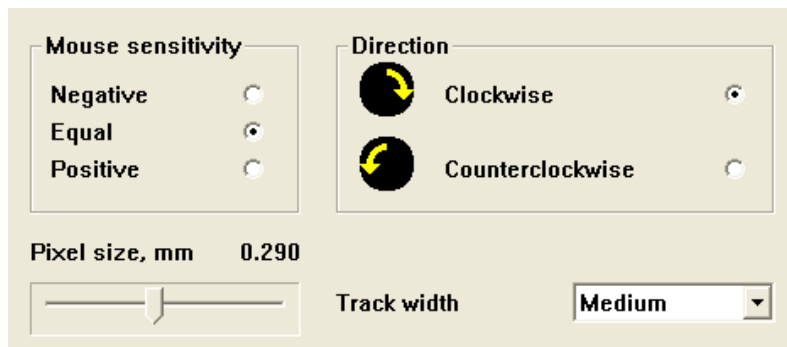
5 sec -->

Options
Use overlapping criteria

From time, sec 5
To time, sec 8

Voorbeeld boven: Als het criterium wordt 'aangezet' blijkt dat 2 synchrone taps niet daaraan voldoen (ongeldige taps). In de database worden beide soorten scores opgeslagen (met/zonder criterium).

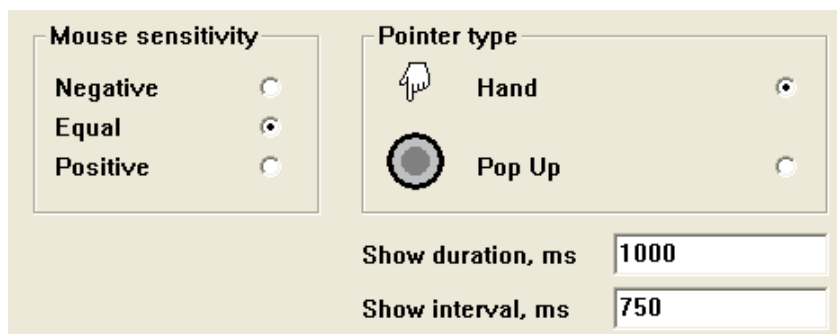
- **Tracking**



The Tracking settings interface includes a 'Mouse sensitivity' section with three radio buttons: 'Negative' (unselected), 'Equal' (selected), and 'Positive' (unselected). Below this is a 'Pixel size, mm' label with a value of '0.290' and a horizontal slider. To the right is a 'Direction' section with two radio buttons: 'Clockwise' (selected, accompanied by a clockwise arrow icon) and 'Counterclockwise' (unselected, accompanied by a counterclockwise arrow icon). At the bottom right is a 'Track width' dropdown menu currently set to 'Medium'.

Hier stelt u de muisgevoeligheid en bandbreedte (afstand tussen cirkels in. Ook stelt u de bewegingsrichting in voor de rechterhand (in dit vb 'met de klok mee', de linkerhand maakt de gespiegelde beweging. [Pixel size: zie calibratie van Pursuit en Tracking.](#)

- **Visuospatial Sequencing (VSS)**



The Visuospatial Sequencing (VSS) settings interface includes a 'Mouse sensitivity' section with three radio buttons: 'Negative' (unselected), 'Equal' (selected), and 'Positive' (unselected). To the right is a 'Pointer type' section with two radio buttons: 'Hand' (selected, accompanied by a hand icon) and 'Pop Up' (unselected, accompanied by a circle icon). Below these are two input fields: 'Show duration, ms' with a value of '1000' and 'Show interval, ms' with a value of '750'.

Hier stelt u de muisgevoeligheid in, de wijze waarop de doelpunten worden aangewezen (animatie hand, of 'popup'). Tevens kunt u de aanwijfsduur en de tijd tussen twee aanwijzingen aanpassen.

- Instelling van microfoon en koptelefoon

De Mental Arithmetic taken (MAA1, MAA2, MAM1) en de prosodietaak (PR) worden uitgevoerd met behulp van een voice-key (koptelefoon). In het taakmodel moet dat worden aangegeven. ook bij de auditieve taken (SAA, SSA) is koptelefoon nodig. Stel gevoeligheid in goed in: Open tabblad 'General', vervolgens:

The diagram illustrates the process of adjusting the voice threshold in the software. It shows two windows. The first window on the left has a slider for 'Voice threshold, %' set at 27, an 'Enable voice' checkbox, and a 'Stop test ->' button. The second window on the right has a slider for 'Voice threshold, %' set at 10, an 'Enable voice' checkbox, and a 'Test voice ->' button. Red arrows and numbers indicate the steps: (1) from the 'Test voice ->' button to the 'Voice threshold, %' slider in the second window; (2) from the 'Test voice ->' button to the 'Test voice ->' button in the first window; (3) from the 'Test voice ->' button to the 'Voice threshold, %' slider in the first window; (4) from the 'Stop test ->' button to the 'Voice threshold, %' slider in the first window.

1: stel gevoeligheid in met schuifje (10% is laagste waarde van drempel)

2: Klik op Test voice

3: Praat in microfoon om te controleren of het geluid van de stem – op normaal volume - wordt opgevangen. Als geluid niet wordt opgepikt, verlaag drempel. Als omgevingsgeluid wordt opgepikt voordat u praat, verhoog de drempel. Meestal voldoet de 10% drempelwaarde

4: Klik om test te beëindigen

Als de instelling nog niet optimaal is, wijzig die via uw configuratiescherm van uw systeem → Geluiden en audio apparaten → Open Audio

The diagram illustrates the process of adjusting the volume in the Windows audio control panel. It shows three windows. The first window on the left is 'Eigenschappen voor Geluiden en audioapparaten' with tabs for Volume, Geluiden, Audio, Spraak, and Hardware. The second window in the middle is 'Volumeregeling' with a 'Volume' slider. The third window on the right is 'Microfoon' with a 'Volume' slider. Red arrows and numbers indicate the steps: (1) from the 'Volume...' button in the first window to the 'Volume' slider in the second window; (2) from the 'Volume...' button in the first window to the 'Volume' slider in the third window; (3) from the 'Volume...' button in the first window to the 'Volume' slider in the second window; (4) from the 'Volume...' button in the first window to the 'Volume' slider in the third window.

1: Klik op Volume

2: Pas volume aan

3: Klik op Volume

4: Pas volume aan

1b: U kunt het geluid voor de koptelefoon ook aanpassen door in de taakbalk op de luidspreker te klikken






The diagram illustrates the process of adjusting the volume in the Windows taskbar. It shows a Windows taskbar with a speaker icon. A red arrow points from the speaker icon to a 'Volume' slider window. The slider is set to a level above 'Dempen'. A green arrow points from the slider to the 'Volume' slider in the 'Microfoon' window.

(1b)

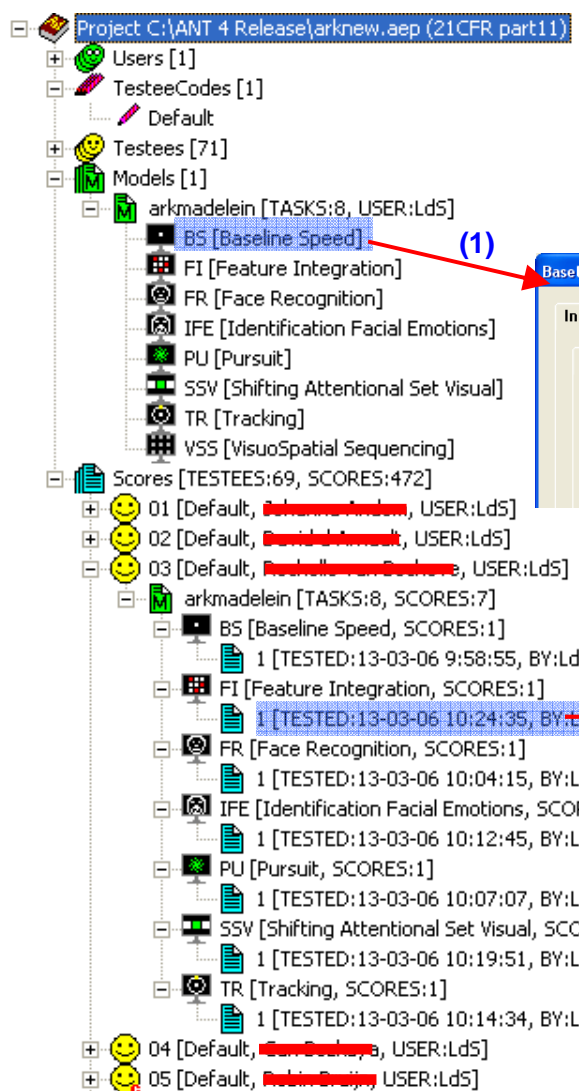
Zet koptelefoon op en verschuif de volumeknop totdat het geluid goed is (niet te hard, niet te zacht)

ANT PROJECTBOOM

De projectboom geeft een gestructureerd overzicht van de database. U kunt hier direct de scores van een testpersoon opvragen (zie 2). Onder het Assessment tabblad kunt u met de **Find** knop current testee, model en taak in de projectboom vinden. De **Filter tree** knop in het Assessment en het testee tabblad geeft de mogelijkheid om de projectboom informatie te beperken tot de testee naar keuze. De **Refresh project tree** knop is handig om de pagina te verversen als nieuwe info aan de database is toegevoegd. Er worden vijf typen picto's gebruikt (de namen van de testpersonen zijn doorgehaald).

-  User: de gebruiker van het programma (tester/proefleider/diagnosticus)
-  Testee code: bijvoorbeeld om testpersonen in groepen in te delen
-  Testee: testpersoon, is ook te vinden onder Scores
-  Model: Assessment modellen die aan het project zijn toegevoegd
-  Scores: Hier zijn resultaten te vinden per testpersoon, per model, per taak

Dit is de boom van het project **arknew.aep**. Er is één model toegevoegd: **arkmadelein**. Er zijn geen testee codes aangemaakt, dus alle testpersonen hebben testee code **Default**. Het model is uitgevouwen (door op + te klikken) en toont acht taken.



(1) Dubbelklikken op een taak geeft toegang tot de modelinformatie over die taak. (2) Dubbelklikken op Score regel opent het **Saved scores** scherm (taak FI als voorbeeld). U kunt zien wanneer en hoe laat de testpersonen getest zijn en door wie.

Baseline Speed

Instruction | General | Feedback | Timing | Trials | Variables

Task | Part

Baseline Speed

Het doelsignaal is een vierkant. **Twee** delen: voor linker- en rechterwijsvinger. Begin altijd met de niet-voorkeurshand (d.w.z. deel 'links' voor rechtshandigen, of deel 'rechts' voor linkshandigen).

Saved Scores

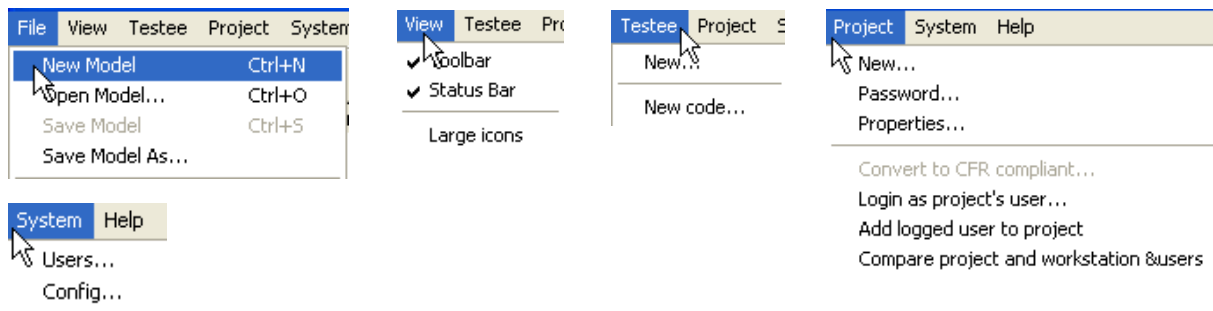
Project		C:\ANT 4 Release\arknew.aep	
Testee	03	Testee's first name	Roc
Model	arkmadelein	Testee's surname	van
Task	FI	Feature Integration	
AssNo	1	Date:	13-0

No.	Variable	Value	Label
N 1	Ntot_fi	80	Total number of trials
HI 2	Nhs_fi	14	N hits similar
HI 3	Ths_fi	1380	Mean RT hits similar
HI 4	Shs_fi	480	SD RT hits similar
ZN 5	<NVAL>	2026.35	NORM VALUE FOR: Z-sc
Z 6	Zhs_fi	-1.34	Z-score RT hits similar
HI 7	Nhd_fi	15	N hits dissimilar
HI 8	Thd_fi	1270	Mean RT hits dissimilar
HI 9	Shd_fi	335	SD RT hits dissimilar
ZN 10	<NVAL>	1351.55	NORM VALUE FOR: Z-sc

ANT TAAKBALK EN TOOLBAR



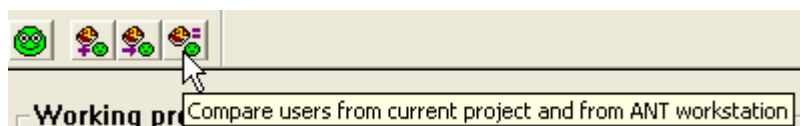
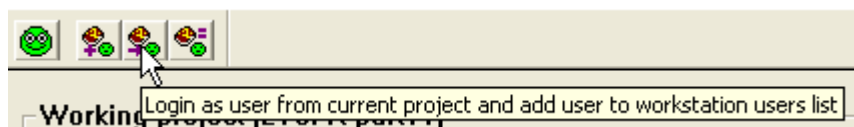
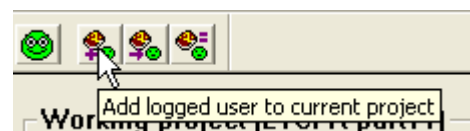
In de ANT taakbalk zijn een aantal knoppen/snelkoppelingen opgenomen waarmee een aantal opties van het ANT menu rechtstreeks kunnen worden uitgevoerd.



Met **File** kunt u een nieuw model maken, een bestaand model openen (open daarna het Models tabblad) en opslaan. Met **View** kunt u kiezen voor grotere plaatjes. Met **Testee** kunt u een nieuwe testee invoeren en/of een nieuwe testee code aanmaken.

Met **Project** kunt u 1) een nieuw project aanmaken, 2) een project wachtwoord wijzigen, 3) de eigenschappen van een Project bekijken, 4) inloggen als gebruiker, 5) een ingelogde gebruiker toevoegen aan een project en 6) de lijst van gebruikers van een project vergelijken met de lijst van alle gebruikers in het ANT Workstation (ant.aeu).

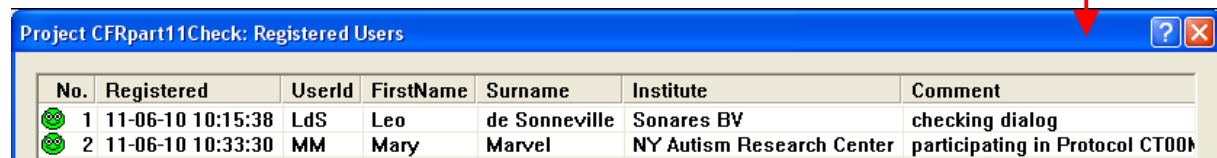
Deze handelingen kunnen ook verricht worden met behulp van de snelkoppelingen in de **toolbar** (zie onder).



DE TABBLADEN, OVERIGE MENU OPTIES

- In het hoofdmenu (ongeacht welk tabblad actief is)


Groen icoontje vertelt dat een tester is ingelogd




[User view] toont Tester identiteit, naam en registratiedatum. [View users] toont alle testers in dit project. Met [User logout] logt u uit. [Refresh Project Tree] ververs de inhoud van de projectboom.

- Assessments Tabblad

Working project [21CFR part11]

Project file path  C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep View users

<- Refresh Project Tree User view  User logout LdS Help

Assessments | Testees | Models | Data | Export | Projects

Current testee (total in project 4)

<- Find Id 100 View

<- Filter tree Search

Current model (total in project 2)

<- Find Id AllTasks View

Current task (total in model 38)

<- Find Id BS Baseline Speed View

Part 1 Left hand No versions





Current assessment (filed 2)

<- Find Ano 3 Initial keys mapping View

Build score

View task assessments list View task scores list

Project CFRpart11Check: Testees assessments available

No.	Testee	Model	Task	Ano	Part	TestDate	Resps	User	
	1	100	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 10:31:31	32	LdS
	2	100	AllTasks	BS	1	2	11-06-10 10:33:23	32	MM
	3	100	AllTasks	BS	2	1	11-06-10 10:36:19	32	LdS
	4	100	AllTasks	BS	2	2	11-06-10 10:37:19	32	LdS

Met dubbelklikken op een regel opent u het Saved scores scherm. U kunt ook op de View knop klikken

Project CFRpart11Check: Testees scores available

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	User	Date	
	1	100	AllTasks	BS	1	11-06-10 10:33:23	39	MM	11-06-10 10:33:23
	2	100	AllTasks	BS	2	11-06-10 10:37:19	39	LdS	11-06-10 10:37:19

Het Assessment tabblad is onderverdeeld in een aantal velden: Current testee, Current model, Current task en Current assessment (Instruct, Practice, Test). Met de knoppen [View task assessments list] and [View task scores list] krijgt u een overzicht van alle opgeslagen assessments and scores.

View	Toont u info over Current testee, model, task, assessment
Search	Geeft zoek sleutel om testee in database te zoeken
<- Find	Springt naar Current testee, model, task, assessment in projectboom
<- Filter tree	Laat in Projectboom alleen current testee zien

- Testee Tabblad

Assessments | Testees | Models | Data | Export | Projects

Testees in project (total 4)

New	No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref
Edit	1	100	Default	18-05-72	Jan	Katoen	R, Male
	2	101	Default	11-06-00	chuck	check	R, Male
Search	3	103	Default	18-06-03	Maria	Marvel	R, Female
<- Filter tree	4	12430AC	Default	21-06-01	ben	bonje	R, Male
Testees history							
Testee changes							

Project CFRpart11Check: History of updates of testees data										
No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref	User	Date	Comment	
2	101	Default	11-06-65	chuck	check	R, Male	LdS	11-06-10 14:33:42		

Project CFRpart11Check, testee 101: History of updates of testees data						
No.	DateNew	UserNew	BirthDateNew	DateOld	UserOld	BirthDateOld
1	11-06-10 15:14:57	LdS	11-06-00	11-06-10 14:33:42	LdS	11-06-65

[Testee history] laat de geschiedenis zien van testees (als wijzigingen zijn aangebracht). Van testee 101 is de geboortedatum gecorrigeerd. Daarom laat de geschiedenis zien dat testee 101 met geboortedatum 11-06-65 niet meer bestaat. [Testee changes] laat de veranderingen zien voor de testee. In dit voorbeeld is door tester LdS op 11-06-2010, om 14:57, van testee 101 de geboortedatum gewijzigd van 11-06-65 (BirthDateOld), aangemaakt op 11-06-10 om 14:33, naar 11-06-00 (BirthDateNew). Open Saved scores scherm(en) van deze testee om te zien welke scores zijn gewijzigd. Dan:

Score form

☒ B-Score

☐ Z-Score

☐ Z-Norm

☒ C-Score

Vink C-score aan

Project

C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep

<- CFR compliant project

Tester is:

Testee

101

Testee's first name

chuck

Testee's age, years

10.00

Model

AllTasks

Testee's surname

check

Male

R

Task

BS

Baseline Speed

Birthdate

11-06-00

AssNo

1

Date:

11-06-10 15:19:50

Tested:

14:44:49, 11-06-10

Duration:

0:01:11

LdS

Leo

de Sonneville

No.	Variable	<OLD>	->	n(RT)	z(RT)	n(SD)	z(SD)	<NEW>	->	n(RT)	z(RT)	n(SD)	z(SD)	Label
1				272.63	0.24	54.35	0.69			368.52	-1.42	109.81	-0.42	<LEFT HAND>
2				269.83	-1.07	57.52	-0.89			359.97	-2.27	119.11	-1.12	<RIGHT HAND>
3				271.01	-0.39	61.86	0.02			364.86	-1.94	126.49	-0.81	<OVERALL>
4	<Date>	11-06-10 14:44:49						11-06-10 15:19:50						
5	<User>	LdS						LdS						
6	<Age>	45.00						10.00						

De tabel laat alle oude en nieuwe waarden zien van de variabelen die zijn gewijzigd.

- Data Tabblad

Assessments | Testees | Models | **Data** | Export | Projects

Testee selected (total 4)
☒ All

Model selected (total 2)
☐ All Id: AllTasks

Task selected (total 38)
☒ All

Scores available (total 6)

Export raw data

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	User	D:
1	100	AllTasks	BS	1	11-06-10 10:33:23	39	MM	11
2	100	AllTasks	BS	2	11-06-10 10:37:19	39	LdS	11
3	100	AllTasks	PU	1	11-06-10 14:41:56	152	LdS	11
4	100	AllTasks	SAD	1	20-06-10 21:53:04	69	LdS	20
5	101	AllTasks	BS	1	11-06-10 14:44:49	39	LdS	11
6	103	AllTasks	BS	1	11-09-10 9:46:55	39	LdS	11

Assessments

Scores history

Project CFRpart11Check: Testees assessments available

No.	Testee	Model	Task	Ano	Part	TestDate	Resps	User
1	100	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 10:31:31	32	LdS
2	100	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 10:33:23	32	MM
3	100	AllTasks	BS	2	2	11-06-10 10:36:19	32	LdS
4	100	AllTasks	BS	2	2	11-06-10 10:37:19	32	LdS
5	100	AllTasks	PU	1	1	11-06-10 14:40:43	600	LdS
6	100	AllTasks	PU	1	1	11-06-10 14:41:56	600	LdS
7	100	AllTasks	SAD	1	1	20-06-10 21:53:04	47	LdS
8	101	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 14:43:38	32	LdS
9	101	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 14:44:49	32	LdS
10	103	AllTasks	BS	1	1	11-09-10 9:46:55	32	LdS

In het Data tabblad geeft [Assessments] een overzicht van de assessments. In dit voorbeeld, omdat het 'All hokje' van het 'Testee selected' veld en het 'Tasks selected' veld zijn aangevinkt een overzicht van alle assessments van alle taken van alle testees.

Project CFRpart11Check: History of updates of testees scores

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	User	Date	Comment
2	101	AllTasks	BS	1	11-06-10 14:44:49	39	LdS	11-06-10 14:44:49	

Total scores: 2

Dubbelklik op regel

View Close

Testee's age, years 45.00
 Male Modified! R
 Birthdate 11-06-65
 Tested: 14:44:49, 11-06-10

[Scores history] geeft update van testee geschiedenis. In dit geval is testee 101 gewijzigd. Als u dubbelklikt op de regel wordt het Saved scores scherm geopend van de oude (niet meer geldige) testee informatie. Het nieuwe Saved scores scherm kunt u in de Projectboom openen. Daar kunt u alle wijzigingen onder de radioknop 'C-score' vinden.

- Projects Tabblad

In het Projects tabblad kunt u de eigenschappen van een Project opvragen. De eigenschappen van een project bestaan uit de informatie over de in het project opgenomen modellen, de ingevoerde testpersonen, de behaalde scores, de afnames van de taken en de testers die van dat project gebruik maken. Selecteer project:

The screenshot shows the 'Projects' tab in a software application. The 'Working folder' is 'C:\ANT 4 Release\'. A list of projects is displayed:

No.	File	Size	Date	Version
1	16nov05	987,136	2010.09.17	
2	arknew	12,574,720	2010.09.18	<PWD>
3	bach1	7,565,312	2009.11.30	<PWD>
4	CFRpart11Check	417,792	2010.09.18	<PWD>
5	Neurologie	258,048	2010.09.01	<PWD>

Annotations and steps:

- 1: Klik op regel (Click on the row)
- 2: Klik op Properties (Click on Properties)
- 3: voer wachtwoord in en klik OK (Enter password and click OK)
- 4^a: Klik op Models (Click on Models)
- 4^b: Klik op Testees (Click on Testees)
- (3^a)
- (3^b)

The 'CFRpart11Check: Select project to view it's properties' dialog box shows the file path 'C:\ANT 4 Release\CFRpart11Check.aep' and a password field.

The 'Project CFRpart11Check: Models available' dialog box shows a table of models:

No.	Id	Version	Tasks	User	Date
1	AllTasks	4	38	LdS	11-06-10 10:28:42
2	SpacebarCheck	4	2	LdS	12-06-10 15:25:11

Total models: 2

The 'Project CFRpart11Check: Testees assessments available' dialog box shows a table of testee assessments:

No.	Testee	Model	Task	Ano	Part	TestDate	Resps	User
1	100	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 10:31:31	32	LdS
2	100	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 10:33:23	32	MM
3	100	AllTasks	BS	2	2	11-06-10 10:36:19	32	LdS
4	100	AllTasks	BS	2	2	11-06-10 10:37:19	32	LdS
5	100	AllTasks	PU	1	1	11-06-10 14:40:43	600	LdS
6	100	AllTasks	PU	1	1	11-06-10 14:41:56	600	LdS
7	100	AllTasks	SAD	1	1	20-06-10 21:53:04	47	LdS
8	101	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 14:43:38	32	LdS
9	101	AllTasks	BS	1	1	11-06-10 14:44:49	32	LdS
10	103	AllTasks	BS	1	1	11-09-10 9:46:55	32	LdS
11	103	SpacebarCheck	GNG	1	1	12-06-10 15:32:30	48	LdS

4^c: Klik op Testees

(3^c)

5^c: Klik op Testee regel

6^c: Klik op Changes

Project CFRpart11Check: Testees available

No.	Id	Code	Birth date	First name	Surname	Pref	User	Date	Comment
1	100	Default	18-05-72	Jan	Katoen	R, Male	LdS	18-09-10 15:15:01	
2	101	Default	11-06-00	chuck	check	R, Male	LdS	11-06-10 15:14:57	
3	103	Default	18-06-03	Maria	Marvel	R, Female	LdS	12-06-10 15:29:09	
4	12430AC	Default	21-06-01	ben	bonje	R, Male	LdS	06-09-10 13:01:29	

Total Testees: 4

Changes Close

Project CFRpart11Check, testee 101: History of updates of testees data

No.	DateNew	UserNew	BirthDateNew	DateOld	UserOld	BirthDateOld
1	11-06-10 15:14:57	LdS	11-06-00	11-06-10 14:33:42	LdS	11-06-65

In het 'Testees available' scherm ziet u bij testee 101 dat de 'Changes' knop actief is. Als u klikt op de 'Changes' knop ziet u dat van deze testpersoon de geboortedatum gewijzigd.

(3^d)

5^d: Klik op regel

6^d: Klik op View opent Saved scores scherm. Als er wijzigingen zijn is de [C-score] radio button actief.

Project CFRpart11Check: Testees scores available

No.	Testee	Model	Task	Ano	TestDate	Vars	User	Date
1	100	AllTasks	BS	1	11-06-10 10:33:23	39	MM	11-06-10 10:33:23
4	100	AllTasks	SAD	1	20-06-10 21:53:04	69	LdS	20-06-10 21:53:04
5	101	AllTasks	BS	1	11-06-10 14:44:49	39	LdS	11-06-10 15:19:50
6	103	AllTasks	BS	1	11-09-10 9:46:55	39	LdS	11-09-10 9:46:55

Total scores: 7

View Close

4^e: Klik op Testees

(3^e)

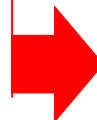
Project CFRpart11Check: Registered Users

No.	Registered	UserId	FirstName	Surname	Institute	Comment
1	11-06-10 10:15:38	LdS	Leo	de Sonnevill	Sonares BV	checking dialog
2	11-06-10 10:33:30	MM	Mary	Marvel	NY Autism Research Center	participating in Protocol CT00

Hierboven ziet u de testers die van dit project gebruik maken.

INHOUDSOPGAVE TAAKINSTRUCTIES

Tips bij afname van taken	59
Muis, bediening	59
Snelheid-nauwkeurigheid	59
Oefenfase	59
Testfase	60
Monitoring	60
Onderbrekingen	60
Motivatie, vermoeidheid	60
Taakinstructies	61
Algemene procedures	61
Links- en rechtshandige testpersonen	61
Baseline speed	62
Delay Frustration	63
Encoding	64
Focused Attention 2 letters	65
Focused Attention 4 letters	66
Focused Attention objects 1-key	67
Focused Attention objects 2-keys	68
Feature Identification	69
Flanker	70
Face Recognition	72
Gaze-Arrow Cueing	73
GoNoGo	74
Identification Averted Emotions	75
Identification Facial emotions	76
Mental Arithmetic Addition 1 digit	77
Mental Arithmetic Addition 2 digits	77
Mental Arithmetic Multiplication 1 digit	77
Matching Facial Emotions	78
Memory Search 2D Objects	79
Memory Search Letters	80
MemorySearch Objects 1-key	82
MemorySearch Objects 2-keys	83
Prosody	84
Pursuit	85
Response Organization Arrows	86
Response Organization Objects	88
Sustained Attention Auditory	90
Sustained Attention Dots	91
Sustained Attention Objects 1-key	92
Sustained Attention Objects 2-keys	93
Shifting Attentional Set Auditory	94
Shifting Attentional Set Visual	96
Spatial temporal Span	98
Tapping	99
Tracking	100
VisuoSpatial Sequencing	101



TIPS BIJ AFNAME VAN TAKEN

- **De muis - bediening**

De muis is het standaard antoordapparaat, maar ook knoppen van het toetsenbord kunnen gebruikt worden (zie ook pagina 10 en 42). Voordat een taak wordt afgenomen dient de testpersoon eerst met de muis en de bediening daarvan vertrouwd te raken (dat geldt vooral voor jonge kinderen). [Doe voor](#) hoe op de knopjes gedrukt moet worden (snel en kort indrukken, snel 'loslaten - zonder vingers van de knop te halen' en geef aan dat de vingers met de knopjes contact moeten blijven houden. Leg uit dat bij het loslaten van de knopjes tijd verloren wordt als opnieuw gedrukt moet worden. Geef de muis in handen en laat de testpersoon wennen. Vertel dat alleen de wijsvingers mogen worden gebruikt. Ga pas daarna over op de taakafname.

- **Snelheid - Nauwkeurigheid**

In principe worden de taken afgenomen met een instructie die [zowel snelheid als nauwkeurigheid](#) van de testpersoon vraagt (probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken). Nu verschillen testpersonen (en zeker kinderen) in hun opvatting over wat 'snel' is en sommigen vinden het maken van fouten minder erg dan anderen. Dus sommigen zullen heel langzaam en foutloos werken terwijl anderen juist snel maar veel fouten maken. In beide gevallen wordt geadviseerd opnieuw te oefenen. [In het eerste geval zal de PL de testpersoon vragen om wat sneller te werken, in het tweede geval zal PL zeggen dat meer tijd moet worden genomen om het aantal fouten omlaag te brengen.](#) Voor deze 'calibratie' is de oefenfase goed te gebruiken.

- **Oefenfase**

De oefenfase is bedoeld om de testpersoon vertrouwd te maken met de taak en te controleren of de opdracht begrepen wordt en naar behoren wordt uitgevoerd. Nadat een oefenblok is afgesloten komen de resultaten in verkorte vorm op het scherm. Met deze uitslag kunt u nagaan of het nodig is om opnieuw te instrueren en te oefenen. Let op het aantal fouten. Met name als er relatief veel fouten [in een bepaalde antwoordcategorie](#) voorkomen duidt dat meestal op een verkeerd begrepen of slecht gegeven instructie. Als er geen fouten gemaakt zijn, kijk dan hoe snel de testpersoon was.

Een foutenpercentage van rond de 50% (kansniveau!) per responstype, of nog veel hoger, kan inderdaad het gevolg zijn van een verkeerd uitgevoerde, begrepen, of gegeven taakinstructie. Het kan zijn dat de testpersoon opeens de functie van de linker- en rechtermuisknop heeft verwisseld, of dat u een linkshandige testpersoon als rechtshandige heeft geïnstrueerd. In het laatste geval ziet u bijna alleen maar fouten en praktisch geen goede antwoorden.

Ligt het foutenpercentage rond de 50% of nog veel hoger, dan dient u dit taakdeel zeker over te laten doen. Voordat u gaat vertellen wat de testpersoon moet doen kunt u proberen eerst te achterhalen waarom het fout ging. Vraag dus wat/hoe hij/zij de taak heeft gedaan. U kunt dan nagaan of er iets mis is gegaan met het onthouden, begrijpen, of geven van de instructie en op grond van die informatie de instructie bijstellen. Voor de beoordeling van de resultaten van de oefenfase hoeven de RTs normaliter niet te worden gebruikt. Als er geen of zeer weinig fouten gemaakt worden en de RTs zijn erg langzaam, kan dat een reden zijn om opnieuw te oefenen met de nadruk op het tempo, sneller werken.

- **Testfase**

Na de oefenfase en maar ook na de testfase dient gecontroleerd te worden of de testresultaten valide zijn. Het kan voorkomen dat de oefenfase perfect ging maar de testfase desondanks een heel slecht resultaat oplevert. [Inspecteer de testscores direct na afloop van een taakafname](#). Bij hoge foutpercentages dient u te overwegen of dit taakdeel moet worden overgedaan. [Als u besluit een taak\(onderdeel\) over te doen](#) dan heeft u twee opties. U kunt het onderdeel overdoen en de resultaten van de eerste (mislukte) keer overschrijven door het assessment nummer niet te wijzigen. U kunt ook het assessment nummer ophogen met als resultaat dat u voor deze persoon twee records heeft: de 1^e en de 2^e testafname met assno 1 respectievelijk 2. U kunt dan achteraf besluiten welke afname het best gebruikt kan worden.

- **Monitoring**

De plaats van de testleider is opzij van en buiten het directe gezichtsveld van de testpersoon. De testleider kan zodoende het beeldscherm en de (handen van) de testpersoon observeren en controleren of de testpersoon nog steeds goed werkt en geen of weinig fouten maakt. De testleider zal het gedrag van de testpersoon (juist) tijdens de testfase voortdurend moeten monitoren en in de gaten houden of de instructie (nog steeds) gevolgd wordt. Benadruk vooraf, met name bij kinderen, dat als zij niet meer weten of onzeker zijn over wat ze moeten doen, zij dat direct melden. Onderbreek dan de afname en controleer of ze nog weten wat ze moeten doen. Herhaal de instructie eventueel nog een keer en laat op een kaart bijv. de doelstimulus nog eens zien. Dat kunt u natuurlijk ook doen als u zelf twijfels heeft over de taakuitvoering.

- **Onderbrekingen**

Taakonderbrekingen zijn ook op zijn plaats als de testpersoon zijn vingers van de knoppen haalt (krabben, neuspeuteren) of van het scherm wegstijgt [op het moment dat er een stimulus op het scherm staat](#). Even de knop los laten om een kriebel weg te halen tussen de presentatie van twee stimuli in hoeft niet tot onderbreking te leiden. Laat een kind voor dat de testafname begint naar de wc gaan. Daarmee wordt voorkomen dat het kind op een gegeven moment meer bezig is met het ophouden van zijn/haar plas dan met de taakuitvoering. Geldige redenen om te onderbreken zijn: verstoring van een sessie verstoord door 'derden', plotselinge herrie vanuit een naastliggende ruimte, etc. Bij elke taakonderbreking wordt de onderbroken trial automatisch vervangen door een trial van hetzelfde type.

- **Motivatie, vermoeidheid**

Het kan voorkomen dat testpersonen een taak niet aankunnen, omdat de taak te ingewikkeld voor ze is of omdat de taak voor hen eenvoudig te lang duurt. In het eerste geval kunt u de taak beter afbreken want betrouwbare data krijgt u waarschijnlijk toch niet binnen. U heeft dan geen gegevens maar de testpersoon raakt wellicht niet zo gefrustreerd dat de afname van volgende taken geblokkeerd wordt. Als u in een volgehouden aandachtstaak afbreekt kunt u de gegevens van de afgemaakte series opslaan. Neem eventueel tussen taken door een pauze om het kind op verhaal te laten komen. Het afbreken van taken leidt, behalve bij taak VSS en STS en de volgehouden aandachtstaken, tot verlies van de tot dan toe verzamelde data van het afgebroken taakdeel. Dit voorkomt dat gemiddelde reactietijden en foutpercentages berekend gaan worden over een onvoldoende aantal observaties.

TAAKINSTRUCTIES

- **Algemene procedure**

Instruct	Practice	Test
----------	----------	------

De ANT menuknoppen worden als volgt aangeduid: [Instruct] [Practice] [Test]

Voorts zijn er de toetsenbordknoppen [Esc] = **Esc** en [Spatiebalk] = **Spatiebalk**

Druk op [Instruct] om de instructie te starten. [Esc] en [Spatiebalk] brengen u verder of terug naar het menu. Druk op [Practice] om het oefengedeelte te starten, druk op [Test] om het testgedeelte te starten. Om de taak te onderbreken gebruikt u [Esc].

- **Links- en rechtshandige testpersonen**

In de ANT zijn taken waarin één muisknop gebruikt wordt, en waarin twee muisknoppen worden gebruikt. Onder de aanname dat bij rechtshandige personen de rechterhand de voorkeurshand is en bij linkshandigen de linkerhand, moet het volgende in acht worden genomen:

- Bij 'één-knopstaken' bedient de testpersoon de muis met de wijsvinger van de voorkeurshand. **Dat betekent dat rechtshandige testpersonen de rechtermuisknop bedienen en linkshandige testpersonen de linkermuisknop.** Bij taken met twee identieke onderdelen, apart voor de linker- en de rechterhand, is deze regel niet relevant (Baseline speed, Pursuit, Tracking, Tapping).
- Bij 'twee-knopstaken' bedient elke testpersoon (ongeacht handvoorkeur) de rechtermuisknop met de rechterwijsvinger en de linkermuisknop met de linkerwijsvinger.
- Bij taken waarin de muisknoppen de functie van 'ja-knop' en 'nee-knop' hebben, is voor rechtshandigen de rechterknop de 'ja-knop', en de linkerknop de 'nee-knop'. **Bij linkshandige testpersonen is dat andersom:** zij moeten zo geïnstrueerd worden dat de linkerknop de 'ja-knop' is en de rechterknop de 'nee-knop'.
- Er zijn ook twee-knopstaken waarin de beide knoppen geen ja/nee-functie hebben. In dat geval is de instructie voor alle testpersonen hetzelfde.
- Bij taken die uit twee delen bestaan waarbij een deel alleen met de rechterhand moet worden uitgevoerd en het andere deel alleen met de linkerhand, **moet begonnen worden met het taakdeel voor de niet-voorkeurshand.** Dat is dus de linkerhand voor rechtshandigen en de rechterhand voor de linkshandigen. Bijvoorbeeld: in taak BS, PU, TR en TP (unimanuele onderdelen) moet deel 1 met de linkerhand worden uitgevoerd en deel 2 met de rechterhand. Dat betekent dat voor deze taken bij rechtshandigen begonnen wordt met deel 1 en bij linkshandigen met deel 2. Als slechts één van de onderdelen kan worden afgenomen, kies dan het onderdeel voor de voorkeurshand.

- **Baseline speed (BS)**

BS kan het best als *eerste* worden afgenomen. Dit heeft twee redenen. De taak is gemakkelijk (er kunnen geen fouten gemaakt worden) en is daarmee ook geschikt om de testpersoon aan de testsituatie en het instrumentarium (muis) te laten wennen. Omdat geen fouten gemaakt kunnen worden kan van de pp een *uiterste snelheid* verlangd worden. Bij de daarna volgende taken moet de nauwkeurigheid van reageren met nadruk worden geïntroduceerd.

Laat de testpersoon eerst wennen aan de muis. Doe voor hoe op de knopjes gedrukt moet worden en geef aan dat de vingers op de knopjes moeten blijven bij het omhoogkomen van de knopjes. Leg uit dat bij het loslaten van de knopjes hij/zij tijd verliest als weer gereageerd moet worden. Geef de muis in handen en laat de pp de weerstand van de knopjes voelen. Ga daarna over tot de taakafname.

- **deel 1 (left) & 2 (right)**

Het doelsignaal is een vierkant.

Deel 1 is voor de linkerwijsvinger → gebruik linkermuisknop.

Deel 2 is voor de rechterwijsvinger → gebruik rechtermuisknop.

NB: begin altijd met de niet-voorkeurshand (d.w.z. deel 'links' voor rechts- of deel 'rechts' voor linkshandigen). Als u één onderdeel afneemt doe dan het onderdeel voor de voorkeurshand.

We gaan eens kijken hoe snel je kunt reageren. Op het scherm zie je straks in het midden een kruisje. Dat ziet er zo uit [Instruct]... en daar moet je goed naar kijken want dat kruisje verandert onverwacht in een blokje. Dat blokje ziet er zo uit ...[Spatiebalk]. Als dat gebeurt druk je zo snel mogelijk met je wijsvinger op het knopje. Het blokje verandert dan meteen in een kruisje [Spatiebalk]. Blijf daarnaar kijken want het kan plotseling weer veranderen in een blokje. Op dat moment moet je weer zo snel mogelijk op het knopje drukken. *Let op dat je alleen op het knopje drukt als het blokje er echt is, en niet op het moment dat je denkt dat het blokje zal komen.* Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan dit eerst oefenen. Je linker/rechter wijsvinger is aan de beurt. Leg je linker/rechter wijsvinger op het linker knopje, en leg je andere hand maar op tafel. Probeer zo snel als je kan te reageren. Opgelet....

Test

Nu komt de echte test, waarin je hetzelfde moet doen. Probeer zo snel als je kan te reageren. Opgelet

- **Delay Frustration (DF)**

NB Beide muisknoppen kunnen gebruikt worden om op de plaatjes te klikken.

[Instruct] Op het scherm zie je telkens een plaatje bovenin (wijs aan) en daar beneden 4 plaatjes (wijs aan). Je moet het bovenste plaatje vergelijken met de plaatjes hieronder. Op welk van deze 4 plaatjes lijkt dit (bovenste) plaatje het meest, daar gaat het om. Zo gauw je het weet klik je met de muis op dat plaatje. Welk plaatje zou dat zijn? Doe voor. Nadat je op een plaatje gedrukt hebt gaat de computer verder met nieuwe plaatjes. Dat gaat dan zo..... [Spatiebalk]. Welk plaatje zou je nu moeten indrukken?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Ik wil dat je je best doet en zo snel mogelijk het goede plaatje aanklikt. Nadat je op een plaatje gedrukt hebt gaat de computer meteen door met nieuwe plaatjes. *We hebben gemerkt dat de computer het niet altijd goed doet. Soms lijkt de computer niet te merken dat je op een plaatje geklikt hebt en dan zou het kunnen dat je opnieuw moet drukken om door te kunnen gaan.* Ok? Pak de muis. Opgelet ...dan gaan we beginnen... Probeer zo snel mogelijk te werken [Practice].

Test

Nu komt de echte taak waarin je hetzelfde moet doen. Denk eraan dat de computer er af en toe mee op lijkt te houden en dan *moet je misschien opnieuw klikken om door te kunnen gaan* . Opgelet... Probeer zo snel mogelijk te werken [Test]

Debriefing testpersonen:

Omdat de testpersoon misleidt wordt is het gewenst deze na afloop van de testsessie te debriefen. Vertel dat het programma expres zo gemaakt was dat de computer af en toe traag was en dat het dus niet aan hem/haar lag dat de computer er af en toe mee op leek te houden.

- **Encoding (ENC)**

De stimulus bestaat uit vier letters, gepresenteerd op de hoekpunten van een (onzichtbaar) vierkant. Twee delen: In deel 1 is de geheugenset een doelletter, in deel 2 drie doelletters.

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
l	k	w

We willen graag weten hoe goed en hoe snel je letters kunt herkennen. Straks zie je op het scherm telkens vier letters. Soms zijn ze goed leesbaar, soms zijn ze slecht leesbaar, zoals je kunt zien aan deze letter [Instruct]. De bedoeling is dat je op de ja-knop drukt als je deze letter ziet en op de nee-knop als die letter er niet bij is.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
g r t	m s v	f x z

We hebben het nu wat moeilijker gemaakt. Het gaat nu om drie letters, kijk maar...[Instruct]. Als je een van deze letters ziet dan druk je op de ja-knop. Als geen van deze letters voorkomt dan druk je op de nee-knop.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet...[Test]

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Focused Attention 2 letters (FA2L)**

De stimulus bestaat uit twee letters, diagonaalsgewijs gepresenteerd en twee maskers op de andere diagonaal. Twee delen: In deel 1 is de geheugenset een doelletter, in deel 2 bestaat de geheugenset uit drie doelletters. *Relevante diagonaal* / of \ (modelparameter)

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
l	k	w

We willen graag weten hoe goed en hoe snel je letters kunt herkennen als je ze heel kort ziet. Op het scherm zie je telkens twee letters schuin boven elkaar. De volgende plaatsen zijn heel belangrijk [Instruct]. Alleen als je daar deze letter ziet staan, [Spatiebalk] moet je op de ja-knop drukken. In *alle andere gevallen* moet je op de nee-knop drukken, dus als deze letter niet op een van deze plaatsen staat, of als deze letter op een *verkeerde* plaats staat, moet je op de nee-knop drukken.¹ *Dus je hoeft alleen op de twee belangrijke plaatsen letten.* Duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet...[Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
g r t	m s v	f x z

Deze keer hebben we het wat moeilijker gemaakt. Dezelfde plaatsen zijn belangrijk, zoals je ziet **[Instruct]**, maar nu gaat het om deze drie doelletters [Spatiebalk]. De bedoeling is dat je op de ja-knop drukt als je een van deze letters ziet op een van deze plaatsen. In alle andere gevallen moet je op de nee-knop drukken.¹ *Dus let op de belangrijke plaatsen.* Zijn er vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet...[Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Focused Attention 4 letters (FA4L)**

De stimulus bestaat uit vier letters, gepresenteerd in een vierkant. Twee delen: In deel 1 is de geheugenset een doelletter, in deel 2 bestaat de geheugenset uit drie doelletters. *Relevante diagonaal / of * (modelparameter)

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
c	x	m

We willen graag weten hoe goed en hoe snel je letters kunt herkennen. Op het scherm zie je telkens vier letters. De volgende plaatsen zijn heel belangrijk [Instruct]. Als je op een van deze twee daar deze letter ziet staan, [Spatiebalk] moet je op de ja-knop drukken. In *alle andere gevallen* moet je op de nee-knop drukken, dus als die letter niet op een van deze belangrijke plaatsen staat, of als deze letter op een *verkeerde* plaats staat.¹ *Dus je hoeft alleen op de twee belangrijke plaatsen letten.* Duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet...[Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
j n s	f t z	g l v

Deze keer hebben we het wat moeilijker gemaakt. Dezelfde plaatsen zijn belangrijk, zoals je ziet **[Instruct]**, maar nu gaat het om deze drie doelletters [Spatiebalk]. De bedoeling is dat je op de ja-knop drukt als je een van deze letters ziet op een van deze plaatsen. In alle andere gevallen moet je op de nee-knop drukken.¹ *Dus let op de belangrijke plaatsen.* Zijn er vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet...[Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Focused Attention Objects 1 key (FAO1)**

De stimulus is een fruitschaal met daarin fruit geplaatst op een (onzichtbare) horizontale en verticale as. *Relevante as:* | of --- (modelparameter)

Version 1	Version 2	Version 3
appel	peer	druiven

Hier zie je een fruitschaal [Instruct] waar je altijd vier stukjes fruit in ziet liggen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een van deze stukjes fruit kunt vinden, maar let op: *de plaats* [Spatiebalk] *waar dat fruit ligt is belangrijk*. Je mag namelijk alléén op deze knop (wijs aan) drukken als dat fruit (benoem) op een van deze plaatsen staat. Als het fruit (benoem) op de verkeerde plaats staat (wijs aan) dan mag je niet op de knop drukken. En je mag óók niet drukken als het fruit (benoem) er niet bij zit. Is dat duidelijk? *Dus je hoeft alleen maar op deze belangrijke plaatsen te letten.* ¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ... [Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je niet op het knopje drukt terwijl dat zou moeten of wel drukt als dat niet moet, dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = antwoordknop. Voor linkshandigen: linkerknop = antwoordknop

- **Focused Attention Objects 2 keys (FAO2)**

De stimulus is een fruitschaal met daarin fruit geplaatst op een (onzichtbare) horizontale en verticale as. *Relevant as:* | of --- (parameterinstelling)

Version 1	Version 2	Version 3
kersen	banaan	aardbeien

Hier zie je een fruitschaal [Instruct]. Daarin zie je altijd vier stukjes fruit liggen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een van deze stukjes fruit kunt vinden, maar let op: de plaats waar dat fruit ligt is belangrijk. Als dit fruit (benoem) op een van deze plaatsen staan [Spatiebalk] moet je op de ja-knop drukken. Als het op de verkeerde plaats staat (wijs aan) of als dat fruit (benoem) niet op een van de belangrijke plaatsen staat, dan druk je op de nee-knop.¹ Is dat duidelijk? *Dus je hoeft alleen maar op deze belangrijke plaatsen te letten.*

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

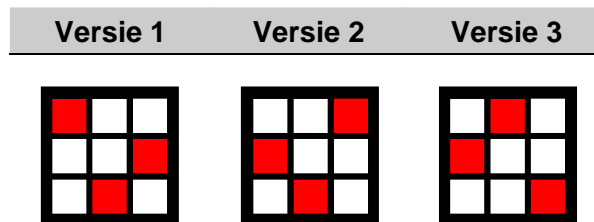
Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Feature Identification (FI)**

De stimulus bestaat uit 4 abstracte visuospatiële patronen, elk bestaande uit witte en rode vlakjes in een 3 x 3 matrix.



Hier zie je een plaatje met negen blokjes [Instruct]. Drie daarvan zijn rood, de anderen zijn wit. Zoals je kunt zien, staan de rode blokjes op een bepaalde plaats (wijs aan). Straks zie je telkens vier van dit soort plaatjes waarin de rode blokjes op dezelfde plaats staan of ergens anders, of plaatjes waarin minder rode blokjes staan. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je dit plaatje kunt herkennen. De bedoeling is dat je op de ja-knop drukt als je precies zo'n plaatje ziet. Als je dit plaatje niet ziet, dan moet je op de nee-knop drukken.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

Test

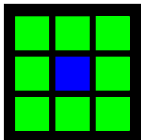
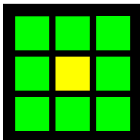
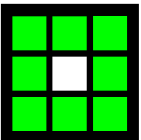
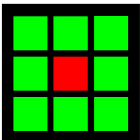
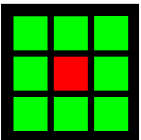
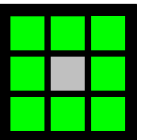
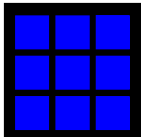
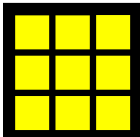
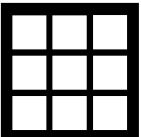
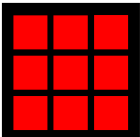
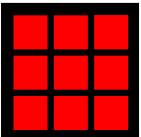
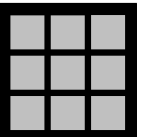
Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen (herhaal eventueel instructie), wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Flanker (FL)**

De stimulus bestaat uit een middelste vlakje omringd door acht andere vlakjes: de ‘flankers’. De kleur van het middelste vlakje is gekoppeld aan de respons van de linker- of de rechterhand. In deel 1 wordt het middelste vlakje omgeven door *compatibele* flankers of door *neutrale* flankers. In deel 2 wordt het middelste vlakje omgeven door *compatibele* flankers of door *incompatibele* flankers.

- Deel 1

	Version 1		Version 2		Version 3	
	left hand	right hand	left hand	right hand	left hand	right hand
Neutraal						
Compatibel						

Hier zie je vier plaatjes met elk negen blokken [Instruct]. Straks zie je telkens maar een plaatje. Je moet goed opletten op de kleur van middelste blokje want dat vertelt je wat je moet doen. Als het middelste blokje {kleur} is (wijs aan), dan moet je op de linkerknop drukken. Als het middelste blokje {kleur} is (wijs aan), dan moet je op de rechterknop drukken.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

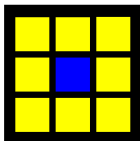
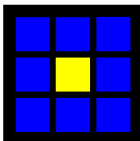
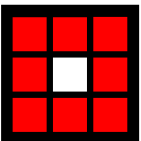
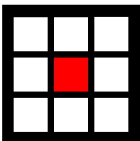
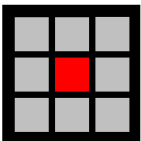
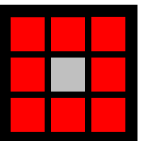
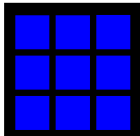


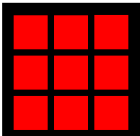
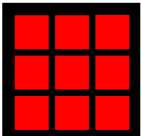
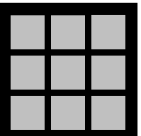
We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Vertel nog eens welke knop je moet indrukken als het middelste blokje {kleur} of {kleur} is. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

- Deel 2

	Version 1		Version 2		Version 3	
	linkerhand	rechterhand	linkerhand	rechterhand	linkerhand	rechterhand
Incompatibel						
Compatibel						

We hebben het nu wat moeilijker gemaakt. Hier zie je weer vier plaatjes [Instruct]. Straks zie je telkens maar een plaatje. Net zoals hiervoor hoort {kleur} bij de linkerknop en {kleur} bij de rechterknop (wijs aan). Er zijn twee nieuwe plaatjes bijgekomen (wijs aan). Je moet *extra goed* letten op de kleur van *middelste* blokje want ze worden omgeven door blokjes van de verkeerde kleur. Dus net als hiervoor: als het middelste blokje {kleur} is (wijs aan), dan moet je op de linkerknop drukken. Als het middelste blokje {kleur} is (wijs aan), dan moet je op de rechterknop drukken.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Vertel nog eens welke knop je moet indrukken als het middelste blokje {kleur} of {kleur} is. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

- **Face Recognition (FR)**

De stimulus bestaat uit 4 plaatjes van verschillende gezichten in een 2x2 matrix die altijd voorafgegaan wordt door een 'probe' (het te onthouden en te herkennen gezicht). Er zijn drie onderdelen. In deel FF bestaan 'probe' en de stimuli uit gezichten die 'en face' zijn gefotografeerd. In deel PP zijn de gezichten allemaal 'en profile' gefotografeerd. In deel FU zijn de gezichten allemaal 'en face' gefotografeerd maar worden ondersteboven (op zijn kop) gepresenteerd.

- **Deel FF (frontal)**

We willen weten hoe goed en hoe snel je gezichten kunt herkennen. Straks zie je op het scherm een foto van iemands gezicht, zoals deze [Instruct]. Dat gezicht moet je goed in je opnemen omdat je straks moet nagaan of dat gezicht in het daaropvolgende plaatje zit, dat altijd uit vier gezichten bestaat, bijvoorbeeld in deze vier gezichten [Spatiebalk]. Je moet op de ja-knop drukken als dat gezicht erbij zit en op de nee-knop als dat niet zo is.¹⁻² Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel PP (profile) **Instructie als in deel FF.**

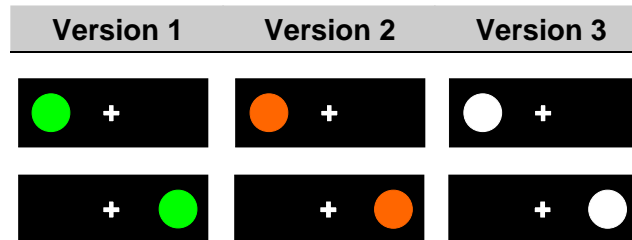
- Deel FU (upside down)**Instructie als in deel FF.**

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

² Bij onderdeel FU achter deze zin toevoegen. "We hebben het wat moeilijker gemaakt want alle plaatjes staan zoals je ziet op zijn kop".

- **Gaze – Arrow Cue (GAC)**

De stimulus is een bal die links of rechts van een fixatiepunt wordt gepresenteerd. De testpersoon moet altijd op de knop drukken aan de kant waar de bal komt.



Straks zie je telkens een kruisje midden op het scherm [Instruct]. Je moet altijd goed naar dat kruisje blijven kijken. Je ziet straks een bal links of rechts van het kruisje. De bal vertelt je welke knop je moet in drukken. Dus staat de bal links op het scherm [Spatiebalk] zoals hier, dan druk je op de linkerknop, als de bal rechts staat, zoals hier [Spatiebalk] druk je op de rechterknop. Je moet dus altijd aan dezelfde kant drukken.¹

Vlak voordat de bal komt krijg je telkens eerst een waarschuwingssignaal [Spatiebalk]. Dat kan een gezicht zijn dat naar links of naar rechts kijkt, of een pijl die naar links of naar rechts wijst. Maar dat wil niet zeggen dat de bal daar ook komt. In deze taak moet je nog iets doen. Zoals je weet moet je altijd goed naar het kruisje blijven kijken. Soms komt er geen pijltje of gezicht maar twee rode kruisjes, zoals deze [Spatiebalk]. Als je die ziet dan moet je zo snel mogelijk allebei de knoppen indrukken (met je linker- en rechter wijsvinger). Daarna komt weer gewoon een pijl of gezicht en dan een bal. Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...**[Practice]**.

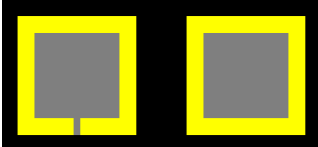
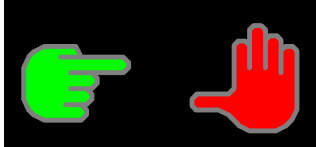
Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... **[Test]**.

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

- **Go-NoGo**

De stimulus is een plaatje dat centraal op het scherm wordt getoond. Er zijn twee typen: de Go stimulus en de NoGo stimulus. Er zijn twee onderdelen. In principe wordt óf deel 1 (Go-NoGo stimuli = 50%-50%), óf deel 2 afgenomen (Go-NoGo stimuli = 75%-25%) .

Version 1		Version 2		Version 3	
Go	NoGo	Go	NoGo	Go	NoGo
					

- Deel 1 (balanced)

Hier zie je twee plaatjes [Instruct]. Straks zie je telkens één van deze twee plaatjes, maar je weet nooit wanneer welk plaatje komt. Ik vraag je om op de knop te drukken als je dit plaatje ziet (wijs Go stimulus aan). Als je het andere plaatje ziet (wijs aan NoGo stimulus aan), moet je niet drukken maar rustig wachten op het volgende plaatje.

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen. Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2 (biased)

De instructie voor deel 2 is hetzelfde als voor deel 1.

¹ Ingeval van feedback: als je niet op het knopje drukt terwijl dat zou moeten of wel drukt als dat niet moet, dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = antwoordknop, Voor linkshandigen: linkerknop = antwoordknop

- **Identification of direct/averted facial emotions (IAE)**

De stimulus is een plaatje van een gezicht dat neutrale kijkt of een emotie vertoont. De gezichten kunnen recht naar voren kijken ('direct gaze') of naar links of rechts kijken ('averted gaze'). De taak heeft vier onderdelen: herkenning van Blij, Verdrietig, Boos en Angstig.

NB: nadat de taak door het klikken op de Practice/test knop gestart is komt eerst nog een voorbeeld van de doelemotie. Pas als daarna op de spatiebalk gedrukt wordt begint de taak echt.

- **Deel 'blij'**

We willen weten hoe goed en hoe snel je aan de uitdrukking op een gezicht kunt zien hoe iemand zich voelt (bv. blij, verdrietig, boos, of bang). In dit deel gaat het om 'Blij' [Instruct]. Hier zie je drie voorbeelden van iemand die blij kijkt. In het middelste plaatje kijkt het gezicht je recht aan, in het linker- en rechterplaatje kijkt het gezicht naar links of naar rechts. Of ze naar voren kijken of naar links of rechts is niet belangrijk. Het gaat erom dat je ziet of iemand wel of niet blij kijkt. Als de persoon blij kijkt, dan druk je op de ja-knop, als dat niet zo is dan druk je op de nee-knop.¹ In dit geval zou je dus zo snel mogelijk op de ja-knop moeten drukken. En wat zou je hier doen? [Spatiebalk].

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Het gaat dus om 'Blij' [Practice]. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[spatiebalk].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. Het gaat dus om 'Blij' [Test]. Zijn er nog vragen? *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[spatiebalk].

- **Deel 'verdrietig'**

De instructie voor deel 'verdrietig' is hetzelfde als voor deel 'blij' waarbij 'blij' vervangen moet worden door 'verdrietig'.

- **Deel 'boos'**

De instructie voor deel 'verdrietig' is hetzelfde als voor deel 'blij' waarbij 'blij' vervangen moet worden door 'boos'.

- **Deel 'angstig'**

De instructie voor deel 'verdrietig' is hetzelfde als voor deel 'blij' waarbij 'blij' vervangen moet worden door 'angstig'.

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

• Identification of Facial Emotions (IFE)

De stimulus is een plaatje van een gezicht dat een neutrale uitdrukking heeft of een van acht verschillende emoties laat zien. Acht onderdelen, om de herkenning van de volgende emoties te onderzoeken: Blij, Verdrietig, Boos, Angstig, Walging, Verbaasd, Schaamte, en Minachting.

NB: nadat de taak door het klikken op de Practice/test knop gestart is komt eerst nog een voorbeeld van de doelemotie. Pas als daarna op de spatiebalk gedrukt wordt begint de taak echt.

- Deel 'blij'

We willen weten hoe goed en hoe snel je aan de uitdrukking op een gezicht kunt zien hoe iemand zich voelt (bv. blij, boos, verdrietig, enz.). In dit deel gaat het om Blij [Instruct]. Hier zie je iemand die blij kijkt. Straks zie je achter elkaar foto's van mannen en vrouwen en je moet nagaan of zij ook blij kijken. Als dat zo is, dan druk je op de ja-knop, als dat niet zo is dan druk je op de nee-knop.¹ [Spatiebalk] Kijkt dit gezicht blij?, en dit? [Spatiebalk].

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Het gaat dus om 'Blij' [Practice]. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[spatiebalk].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. Het gaat dus om 'Blij' [Test]. Zijn er nog vragen? *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[spatiebalk].

- Deel 'verdrietig', 'boos', 'angstig', 'walging', 'verbaasd', 'schaamte' en 'minachting'.

De instructies voor de delen 'verdrietig', 'boos', 'angstig', 'walging', 'verbaasd', 'schaamte' en 'minachting' is hetzelfde als voor deel 'blij' maar vervang 'blij' door de doelemotie van het betreffende onderdeel.

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Mental Arithmetic - Addition 1-digit numbers (MAA1)**

Op het scherm komen telkens getallen van één cijfer die bij elkaar moeten worden opgeteld. De testpersoon werkt met een headset (koptelefoon + microfoon of headset, zie Handleiding). De reactietijd van de verbale respons wordt geregistreerd door een microfoon (voice-key).

Geldigheid van de reactietijd, antwoordregistratie

Als het antwoord met een geluid begint dat niets te maken heeft met het antwoord (zoals bijv. ehh, hoesten, etc.), moet de trial door de testleider ongeldig gemaakt worden met [Esc]. Er is nog een reden om een trial ongeldig te maken: antwoord is niet luid genoeg zodat de microfoon het niet oppikt (gevoeligheid van de microfoon moet dus worden gecontroleerd bij het maken van het afnamemodel).

Nadat het antwoord is geregistreerd door de microfoon moet de proefleider het antwoord van de testpersoon invoeren waarna een nieuwe trial start.

Je ziet straks een serie van twee getallen op het scherm, zoals deze...[Instruct]. Je moet deze getallen bij elkaar optellen en het antwoord hardop en duidelijk zeggen (in de microfoon –indien gebruikt). Dan, [Spatiebalk], zal ik daarna je antwoord invoeren, zoals ik nu laat zien. Begin het antwoord niet met ehhe, probeer niet te hoesten, te kuchen, etc. Zijn er nog vragen?

Oefening

Eerst gaan we oefenen. *Geef zo snel mogelijk antwoord zonder fouten te maken ...* [Practice]

Test

Nu doen we de echte test. *Geef zo snel mogelijk antwoord zonder fouten te maken ...* [Test].

- **Mental Arithmetic - Addition 2-digit numbers (MAA2)**

Op het scherm komen telkens getallen van twee cijfers die bij elkaar moeten worden opgeteld. De instructie van deze taak is identiek aan die van MAA1.

- **Mental Arithmetic - Multiplication 1-digit numbers (MAM1)**

De stimulus bestaat uit getallen van één cijfer die met elkaar moeten worden vermenigvuldigd.

Je ziet straks een serie van twee getallen op het scherm, zoals deze...[Instruct]. Je moet deze getallen met elkaar vermenigvuldigen en het antwoord hardop en duidelijk zeggen (in de microfoon – indien gebruikt). Dan, [Spatiebalk], zal ik daarna je antwoord invoeren, zoals ik nu laat zien. Begin het antwoord niet met ehhe, probeer niet te hoesten, te kuchen, etc. Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. *Geef zo snel mogelijk antwoord zonder fouten te maken ...* [Practice]

Test

Nu doen we de echte test. *Geef zo snel mogelijk antwoord zonder fouten te maken ...* [Test].

- **Matching of Facial Emotions 4 (MFE4)**

De stimulus bestaat uit twee plaatjes van gezichten die dezelfde of een van elkaar verschillende emotie kunnen vertonen. In deze taak worden de emoties 'blij', 'verdrietig', 'boos' en 'angstig' gebruikt (aantal trials = 160).

We willen weten hoe goed en hoe snel je kunt zien of twee gezichten dezelfde emotie vertonen, zoals dit paar [Instruct], of een verschillende emotie, zoals deze twee [Spatiebalk]. Als ze dezelfde emotie laten zien druk dan op de ja-knop, als de emoties verschillend zijn, druk dan op de nee-knop.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- **Matching of Facial Emotions 6 (MFE6)**

De instructie is hetzelfde als voor MFE4, maar in deze taak worden de emoties 'blij', 'verdrietig', 'boos', 'angstig', 'walging', en 'verbaasd' gebruikt (aantal trials = 192).

- **Matching of Facial Emotions 8 (MFE8)**

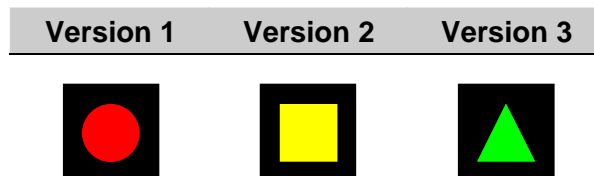
De instructie is hetzelfde als voor MFE4, maar in deze taak worden de emoties 'blij', 'verdrietig', 'boos', 'angstig', 'walging', 'verbaasd', 'schaamte' en 'minachting' gebruikt (aantal trials = 224).

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

• Memory Search 2D stimuli (MS2D)

De stimulus bestaat uit vier vormen, geplaatst op de hoeken van een onzichtbaar vierkant. Twee delen: In deel 1 bestaat de geheugenset uit één gekleurde vorm, in deel 2 uit drie gekleurde vormen.

- Deel 1



We willen graag weten hoe goed en hoe snel je gekleurde figuurtjes kunt herkennen. Straks zie je telkens vier verschillend gekleurde vormen tegelijk op het scherm. We willen dat je op de ja-knop drukt als je deze vorm [Instruct] in precies deze kleur ziet en op nee-knop als dat niet zo is.¹

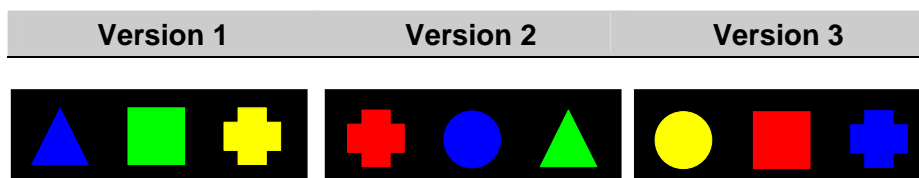
Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2



Deze keer is het heel wat moeilijker². Er zijn nu *drie* figuren waar je op moet letten, zie je wel [Instruct]. Deze figuren en hun kleur moet je heel goed onthouden. Je moet straks kijken of één van deze vormen in de juiste kleur er bij zit. Als dat zo is, dan druk je op de ja-knop. Als dat niet zo is dan druk je op de nee-knop. ¹Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

² Leg een afdruk op papier van de drie gekleurde figuren omgekeerd neer op de tafel. Als de testpersoon aangeeft dat hij niet meer weet om welke figuren het gaat kan de testleider ze nog even laten zien.

• Memory Search Letters (MSL)

De stimulus bestaat uit vier letters die in een vierkant staan. Drie delen: In deel 1 is de geheugenset één doelletter, in deel 2 bestaat die uit twee en in deel 3 uit drie doelletters.

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
k	j	g

We willen graag weten hoe goed en hoe snel je letters kunt herkennen. Straks zie je telkens vier letters tegelijk op het scherm. Je moet op de ja-knop drukken als je deze letter ziet [Instruct], anders druk je op de nee-knop.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
k + r	j + m	g + t

Deze keer is het wat moeilijker want nu zijn er twee letters waar je op moet letten, kijk maar [Instruct]. Alleen als *beide* letters er tegelijkertijd zijn, moet je op de ja-knop drukken. Als er maar één, of geen enkele van deze letters te zien is, dan druk je op de nee-knop.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 3

Version 1	Version 2	Version 3
k + r + s	j + m + z	g + t + v

Deze keer is het nog wat moeilijker, want er zijn nu drie letters die je goed moet onthouden, zie maar [Instruct]. Alleen als *alle drie* de letters tegelijk te zien zijn, moet je op de ja-knop drukken. Als er maar twee, of maar één, of geen enkele van deze letters te zien is, dan druk je op de nee-knop.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- ¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Memory Search Objects – 1 key (MSO1)**

De stimulus is een plaatje van een huis met drie ramen en een deur. Op deze plaatsen worden vier dieren gepresenteerd. Twee delen: In deel 1 bestaat de geheugenset uit een dier, in deel 2 uit twee dieren.

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
muis	bij	vlinder

Hier zie je huis met een deur en drie ramen [Instruct]. Daarin zie je telkens vier verschillende dieren. Elk dier kan op elke plaats verschijnen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een plaatje van dit dier [Spatiebalk] kunt vinden. Als je dit dier ziet dan druk je op deze knop (wijs aan). Als je dit dier niet ziet, dan hoeft je niets te doen, dus niet op de knop drukken.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken. Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken. Opgelet... [Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
vlinder, hond	poes, vogel	bij, muis

We hebben het nu wat moeilijker gemaakt. In hetzelfde huis zie je weer telkens vier dieren. Maar nu moet je twee dieren onthouden [Instruct]. Als je een van deze dieren ziet [Spatiebalk], dan druk je op deze knop. Als je geen van deze dieren ziet, dan hoeft je niets te doen, dus niet op de knop drukken.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je niet op het knopje drukt terwijl dat zou moeten of wel drukt als dat niet moet, dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = antwoordknop, voor linkshandigen: linkerknop = antwoordknop

- **Memory Search Objects – 2 keys (MSO2)**

De stimulus is een plaatje van een huis met drie ramen en een deur. Op deze plaatsen worden vier dieren gepresenteerd. Twee delen: In deel 1 bestaat de geheugenset uit een dier, in deel 2 uit twee dieren.

- Deel 1

Version 1	Version 2	Version 3
muis	bij	vinder

Hier zie je huis met een deur en drie ramen [Instruct]. Daarin zie je telkens vier verschillende dieren. Elk dier kan op elke plaats verschijnen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een plaatje van dit dier [Spatiebalk] kunt vinden. Als je dit dier ziet dan druk je op de ja-knop. Als je dit dier niet ziet, dan druk je op de nee-knop.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

Version 1	Version 2	Version 3
vlinder, hond	poes, vogel	bij, muis

We hebben het nu wat moeilijker gemaakt. In hetzelfde huis zie je weer telkens vier dieren. Maar nu moet je twee dieren onthouden [Instruct]. Als je een van deze dieren ziet [Spatiebalk], dan druk je op de ja-knop. Als je geen van deze dieren ziet, dan druk je op de nee-knop.¹

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Prosody (PR)**

De stimulus bestaat uit een geluidsfragment waarin een zin wordt voorgelezen met een blij, droevige, boze, of bange stem. Voor elke emotie zijn er 12 zinnen (48 in totaal).

NB Voice-key RT meting: geluid van antwoord wordt via microfoon geregistreerd. De testleider klikt daarna op de antwoordknop die correspondeert met de emotie die genoemd is.

[Instruct] We willen graag weten hoe goed je kunt horen of iemand blij, boos, droevig of bang klinkt. We laten je daarom straks zinnen horen waarbij je goed moet opletten hoe die zinnen klinken. Wát ze zeggen is helemaal niet belangrijk, daar hoeft je dus niet op te letten.

Om de zinnen goed te horen krijg je een koptelefoon op. Aan de koptelefoon zit ook een microfoontje waarin je zo snel en duidelijk mogelijk het antwoord moet zeggen. Dit zijn de antwoorden die je kunt geven: 'blij', 'droevig', 'boos' of 'bang' (wijs knoppen aan).

Voordat de zin komt hoor je eerst een piepje. Dat gaat bijvoorbeeld zo... [Spatiebalk]. Als je dan het antwoord gegeven hebt, dan druk ik op één van deze knoppen (wijs aan), dus [score button] Dat ziet er zo uit [score button].

Probeer zo snel mogelijk het antwoord te geven. Je hoeft niet te wachten tot de zin helemaal af is. Zodra je het weet moet je het meteen zeggen. Is dat duidelijk?

Wat ook belangrijk is: Zeg direct het antwoord, begin niet met 'uhh..', want dan telt het antwoord niet mee.

Geldigheid van de reactietijd, antwoordregistratie

Als het antwoord met een geluid begint dat niets te maken heeft met het antwoord (zoals bijv. ehh, hoesten, etc.), moet de trial door de testleider ongeldig gemaakt worden met [Esc]. Er is nog een reden om een trial ongeldig te maken: antwoord is niet luid genoeg zodat de microfoon het niet oppikt (gevoeligheid van de microfoon moet dus worden gecontroleerd bij het maken van het afnamemodel).

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Koptelefoon op. *Probeer zo snel mogelijk te antwoorden zonder fouten te maken.* Dus niet de hele zin afwachten maar hardop het antwoord zeggen zodra je het weet. Opgelet ...[Practice]

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen (herhaal eventueel instructie). *Probeer zo snel mogelijk te antwoorden zonder fouten te maken.* Dus niet de hele zin afwachten maar hardop het antwoord zeggen zodra je het weet. Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als het antwoord fout is, dan zie je een rood vlakje in het midden van het scherm verschijnen.

- **Pursuit (PU)**

De stimulus is een sterretje dat kriskras over het scherm beweegt. De testpersoon moet proberen zo dicht mogelijk bij het sterretje te blijven. Twee delen: apart voor de linker- en de rechterhand. Deel 1 is voor de linkerwijsvinger → gebruik linkermuisknop. Deel 2 is voor de rechterwijsvinger → gebruik rechtermuisknop.

NB: begin altijd met de niet-voorkeurshand (d.w.z. deel 'links' voor rechts- of deel 'rechts' voor linkshandigen). Als u één onderdeel afneemt doe dan het onderdeel voor de voorkeurshand.

Het is belangrijk om de testpersoon vertrouwd te maken met samenhang tussen de cursor- en de muisbewegingen. Vermijdt het draaien (roteren) van de muis, laat de muis liever in dezelfde stand staan. Haal de muis ook niet van de tafel want dan stopt de registratie. Doe voor! De testpersoon dient te oefenen tot deze volledig vertrouwd is met de techniek om de muis goed te verplaatsen.

- Deel 1 (linkerhand)**

Je ziet op het scherm een groen sterretje [Instruct]. Dit sterretje ster zal altijd bewegen en je weet nooit waar het sterretje naar toegaat [Spatiebalk]. Doe voor! Probeer dit sterretje te vangen met dit rondje (muiscursor). Probeer de muis in dezelfde stand te houden (draai niet) en til de muis tijdens het bewegen niet op want dan kan je het rondje niet meer verplaatsen. Je hand mag niet op de tafel rusten bij het uitvoeren van deze taak. Probeer dus zo goed mogelijk het sterretje in het rondje te vangen en te houden, blijf het sterretje overal waar het naar toegaat te volgen.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Pak de muis, beweeg het maar draai hem niet (controleer initiële positie). Opgelet....[Practice].

Test

Nu komt de echte test. Pak de muis, beweeg het maar draai hem niet (controleer initiële positie). Opgelet....[Test].

- Deel 2 (rechterhand)**

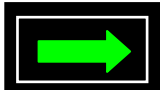
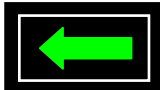
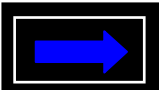
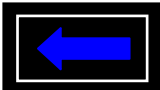
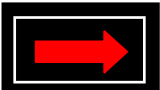
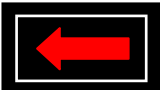
De instructie van deel 2 is identiek aan die van deel 1.

¹ Ingeval van feedback: als je te ver van het sterretje komt, dan hoor je een piepje/wordt het rondje van de muis rood.

• Response Organization Arrows (ROA)

De stimulus is een pijl binnen een rechthoek. De pijl wijst naar links of naar rechts. De kleur van de pijl bepaalt het type van stimulus-respons koppeling. Drie delen: Deel 1: compatibel, Deel 2: incompatibel, Deel 3: random mix van compatibel en incompatibel.

- Deel 1

	Version 1	Version 2	Version 3
Compatibel	 	 	 

Straks zie je telkens een rechthoek [Instruct]. Binnen deze rechthoek wordt één pijl gepresenteerd. Deze pijl kan naar links of naar rechts wijzen, zie maar ... [Spatiebalk],... [Spatiebalk]. De pijl vertelt je *precies* wat je moet doen. Dus bij een pijl die naar rechts wijst druk je op de rechterknop, bij een pijl die naar links wijst druk je op de linkerknop.¹ Is dat duidelijk?

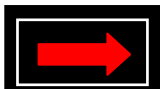
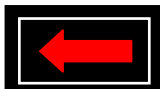

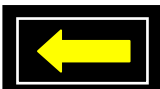


Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

	Version 1	Version 2	Version 3
Incompatibel	 	 	 

Deze keer hebben we het wat moeilijker gemaakt [Instruct]. De pijlen hebben een andere kleur en nu moet je *precies het omgekeerde doen* van wat de pijl zegt. Dus bij een pijl naar rechts druk je op de linkerknop, bij een pijl naar links druk je op de rechterknop.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

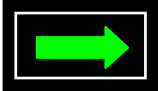
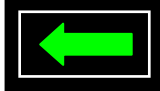
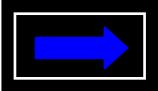
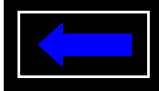
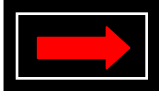
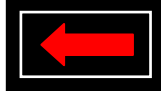
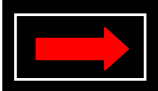
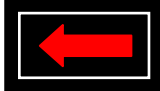
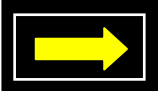
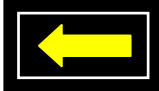

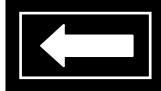
We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

- Deel 3

	Version 1		Version 2		Version 3	
Compatibel						
Incom- patibel						

Deze keer hebben we het nog wat moeilijker gemaakt [Instruct]. Binnen de rechthoek kunnen de pijlen naar links of naar rechts wijzen en ze kunnen ook van kleur verschillen. Zoals daarnet vertelt de kleur van de pijl je wat je moet doen: aan *dezelfde kant* drukken, als de pijl deze kleur heeft [Spatiebalk], ... [Spatiebalk], of aan *de andere kant* drukken als de pijl deze kleur heeft [Spatiebalk], ... [Spatiebalk].¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

• Response Organization Objects (ROO)

De stimulus is een bal die links of rechts van een fixatiekruisje wordt gepresenteerd. De kleur van de bal bepaalt het vereiste type van stimulus-respons koppeling. Drie delen: Deel 1: compatibel, Deel 2: incompatibel, Deel 3: random mix van compatibel en incompatibel.

- Deel 1

	Version 1		Version 2		Version 3	
Com- patibel						

Straks zie je telkens een kruisje midden op het scherm [Instruct]. Naast het kruisje, links of rechts (wijs aan) zie je bal links of rechts verschijnen, kijk maar...[Spatiebalk],...[Spatiebalk]. De bal vertelt je *precies* wat je moet doen. Staat de bal rechts (wijs aan) op het scherm dan druk je op deze knop (wijs aan), als hij links staat (wijs aan) druk je op de die knop. ¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

	Version 1		Version 2		Version 3	
Incom- patibel						

Deze keer hebben we het wat moeilijker gemaakt [Instruct]. De bal heeft nu een *andere* kleur, kijk maar [Spatiebalk], [Spatiebalk] en moet je *precies het omgekeerde doen*. Dus staat de bal rechts (wijs aan) dan druk je op deze knop (wijs aan). Staat de bal links (wijs aan) dan druk je op die knop (wijs aan). ¹ Zijn er nog vragen?













Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 3

	Version 1		Version 2		Version 3	
Com- patibel	 +	+ 	 +	+ 	 +	+ 
Incom- patibel	 +	+ 	 +	+ 	 +	+ 

Deze keer hebben we het nog wat moeilijker gemaakt [Instruct]. De ballen komen weer links of recht van het kruisje en kunnen van kleur verschillen. De kleur van de bal vertelt je wat je moet doen. Druk aan *dezelfde* kant als de bal als de bal deze kleur heeft, zoals hier ... [Spatiebalk], en hier ... [Spatiebalk], en druk aan de *andere* kant als de bal die kleur heeft, zoals hier ... [Spatiebalk], en hier ...[Spatiebalk].¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm.

- **Sustained Attention Auditory (SAA)**

De stimulus is een toon uit een set van drie tonen die in toonhoogte van elkaar verschillen. [In deze taak wordt standaard visuele feedback op fouten gegeven.](#)

Version 1	Version 2	Version 3
hoge toon	lage toon	middeltoon

Tijdens de taak worden drie verschillende tonen door elkaar gepresenteerd [Instruct]. Zo klinken ze [Spatiebalk]. Zoals je hoort klinkt één van deze tonen laag, de tweede klinkt wat hoger en de derde toon klinkt het hoogst. Deze tonen komen door elkaar zodat je nooit weet welke er zal komen. Dit is de *belangrijke* toon [Spatiebalk]. Je moet goed luisteren want als je deze toon hoort moet je *zo snel mogelijk* op de knop drukken. Als je een van de twee andere tonen hoort moet je *niet* drukken.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel en zo nauwkeurig mogelijk te reageren*, opgelet ... [Practice].

Test

Nu komt de echte test. Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel en zo nauwkeurig mogelijk te reageren*, opgelet ... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op de knop drukt als dat niet moet, of niet drukt als dat wel had gemoeten, zie je een rood vlakje midden op het scherm verschijnen. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = antwoordknop, voor linkshandigen: linkerknop = antwoordknop.

- **Sustained Attention Dots (SAD)**

De stimulus is een willekeurig patroon van kleine stipjes die binnen een groot vierkant worden gepresenteerd. *Standaard worden patronen met 3, 4 of 5 stippen getoond, van elk type patroon evenveel, en wordt auditieve feedback op fouten gegeven.*

Binnen dit vierkant ziet u 3 stippen [Instruct], 4 stippen [Spatiebalk], of 5 stippen [Spatiebalk]. Als je 4 stippen ziet dan moet je op de ja-knop drukken. Als je meer of minder stippen ziet dan moet je op de nee-knop drukken.¹ *Deze taak duurt nogal lang omdat we te weten willen komen hoe goed je dit kan volhouden! We laten je weten hoe het gaat want als je op het verkeerde knopje drukt hoor je een piepje.*

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken, en hou vol!* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Sustained Attention Objects – 1 key (SAO1)**

De stimulus is een plaatje van een huis met drie ramen en een deur. Elke keer wordt een plaatje van een dier gepresenteerd in een van de ramen, nooit in de deur. [Standaard wordt auditieve feedback op fouten gegeven.](#)

Version 1	Version 2	Version 3
poes	hond	muis

Hier zie je huis met een deur en drie ramen waarin je drie dieren ziet [Instruct]. Straks zie je telkens maar één dier op een van deze drie plaatsen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een plaatje van dit dier [Spatiebalk] kunt vinden. Als je dit dier ziet dan druk je op deze knop (wijs aan). Als je dit dier niet ziet, dan hoef je niets te doen, dus niet op de knop drukken.¹ Is dat duidelijk? *Deze taak duurt nogal lang omdat we te weten willen komen hoe goed je dit kan volhouden!*

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = antwoordknop, voor linkshandigen: linkerknop = antwoordknop.

- **Sustained Attention Objects – 2 keys (SAO2)**

De stimulus is een plaatje van een huis met drie ramen en een deur. Elke keer wordt een plaatje van een dier gepresenteerd in een van de ramen, nooit in de deur. [Standaard wordt auditieve feedback op fouten gegeven.](#)

Version 1	Version 2	Version 3
bij	vogel	vlinder

Hier zie je huis met een deur en drie ramen waarin je drie dieren ziet [Instruct]. Straks zie je telkens maar één dier op een van deze drie plaatsen. We willen graag weten hoe goed en hoe snel je een plaatje van dit dier [Spatiebalk] kunt vinden. Als je dit dier ziet dan druk je op de ja-knop. Als je dit dier niet ziet, dan druk je op de nee-knop.¹ *Deze taak duurt nogal lang omdat we te weten willen komen hoe goed je dit kan volhouden!*

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje/zie je een rood blokje midden op het scherm. **NB:** Voor rechtshandigen: rechterknop = ja-knop, linkerknop = nee-knop. Voor linkshandigen: linkerknop = ja-knop, rechterknop = nee-knop.

- **Shifting Attentional Set – auditory (SSA)**

De stimulus is een enkele toon of een dubbeltoon. De toonhoogte bepaald het type stimulus-respons koppeling. Drie delen: Deel 1: compatibel, Deel 2: incompatibel, Deel 3: random mix van compatibel en incompatibel.

- Deel 1

	Version 1	Version 2	Version 3
Compatibel	lage toon	hoge toon	lage toon

Je gaat een serie toontjes horen die eenmaal kunnen klinken, zoals deze [Instruct], luister maar. Als het toontje *één keer* klinkt, moet je *één keer* op de knop drukken. Het toontje kan ook *tweemaal achter elkaar* klinken, zoals deze [Spatiebalk]. Als dat gebeurt, moet je *twee keer snel achter elkaar* op de knop drukken.¹ Zijn er nog vragen?

Practice

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

	Version 1	Version 2	Version 3
Incompatibel	hoge toon	lage toon	hoge toon

Dit keer hebben we het wat moeilijker gemaakt. Je hoort straks weer een serie toontjes die één keer of twee keer zullen klinken. Op deze toontjes die verschillen van die in het eerste deel moet je *precies andersom* reageren. Luister maar naar de enkele tonen [Instruct]. Deze tonen klinken één keer maar je moet nu *tweemaal* op het knopje drukken. Als de toontjes *twee keer* klinken, zoals deze [Spatiebalk] dan moet je maar *één keer* op het knopje drukken.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je een fout maakt zul je een rood vlakje midden op het scherm zien. **NB:** For right-handers: right key = response key. For left-handers: left key = response key.

- Deel 3

	Version 1	Version 2	Version 3
Compatibel	lage toon	hoge toon	lage toon
Incompatibel	hoge toon	lage toon	hoge toon

Dit keer hebben we het nog wat moeilijker gemaakt. Je gaat nu deze twee verschillende tonen *door elkaar* horen en ze kunnen één keer of twee keer klinken, luister maar ... [Instruct]. Het hangt af van welke toon je hoort of je de toon moet nadoen of precies het omgekeerde moet doen.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg je wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je precies hetzelfde moet doen, wijsvinger op de knop. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je een fout maakt zul je een rood vlakje midden op het scherm zien. **NB:** For right-handers: right key = response key. For left-handers: left key = response key.

- **Shifting Attentional Set – visual (SSV)**

De stimulus is gekleurd blokje dat in willekeurige volgorde op een balk heen en weer springt. De kleur van het blokje bepaalt het type stimulus-respons koppeling. Drie delen: Deel 1: compatibel, Deel 2: incompatibel, Deel 3: random mix van compatibel en incompatibel.

- Deel 1

	Version 1	Version 2	Version 3
Compatibel	groen blokje	rood blokje	geel blokje

Hier zie je een balk met een gekleurd blokje [Instruct]. Dit blokje kan naar links of naar rechts springen, kijk maar. Jij moet dat blokje volgen. Sprong het naar links, dan druk je op de linkerknop, sprong het naar rechts, dan druk je op de rechterknop. Dus je drukt aan dezelfde kant als waar het blokje naar toe sprong.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

- Deel 2

	Version 1	Version 2	Version 3
Incompatibel	rood blokje	wit blokje	blauw blokje

We hebben het nu wat moeilijker gemaakt. Het blokje heeft een andere kleur naar links of naar rechts springen, kijk maar [Instruct].]. Je moet nu *precies het omgekeerde doen* van wat het blokje doet. Sprong het naar links, dan druk je op de rechterknop, sprong het naar rechts, dan druk je op de linkerknop. Dus je drukt aan de andere kant.¹ Is dat duidelijk?

Oefenen

We gaan eerst oefenen. Zijn er nog vragen? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje. **NB:** voor rechts- en linkshandigen: rechterknop is voor de rechterhand, linkerknop is voor de linkerhand.

- Deel 3

	Version 1	Version 2	Version 3
Compatibel	groen blokje	rood blokje	geel blokje
Incompatibel	rood blokje	wit blokje	blauw blokje

We hebben nog wat moeilijker gemaakt. Het blokje springt weer naar links of naar rechts *maar het kan ook van kleur veranderen* [Instruct]. *De kleur na de sprong vertelt je wat je moet doen: het blokje volgen of het omgekeerde doen.* Druk aan dezelfde kant als de kleur van het blokje na de sprong {kleur} is, druk aan de andere kant als de kleur van het blokje {kleur} is. ¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

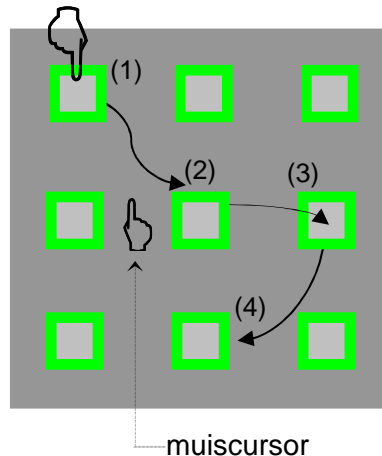
We gaan eerst oefenen. Is alles duidelijk? Leg de wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet ...[Practice].

Test

Nu komt de echte test waarin je hetzelfde moet doen. Wijsvingers op de knoppen. *Probeer zo snel mogelijk te werken zonder fouten te maken.* Opgelet... [Test].

¹ Ingeval van feedback: als je op het verkeerde knopje drukt dan hoor je een piepje. **NB:** voor rechts- en linkshandigen: rechterknop is voor de rechterhand, linkerknop is voor de linkerhand.

- **Spatial Temporal Span (STS)**



De stimulus is een groot vierkant met 9 blokjes, in een 3x3 matrix. Via het aanwijzen van blokjes worden een aantal serie van visuospatiële patronen gepresenteerd.

Er zijn drie parallelversies met geroteerde patronen.

Er zijn twee manieren om de blokjes aan te wijzen: via animatie (aanwijshandje), of door 'oplichten' (pop-up) van de blokjes. Standaard wordt het aanwijshandje gebruikt.

Het taakmodel kan zo worden ingesteld dat u afbreekt wanneer u wilt of (automatisch) nadat 2 soortgelijke series allebei fout worden uitgevoerd. Dan interrumpeert het programma zelf en kunt (moet) u daarna de taak afbreken.

- **Deel 1 (Forward)**

Hier zie je op het scherm een groot vlak met negen blokjes [Instruct]. Straks worden telkens een aantal blokjes aangewezen.¹ Je moet goed onthouden *welke blokjes* zijn aangewezen en *ook de volgorde waarin* ze zijn aangewezen [Spatiebalk]. Als het laatste rondje geweest is dan komt er een aanwijshandje op het scherm, de ene keer hier (wijs aan), de andere keer daar (wijs aan). Dan moet je met dat handje (met de muis) *precies dezelfde blokjes in dezelfde volgorde* met de muis aanklikken. Doe voor! Elke keer als je klaar bent dan zeg je dat (ja, klaar) want dan kan ik de volgende serie starten. We doen dat een aantal keer. Elke keer begint met een piepje: vanaf dat moment moet je dus goed opletten. Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Let op het scherm ... [Practice].

Test

Nu komt de echte test. Telkens als je klaar bent dan zeg je dat tegen me. Let op ... [Test].

- **Deel 2 (Backward)**

[Instruct]. We gaan dit nog een keer doen maar let op! je moet nu weer precies dezelfde blokjes met de muis aanklikken *maar dan in de omgekeerde volgorde, dus je moet beginnen met het laatst aangewezen rondje!*. Doe voor! Elke keer als je klaar bent dan zeg je dat (ja, klaar) want dan kan ik de volgende serie starten. We doen dat een aantal keer. Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Let op het scherm ... [Practice].

Test

Nu komt de echte test. Telkens als je klaar bent dan zeg je dat tegen. Let op ... [Test].

¹ Ingeval van 'oplichten': na een piepje zie je dat een aantal blokjes in een bepaalde volgorde oplichten

- **Tapping (TP)**

Vier onderdelen: unimanueel links, unimanueel rechts, bimanueel alternerend en bimanueel synchroon Gebruik linkerknop voor Deel 1 ('left') en rechterknop voor Deel 2 ('right'). Eventueel kan het aantal taps dat gemaakt wordt op het scherm getoond worden (SHOWtap=on).

NB: begin altijd met de niet-voorkeurshand (deel 'links' voor rechts- of deel 'rechts' voor linkshandigen).

- **Deel 1 (left) (Unimanueel linkerhand)**

We willen graag weten hoe snel je kunt tappen met je linkerwijsvinger. Ik bedoel dus dit (doe tappen voor). *Je pols moet dus op de tafel blijven*. Na een piepje kan je beginnen: tap dan zo snel mogelijk en *blijf doorgaan totdat je twee piepjes na elkaar hoort*.¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Leg vinger op de knop. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Practice].

Test Nu komt de echte test. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Test].

- **Deel 2 (right) (Unimanueel rechterhand)** De instructie is hetzelfde als van deel 1.

- **Deel 3 (Bimanueel alternerend)**

We willen graag weten hoe snel je kunt tappen *met twee* wijsvingers, *maar dan om de beurt*. Ik bedoel dus dit (tap op tafel en zeg erbij): dus met je vingers echt *om de beurt* drukken en zo snel mogelijk. Na een piepje kan je beginnen: tap dan zo snel mogelijk en *blijf doorgaan totdat je twee piepjes na elkaar hoort*. Ik laat zien hoe je het moet doen [Instruct].¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Leg vinger op de knop. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Practice].

Test Nu komt de echte test. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Test].

- **Deel 4 (Bimanueel synchroon)**

We willen graag weten hoe snel je kunt tappen *met twee* wijsvingers, *maar dan tegelijkertijd*. Ik bedoel dus dit (tap op tafel en zeg erbij): dus met je vingers echt *precies gelijk* drukken en zo snel mogelijk. Na een piepje kan je beginnen: tap dan zo snel mogelijk en *blijf doorgaan totdat je twee piepjes na elkaar hoort*. Ik laat zien hoe je het moet doen [Instruct].¹ Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Leg vinger op de knop. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Practice].

Test Nu komt de echte test. Tap zo snel mogelijk, opgelet ... [Test].

¹ Ingeval SHOWtaps = on: bij het tappen zie je op het scherm hoe vaak je tapt.

- **Tracking (TR)**

De stimulus bestaat uit twee grote concentrische cirkels met een start/eindpunt bovenin tussen binnen- en buitencirkel. Twee delen: apart voor de linker- en de rechterhand.

NB: begin altijd met de niet-voorkeurshand (deel 'links' voor rechts- of deel 'rechts' voor linkshandigen). Als u één deel afneemt, doe dan het deel voor de voorkeurshand. De handen moeten altijd een gespiegelde beweging uitvoeren.¹

Het is belangrijk om de testpersoon vertrouwd te maken met samenhang tussen de cursor- en de muisbewegingen. Vermijdt zoveel mogelijk het draaien (roteren) van de muis, laat de muis liever in dezelfde stand staan. Haal de muis ook niet van de tafel want dan stopt de registratie. Doe voor! De testpersoon dient te oefenen tot deze volledig vertrouwd is met de techniek om de muis goed te verplaatsen.

- **Deel 1 (linkerhand)**

Hier zie je twee grote cirkels en een klein geel rondje bovenin. Dat is het startpunt [Instruct]. De muiscursor is het kleine cirkeltje, zie maar..., en dat moet je verplaatsen naar het startpunt [Spatiebalk]. Vanaf hier moet je het rondje in deze beweging bewegen¹, helemaal naar het einde tot bovenaan. Doe het nauwkeurig *want je moet proberen om binnen deze lijnen te blijven!* [Spatiebalk].

- Oefenen**

Eerst gaan we oefenen. Pak de muis, ga naar het startpunt, en beweeg het in deze richting¹, maar draai de muis niet (controleer oorspronkelijke positie). Opgelet ... [Practice]

- Test**

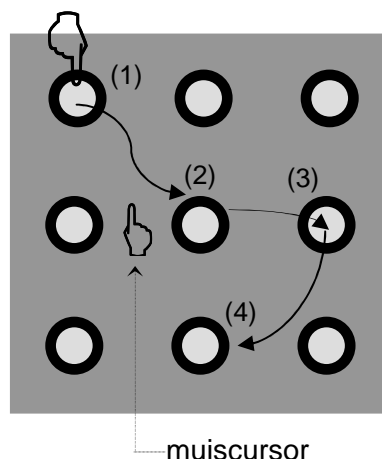
Nu komt de echte test. Pak de muis, ga naar het startpunt, en beweeg het in deze richting¹, maar draai de muis niet (controleer oorspronkelijke positie). Opgelet ... Test

- **Deel 2 (rechterhand)**

De instructie voor de rechterhand is gelijk aan die voor de linkerhand.

¹ Bij een standaardinstelling beweegt de linkerhand tegen de klok in en de rechterhand met de klok mee. Ingeval van feedback: als je over een van deze lijnen heengaat dan hoor je een piepje/wordt het rondje (muiscursor) rood.

- Visuo-spatial Sequencing (VSS)



De stimulus is een groot vierkant met 9 cirkels, in een 3x3 matrix. Via het aanwijzen van cirkels worden een aantal serie van visuospatiële patronen gepresenteerd.

Er zijn drie parallelversies met geroteerde patronen.

Er zijn twee manieren om de cirkels aan te wijzen: via animatie (aanwijshandje), of door 'oplichten' (pop-up) van de cirkels. Standaard wordt het aanwijshandje gebruikt.

U kunt elk moment afbreken, de resultaten van de tot dan toe afgemaakte series wordt bewaard.

Hier zie je op het scherm een groot vlak met negen rondjes [Instruct]. Straks worden telkens een aantal rondjes aangewezen.¹ Je moet goed onthouden *welke rondjes* zijn aangewezen en *ook de volgorde waarin* ze zijn aangewezen [Spatiebalk]. Als het laatste rondje geweest is dan komt er een aanwijshandje op het scherm, de ene keer hier (wijs aan), de andere keer daar (wijs aan). Dan moet je met dat handje (met de muis) *precies dezelfde rondjes in dezelfde volgorde* met de muis aanklikken. Doe voor! Elke keer als je klaar bent dan zeg je dat (ja, klaar) want dan kan ik de volgende serie starten. We doen dat een aantal keer. Elke keer begint met een piepje: vanaf dat moment moet je dus goed opletten. Zijn er nog vragen?

Oefenen

Eerst gaan we oefenen. Let op het scherm ... [Practice].

Test

Nu komt de echte test. Telkens als je klaar bent dan zeg je dat tegen me. Let op ... [Test].

¹ Ingeval van 'oplichten': na een piepje zie je dat een aantal rondjes in een bepaalde volgorde oplichten

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS (FAQ)

De antwoorden zijn *gecursiveerd*.

ANT software

- U krijgt tijdens het gebruik van de ANT een boodschap betreffende de [Microsoft][ODBC Microsoft Access Driver], eindigend met 'general error'. *U heeft dan als gebruiker kennelijk geen toegang tot de bestanden met de extensie .aep, .aeu en .aem. Vraag de beheerder/ICT dat u toegang krijgt tot (schrijven in) deze bestanden.*
- Als ik op een help knop druk, dan zie ik een Engelse tekst. *U moet het programma nog configureren (zie pagina: 7 van de handleiding). Kies 'Dutch' als taal.*
- Als ik een prestatie-norm grafiek wil exporteren krijg ik de foutmelding "Missing template, Language "default". *U moet het programma nog configureren (zie pagina: 7 van de handleiding). Kies 'Dutch' als taal.*
- Als ik een model gemaakt heb, dan kan ik het model niet toevoegen aan het project. *U hebt waarschijnlijk nog geen Project geselecteerd.*
- Kan ik instellingen in een assessment model wijzigen nadat het model is toegevoegd aan een project? *Nee. U kunt het model wel bewerken (Extract model → Edit, of selecteer model uit de map) en alsnog onder een andere naam aan dat project toevoegen.*
- Ik heb Windows Vista of Windows7 en ik kan met de Windows verkenner mijn database (Project) niet vinden maar wel (alleen) een snelkoppeling daarnaar toe. *U hebt waarschijnlijk uw database opgeslagen in de map Program files. Dat kunt u beter niet doen want Windows 'houdt daar niet van en 'verplaatst' de database naar een virtuele Application data folder. Remedie: plaats database NIET in de map Program files.*
- Als ik een Project probeer te openen met het ANT programma, heb ik geen toegang. *Als u een project probeert te openen dat onder een ander account is aangemaakt – en u bent niet de administrator - dan heeft u niet zonder meer toegang. Als u uw projecten in uw map 'Mijn documenten' plaatst hebt u altijd toegang.*
- Ik kan mijn Project niet vinden. *Open het Projects tabblad en check uw 'working folder'.*
- Ik kan mijn model niet vinden. *Open het Models tabblad en check het pad (Path) naar uw model.*
- De testleeftijd van mijn testpersoon is precies 0 jaar. Hoe kan dat? *U heeft bij het invoeren van de persoonsgegevens niet de kalender gebruikt maar zelf een datum ingevoerd. Dat moet u niet doen want het resultaat is dan dat als geboortedatum de testdatum wordt weggeschreven. U kunt ook achteraf de geboortedatum wijzigen (zie handleiding) en vervolgens de juiste z-scores berekenen.*
- Ik krijg een verkeerde geboortedatum te hebben ingevoerd. De z-scores kloppen dus niet. Wat nu? *U kunt mbv Edit, de geboortedatum van deze testpersoon corrigeren. Daarna kunt u met Build scores (zie handleiding) de correcte z-scores alsnog berekenen en opslaan in de database.*
- De z-scores worden niet uitgerekend. *Dan hebt u een taak gebruikt waarvoor geen normen beschikbaar zijn voor de leeftijd van de testpersoon of u heeft de geboortedatum niet op de goede manier ingevoerd (zie boven). U kunt de beschikbaarheid van normen nagaan in het document 'Taakbeschrijvingen'. Dat document is op te halen van www.sonares.nl, activeer 'Download documenten', kies 'taakbeschrijvingen/normen'.*
- Moet ik een testpersoon bij een 2^e (3^e enz.) afname weer opnieuw invoeren? *Nee. U kunt de testpersoon selecteren uit de lijst. Als u dezelfde taak nog een keer afneemt verhoogt de ANT automatisch het assessment nummer. Zo blijft alles keurig geadministreerd. Als u er*

voor kiest dezelfde persoon opnieuw in te voeren dan krijgt deze persoon een andere testeeId. Dat is erg onhandig.

- *Kunnen meer testers van dezelfde database gebruik maken? Ja, alleen als ze van hetzelfde systeem (laptop/computer) gebruik maken en ze allemaal het wachtwoord van die database kennen.*
- *Maakt het ANT programma automatisch een back-up van de database(s)? Neen, dat moet u zelf doen!*
- *Kan er ook een 'centrale' database op de server, op een voor iedereen toegankelijke plek' gezet worden? Ja, dat kan. Er is één maar: dat gaat alleen goed als de verschillende testers **NIET TEGELIJKERTIJD** met die database willen werken. Lezen en schrijven (data opslag) kan mis gaan als meerdere testers dat tegelijkertijd (willen) doen. Het wordt dus afgeraden!*

Hardware problemen

- *Ik zie het icoontje van de CM-stick niet terwijl de Codemeter wel is geïnstalleerd. Het icoontje moet in de system-tray (taakbalk) staan. Het kan zijn dat de taakbalk verborgen is. Open het configuratiescherm en ga naar Taakbalk en menu Start. Vink uit "taakbalk automatisch verbergen".*
- *Computer herkent ANT-stick niet meer ("Requires CM-stick"). Twee mogelijkheden: de licentie is verlopen of de CM-stick wordt niet als zodanig herkend. Als de kleur van het CM icoontje in de taakbalk groen is dan is in dat geval de licentie verlopen (zie ook Controle looptijd van licentie, zie pagina 108 van de handleiding). Als de kleur grijs is dan wordt de CM-stick 'niet gezien' en is mogelijk de firmware van de stick out-of-date. Zie 'Hoe kan ik de firmware van de CM-stick updaten?' zie (pagina 110 van de Handleiding).*
- *Een context bestand (tbv licentieverlenging) aanmaken lukt niet meer. Vooral bij oudere sticks: installeer nieuwste versie van de Codemeter Runtime kit. Ga naar website Wibu-systems en kies DOWNLOADEN (<http://www.wibu-systems.nl/download/index.php>). Kies vervolgens 'Eindgebruikers' en selecteer de versie die u nodig heeft (32 of 64 bits versie). En Installeer de Codemeter opnieuw, voer daarna een Update van de firmware uit.*
- *Hoe kan ik de expiratiedatum van mijn licentie achterhalen? Raadpleeg 'Controle looptijd van licentie', pagina 108 van de Handleiding, of download het document van website www.sonares.nl*
- *Hoe kan ik de firmware van mijn CM-stick updaten? Zie pagina 110 van de handleiding.*
- *Ingeval de CM-stick het niet lijkt te werken: Hoe kan ik mijn CM-stick uitlezen? Wibu-systems kan veel hebben aan de informatie die in een logfile op de stick wordt bijgehouden. Dit bestand kan als volgt worden uitgelezen: ga naar start → all programs → Codemeter → Tools → CmDust. Het resultaat is een Cmdust-result.log bestand. Dit kunt u naar Boom testuitgevers sturen met omschrijving van de klacht(en). Voordat u dat doet kunt u eerst proberen de klachten te verhelpen door de nieuwste versie van de Codemeter Runtime kit te installeren en daarna wellicht de firmware van de CM-stick te updaten.*

ONDERHOUD VAN UW SOFTWARE EN HARDWARE

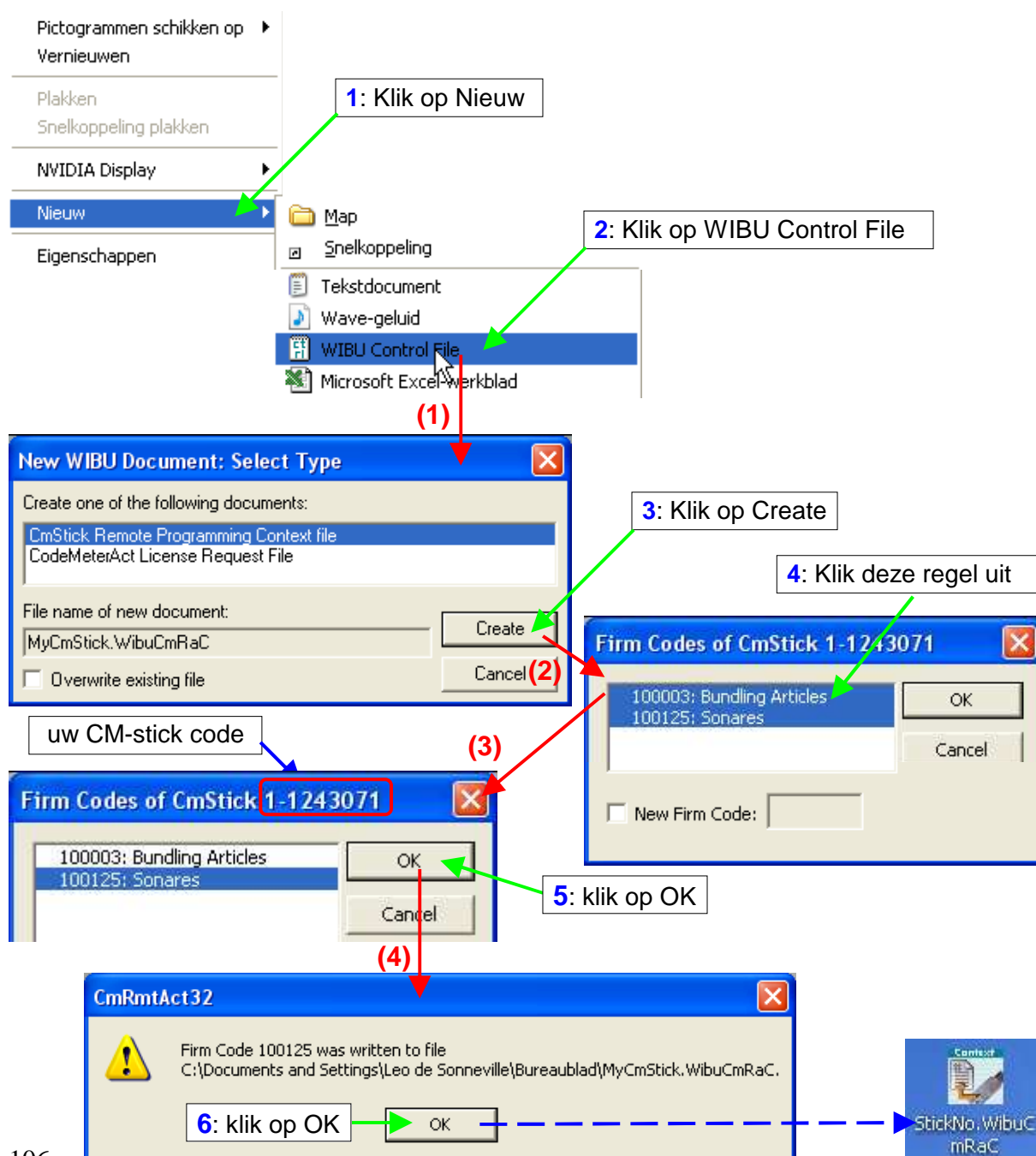
- Licentie vernieuwen of wijzigen

Een ANT licentie is standaard tot één jaar na aanschaf van het programma geldig (bij de prijs inbegrepen). Bij de aanschaf kan ook direct een langere licentieduur worden besteld. Hoe dan ook, vanaf dertig dagen voordat de licentie afloopt tot aan de expiratedatum wordt bij het opstarten van het programma de volgende waarschuwing op het beeldscherm getoond.

ANT license will expire in the near future. Ask for a renewal at mail@sonares.nl (users outside The Netherlands) or at info@boomtestuitgevers.nl (Dutch clients). Als de expiratedatum gepasseerd is verschijnt bij het opstarten de volgende boodschap: ANT license has expired. Ask for a renewal at mail@sonares.nl (users outside The Netherlands) or at info@boomtestuitgevers.nl (Dutch clients).

NB: Als u 30 dagen achter elkaar het programma niet gebruikt loopt u de kans de waarschuwing mis te lopen.

Steek CM-stick in USB poort en klik met rechtermuisknop op bureaublad, dan:



Het resultaat is het bestand: **MyCmStick.WibuCmRaC** op uw Bureaublad. Hernoem het bestand naar het codenummer van de stick, bijvoorbeeld **1-1243071.WibuCmRaC** en voeg dit bestand als bijlage toe aan uw emailbericht met uw wensen (**hoeveel jaar verlenging, aantal gebruikers**) naar info@boomtestuitgevers.nl. Boom Testuitgevers werkt dit bestand volgens uw wensen om tot het Updatebestand **{naam}.WibuCmRaU** dat gezipd als bijlage in een emailbericht aan u wordt teruggestuurd.

U haalt het bestand op, unzipped het (bv.) op uw bureaublad. Plaats vervolgens de CM-stick in USB poort . Dubbelklik op het bestand en de stick wordt voorzien van nieuwe informatie.

Als u het aantal gebruikers ophoogt (bijv. van stand-alone naar multi-user), dan komt er bovenop de prijs voor de verlenging van de licentie een bedrag bij. Daarvoor zal een offerte worden uitgebracht.

Zodra u de waarschuwing ziet, vraag dan onmiddellijk een verlenging aan want die zal altijd minimaal een jaar (of langer als u dat wilt) lopen vanaf de voorziene expiratedatum, of, als die datum al gepasseerd is, een jaar (of langer) vanaf het moment dat u het updatebestand ontvangen hebt.

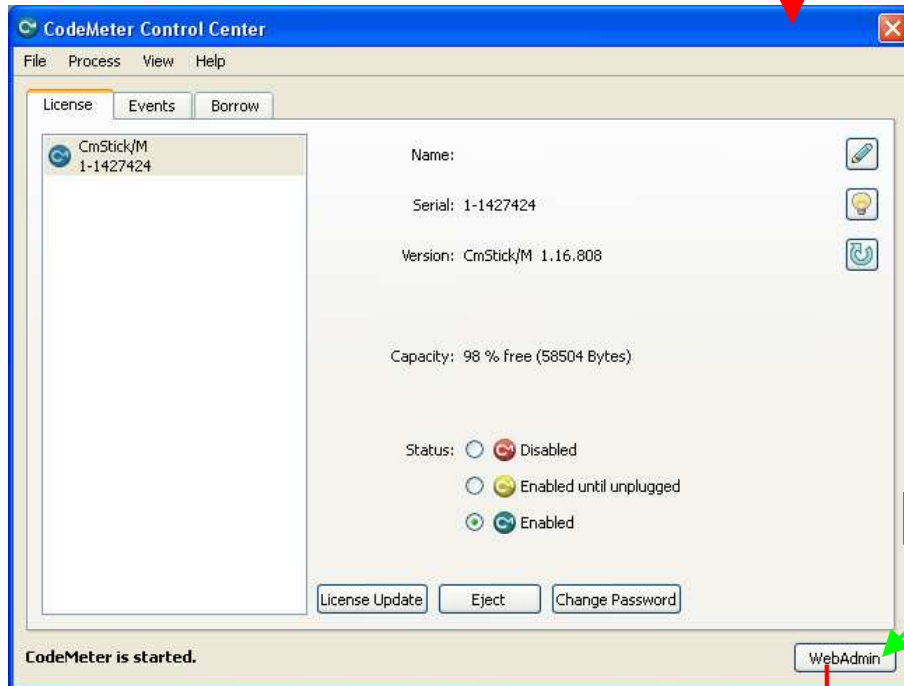
- Controle looptijd van licentie

Als u wilt weten wanneer uw licentie verloopt, kunt u het volgende doen:

1: Steek CM-stick in usb poort. Klik op Codemeter icoon in de taakbalk
NB: System moet met internet verbonden zijn!

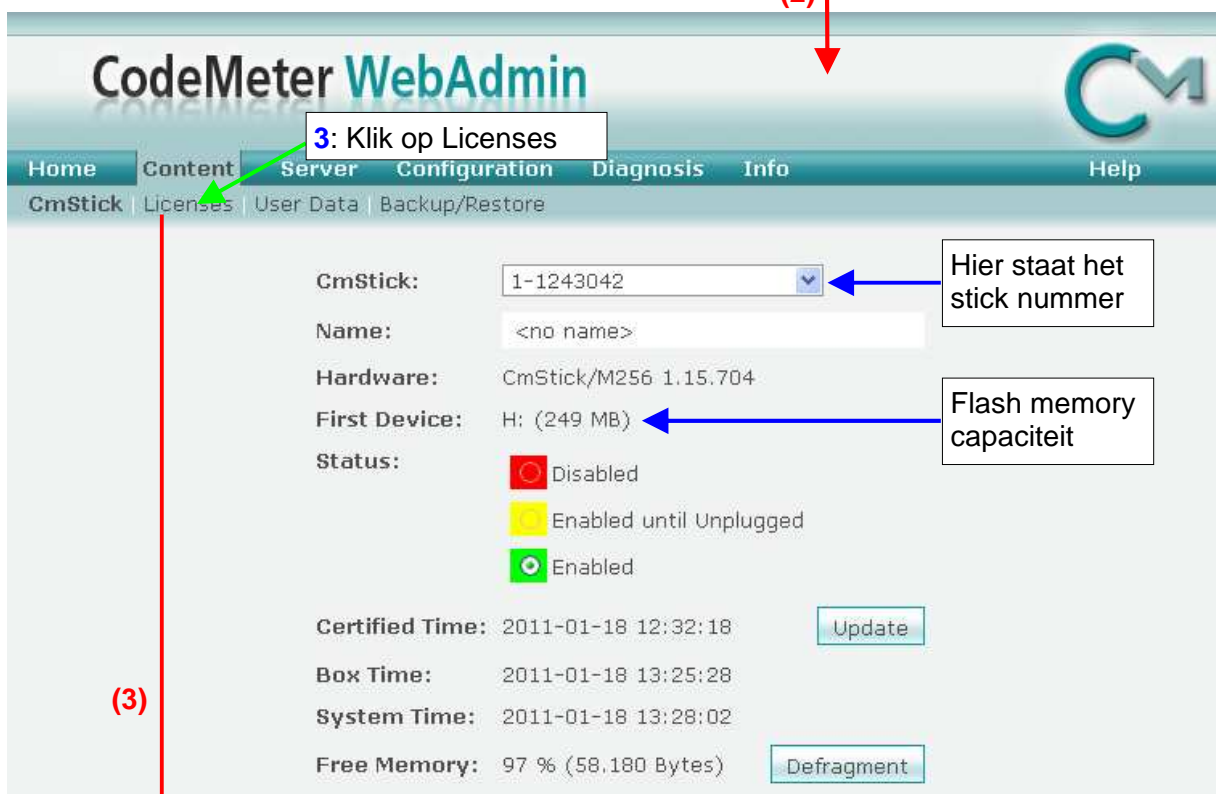


(1)



2: Klik op WebAdmin

(2)



3: Klik op Licenses

Hier staat het stick nummer

Flash memory capaciteit

(3)

(3) Firm Security Box (FSB) nummer van Sonares BV

CmStick: 1-1243042

100003 Bundling Articles					
Product Code	Name	Unit Counter	Expiration Time	Activation Time	License Quantity
1	SecuriKey Lite	n/a	n/a	n/a	1

100125 WIBU-SYSTEMS NV for distribution					
Product Code	Name	Unit Counter	Expiration Time	Activation Time	License Quantity
1	-	n/a	2012-12-31 23:59:59	n/a	1

Product Code 1 = ANT programma

3: Klik op 100125 voor meer details (indien relevant)

Hier staat datum en tijdstip van expiratie van uw ANT licentie. In dit voorbeeld: op 31 december 2012 om 23:59:59

(4)

Product Items for Firm Code 100125 of CmStick 1-1243042

Product Code	CmStick	Product Item Text	Unit Counter	Activation Time	Expiration Time	License Quantity	Feature Map
1	1-1243042	-	n/a	n/a	2012-12-31 23:59:59	1	n/a

4: Klik op 100125 voor meer details (indien relevant)

(5)

Geen Unit counter: geen telling van aantal keer dat de ANT werd gestart

Geen activatie tijd: stick is operationeel vanaf moment dat deze gebruikt wordt

Aantal gebruikers per stick = 1 (stand-alone licentie of 1-user server licentie)

Product Item Details

Product Item 100125:1 of CmStick 1-1243042

Product Item Option	Type	Size (Bytes)	Dependencies	Value
Expiration Time		4	data, serial, counter	2012-12-31 23:59:59
License Quantity		4	data, serial, counter	1

Als laptops niet verbonden zijn met het internet, bv. vanwege data veiligheidsredenen, kan de informatie verkregen worden door een ander systeem te gebruiken dat niet ook gebruikt wordt voor de data collectie. Op dat systeem moet dan wel eerst de driver van de CM-stick worden geïnstalleerd (zie installatievoorschriften van het ANT programma). Vervolg daarna de procedure vanaf bovenaan.

- Firmware update van CM-stick (minimaal 1x per jaar)

Wibu-systems verbetert regelmatig the firmware van de CM-stick. Daarom wordt geadviseerd om regelmatig (bijvoorbeeld 1x per jaar) de firmware van uw CM-stick bij te werken. Dat doet u als volgt:

