



16.11.2017

הנדון: מדריך לתחילת שימוש ב-Observer

1. שלבים ראשוניים בתחילת עבודה ב-Observer:

שלב	מטרה	תוצרים נדרשים
צפייה ראשונית בסרטון	מטרת שלב זה הינה לסקור את הסרטון ולקבל התרשמות ראשונית לגבי התכנים העיקריים המוצגים בסרטון שנדרש לנתח בתוכנת ה-Observer.	1. הגדרת כל המשתתפים בניסוי (Subjects). 2. הגדרת כל התכונות של המשתתפים בניסוי (Behaviors).
הגדרת Coding Scheme	שלב זה כולל שני חלקים שונים: 1. הגדרת ה-Subjects השונים בניסוי כאשר עבור כל Subject מומלץ להגדירו על בסיס אותיות גדולות (A,B,C...) ומומלץ גם לשקול את הסדר בחירה של המקשים. לדוג' עבור שלושה Subjects שונים מומלץ לבחור את המקשים (Z,X,C) בשל הקרבה בניהם. בנוסף, מומלץ לבחור אותיות שמייצגות את ה-Subject, לדוג' עבור Police מומלץ לבחור את האות P על מנת שתהיה קל לקישור בין אותו ל-Subject. 2. הגדרת התכונות (Behaviors) עבור כל Subject – תכונה של Subject יכולה להיות כל דבר החל מדיבור, תנועה, מתן הוראה וכד'. עבור כל ניסוי נדרש להגדיר מהן התכונות השונות של כל Subject. בדומה להגדרה של ה-Subjects גם בהגדרה של התכונות מומלץ להשתמש באותיות קטנות (a,b,c...) על מנת לייצר הפרדה בין ה-Subjects לתכונות. בנוסף, מומלץ לבחור אותיות המקשרות בין התכונה לבין האות. לדוג' עבור דיבור (Speak) מומלץ לבחור את האות s.	1. הגדרת כל המשתתפים בניסוי (Subjects) בתוכנת ה-Observer. 2. הגדרת כל התכונות של המשתתפים בניסוי (Behaviors) בתוכנת ה-Observer.
טעינת סרטון	לחיצה על לשונית Observation תאפשר להוסיף סרטון חדש, ניתן לבחור סרטון בכל אורך. נדרש לשים לב שכל ניסוי הוא Observation בפני עצמו, כלומר עבור ניסוי עם 10 תרחישים יהיו 10 Observations שונים.	---
אנליזת הסרטון	בהתאם ל- Coding Scheme שהוגדרה ניתן לבצע אנליזה לסרטון כאשר בכל שלב ניתן ללחוץ על המקשים שהוגדרו, ניתן להוריד את מהירות הסרטון וכד'.	אם אין לחיצה על הכפתור האדום של ה-Record הניתוח של הסרטון לא יישמר.



2. הגדרות *Coding Scheme* ב-*Observer* :

שלב	אופן ביצוע	דגשים
הגדרת ה- <i>Subjects</i>	פתיחת <i>Observer</i> – פתיחת פרויקט חדש – כניסה אל לשונית <i>Coding Scheme</i> – לחיצה על כפתור <i>Add Subject</i> והוספה של ה- <i>Subjects</i> הרלוונטיים עבור הניסוי.	1. נדרש לשים לב כי התוכנה תבחר באופן רנדומלי את האות – ניתן לשנות בכל שלב את האותיות. 2. מיקום מקשים - עבור שלושה <i>Subjects</i> שונים מומלץ לבחור את המקשים (<i>Z, X, C</i>) בשל הקרבה ביניהם. 3. שימוש באותיות גדולות. 4. קישור בין אותו לבין <i>Subject</i> .
הגדרת תכונה (<i>Behaviors</i>)	משמאל לחלונית <i>Subjects</i> בלשונית <i>Coding Scheme</i> ניתן להוסיף את התכונות השונות כאשר יש היררכיה הכוללת את קבוצת התכונה ואת התכונות בשל הקבוצה לדוג' עבור תנועת יד ניתן להגדיר את הקבוצה כ- <i>Hand Move</i> ותחת תכונות להגדיר <i>Move Backward, Move forward, Move Left, Move Right</i>	1. נדרש לשים לב כי התוכנה תבחר באופן רנדומלי את האות – ניתן לשנות בכל שלב את האותיות. 2. שימוש באותיות קטנות. 3. קישור בין אותו לבין תכונה. 4. שיוך מתאים של תכונה לקבוצה.
פתיחת <i>Observation</i>	לחיצה על לשונית <i>Observation</i> תאפשר להוסיף סרטון חדש, ניתן לבחור סרטון בכל אורך.	---

3. המלצה לאנליזה של סרטונים ארוכים (מעל 10 דקות) :





נכתב על ידי עומר פרי

omerperry@ist.org.il

050-9910391