

Guida Rapida

The Observer XT

Noldus
Information Technology

Le informazioni contenute in questo documento possono essere soggette a cambiamenti senza preavviso e non implicano un impegno di Noldus Information Technology bv. a comunicare tali cambiamenti a terzi. Il software descritto in questo documento è fornito previo accordo di licenza. Il software può essere utilizzato o copiato soltanto nel rispetto dei termini dell'accordo.

Copyright © 2024 Noldus Information Technology bv. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, memorizzata o tradotta in alcuna lingua, nel totale o in una sua parte, in alcuna forma o con alcun mezzo, senza l'autorizzazione scritta di Noldus Information Technology bv.

The Observer è un marchio registrato di Noldus Information Technology bv. I nomi di altri prodotti sono marchi registrati o marchi delle rispettive aziende produttrici.

Marzo 2024

Noldus Information Technology bv

Sede internazionale

Wageningen, The Netherlands

Telephone: +31-317-473300

E-mail: contact@noldus.com

Per contattare il Supporto Tecnico o altri nostri uffici, si prega di vedere il nostro sito internet www.noldus.com

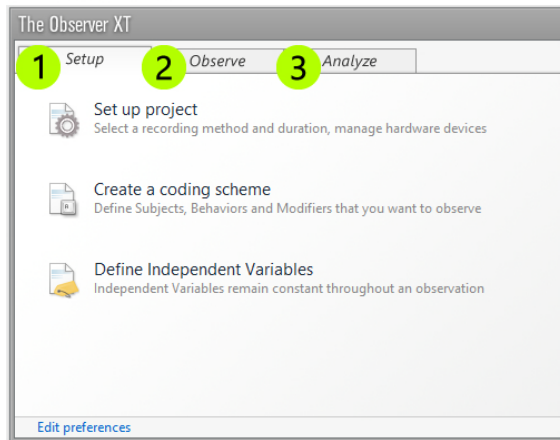
Per un buon inizio

Il lavoro con The Observer XT consiste di tre fasi principali. Queste tre fasi sono visibili nello schermo principale del programma dopo che avete creato o aperto un *progetto*.

Nella prima fase, **Setup**, scegliete le impostazioni generali per le osservazioni. Nella seconda fase, **Observe**, raccogliete i dati. Nell'ultima fase, **Analyze**, analizzate i dati.

The Observer XT in three steps

1. Define all settings
2. Acquire your data
3. Analyze your data



Questa Guida Rapida vi accompagnerà attraverso queste fasi principali. Inevitabilmente, alcune caratteristiche e funzioni importanti per il vostro lavoro non sono discusse in questa guida. Dove necessario, per ulteriori informazioni rimandiamo all'aiuto in linea (dal menu **Help** selezionate **Help Topics**, o premete **F1**).

Videocorso su The Observer XT

Una volta avviato The Observer XT, dal menu **Help** selezionate **Video Tutorial**. Il video mostra un esempio di come viene impostato uno studio del comportamento utilizzando The Observer XT.

Supporto Tecnico

In caso di problemi con il software, consultate innanzitutto l'aiuto in linea (**Help > Help Topics**). Per contattare il Supporto Tecnico selezionate **Help > Noldus Online > Get Support**. Il vostro browser mostrerà il sito MyNoldus.com. Effettuate la registrazione o accedete con la password se siete già registrati.

Installa The Observer XT

Installazione del software

1. Scaricate il file ZIP di installazione dal portale MyNoldus. Cliccate Downloads, di seguito Versions.
2. Estraiete i contenuti dal file ZIP e cliccate due volte il file *The Observer XT 17 Setup.exe*.
3. Seguite le istruzioni sullo schermo. Presso l'opzione **Installation type**, selezionate **Standard**.

Attivate la vostra licenza

Scegliete una delle due opzioni:

- Se avete un codice di attivazione, avviate The Observer XT e attivate la vostra licenza.

Scegliete tra una licenza Floating (flssibile) o Fixed (fissa).

- **Floating** — Per utilizzare The Observer XT su più computer. I vostri computer devono essere connessi a internet durante l'utilizzo.
- **Fixed** — Per avere una licenza fissa legata ad un computer specifico. Potete attivare la vostra licenza online, se il computer è connesso a internet, oppure offline, scannerizzando il codice QR con uno smartphone. Dopo l'attivazione, potete utilizzare The Observer XT anche senza internet.
- Se avete una chiave di licenza USB, inseritela nel computer e avviate The Observer XT.



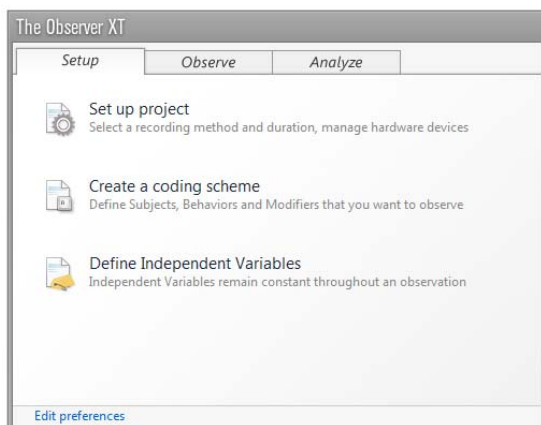
Fase 1 - Impostazioni

CREARE UN NUOVO PROGETTO

Per creare un nuovo progetto, dal menu **File** selezionare **New Project**, o cliccare **New** sotto **Create a new project** nella finestra di avvio.

Di seguito:

1. **Impostare il progetto (Setup).**
2. **Definire lo schema di codifica (Coding scheme),** con gli eventi che si desiderano registrare.
3. **Definire le variabili indipendenti (Independent variables).** Le variabili indipendenti sono i fattori che rimangono costanti per tutta la durata di una osservazione e possono influenzare il comportamento dei soggetti; per es. la temperatura, il sesso e l'età dei soggetti.



IMPOSTARE IL PROGETTO

Dal menu **Setup** selezionare **Project Setup**.

Observation source

Nella sezione **Observation source**, scegliere se si osserva da video pre-registrati (offline), oppure dal vivo (live). Nel secondo caso, per registrare del video, utilizzate il software Noldus MediaRecorder.

Offline Observation

First create videos, then collect data



Live Observation

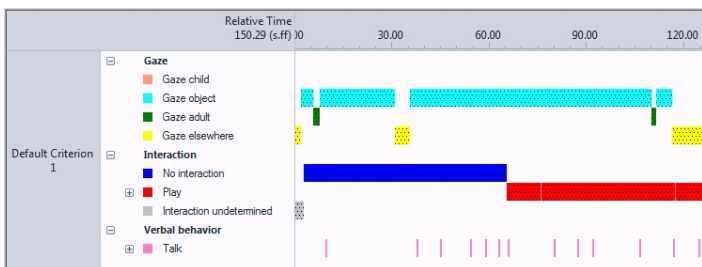
Collect data while they occur



Optionally, record video simultaneously with Media Recorder

Observation method

Nella sezione **Observation method**, scegliere **Continuous sampling**. In questo modo si può ottenere un etogramma completo con durate e frequenze dei comportamenti codificati manualmente.



In alternativa, scegliere **Instantaneous Sampling** per registrare i comportamenti a intervalli regolari. Con questo metodo, tuttavia, registrate solo la frequenza, non la durata dei comportamenti.

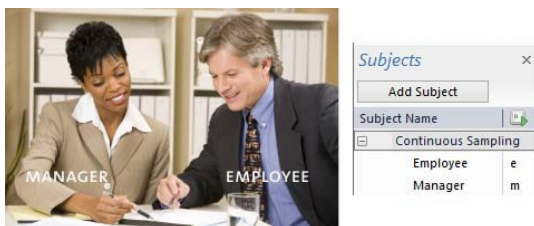
DEFINIRE LO SCHEMA DI CODIFICA

Dal menu **Setup** selezionare **Coding Scheme**.

I soggetti

Quando è necessario seguire molti individui contemporaneamente, definite il loro *ruolo* nello schema di codifica, e la loro *identità* nella lista delle variabili indipendenti.

- Se osservate un soggetto solo in ciascuna osservazione, non è necessario definire il suo ruolo in **Subjects**. Ogni osservazione conterrà solo i dati di quel soggetto.
- Se osservate due o più soggetti per osservazione, definite i *ruoli* (per es. *Madre e Bambino*, oppure *Manager e Impiegato*) in **Subjects**.



Definite l'identità degli individui come *variabile indipendente*.

Independent Variables			
Add Variable Add Video Add Audio			
Label			User-defined
Description			Identity
Type			Text
Format			
Predefined Values			
Scope			Subject
Value Update			Optional
Observation	Subject	No.	
Observation 1	Manager	1	Katy
	Employee	2	John
Observation 2	Manager	3	James
	Employee	4	Suzie

I comportamenti (pannello Behaviors)

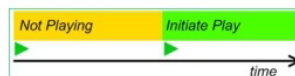
Definite i comportamenti da codificare e i codici della tastiera che volete utilizzare. I comportamenti devono essere organizzati in gruppi. Se codificate con il metodo instantaneous sampling, i gruppi sono chiamati Sample groups.

Behaviors			
Add Behavior group...		Add Behavior	
Behavior Name			Behavior Type
[-] Locomotion (Mutually exclusive, Exhaustive)			
Stand	s		Initial State Event
Fly-run	f		State Event
Ground scratch	g		State Event
Walk	w		State Event
Run	r		State Event
Sit	i		State Event
[-] Pecking (Mutually exclusive, Exhaustive)			
Pecking floor	p		State Event
Pecking cage	c		State Event
Pecking other bird	o		State Event
No pecking	n		Initial State Event
[-] Ingestion (Mutually exclusive, Exhaustive)			
Eat	e		State Event
Drink	d		State Event
No ingestion	m		Initial State Event

Comportamenti con e senza durata

I comportamenti da registrare possono avere una durata significativa, oppure no. Esempi di comportamenti con una durata sono *Gioca* oppure *Seduto*. Esempi di comportamenti che non hanno una durata significativa, o la cui durata non ha importanza nello studio in questione, sono *Salta*, *Domanda* o *Risposta affermativa*. I primi sono chiamati **State events**, i secondi **Point events**.

DURATION



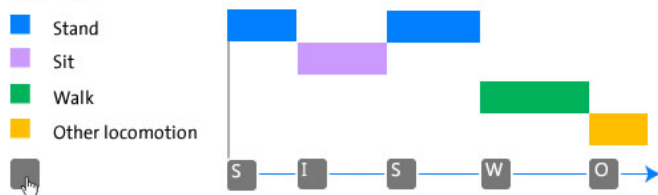
NO DURATION



Comportamenti sovrapposti e non sovrapposti nel tempo

Un gruppo di comportamenti può essere di due tipi. Un gruppo in cui i singoli comportamenti non si possono sovrapporre nel tempo è chiamato **Mutually exclusive** ed è il più facile da utilizzare. In questo tipo di gruppo, la codifica di un comportamento fa terminare automaticamente il comportamento di quel gruppo attivo fino a quel momento. Per la codifica è sufficiente definire il codice di tastiera di inizio (start key code) per ciascun comportamento.

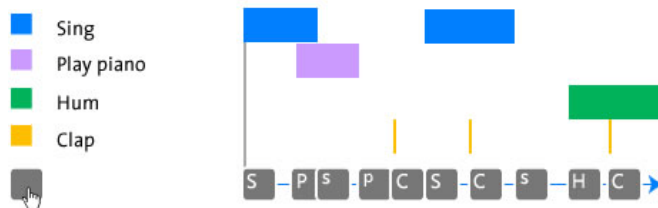
Locomotion



Durante un'osservazione si possono verificare eventi non rilevanti ai fini della ricerca, ma che escludono quelli già definiti. Per questo è utile definire, per ciascun gruppo, un elemento che rappresenti gli eventi non rilevanti. Nell'esempio sopra, *Other locomotion*.

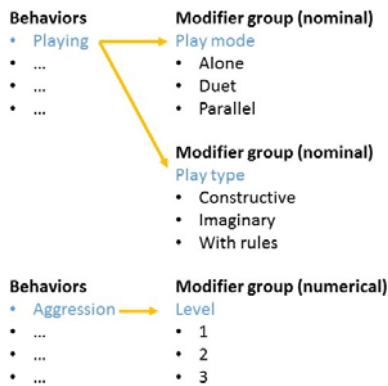
Quando un gruppo di comportamenti contiene elementi che possono sovrapporsi nel tempo, oppure quando avete solo comportamenti senza durata, create un gruppo di tipo **Start-Stop**. Per i gruppi di questo tipo lo sforzo di codifica è maggiore in quanto è necessario premere un tasto non solo nel momento in cui il comportamento inizia, ma anche quando esso termina. In tali gruppi, inoltre, possono esservi momenti in cui nessuno dei comportamenti è attivo, oppure due o più comportamenti dello stesso gruppo sono attivi contemporaneamente.

Music



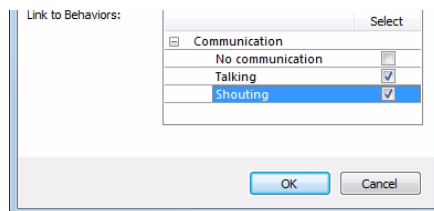
I complementi dei comportamenti (pannello Modifiers)

I **Modifiers** possono specificare il comportamento in maggiore dettaglio. Essi possono essere di tipo testuale (nominal) o numerico (numerical). I modifiers di tipo testuale rappresentano delle categorie, e forniscono statistiche di durata e frequenza di quelle categorie. Con i modifiers di tipo numerico calcolate invece, per esempio, il valore medio dei valori codificati.



L'uso di modifiers implica il premere un numero maggiore di tasti. Definite i modifiers solo se è davvero necessario. Per esempio, se desiderate calcolare la media di una scala di valori.

Per specificare quali comportamenti hanno i modifiers, cliccare due volte il nome del gruppo di modifiers, e selezionare i comportamenti.



Se il pannello **Modifiers** non è visibile nello schema di codifica, cliccare **View Settings** in alto a destra e selezionare **Modifiers**.



Per ulteriori informazioni sullo schema di codifica, vedere **Coding Scheme** nell'aiuto in linea (**Help > Help Topics**).

VARIABILI INDIPENDENTI

Le variabili indipendenti (Independent Variables) sono fattori che possono influenzare l'osservazione, e sono considerati costanti per ciascun soggetto e durante una osservazione. Per esempio, l'identità e l'età della persona, la sua appartenenza ad un gruppo sperimentale, l'osservatore stesso, etc. Definite le variabili importanti per il vostro studio. Queste variabili possono essere associate ai risultati, oppure usate per creare gruppi o filtrare le osservazioni da analizzare.

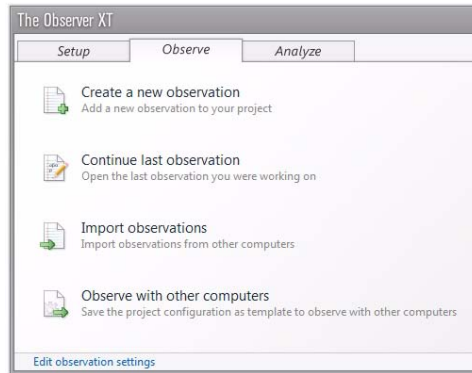
Per definire una variabile indipendente, cliccare **Add Variable**.

Independent Variables			
Add Variable Add Video Add Audio			
Label	User-defined	User-defined	User-defined
	Brood size	Hatching date	Age of adult
Description	Number of young at that day	Date the first egg hatched	In years
Type	Numerical	Timestamp	Numerical
Format	x	dd-MM-yy	x
Predefined Values	All values		All values
Scope	Observation	Observation	Subject
Value Update	Optional	Optional	Optional
Observation	Subject	Nc	
Nest 235 Day 6	Male bird	1	1
	Female	2	1
Nest 275 Day 12	Male bird	3	1
	Female	4	2



Per ulteriori informazioni sulle variabili indipendenti, vedere **Independent variables** nell'aiuto in linea (**Help > Help Topics**).

Fase 2 - Osserva



Per creare una nuova osservazione, dal menu **Observe** scegliere **Observation** e poi **New**. Assegnare un nome all'osservazione e selezionare il vostro video. Posizionare il video sul punto da cui si desidera iniziare l'osservazione (questo sarà il tempo 0.00).

OSSERVA

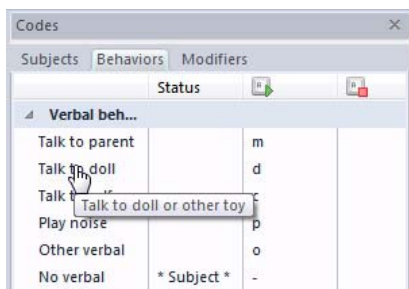
Cliccare il tasto **Start observation** per iniziare l'osservazione.



Codificate gli eventi con i tasti della tastiera, oppure cliccando i nomi sulla finestra **Codes**.



La finestra **Codes** mostra quali categorie dovete codificare in un certo momento: **Subject**, **Behavior**, o **Modifier**. Non appena avete codificato un soggetto, il pannello Behaviors si porta in primo piano.



Allo stesso modo il pannello **Modifiers** appare quando avete codificato un comportamento che richiede uno o più modifiers.

È possibile visualizzare i dati sulla linea del tempo in maniera simile a quella dello schermo Visualization. Il grafico "cresce" man mano che codificate gli eventi, dandovi una visione d'insieme dei dati registrati fino a quel momento.

Per terminare l'osservazione, cliccare il tasto **Stop observation**.
Per aggiungere altri dati, cliccate di nuovo lo stesso tasto.



OPZIONI

Inserire testo libero

Per ciascuna riga dell'osservazione, è possibile inserire un commento di lunghezza fino a 1024 caratteri. Per esempio, trascrivere un discorso da un file audio. Dal menu **View Settings** in alto a destra selezionare **Comment**. Cliccare la cella **Comment** nella riga che interessa, e nella finestra **Comment** digitare o incollare il testo.

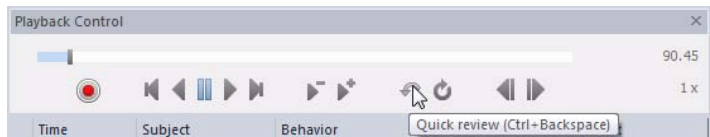
Il testo non viene analizzato, tuttavia può essere visualizzato.

Controllare la velocità di playback

Per riprodurre il video a velocità minore o maggiore, cliccare il tasto **Speed down** oppure **Speed up**.



Cliccare il tasto **Quick Review** per tornare indietro di alcuni secondi e rivedere questo ultimo segmento a velocità ridotta.



Per rivedere un segmento di video più volte, cliccare il tasto **Loop** e aggiustare la posizione dei marcatori all'inizio e alla fine del segmento da rivedere.

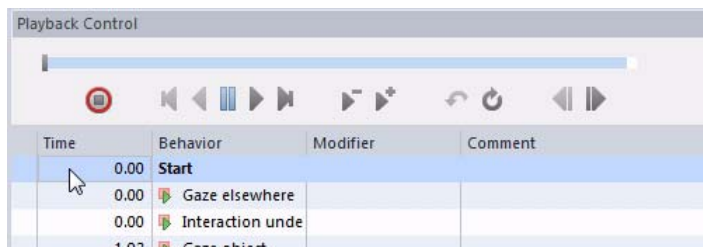


Codificare a più sessioni

Anche nel caso di un semplice schema di codifica, è praticamente impossibile codificare tutti gli eventi che interessano in una sola volta. È pertanto opportuno riprodurre il video più volte, ogni volta concentrandosi su un certo soggetto oppure un certo gruppo di comportamenti.

Una volta finita la prima sessione, non è necessario fermare l'osservazione. Cliccare nella prima riga dell'event log, marcata con il

tempo **0.00 Start**, e poi sul tasto **Play**.  Codificare la prossima combinazione Soggetto x Gruppo di comportamenti.



Se avete terminato l'osservazione, cliccare il tasto **Start observation** per poter continuare con la prossima sessione.

Codificare un soggetto per volta

Utilizzate l'opzione **Auto-record Subject** per codificare automaticamente lo stesso soggetto. Questa opzione è utile quando avete definito più soggetti perchè vi evita di codificare ripetutamente il nome del soggetto quando osservate solo quello. Per attivare questa opzione: dal menu **Setup** selezionare **Project Settings**. Nel pannello **Scoring Options**, selezionare **Auto-record Subject**.

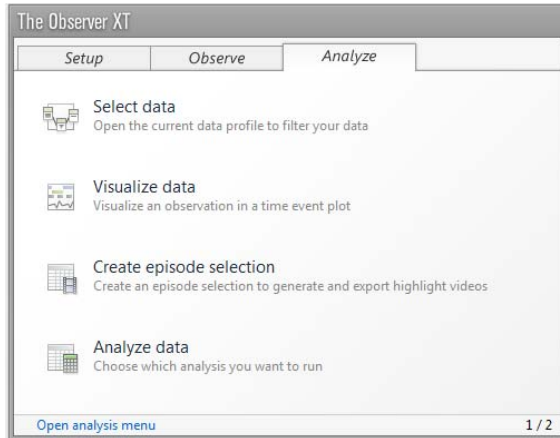
Time	Subject	Behavior	Key
0.00	Child 1	Sit	 
2.35	Child 1	Walk	
6.41	Child 1	Other	

Con questa opzione il soggetto codificato per ultimo viene automaticamente scritto nella prossima riga, pronto a ricevere la codifica di un nuovo comportamento. In questo modo minimizzate il numero di codici da selezionare, codificando solo i comportamenti.



Per ulteriori informazioni sulla codifica dei comportamenti, vedere **Carry out an observation** nell'aiuto in linea.

Fase 3 - Analizza i dati



COSA VOLETE FARE?

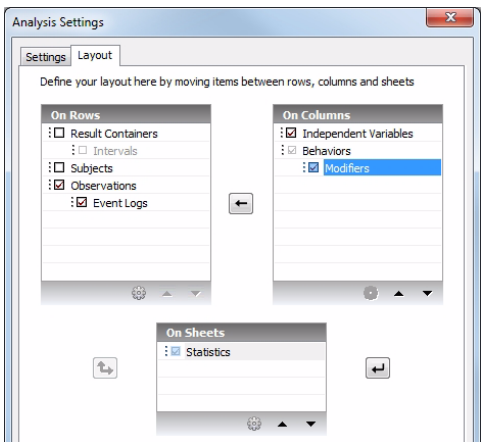
- Analizzare la durata e frequenza dei comportamenti. Eseguire l'**ANALISI DEI COMPORTAMENTI** (pagina 17) oppure, per i modifiers numerici, l'**ANALISI DEI MODIFIERS NUMERICI** (pagina 19).
- Analizzare una selezione dei comportamenti, soggetti o osservazioni. Filtrare i dati (pagina 19) e di seguito eseguire la **ANALISI DEI COMPORTAMENTI**.
- Analizzare il comportamento A mentre si verifica B (co-occorrenza). Selezionare gli intervalli di tempo basati sul comportamento B (pagina 22) ed eseguire l'**ANALISI DEI COMPORTAMENTI**.

ANALISI DEI COMPORTAMENTI

Behavior analysis fornisce statistiche descrittive degli eventi (frequenze e durate).

Dal menu **Analyze** scegliere **Behavior analysis > New**. Di seguito, cliccare **Calculate**.

Per modificare la struttura della tabella dei risultati, cliccate il tasto **Layout** e impostate la struttura che desiderate. Spostate le categorie da un quadro all'altro usando i tasti con la freccia, per example da **On Rows** a **On Columns**, oppure **On Sheets**. Per spostare le categorie potete anche trascinarle da un quadro all'altro.

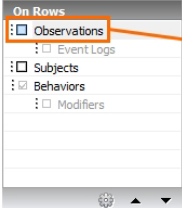


L'effetto della selezione / de-selezione di una categoria

Se viene selezionata la casella di **Observations**, **Subjects**, **Behaviors**, **Modifiers**, **Independent Variables** o **Result Containers**, i risultati sono suddivisi per ogni componente di quella categoria. Per esempio, selezionando la casella **Observations**, i risultati sono mostrati per ciascuna ogni osservazione.

Statistics	Observations	Behaviors	Mean duration	Total duration
	Observation 1	Gazing at patient	3.0	30.4
		Gazing at nurse	2.3	16.1
		Gazing at patients file	2.6	13.1
		Other/no gazing	2.9	14.3
	Observation 2	Gazing at patient	3.9	30.8
		Gazing at nurse	1.2	6.0
		Gazing at patients file	2.3	23.1
		Other/no gazing	4.1	12.3

Se la casella **Observations** non è selezionata, le osservazioni vengono raggruppate, producendo un unico risultato.



Behaviors			
Statistics		Mean duration	Total number
	Gazing at patient	3.7	56
	Gazing at nurse	1.9	36
	Gazing at patients file	2.2	44
	Other/no gazing	2.9	20

ANALISI DEI MODIFIERS NUMERICI

Con Numerical analysis vengono calcolate le statistiche dei numeri codificati come modifiers numerici (pagina 11). Per esempio, il valore minimo, massimo e medio di una scala numerica *Sound level*. La procedura è identica a quella per Behavior analysis. Dal menu **Analyze** scegliere **Numerical Analysis > New**.

Modifiers			
	Minimum value	Maximum value	Mean value
Sound level	1.00	5.00	3.33

SELEZIONARE I DATI DA ANALIZZARE

1. Scegliere **Analyze > Select Data > New Data Profile**.

È possibile creare diversi data profiles, per esempio uno per analizzare il comportamento verbale e uno per il gioco.

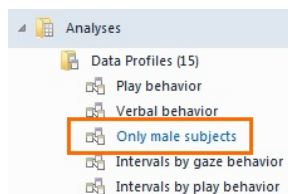
2. Specificare la selezione.

- Usare **Filter** per filtrare le osservazioni, i soggetti o i comportamenti (pagina 20).
- Usare **Select Intervals** per definire intervalli di tempo in cui un comportamento si è verificato (pagina 22).

3. Verificare il risultato della selezione visualizzando i dati (cliccare il tasto **Visualize**).



- Per attivare il data profile, cliccarne il nome sotto **Analyses - Data Profiles** nel Project Explorer. Questo data profile è la base della vostra analisi.

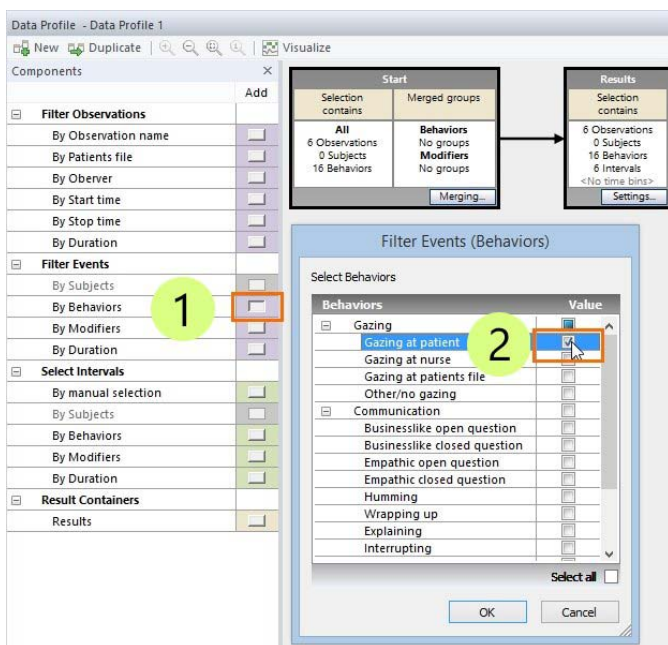


- Analizzare i dati (pagina 17).

Filtrare i dati

Per analizzare alcune osservazioni, o alcuni soggetti, comportamenti o modifiers, e non altri, utilizzate le funzioni **Filter Events**.

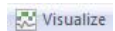
- Cliccare il tasto vicino a **Filter Events > By Behaviors**.
- Scegliere i comportamenti da analizzare.



3. Cliccare **OK** e trascinare la casella creata tra le caselle **Start** e **Results**.

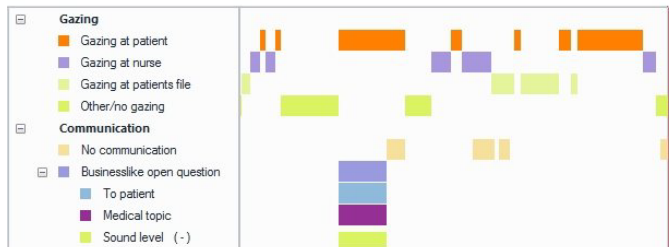


4. Visualizzare i dati per controllare la correttezza della selezione.



Nell'esempio qui sotto, il comportamento *Gazing at patient* è stato filtrato. Il secondo grafico mostra il risultato della selezione.

Not filtered



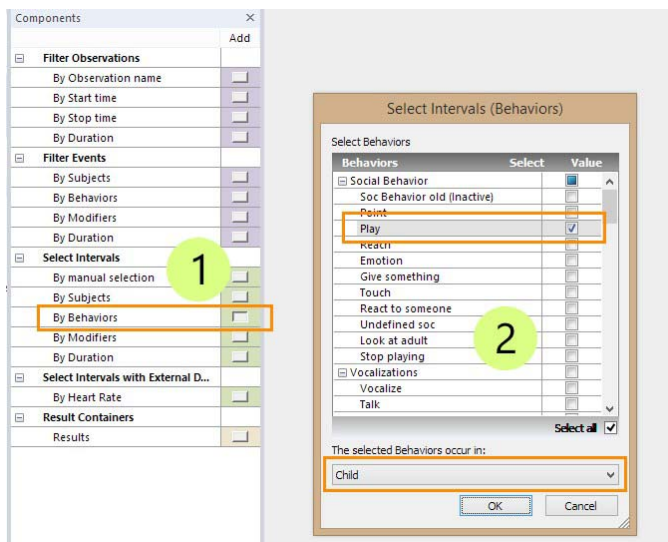
Filtered by Gazing at patient



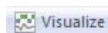
Selezionare gli intervalli di tempo

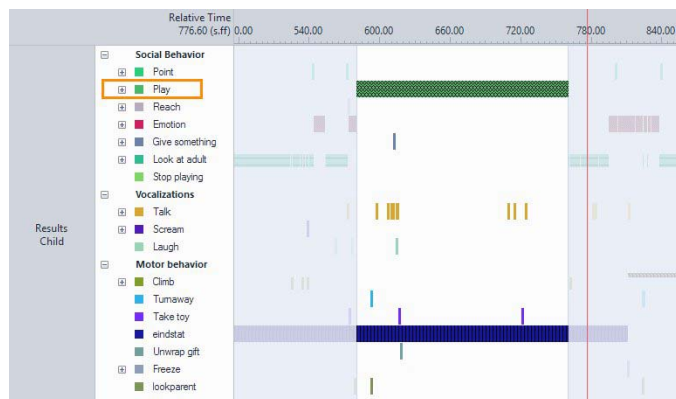
In questo esempio si desidera analizzare i comportamenti del soggetto *Child* quando è impegnato nel gioco.

1. Cliccare il tasto vicino a **Select Intervals > By Behaviors**.
2. Scegliere **Play** per creare gli intervalli. In presenza di più soggetti, eventualmente specificare il soggetto (*Child*) che compie l'azione Play.



3. Successivamente, posizionare la casella ottenuta nella sequenza, come nella figura indicata con 3 a pagina 21.
4. Visualizzare i dati per controllare la correttezza della selezione. I segmenti di tempo quando il bambino gioca sono evidenziati. Oltre a Play, tutti gli event che accadono i quei segmenti, per esempio il comportamento vocale, sono mostrati nelle aree bianche. Questi eventi verranno analizzati.





5. Se la selezione è corretta, eseguire l'analisi dei comportamenti oppure l'analisi dei modifiers numerici.

Altre opzioni di selezione

È possibile definire gruppi di eventi, oppure analizzare eventi o intervalli che hanno durata superiore ad una soglia. Oppure definire intervalli di tempo basati su una combinazione di eventi e tempo nell'osservazione (**Select intervals - Manual selection**).



Per ulteriori informazioni sulla selezione dei dati, vedere **Select Data for Analysis** nell'aiuto in linea (**Help > Help Topics**).

Per ulteriori informazioni sulla analisi e visualizzazione dei dati, vedere **Calculate Statistics** e **Visualize Data** nell'aiuto in linea.

Creare una copia dei dati

Create una copia del vostro progetto Observer XT per:

- Avere una copia di riserva dei dati.
- Trasferire progetti da un computer all'altro.

Per creare una copia dei dati

Selezionare **File > Make Backup**. The Observer XT crea un file con estensione ***.vpb**, contenente i files e le cartelle dell'intero progetto.

Ricordatevi di fare una copia anche dei video. Conservate i file di backup ed i video in un luogo sicuro, per es. in un altro edificio. Create un backup tutte le volte che aggiungete dati al progetto.

È possibile effettuare il backup con qualunque tipo di licenza (USB oppure software).



Per aprire il progetto dal backup sull'altro computer, avviare The Observer XT, e scegliere **File > Restore Backup**. Localizzare il file ***.vpb** e cliccare **Open**.