

MPSiP - projekt ACT-R

W skład projektu powinny wejść następujące elementy:

- a) Utworzenie modelu ACT-R dla wybranego problemu.
- b) Krótki opis działania modelu.
- c) Przeprowadzenie pomiarów czasów/trafności dla modelu oraz ludzi.
- d) Próba dostosowania modelu do czasu/trafności obserwowanej u ludzi.
- e) Analiza trafności modelu, w razie rozbieżności wyników uzyskanych przez model i ludzi próba wyjaśnienia możliwych tego przyczyn.
- f) Krótki raport zawierający wszystkie powyższe elementy.

Lista problemów do wyboru (mogą one ulec jeszcze drobnym modyfikacjom):

- a) Po lewej i prawej stronie ekranu pojawiają się na chwilę (czas jako parametr eksperymentu) grupy cyfr. W zależności od tego po której stronie ekranu suma cyfr jest większa, należy wcisnąć klawisz F (więcej po lewej) bądź J (więcej po prawej). W przypadku remisu należy wcisnąć spację.
- b) Na ekranie pojawiają się dwie liczby dwucyfrowe (wyrównane do prawej strony), z literami podmienionymi pod cyfry. W pierwszej serii ekranów liczba u góry jest zawsze większa niż liczba po prawej stronie. W drugiej serii ekranów należy wcisnąć klawisz F (większa liczba po lewej) bądź J (większa liczba po prawej). Parametrem jest liczba używanych w eksperymencie symboli („cyfr”).
- c) Na ekranie na chwilę (czas jako parametr eksperymentu) pojawiają się litery (cztery różne). Każda z liter występuje w innej liczności (od 1 do 4). Chwilę po zniknięciu ekranu, pojawia się na nim cyfra (od 1 do 4). Należy wcisnąć klawisz z literą która na ekranie była wyświetlona w podanej liczności.
- d) Na ekranie wyświetlone jest X (parametr) różnych liter. Po chwili ekran znika na Y sekund. Na nowym ekranie jest o jedną literę mniej (pozostałe są na swoich dawnych pozycjach). Należy wcisnąć klawisz z literą która zniknęła.
- e) Na ekranie pojawia się proste równanie matematyczne (+, -, *). Należy wpisać rozwiązanie. Parametrem jest długość liczb użytych w równaniu.
- f) Na ekranie migają szybko litery (liczba różnych liter jest parametrem). Każda z nich pojawia się inną liczbę razy. Należy wpisać wszystkie widziane wcześniej litery w kolejności od tej występującej najczęściej do tej występującej najrzadziej (za trafność uważamy odwrotność średniej z błędów pozycji liter w rankingu częstości występowania).
- g) Na ekranie pojawia się seria faktów na temat par rodzic - dziecko w drzewie genealogicznym (są one powtórzone X razy). Następnie pojawiają się na ekranie zapytania o relację między dwoma osobami. Należy wcisnąć J jeśli pokazana relacja jest prawdziwa lub F jeśli jest fałszywa.
- h) Własna propozycja problemu (temat do uzgodnienia).