

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Smlouva o dílo a licenční smlouva

uzavřená v souladu s ustanovením § 2586 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanský zákoník.

Smluvní strany

Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

Arna Nováka 1, 602 00 Brno

zastoupená: prof. PhDr. Milanem Polem, CSc., děkanem Filozofické fakulty

IČ: 00216224

DIČ: CZ00216224

Kontaktní osoby: Mgr. Čeněk Šašinka, Ph.D., tel. 549 49 7111, email: 44276@mail.muni.cz

Bankovní spojení: Komerční banka

Číslo účtu: 85636621/0100

(dále jen „objednatel“)

a

obchodní firma: Tilioteo Ltd

se sídlem: 2 Redhouse Square, Duncan Close, Northampton, NN3 6WL, Spojené království Velké Británie a Severního Irsku

zapsaná v Rejstříku společností pro Anglii a Wales, č. společnosti 8504497

podnikající v České republice prostřednictvím odštěpného závodu

Tilioteo Ltd, organizační složka

se sídlem: Nádražní 54, Osoblaha 793 99

zastoupená: Ing. Kamilem Morongem, vedoucím odštěpného závodu

IČ: 02009374

DIČ:

Bankovní spojení: Fio banka, a.s.

Číslo účtu: 2600451883/2010

Zápis v obchodním rejstříku: vedeném u Krajského soudu v Ostravě v oddílu A, vložce č. 21087

(dále jen „zhotovitel“)

uzavřely níže uvedeného dne, měsíce a roku tuto smlouvu o dílo
(dále jen „smlouva“)

I. Předmět smlouvy

1) Předmětem této smlouvy je závazek zhotovitele doplnit stávající počítačový program „**Hypothesis**“, vyrobený na základě licenční smlouvy ze dne 18. 10. 2013 o další funkce (dále jen „dílo; předmět plnění“), a následně poskytnout objednateli právo dílo užít. Součástí závazku zhotovitele je také zaškolení pracovníků objednatele pro obsluhu. Přesná specifikace počítačového programu je obsažena v příloze č. 1, která je součástí této smlouvy.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

2) Objednatel se touto smlouvou zavazuje zaplatit zhotoviteli za předmět plnění odměnu.

3) Zhotovitel dále prohlašuje, že poskytnutím licence objednateli neporušuje práva duševního vlastnictví třetích osob a že nejsou třetí osoby, které by mohly oprávněně uplatňovat své nároky z těchto práv vůči objednateli. V případě, že zhotovitel nedodrží toto ustanovení, zavazuje se uhradit veškeré nároky třetích osob z důvodu porušení práv duševního vlastnictví třetích osob a dále náhradu škody způsobenou tím objednateli.

II. Cena díla a platební podmínky

4) Cena za dílo dle této smlouvy je stanovena dohodou smluvních stran a činí

223000,- Kč bez DPH (slovy: dvěstědvacetřítisíc)

sazba (v %)

výše DPH

223000,- Kč včetně DPH (slovy: dvěstědvacetřítisíc)

Z toho za

část 1 (pracovní balík 1)

57851,- Kč bez DPH (slovy: padesátsedmtisícosmsetpadesátjedna)

sazba (v %)

výše DPH

57851,- Kč včetně DPH (slovy: padesátsedmtisícosmsetpadesátjedna)

část 2 (pracovní balík 2)

49447,- Kč bez DPH (slovy: čtyřicetdevěttisícčtyřistačtyřicetsedm)

sazba (v %)

výše DPH

49447,- Kč včetně DPH (slovy: čtyřicetdevěttisícčtyřistačtyřicetsedm)

část 3 (pracovní balík 3)

57851,- Kč bez DPH (slovy: padesátsedmtisícosmsetpadesátjedna)



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

sazba (v %)

výše DPH

57851 ,- Kč včetně DPH (slovy: padesátsedmtisícsmsetpadesátjedna)

část 4 (pracovní balík 4)

57851 ,- Kč bez DPH (slovy: padesátsedmtisícsmsetpadesátjedna)

sazba (v %)

výše DPH

57851 ,- Kč včetně DPH (slovy: padesátsedmtisícsmsetpadesátjedna).

Jsem plátce DPH (ano/ne): NE

5) Zhotovitel může fakturovat cenu za dílo po provedení jednotlivých částí díla (první, druhé, třetí a čtvrté části díla v souladu s přílohou č. 1) a jejím řádném předání objednateli.

6) Nárok na zaplacení ceny za dílo vzniká po ukončení testovacího provozu dle odst. 21 této smlouvy.

7) Součástí ceny za dílo je i jednorázová odměna za poskytnutí licence.

8) Cena díla dle této smlouvy je splatná na základě žádosti o platbu – faktury vystavené zhotovitelem do 14 dnů od okamžiku ukončení testovacího provozu. Faktura musí mít veškeré náležitosti daňového a účetního dokladu dle § 29 zákona č. 235/2004 Sb., o dani z přidané hodnoty, ve znění pozdějších předpisů a ostatních příslušných právních předpisů. V případě, že faktura nebude obsahovat stanovené náležitosti či bude obsahovat nesprávné údaje, je objednatel oprávněn ji ve lhůtě splatnosti vrátit zhotoviteli s vytknutím nedostatků, aniž by se dostal do prodlení s úhradou. Nová lhůta splatnosti počíná běžet znovu od okamžiku doručení opravené či doplněné faktury objednateli.

9) Faktura se považuje za včas uhrazenou, pokud je fakturovaná částka odepsána z účtu nabyvatele nejpozději v den splatnosti faktury.

10) Cena díla zahrnuje také cenu za instalační média a cenu za servisní podporu dle této smlouvy.

III. Licenční ujednání

12) Zhotovitel poskytuje v souladu s ust. § 2358 občanského zákoníku objednateli nevýhradní licenci k předmětu plnění. Délka trvání této licence není časově omezena.

13) Objednatel je oprávněn počítačový program Hypothesis a všechny jeho součásti a doplňky užívat libovolným způsobem, za libovolným účelem. Je oprávněn poskytovat oprávnění k užití počítačového programu nebo kterékoliv jeho části třetím osobám, nikoliv však za účelem jejich přímého hospodářského nebo obchodního



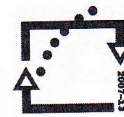
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

prospěchu. Tyto třetí osoby nesmí licence dále udělovat dalším subjektům. Objednateli tímto nevzniká právo jakkoliv užívat počítačový program Hypothesis nebo jakékoliv jeho součásti a doplňky ve stavu a verzi vytvořené zhotovitelem po předání díla.

14) Objednatel není povinen licenci využít.

15) Objednatel nabývá licenci dnem podpisu této smlouvy.

16) Zhotovitel se zavazuje zajistit prostřednictvím smlouvy se třetími osobami poskytnutí práva užívat autorské dílo v požadovaném rozsahu, jestliže tyto třetí osoby jsou vlastníky těchto práv.

17) Odměna za poskytnutí licence je součástí ceny díla dle ujednání části III. této smlouvy.

18) Zhotovitel společně s dílem předá objednateli veškeré zdrojové kódy k němu. Slidy a funkcionalita sestávající z šablon a jejich obsahu popsaných ve strukturovaném formátu XML jsou považovány za zdrojový kód k těmto slidům. Zhotovitel souhlasí s předáním zdrojových kódů třetí osobě pro účely dalšího rozvoje software nebo jeho funkcionality objednatel na základě smlouvy o dílo či jiné smlouvy uzavřené mezi objednatel a třetí osobou. Objednatel nesmí žádné zdrojové kódy získané na základě této smlouvy zveřejnit ani poskytnout třetí osobě bez písemného souhlasu zhotovitele za jiným účelem.

IV. Provádění díla

19) Zhotovitel provádí dílo po částech.

část 1 (pracovní balík 1) předání nejpozději do dvou týdnů od uzavření smlouvy

část 2 (pracovní balík 2) předání nejpozději do tří týdnů od uzavření smlouvy

část 3 (pracovní balík 3) předání nejpozději do pěti týdnů od uzavření smlouvy

část 4 (pracovní balík 4) předání nejpozději do tří měsíců od uzavření smlouvy

Jednotlivé části díla může zhotovitel po jejich dokončení předat objednateli zvlášť a to kdykoliv v průběhu lhůty pro splnění.

20) V průběhu zhotovování díla je objednatel povinen poskytnout zhotoviteli potřebnou součinnost.

21) Po převzetí díla provede objednatel testovací provoz díla. V průběhu testovacího provozu prověří objednatel soulad vlastností díla s vlastnostmi stanovenými touto smlouvou, její přílohou a zadávací dokumentací veřejné zakázky. Testovací provoz slouží v dosažení plynulého, funkčního a spolehlivého provozu díla. Zhotovitel je povinen odstranit neprodleně veškeré vady, které v průběhu testovacího provozu vyjdou najevo. Testovací provoz trvá sedm dní, nemůže však být ukončen dříve, než budou zhotovitelem odstraněny veškeré vady díla, které v jeho průběhu vyjdou najevo.

V. Předání a převzetí díla

22) Zhotovitel se zavazuje předat dílo objednateli na instalačním médiu. Zhotovitel se zavazuje umožnit objednateli před jeho protokolárním předáním a převzetím odzkoušení funkčnosti hmotných nosičů dat (instalačních médií) a jejich obsahu. Předmět plnění bude doručen osobně nebo poštou na adresu objednatele.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Zhotovitel bude informovat objednatele o přesném termínu dodávky software nejpozději 24 hodin před realizací dodávky a to konkrétně pověřeného zástupce objednatele, který se zúčastní předání a převzetí díla.

VI. Servisní podpora a záruka

23) Zhotovitel poskytne na dílo záruku po dobu dvou let od okamžiku převzetí díla. Zhotovitel se zaručuje, že dílo bude mít vlastnosti obvyklé a touto smlouvou požadované.

24) V průběhu záruční doby poskytuje zhotovitel záruční servis a to následujícím způsobem:

a) v případě závad znemožňujících provoz programu bude zahájeno řešení nejpozději do 48 hodin od nahlášení objednatelem. Pro účely nahlášení závady bude použit e-mail na tilioteo@gmail.com v pracovní dny v časech 8:00–16:00 hodin nebo telefonicky na číslo 702888311 v ostatní době i v době pracovní.

b) závady neznemožňující provoz programu budou řešeny neodkladně, přičemž délka opravy nepřesáhne 14 dní.

VII. Sankce a odstoupení od smlouvy

25) Je-li objednatel v prodlení se zaplacením faktury nebo její částí, je povinen zaplatit z nezaplacené částky smluvní pokutu ve výši 0,1 % z dlužné částky za každý započatý den prodlení.

26) Je-li zhotovitel v prodlení s předáním díla, nebo kterékoliv jeho částí, má objednatel právo požadovat a zhotovitel se zavazuje uhradit 0,1% z celkové ceny díla, a to za každý i započatý den prodlení s předáním díla.

27) Zaplacením smluvní pokuty dle této smlouvy není dotčen nárok oprávněné strany na náhradu škody.

28) Odstoupit od smlouvy mohou strany, nastanou-li následující důvody:

- na straně objednatele nezaplacení ceny podle této smlouvy ve lhůtě delší 30 ti dní po dni splatnosti příslušné faktury,
- na straně zhotovitele, jestliže nedodá řádně a včas předmět této smlouvy, pokud nesjednal nápravu v dodatečně poskytnuté lhůtě 30 dnů k plnění ze strany objednatele a přestože, že byl objednatelem na neplnění této smlouvy písemně upozorněn; bude-li dle všech okolností zřejmé, že svoje závazky nesplní ani do 30 dnů po uplynutí dodatečné lhůty plnění, je objednatel oprávněn od smlouvy odstoupit. Objednatel je oprávněn od smlouvy odstoupit zcela, z části upravující provedení díla, nebo z části upravující licenční podmínky, dle vůle objednatele.

VIII. Závěrečná ujednání

29) Tato smlouva, jakož i práva a povinnosti vzniklé na základě této smlouvy nebo v souvislosti s ní, se řídí zákonem č. 89/2012 Sb., občanský zákoník a zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

30) Smlouvu lze měnit pouze písemnou formou číslovaných dodatků podepsaných oběma smluvními stranami.

31) Smlouva je sepsána ve třech vyhotoveních s platností originálu, z nichž zhotovitel obdrží jedno vyhotovení a objednatel dvě vyhotovení.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

32) Zhotovitel je podle ustanovení § 2 písm. e) zákona č. 320/2001 Sb., o finanční kontrole ve veřejné správě a o změně některých zákonů (zákon o finanční kontrole), ve znění pozdějších předpisů, osobou povinnou spolupůsobit při výkonu finanční kontroly.

33) Vzhledem k veřejnoprávnímu charakteru objednatele zhotovitel svým podpisem pod touto smlouvou mimo jiné uděluje objednateli svůj výslovný souhlas se zveřejněním smluvních podmínek obsažených v této smlouvě v rozsahu a za podmínek vyplývajících z příslušných právních předpisů (zejména zákona č. 106/1999 Sb., o svobodném přístupu k informacím, ve znění pozdějších předpisů).

34) Smluvní strany výslovně prohlašují, že věcně příslušným pro rozhodování o závazcích a právních vztazích vzniklých na základě této smlouvy bude při řešení sporů vzniklých v souvislosti s touto smlouvou soud místně příslušný dle sídla objednatele.

35) Je-li rozpor mezi textem této smlouvy a jejími jednotlivými přílohami, je rozhodný text této smlouvy.

36) Nedílnou součástí této smlouvy je

Příloha č. 1 – podrobná specifikace předmětu plnění

V BRNĚ dne 16. 2. 2015

.....
prof. PhDr. Milan Pol, CSc.
děkan Filozofické fakulty MU
objednatel

V Brně dne 11. 2. 2015

.....
Ing. Kamil Morong
vedoucí odštěpného závodu
zhotovitel



TILIOTEO LTD,
organizační složka

Nádražní 54
793 99 Osoblaha
IČ: 02009374



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Příloha č. 1 smlouvy

Technická specifikace

V rámci zakázky bude dále rozvíjena funkcionality softwaru Hypothesis a jeho konkrétní aplikace ve směru využití projektu postdoccl primárně pro účely psychodiagnostiky a psychologických experimentů. Software Hypothesis je webová platforma umožňující online tvorbu a skupinovou administraci testů. Data se ukládají do centrální databáze a následně je možné je exportovat ve formátu (např. .xlsx) umožňující statistické zpracování. V rámci této zakázky jsou specifikovány požadavky na rozvoj a optimalizaci již dostupné funkcionality např. manager testů a zároveň jsou zadány požadavky na rozvoj funkcionality nové např. nový typ programovatelné slidy "typ slide-show". Zároveň jsou poptávány konkrétní realizace ukázkových šablon a to včetně jejich popisů v manuálu. Rovněž je vyžadováno vytvoření dvou kompletních testových baterií. Práce jsou děleny do jednotlivých balíků a je vyžadováno jejich postupné a přesné dodání tak, aby byl dodržen daný harmonogram a bylo umožněno jejich průběžné praktické užití např. právě pro účely realizace experimentů.

Pracovní balík 1

(dodání nejpozději do dvou týdnů od uzavření smlouvy; maximální cena 57 851 Kč bez DPH)

Speciální typ slidy s načítáním obsahu dopředu do paměti lokálního PC - "Slide show" v rámci jedné slidy

Požadavkem je vytvořit programovatelnou slidu, která umožní načíst podnětový materiál dopředu do paměti lokálního počítače a následně umožní prezentovat daný stimulační materiál v časových jednotkách resp. řádech, které odpovídají potenciálu lokálního PC a jeho softwaru. Běžné slidy užívané na platformě jsou principiálně omezeny co do rychlosti a reliability prezentace rychlostí a stabilitou komunikace mezi serverem a klientem. Tzn., že každý obsah např. obrázek je posílán ze serveru (libovolného) na klienta pro každou slidu samostatně a vzhledem k různé velikosti obrázků a proměnlivé rychlosti načítání dat resp. rychlosti jejich přenosu není možné zajistit přesnou frekvenci jejich prezentace. Jednak každý slide vyžaduje min. čas na své načtení (v řádu 10 či spíše 100 ms) a rovněž načtení každého obrázku v rámci slidy může trvat různě dlouho. Proto je tímto způsobem omezena širší užití platformy pouze pro experimenty, které nevyžadují zcela přesné měření resp. přesnou dobu expozice materiálu (v řádu milisekund) a přesnou frekvenci prezentace materiálu. Je tedy nově vyžadováno vytvoření slidy, která by splňovala následující podmínky:

A. Podnětový materiál je načten vždy na začátku slidy do cache browseru ; jedná se např. o sérii různých obrázků.

B. Jelikož podnětový materiál může být různě veliký a je načítáno různé množství obrázků, je doba načtení různá. Proto je vyžadováno vytvoření systému spuštění slidy, které by zajistila expozici až po načtení celého balíku podnětového materiálu. Např. formou masky na začátku slidy.

C. Jelikož není vyžadována pouze prostá expozice podnětového materiálu, ale je požadována sofistikovaná interaktivní a zpětnovazebná administrace testů, je požadavkem tzv. programovatelnost slidy. Programovatelnost zajistí celou širší typů experimentů. Systém programování musí umožňovat následující funkcionality: prostá prezentace materiálu v definovaném časovém kroku, kdy je další podnět spuštěn časovačem; prezentace materiálu v různých časových krocích např. stimul 250 ms a mezi-masky 150 ms; zpětná vazba v rámci prezentace např. po chybné odpovědi je exponován grafický symbol upozorňující na chybu např. červený křížek, který bude exponován po definovanou dobu po odpovědi např. 500 ms a kdy bude v dané časové periodě zneaktivněny další klávesy; alternativní ovládání a to myší (např. kliknutím na tlačítka) a nově volitelnými klávesami např. A, N, šipky doleva,



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

doprava, nahoru; s konkrétním podnětovým materiálem bude asociované správné řešení např. konkrétní klávesa; kombinace .

D. Požadavkem je rovněž předvedení požadované funkcionality v rámci publikovaných slidů v baterii

E. Finálním požadavkem je podrobný popis vyvinuté funkcionality s příklady v manuálu

Pracovní balík 2

(dodání nejpozději do tří týdnů od uzavření smlouvy; maximální cena 49 447 Kč bez DPH)

Vytvoření experimentů resp. testových baterií primárně na bázi "Slide show" v rámci jedné slidy

Je poptávána realizace dvou experimentálních baterií na výzkumné platformě Hypothesis. Klíčovým požadavkem je přesné dodržení časů podnětového materiálu v řádu milisekund a uplatnění zpětných vazeb popřípadě principu CAT. Jedná se o adaptaci dvou psychologických testů:

1. Stroopův barevný test
2. Stroop-Simonův prostorový test

Požadavky na oba testy jsou přesně popsány v dodaných přílohách:

ad 1) FarebnyStroop_finalny_navrh – re.PPTX

ad 2) PriestorovyStroop_finalny_navrh_policka – re.PPTX

Pracovní balík 3

(dodání nejpozději do pěti týdnů od uzavření smlouvy; maximální cena 57 851 Kč bez DPH)

A. Realizace slidů (slide templatů a contentů) včetně dokumentace a publikace v rámci testové baterie

a. Slide s jednoduchým vizuálním podnětem a možností interaktivní odpovědi uživatele formou *výběru linie z existujících linií* ve vizuálním poli - slide obsahuje samotný úkol ve formě statického obrázku (rozměry např. 800x600 px), na kterém jsou zakresleny 3 možné odpovědi ve formě linií. Jako odpověď je vyžadován výběr právě jedné linie na obrázku (např. na mapě), přechod k dalšímu slidu v testové baterii proběhne po kliknutí na jednu z nabízených linií. V horní části slidu se nachází element obsahující textové zadání úlohy (např. "Zadání úlohy" a text zadání).

b. Slide s jednoduchým vizuálním podnětem a možností interaktivní odpovědi uživatele formou *zákresu polygonu* ve vizuálním poli - slide obsahuje samotný úkol ve formě statického obrázku (rozměry např. 800x600 px). Jako odpověď je vyžadován zakres polygonu v obrázku (např. na mapě), přechod k dalšímu slidu v testové baterii (tj. ukončení zákresu polygonu) poté následuje až *po dvojkliku*. V obrázku se postupně zakresluje linie spojující jednotlivé body, které uživatel kliknutím vyznačil. V horní části slidu se nachází element obsahující textové zadání úlohy (např. "Zadání úlohy" a text zadání).

c. Slide s jednoduchým vizuálním podnětem a možností interaktivní odpovědi uživatele formou *zákresu polygonů* ve vizuálním poli - slide obsahuje samotný úkol ve formě statického obrázku



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

(rozměry např. 800x600 px). Jako odpověď je vyžadován *zákres více polygonu odlišné kategorie v obrázku* (např. na mapě chce vyznačit jednak jednotlivá záplavová území, ale i polygony označující místa pro evakuaci apod.). Jednotlivé kategorie polygonů jsou vyznačeny tlačítky vedle mapového pole (s označením např. "Polygon typ 1", "Polygon typ 2"). Uživatel stisknutím daného tlačítka aktivuje kreslení polygonu dané kategorie. Poté do obrázku (např. do mapy) postupně zakresluje linii analogickým způsobem jako v předešlých bodech. Kresba linie je ukončena dvojklikem. Tímto způsobem je možné nakreslit libovolný počet polygonů v rámci jedné kategorie. Pro kresbu polygonu druhého typu uživatel nejprve stiskne tlačítko pro druhou kategorii a poté postupuje stejným způsobem jako v předcházejícím případě. Přejít k dalšímu slidu v testové baterii (tj. ukončení zákresu polygonů) následuje po zakreslení všech polygonů obou kategorií a kliknutím na tlačítko "Dále". V horní části slidu se nachází element obsahující textové zadání úlohy (např. "Zadání úlohy" a text zadání).

d. Slide umožňující vytvoření dotazníku. Šablona sestává z 5 libovolných otázek dotazníkového šetření, které jsou umístěny pod sebou. Celý slide je nadepsán nadpisem "Dotazník". První tři dotazy umožňují odpovědět právě jednou z nabízených odpovědí (4 možné odpovědi), poslední dva dotazy v dotazníku pak obsahují výběr resp. označení více polí popř. textové pole, do kterého může respondent zapsat libovolný textový řetězec (tj. odpověď na zadanou otázku).

B. Alternativní módy spuštění testových baterií

Vedle spuštění po výběru ze seznamu testů (packs) v nekontrolovaném módu pomocí pop-up window a kontrolovaném módu v rámci SWT browseru je požadováno vytvoření módu pro spuštění testu právě jedné testové baterie pomocí unikátní webové adresy obsahující vygenerovaný řetězec (např. hash). Dále je požadavkem popsat všechny formy spuštění v manuálu; včetně porovnání jejich výhod a limitů.

C. Generátor náhodných čísel

Je požadováno vytvoření "Generátoru náhodných čísel", který bude definován v rámci XML specifikace slidy. Cílem generátoru je pro potřeby uživatele generovat náhodná čísla, na základě nichž bude realizovat další akce. Generátor bude produkovat celá čísla v intervalu, který zadá tvůrce slidy.

Je poptáváno vytvoření konkrétní šablony, která bude obsahovat funkční aplikaci generátoru, včetně popisu v manuálu. Rovněž je požadováno vytvoření a publikace funkčního slidu v packu. Je poptáváno pospání daného generátoru a jeho užití v manuálu.

Pracovní balík 4

(dodání nejpozději do 3 měsíců od uzavření smlouvy; maximální cena 57 851 Kč bez DPH)

A. Úprava struktury exportovaných dat a její doplnění o další proměnné

Cílem je upravit stávající řešení exportní aplikace resp. exportovanou tabulku

1. Specifikace požadavků na exportní modul resp. formát exportu

- a. výstup dat ve formátu .xls popř. .xlsx
- b. úprava struktury exportu resp. pořadí sloupců:
 - i. doplnění poznámky z DB testů; slide TMP a CNT, Task,

Branche, test (pack)

- ii. standardní struktura sloupců resp. přesný popis řešení s ohledem na pevné, volitelné a občasné typy proměnných

Požadavek na úpravu struktury tabulky exportu hrubých dat a doplnění nových proměnných:



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

A. Pevná struktura (pořadí) níže specifikovaných proměnných

- 1. sloupec - test id
- 2. sloupec - date
- 3. sloupec - user id
- 4. sloupec - event id
- 5. sloupec - nový sloupec; pack id
- 6. sloupec - nový sloupec; pack name
- 7. sloupec - branche id
- 8. sloupec - nový sloupec; branche name
- 9. sloupec - task id
- 10. sloupec - nový sloupec; task name
- 11. sloupec - slide id
- 12. sloupec - nový sloupec; slide CNT name
- 13. sloupec - nový sloupec; task order in pack (realizované pořadí, tedy i v případě branche či

random)

- 14. sloupec - nový sloupec; slide order in task (realizovaný pořadí, tedy i v případě random)
- 15. sloupec - event timestamp; upravit čas event timestamp do formátu čas eventu "start test"

= 0

• 16. sloupec - nový sloupec: "rozdílový čas mezi eventy", V případě, že toto řešení principiálně naráží na charakter struktury dat (např. shodné časy mezi eventy) není realizace vyžadována. Je vyžadováno alternativní řešení či omezené řešení v dané linii či odůvodnění.

- 17. sloupec - event type
- 18. sloupec - event name
- 19. sloupec - event data
- 20. sloupec - slide output
- 21. sloupec - slide data

B. Flexibilní struktura (pořadí) "občasných" níže specifikovaných proměnných

- Občasnými proměnnými se rozumí ty proměnné, které se nevyskytují ve struktuře exportu vždy.

Viz výše. Jedná se o try proměnné, které generují sloupce ve struktuře tabulky pouze v případě přítomnosti komponenty na konkrétní realizování slidě

- generuje všechny proměnné všech textových polí (i prázdných) a polí výběru dle průběhu v testu
 - hodnoty na škálách s identifikátorem škály v rámci slidy. V případě, že slide obsahuje více numerických škál, je potom poptávána identifikace každé takové škály v rámci exportu resp. v rámci slidy. Cílem je zajistit unikátnost každé zaznamenané hodnoty. Dále je vyžadováno, aby v případě jednoho packu, který obsahuje více slide, které obsahují stejný typ škály, tak aby bylo umožněno jednak shodné užití identifikátorů, čímiž by se zajistilo zapsání výsledků do totožných sloupců a zároveň možnost zadat identifikátory unikátní pro každou jednotlivou škálu, tak aby byl pro každou škálu vygenerován jeden sloupec. Je vyžadováno předvedení obou typů škál v rámci ukázkového packu.

C. Volitelné proměnné

- jedná se o typ proměnné, které sice mají svou pevnou a danou strukturu v exportované tabulce, ale jsou volitelně plněny různým obsahem, který je definován ve struktuře šablony XML.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- volitelné proměnné jsou určeny primárně pro snadný přehled o kvalitě celkového výkonu - agregovaná podoba např. celkový skóre v dané slidě, sekundárně o dílčích parametrech např. hodnota X souřadnice prvního kliknutí v broken-line
- Je požadováno min. 10 volitelných proměnných
- Volitelné proměnné jsou řazeny za proměnné pevné struktury
- volitelné proměnné se do tabulky definují arbitrárním pojmenováním např. "succes_line_001" či jiným identifikátorem
- lze definovat proměnnou pro počet akcí téhož druhu např. akce multiklik
- další příklady typů proměnných (např. souřadnice X/Y, či parametry definované na základě pravidla např. úspěšnost zákresu linie 1 či 0 na základě více základních proměnných (procento line in/out; počet kliků in/out, počet cross over, start resp. end in/out).

B. Definice struktury exportu v případě užití CAT, aby mohly být identifikovány proměnné při všech možných stavech systému

Dále je vyžadováno vytvoření pravidla pro definici struktury tabulky v případě nelineárních testů resp. při užití CAT (computer adaptive testing) a rovněž jeho úplná realizace. Řešení musí zahrnout všechny stavy systému, které mohou vzniknout při užití funkcionality CAT. Je vyžadováno jak nalezení **řešení**, tak **zapracování vlastní funkcionality**, tak konkrétní **příklady** resp. realizace a důsledný **popis v manuálu**. V případě, že výpis možných stavů systému nebude úplný a to např. i v případě circularity, potom nebude navržené řešení uznáno!!!

C. Úprava uživatelského prostředí platformy Hypothesis

C.1 Úprava funkcionality manažera testů

- pro konkrétního uživatele v roli "manažera" povolen pouze export těch testů (tests), které byly vytvořeny jeho "users"
- konkrétní uživatel v roli "manažera" vidí v exportu pouze ty baterie "packs", které má aktuálně zpřístupněny.
- aktuálně je export testů definován na základě období Od-Do v rámci celých dnů. Požadavek je generování seznamu testů s časovým údajem na minuty (popř. sekundy) a s označením ID konkrétního běhu baterie (ID test) a ID uživatele či jiného identifikátoru konkrétního uživatele (např. login - jméno) a výběr jednotlivých položek z listu např. pomocí tlačítka CTRL
- je požadována úprava tabulky v manageru tak, aby bylo umožněno prohlédnout dlouhé názvy (např. řešením mouse over)

C.2 Jazykové mutace

Součástí plné adaptace platformy pro mezinárodní užití je vytvoření národních jazykových mutací resp. mutace anglické. Je požadována úprava uživatelského ovládacího prostředí resp. systémových prvků do anglické jazykové varianty. Je požadováno:

- Úprava přihlašování. Při úvodním přihlašovacím formuláři si uživatel sám vybere jazykovou variantu. Přihlašovací formulář bude obsahovat tedy následující; jméno, heslo, varianty jazyka, ikonu či tlačítko "volné testy"
- Do anglického popř. dalšího jazyka budou upraveny prvky uživatelského prostředí např. start testu; konec testu atd.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ










- Bude navržen takový systém, aby bylo v budoucnu možné doplňování dalších jazyků resp. popisků systémových prvků

C. 3 Úprava vzhledu úvodní stránky s nabídkou jednotlivých baterií (packs)

- Požadavkem je umístit logo SW Hypothesis do horní lišty
- Změna vizualizace informace o stavu instalace Java; v případě že není Java nainstalovaná, zobrazí se informace, o nutnosti Javu instalovat popř. omezení plynoucí z absence instalace. V případě, že Java instalována je, potom o tom plnohodnotně informovat. např. Java je nainstalována - možno spustit test v kontrolovaném módu
- Doplnění spodní horizontální lišty. Lišta bude staticky rozdělovat obrazovku tak, aby byla rolovací pouze střední část se seznamem testů. Lišta bude doplněna informacemi o SW např. dodavatel, verze softwaru apod.

<p>Stroopův test</p> <p>Klasická barevná varianta</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>	<p>Zaměřovací kříž 1 s.</p>	<p>Zaměřovací křížek 1 s.</p>
<p>Dobrý den,</p> <p>následující elektronický test obsahuje záděvkovou část a 8 hlavních částí.</p> <p>Nejdřív, prosím, uveďte KÓD, který jste obdržel/a před začátkem testování:</p> <p>Pro pokračování stiskněte SPACE BAR (mezerník).</p>	<p>Nový podnět</p> <p>Modrá</p>	<p>Záděvka</p> <p>Červená</p>	<p>Konec záděvky</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>
<p>Záděvka</p> <p>Tato část testu slouží na prověření umístění kláves. Na obrazovce se vám budou jednotlivě zobrazovat názvy barev nebo podněty v určité barvě. Na podnět reagujte stisknutím jedné z kláves „vlevo“, „dole“ a „vpravo“, které odpovídají třem barvám v abecedním pořadí: ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte další instrukce.</p>	<p>Nesprávné tlačítko</p> <p>Modrá</p> <p>Čas na správnou odpověď – respondenti se musí opravit</p>	<p>Nesprávné tlačítko</p> <p>Červená</p> <p>Čas na správnou odpověď – respondenti se musí opravit</p>	<p>TEST - 1. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>
<p>Instrukce k záděvce</p> <p>Vášim cílem bude reagovat stisknutím příslušné klávesy na podnět, který se objeví na obrazovce (název barvy v odpovídající barvě, např. „Červená“). V pravém horním rohu se vám pokaždé po stisknutí klávesy objeví zpětná vazba. Pokud stisknete nesprávnou klávesu, musíte se opravit. Podnět zůstane na obrazovce, dokud neodpovíte správně.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Na instrukce k testu přejde systém automaticky po tom, co dosáhnete požadované úrovně výkonu.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte záděvku.</p>	<p>Správné tlačítko (správně)</p> <p>Modrá</p>	<p>Záděvka</p> <p>Správné tlačítko – správně (červená)</p> <p>Červená</p> <p>Správná vazba – po sekundě</p>	<p>Zaměřovací kříž 1 s.</p>
<p>Zaměřovací kříž 1 s.</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p> <p>Záděvkové položky se otevírají v cyklech po 15. Pokud respondent přejde cyklus s max. 2 cykly se menší než 50 sekund (možno upravit podle zvláštní), spustí se test.</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>	<p>1/40</p> <p>Červená</p>
<p>Červená</p> <p>Podnětné slovo otevírá na obrazovce, kým respondenti neslaší jednu z dalších tří kláves.</p>	<p>Konec hlavního záděvku</p>	<p>Záděvka</p> <p>Zelená</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>
<p>Správné tlačítko (správně)</p> <p>Červená</p> <p>Tento blok se spustí automaticky po 120 ms</p>	<p>TEST - 1. část</p> <p>Následuje první část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat názvy barev psané černým písmem (např. „Červená“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký záděvku.</p>	<p>Záděvka</p> <p>Zelená</p>	<p>2/40</p> <p>Zelená</p>

<p>Test obsahuje 40 položek zoradených tak, aby nikdy nešla tá istá farba po sebe.</p>	<p>Prázdna obrazovka – po sekundy</p>	<p>1/40</p> <p>XXXXXX</p>	<p>Zácvik</p> <p>Červená</p>
<p>Konec 1. časti testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXX</p>	<p>Prázdna obrazovka – po sekundy</p>	<p>Neodpovědná tlačidlo</p> <p>Neodpovědná odpověď</p> <p>Červená</p> <p>Čeká na správnou odpověď – respondent se musí opravit</p>
<p>TEST - 2. část</p> <p>Následuje druhá část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat křížky v určité barvě (např. „XXXXXX“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p> <p>  </p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXX</p> <p>✓</p>	<p>2/40</p> <p>XXXXXX</p>	<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačidlo – první (červená)</p> <p>Správná vložba – po sekundě</p> <p>Červená</p>
<p>+</p> <p>Zaměřovací křížek 1 s.</p>	<p>Zácvikových podnetů je 5.</p>	<p>Subtest obsahuje 40 položek zoradených tak, aby nikdy nešla tá istá farba po sebe.</p>	<p>Prázdna obrazovka – po sekundy</p>
<p>Zácvik</p> <p>XXXXXX</p>	<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 2. časti testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p>
<p>Zácvik</p> <p>Neodpovědné tlačidlo</p> <p>XXXXXX</p> <p>Neodpovědná odpověď</p> <p>Čeká na správnou odpověď – respondent se musí opravit</p>	<p>TEST - 2. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 3. část</p> <p>Následuje třetí část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat názvy barev v odpovídající barvě (např. „Červená“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p> <p>  </p>	<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p> <p>✓</p>
<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačidlo – třetí (zelená)</p> <p>Správná vložba – po sekundě</p> <p>XXXXXX</p>	<p>+</p> <p>Zaměřovací křížek 1 s.</p>	<p>+</p> <p>Zaměřovací křížek 1 s.</p>	<p>Zácvikových podnetů je 5.</p>

<p>Konec zácvičku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 3. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p>	<p>Přidání obrázka – po sekundě</p>
<p>TEST - 3. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každé položce zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELÉNÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 4. část</p> <p>Následuje čtvrtá část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat názvy barev v neodpovídající barvě (např. „modrá“). Vaším úkolem je co nejrychleji reagovat na BARVU SLOVA stisknutím příslušné klávesy bez ohledu na samotné slovo (např. u podnětu „modrá“ stisknete první klávesu - ČERVENÁ).</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p> 	<p>Zácvik</p>  <p>Zelená</p>	<p>2/40</p> <p>Červená</p>
 <p>Zaměřovací vřetko 1 s.</p>	 <p>Zaměřovací vřetko 1 s.</p>	<p>Zácvikových podnětů je 5</p>	<p>Soubor obsahuje 40 položek zorazených tak, aby nikdy nešla ta istá PÁRBA SLOVA po sobě</p>
<p>1/40</p> <p>Červená</p>	<p>Zácvik</p> <p>Červená</p>	<p>Konec zácvičku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Nyní, prosím, odpovězte na několik otázek.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Do jaké míry jste měli/a v této části testu ve srovnání s předchozí částí problém se rychle rozpoznat na umístění kláves? Mnohem méně problém ○ ○ ○ ○ ○ Mnohem větší problém 2. Do jaké míry jste se během této části testu ve srovnání s předchozí částí cítil/a pod stresem? Mnohem méně pod stresem ○ ○ ○ ○ ○ Mnohem více pod stresem 3. Na kolik vám tato část testu přišla ve srovnání s předchozí částí obtížná? Mnohem méně obtížná ○ ○ ○ ○ ○ Mnohem více obtížná <p>Krátký dotazník - 5 bodové škály (na dotazníku zaznačte). Pokud by nemohl být rychle zobrazen, bude vyhodnocen následující otázkou.</p> <p>Pro ukončení části stiskněte SPACE BAR (mezerník).</p>
<p>Přidání obrázka – po sekundě</p>	<p>Zácvik</p> <p>Nesprávné tlačítko</p>  <p>Nesprávná odpověď</p> <p>Červená</p> <p>Čas na správnou odpověď - respondenti se musí opravit</p>	<p>TEST - 4. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každé položce zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELÉNÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>Konec 4. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>
<p>2/40</p> <p>Zelená</p>	<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačítko - třetí (zelená)</p>  <p>Správná vřetka - po sekundě</p> <p>Červená</p>	 <p>Zaměřovací vřetko 1 s.</p>	<p>TEST - 5. část</p> <p>Následuje pátá část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat názvy barev v neodpovídající barvě (např. „modrá“). Vaším úkolem je co nejrychleji reagovat na NÁZEV BARVY stisknutím příslušné klávesy bez ohledu na to, jakou barvou je psán (např. u podnětu „modrá“ stisknete druhou klávesu - MODRÁ).</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p> 
<p>Test obsahuje 40 položek zorazených tak, aby nikdy nešla ta istá PÁRBA po sobě</p>	<p>Přidání obrázka – po sekundě</p>	<p>1/40</p> <p>Zelená</p>	 <p>Zaměřovací vřetko 1 s.</p>

<p>Zácvik</p> <p>Červená</p>	<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Nyní, prosím, odpovězte na několik otázek.</p> <p>1. Do jaké míry jste měl/a v této části testu ve srovnání s předchozí částí problém se rychlou rozpočetnou na umístění kláves? Ano, méně problémů - o o o o o Ano, více problémů</p> <p>2. Do jaké míry jste se během této části testu ve srovnání s předchozí částí cítil/a pod stresem? Ano, méně pod stresem - o o o o o Ano, více pod stresem</p> <p>3. Na kolik vám tato část testu přišla ve srovnání s předchozí částí obtížná? Ano, méně obtížná - o o o o o Ano, více obtížná</p> <p>Každý obrazek - 5 bodů body (za různé reakce). Pokud by nemohli lidé obdržet bez vyřazení svých názorů.</p> <p>Pro ukončení části stiskněte SPACE BAR (mezerník).</p>	<p>Prázdná obrazovka - pol sekundy</p>
<p>Zácvik</p> <p>Nesprávné tlačítko</p> <p>Nesprávná odpověď</p> <p>Červená</p> <p>Čas na správnou odpověď - respondenti se musí opravit</p>	<p>TEST - 5. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>Konec 5. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p>
<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačítko - první (zelená)</p> <p>Správná vložka - pol sekundy</p> <p>Červená</p>	<p>+</p> <p>Zaměřovací kříž 1 s</p>	<p>TEST - 6. část</p> <p>Následuje šestá část testu. Tato část má stejné zadání jako třetí část testu.</p> <p>Na obrazovce se budou postupně objevovat názvy barev v odpovídající barvě (např. „ČERVENÁ“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p> <p>OKNOVÁ MODRÁ</p>	<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p>
<p>Prázdná obrazovka - pol sekundy</p>	<p>1/40</p> <p>Zelená</p>	<p>+</p> <p>Zaměřovací kříž 1 s</p>	<p>Zácvikový podnět je 5.</p>
<p>Zácvik</p> <p>Zelená</p>	<p>Prázdná obrazovka - pol sekundy</p>	<p>Zácvik</p> <p>Červená</p>	<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>
<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačítko - první (zelená)</p> <p>Správná vložka - pol sekundy</p> <p>Zelená</p>	<p>2/40</p> <p>Červená</p>	<p>Nesprávné tlačítko</p> <p>Nesprávná odpověď</p> <p>Červená</p> <p>Čas na správnou odpověď - respondenti se musí opravit</p>	<p>TEST - 6. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>
<p>Zácvikový podnět je 5.</p>	<p>Súčasť obsahuje 40 položek zoradených tak, aby nikdy nebol ten istý NÁZOV farby po sebe.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačítko - první (zelená)</p> <p>Správná vložka - pol sekundy</p> <p>Červená</p>	<p>+</p> <p>Zaměřovací kříž 1 s</p>

1/40 Červená	Zácvik XXXXXX	Konec zácviku Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.	Konec 7. části testu Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.
Přiznač obrazovka – pol sekundy	Zácvik Nepravé tlačítko XXXXXX Nesprávná odpověď. Čas na správnou odpověď – respondent se musí opravit.	TEST - 7. část Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ. Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit. Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.	TEST - 8. část Následuje poslední, osmá část testu. Tato část má stejné zadání jako první část testu. Na obrazovce se budou opět objevovat názvy barev psané černým písmem (např. „Červená“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy. Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.
2/40 Zelená	Zácvik Správné tlačítko – bílá (zelená) XXXXXX Správná vložka – pol sekundy	 + Zaměřovací křížik 1 s.	 + Zaměřovací křížik 1 s.
Test obsahuje 40 položek zapsaných tak, aby nikdy nešla sít sítí šetřit po sobě.	Přiznač obrazovka – pol sekundy	1/40 XXXXXX	Zácvik Červená
Konec 6. části testu Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.	Zácvik XXXXXX	Přiznač obrazovka – pol sekundy	Nepravé tlačítko Červená Nesprávná odpověď. Čas na správnou odpověď – respondent se musí opravit.
TEST - 7. část Následuje sedmá část testu. Tato část má stejné zadání jako druhá část testu. Na obrazovce se budou postupně objevovat křížky v určité barvě (např. „XXXXXX“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy. Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.	Zácvik Správné tlačítko – bílá (zelená) XXXXXX Správná vložka – pol sekundy	2/40 XXXXXX	Zácvik Správné tlačítko – bílá (zelená) Červená Správná vložka – pol sekundy
 + Zaměřovací křížik 1 s.	Zácvikových podnětů je 5	Stisknutím obrazovky 40 položek zapsaných tak, aby nikdy nešla sítí šetřit po sobě.	Přiznač obrazovka – pol sekundy

Zácvik

Zelená

Prázdná obrazovka – po sekundě

Zácvik

✓

Zelená

2/40

Zelená

Zácvikových podnětů je 5

Test obsahuje 40 položek zosledných tak, aby nikdy nelhá lá stál hrdla po sobě.

Konec zácviku

Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.

Na závěr, prosím, ještě odpovězte na dvě otázky.
1. Jaké jsou vaše předchozí zkušenosti s tímto testem (barevný Stroopův test)?
o Test jsem předtím neznal/a
o Test jsem znal/a, ale nikdy jsem ho sám/sama neabsolvoval/a
o Podobný test jsem již kdysi absolvoval/a
o S testem se pranděně setkávám (v diagnostice, výzkumu atd.)
2. Na kolik vás test bavil?
Vůbec o o o o o Hodně
Pro ukončení části stiskněte SPACE BAR (mezerník).
Každý dotazník – 5 bodové body (na stupni nasledně) Sice by nemělo být možné poslat bez vyplnění všech otázek.

TEST - 8. část

Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu z tří kláves ČERVENÁ - MODRÁ - ZELENÁ.
Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovídat správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.
Nyní položte prsty na příslušné tři klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.

Konec testu

Děkujeme za vaši účast. Vaše odpovědi byly uloženy.

+

Zaměřovací kříž 1s

1/40

Červená

„Stroop-Simonov“ test

Prostorová varianta

Prázdná obrazovka – po 1 sekundě

1/40

Zácvik

Nahore

Dobrý den,

následující elektronický test obsahuje 8 částí.

Nejdřív, prosím, uveďte KÓD, který jste obdržel/a před začátkem testování:

Side by nemela byt možná spustit bez vyplnění kódu

Pro pokračování stisknete SPACE BAR (mezerník).

Zácvik

XXXXXX

Prázdná obrazovka – po 1 sekundě

Zácvik

Nesprávné tlačítko

Nahore

Časť na správnou odpoveď – respondent sa musí opraviť.

TEST - 1. část

V následující části testu se vám bude postupně objevovat podnět (XXXXXX) na čtyřech různých místech obrazovky (nahore, dole, vpravo nebo vlevo). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy na klávesnici:



V pravém horním rohu se vám během zácviku pokaždé po stisknutí klávesy objeví zpětná vazba. Pokud stisknete nesprávnou klávesu, musíte se opravit. Podnět zůstane na obrazovce, dokud neodpovíte správně.

Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerník) spustíte krátký zácvik.

Zácvik

XXXXXX

2/40

Zácvik

Správné tlačítko

Nahore

Správná vložka – po 1 sekundě

Časť pozadie 1 s

Zácvikových podnětů je 5

Test obsahuje 40 položek zadaných tak, aby nikdy nedel ani nej pozadí po vložce

Prázdná obrazovka – po 1 sekundě

Zácvik

XXXXXX

Konec zácviku

Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerník) zobrazíte instrukce pro samotný test.

Konec 1. části testu

Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerník) zobrazíte instrukce pro další část.

Zácvik

Vlevo

Zácvik

XXXXXX

Nesprávné tlačítko

Nahoru dříve
přijíždě

TEST - 1. část

Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHOŘE - DOLE - VPRAVO - VLEVO.

Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.

Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerník) spustíte test.

TEST - 2. část

Uprostřed obrazovky se vám budou postupně objevovat slova popisující určitou polohu („nahore“, „dole“, „vpravo“ a „vlevo“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy na klávesnici:



Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerník) spustíte krátký zácvik.

Zácvik

Vlevo

Zácvik

XXXXXX

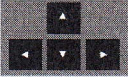

Správné tlačítko

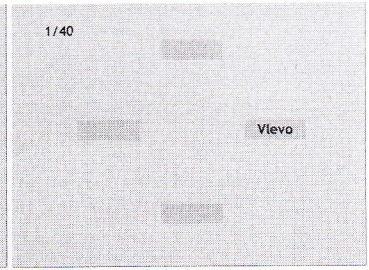
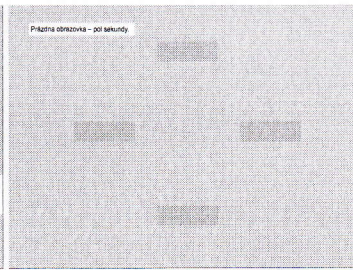
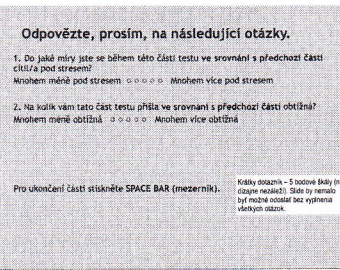
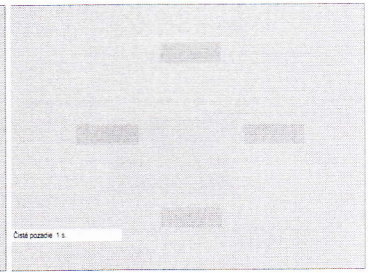
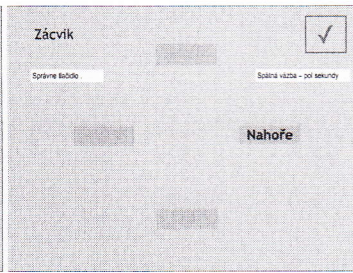
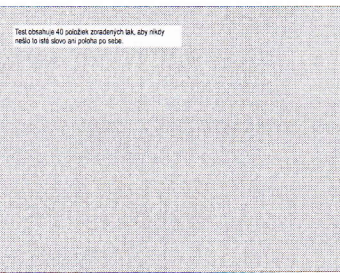
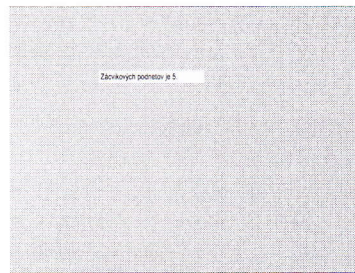
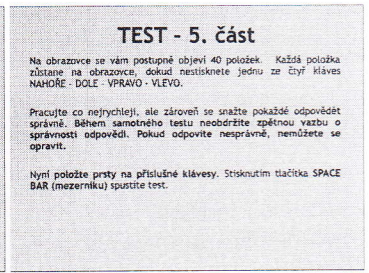
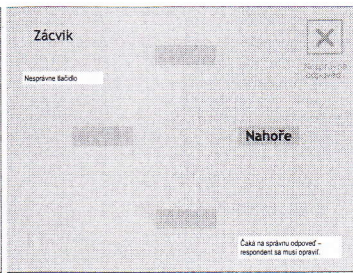
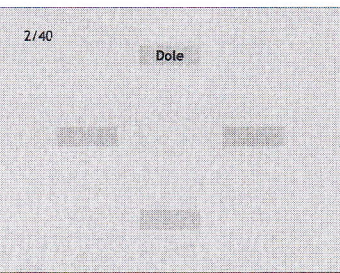
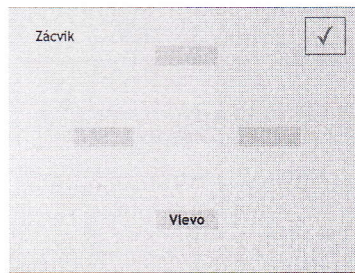
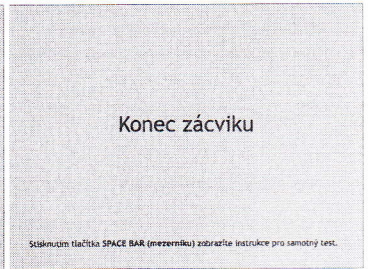
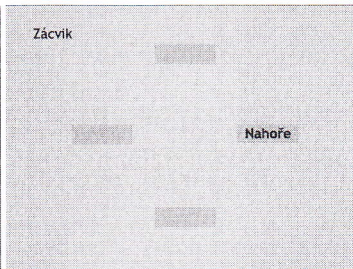
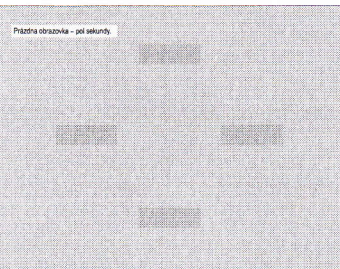
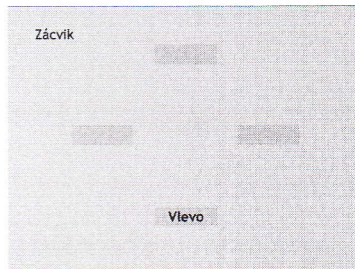
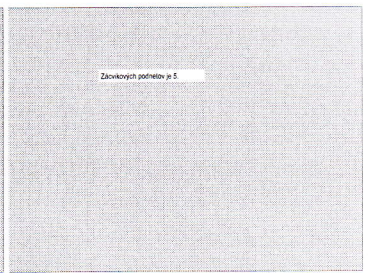
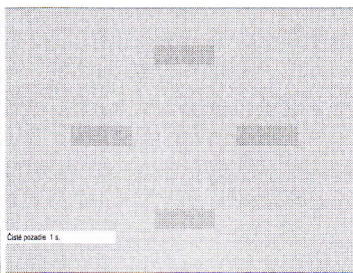
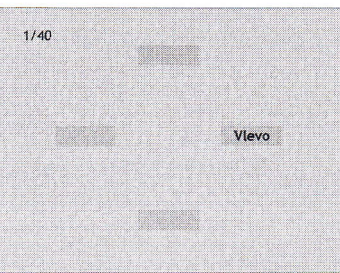
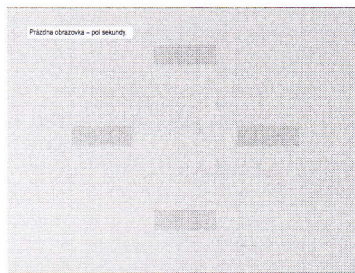
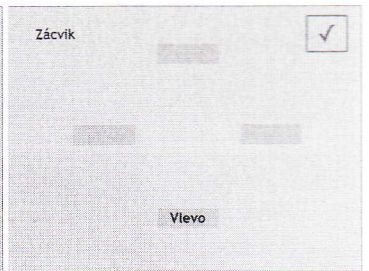
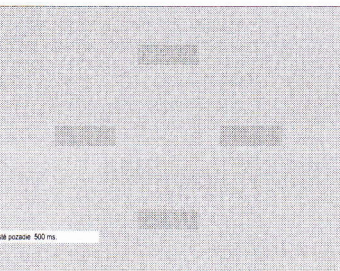
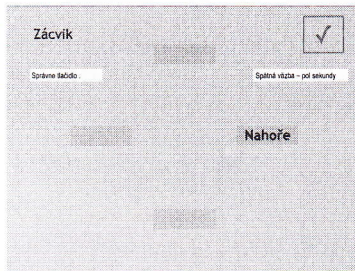
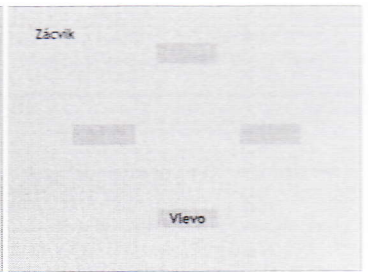
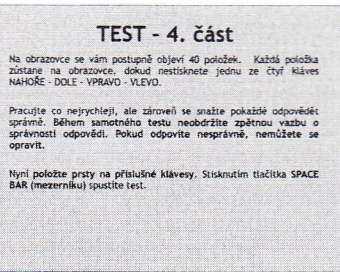
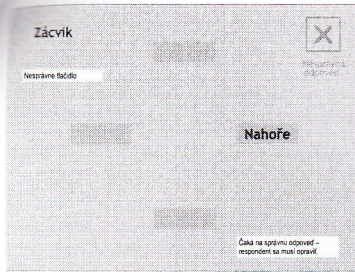
Správná vložka – po 1 sekundě

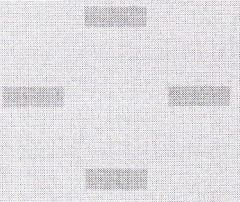
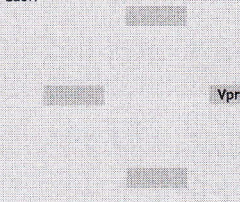
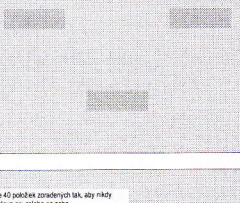
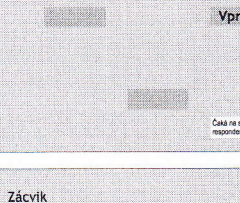

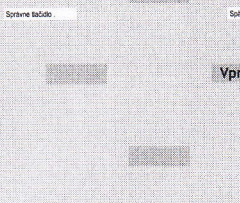


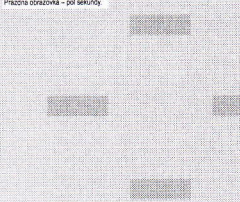
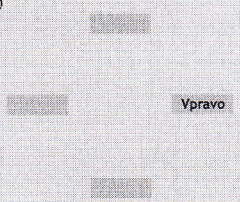
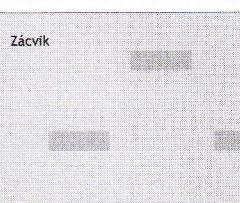
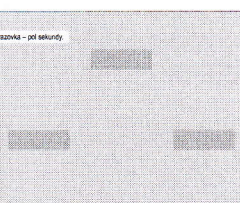
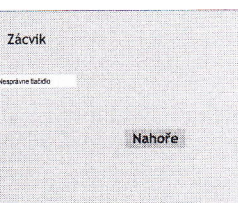
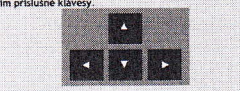
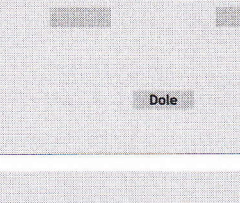
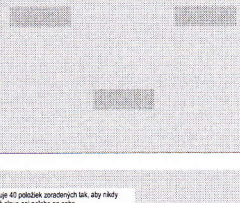
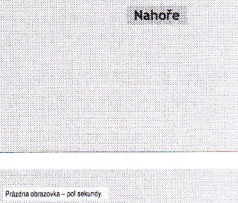
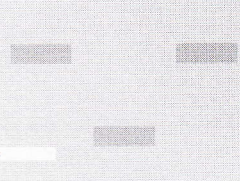
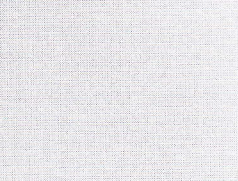
Časť pozadie 1 s

Zaměřovací kříž 1 s

Zácvikových podnětů je 5

<p>Konec zácvičku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 2. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Dole</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>
<p>TEST - 2. část</p> <p>Na obrazovce se Vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHOŘE · DOLE · VPRAVO · VLEVO.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 3. část</p> <p>V následující části testu se vám budou postupně objevovat slova popisující určitou polohu („nahore“, „dole“, „vpravo“ a „vlevo“) na zodpovídajících místech obrazovky (nahore, dole, vpravo nebo vlevo). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p>  <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Dole</p>	<p>2/40</p> <p>Nahore</p>
<p>+</p> <p>Zaměřovací vlnka 1 s.</p>	<p>Čeká pozice 1 s.</p>	<p>Zácvikových pohybů je 5.</p>	<p>Test obsahuje 40 položek zosměrněných tak, aby nikdy nebylo tužba slovo ani poloha po sobě.</p>
<p>1/40</p> <p>Vlevo</p>	<p>Zácvik</p> <p>Vpravo</p>	<p>Konec zácvičku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 3. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>
<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>	<p>Zácvik</p> <p>Nesprávně tlačítko</p> <p>Vpravo</p> <p>Čeká na správnou odpověď – respondent se musí opravit.</p>	<p>TEST - 3. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHOŘE · DOLE · VPRAVO · VLEVO.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 4. část</p> <p>V následující části testu se vám budou postupně objevovat slova popisující určitou polohu („nahore“, „dole“, „vpravo“ a „vlevo“) na čtyřech různých místech obrazovky (nahore, dole, vpravo nebo vlevo). Vaším úkolem je co nejrychleji reagovat na VÝZNAM SLOVA stisknutím příslušné klávesy na klávesnici bez ohledu na polohu slova (např. u slova „dole“ zobrazeného nahore stisknete tlačítko DOLE).</p>  <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p>
<p>2/40</p> <p>Dole</p>	<p>Zácvik</p> <p>Správně tlačítko</p> <p>Správně vlnka – po sekundě</p> <p>Vpravo</p>	<p>Čeká pozice 1 s.</p>	<p>Čeká pozice 1 s.</p>
<p>Test obsahuje 40 položek zosměrněných tak, aby nikdy nebylo tužba slovo ani poloha po sobě.</p>	<p>Prázdná obrazovka – po sekundě</p>	<p>1/40</p> <p>Vpravo</p>	<p>Zácvik</p> <p>Nahore</p>



<p>Prázdná obrazovka – po 1 sekundě</p> 	<p>Zácvik</p>  <p>Vpravo</p>	<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 6. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>
<p>2/40</p> <p>Dole</p> 	<p>Zácvik</p> <p>Nesprávné tlačítko</p>  <p>Vpravo</p> <p>Čeká na správnou odpověď – respondenti se musí opravit.</p>	<p>TEST - 6. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHOŘE - DOLE - VPRAVO - VLEVO.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 7. část</p> <p>Zadání této části testu je totožné se zadáním druhé části. Uprostřed obrazovky se vám budou postupně objevovat slova popisující určitou polohu („nahore“, „dole“, „vpravo“ a „vlevo“). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy na klávesnici.</p>  <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p>
<p>Test obsahuje 40 položek zvaných také, aby nikdy nešlo to stát slovo ani pokus o sebe.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Správné tlačítko</p>  <p>Vpravo</p> <p>Společná vložba – po 1 sekundě</p>	 <p>Čeká pozadí 1 s.</p>	 <p>Zaměřovací kříž 1 s.</p>
<p>Odpovězte, prosím, na následující otázky.</p> <p>1. Du jaké míry jste se během této části testu ve srovnání s předchozí částí cítil/a pod stresem? Mnohem méně pod stresem ○ ○ ○ ○ ○ Mnohem více pod stresem</p> <p>2. Na kolik vám tato část testu přišla ve srovnání s předchozí částí obtížná? Mnohem méně obtížná ○ ○ ○ ○ ○ Mnohem více obtížná</p> <p>Pro ukončení části stiskněte SPACE BAR (mezerník).</p> <p>Krátký dotazník – 5 bodové škály (na úplně nula až 4). Stejně by nemalo být nic ostatní bez vyplnění všech otázek.</p>	<p>Prázdná obrazovka – po 1 sekundě</p> 	<p>1/40</p>  <p>Vpravo</p>	<p>Zácvik</p> <p>Nahore</p>
<p>Konec 5. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p>  <p>Dole</p>	<p>Prázdná obrazovka – po 1 sekundě</p> 	<p>Zácvik</p> <p>Nesprávné tlačítko</p>  <p>Nahore</p> <p>Čeká na správnou odpověď – respondenti se musí opravit.</p>
<p>TEST - 6. část</p> <p>Zadání této části testu je totožné se zadáním třetí části. V následující části testu se vám budou postupně objevovat slova popisující určitou polohu („nahore“, „dole“, „vpravo“ a „vlevo“) na zodpovídajících místech obrazovky (nahore, dole, vpravo nebo vlevo). Vaším úkolem je co nejrychleji na podnět reagovat stisknutím příslušné klávesy.</p>  <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p>	<p>Zácvik</p> <p>Společná vložba</p>  <p>Dole</p> <p>Společná vložba – po 1 sekundě</p>	<p>2/40</p> <p>Nahore</p> 	<p>Zácvik</p> <p>Společná vložba</p>  <p>Nahore</p> <p>Společná vložba – po 1 sekundě</p>
 <p>Čeká pozadí 1 s.</p>	<p>Zácvikových podnetů je 5</p>	<p>Test obsahuje 40 položek zvaných také, aby nikdy nešlo to stát slovo ani pokus o sebe.</p>	<p>Prázdná obrazovka – po 1 sekundě</p> 

<p>Zácvik</p> <p>Vlevo</p>	<p>Prázdná obrazovka – 20 sekund</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXXXX</p> <p>Nesprávné tlačítko</p> <p>Čas na správnou odpověď – respondenti se musí opravit</p>	<p>TEST - 8. část</p> <p>Na obrazovce se vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHORĚ - DOLE - VPRÁVO - VLEVO.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>
<p>Zácvik</p> <p>Vlevo</p>	<p>2/40</p> <p>Dole</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXXXX</p> <p>Správné tlačítko</p> <p>Správná vazba – 20 sekund</p> <p>Čas na správnou odpověď – respondenti se musí opravit</p>	<p>Čas na správnou odpověď – respondenti se musí opravit</p>
<p>Zácvikových pohybů je 5</p>	<p>Test obsahuje 40 položek zobrazených tak, aby nikdy nebyl ten sý jasně po sebe.</p>	<p>Prázdná obrazovka – 20 sekund</p>	<p>1/40</p> <p>XXXXXXXX</p>
<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Konec 7. části testu</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro další část.</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXXXX</p>	<p>Prázdná obrazovka – 20 sekund</p>
<p>TEST - 7. část</p> <p>Na obrazovce se Vám postupně objeví 40 položek. Každá položka zůstane na obrazovce, dokud nestisknete jednu ze čtyř kláves NAHORĚ - DOLE - VPRÁVO - VLEVO.</p> <p>Pracujte co nejrychleji, ale zároveň se snažte pokaždé odpovědět správně. Během samotného testu neobdržíte zpětnou vazbu o správnosti odpovědi. Pokud odpovíte nesprávně, nemůžete se opravit.</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte test.</p>	<p>TEST - 8. část</p> <p>Zadání této poslední části testu je totožné se zadáním první části. Uprostřed obrazovky se vám bude postupně objevovat podnět (XXXXXX) na čtyřech různých místech obrazovky (nahorě, dole, vpravo nebo vlevo). Vaším úkolem je co nejrychleji na položku podnětu reagovat stisknutím příslušné klávesy na klávesnici:</p> <p>Nyní položte prsty na příslušné klávesy. Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) spustíte krátký zácvik.</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXXXX</p>	<p>2/40</p> <p>XXXXXXXX</p>
<p>Zácvikových pohybů je 5</p>	<p>Test obsahuje 40 položek zobrazených tak, aby nikdy nebyl ten sý jasně po sebe.</p>	<p>Zácvikových pohybů je 5</p>	<p>Test obsahuje 40 položek zobrazených tak, aby nikdy nebyl ten sý jasně po sebe.</p>
<p>1/40</p> <p>Vlevo</p>	<p>Zácvik</p> <p>XXXXXXXX</p>	<p>Konec zácviku</p> <p>Stisknutím tlačítka SPACE BAR (mezerníku) zobrazíte instrukce pro samotný test.</p>	<p>Na závěr, prosím, ještě odpovězte na dvě otázky.</p> <p>1. Jaké jsou vaše předchozí zkušenosti s tímto testem ?</p> <p>o Test jsem předtím neznal/a</p> <p>o Test jsem znal/a, ale nikdy jsem ho sám/sama neabsolvoval/a</p> <p>o Podobný test jsem již kdysi absolvoval/a</p> <p>o S testem se pravidelně setkávám (v diagnostice, výzkumu atd.)</p> <p>2. Na kolik vás test bavil?</p> <p>Vůbec o o o o o Hodně</p> <p>Pro ukončení části stiskněte SPACE BAR (mezerník).</p> <p>Krátký dotazník – 3 bodové body (na každé otázce 2) – Sled by neměl být modré zranění bez výměny velkých nábojů</p>

Konec testu

Děkujeme za vaši účast. Vaše odpovědi byly uloženy.

TILOTEO LTA
organizace LTA
Mladá Boleslav
737 90 Opatovice
10. listopadu 14