

סמסטר חורף 2010

## בניית מערכת לניסויים התנהגותיים מקוונים

### הקדמה

ההבנה של התנהגות ולמידה של אנשים בסביבות עם תגמולים ועונשים מהווה כבר עשרות שנים שטח מרתק בפסיכולוגיה. לתחום זה השפעות רבות על תחומים פרקטיים רבים ביניהם: כלכלה, שוק ההון, פתרון סכסוכים, מדעי המדינה ועוד. "ארגז החול" של ניסויים אלו הם ניסויים פסיכולוגיים העוקבים אחר החלטות הנבדקים בסביבה מבוקרת. כיום ניסויים פסיכולוגיים אלו מבוצעים במעבדות כאשר על הנבדק להגיע למעבדה ולבצע את הניסוי פיזית במעבדה, גם אם הניסוי מבוצע כולו על מחשב. כתוצאה מכך כמות הנבדקים בדרך כלל קטנה ועלויות הניסוי על אוכלוסיות גדולות הן גבוהות.



### מטרות הפרויקט

לפרויקט שתי מטרות:

1. לבנות מערכת מקוונת אשר מציעה תשתית לעריכת ניסויים כאלו. המערכת תהיה מבוססת Java ובנויה בארכיטקטורה של Server-Client, ותאפשר מנשק נוח לעיבוד הנתונים ב-Matlab.
2. עריכת ניסוי בלמידה בעזרת המערכת.

### דרישות

- ידע בתכנות בסביבת Java (או בסביבה אחרת בתיאום עם המנחה)
- סטודנטים רציניים.
- מערכות לומדות – יתרון.

הערה: בפרויקט מסוג זה יתכן כי ייכתב מאמר.