

Ethologie = Gedragsleer

Lesboeken Paard 4

E 02.01.02 Easy Tag, gebruiksaanwijzing
Kenniskaart, Bijlage

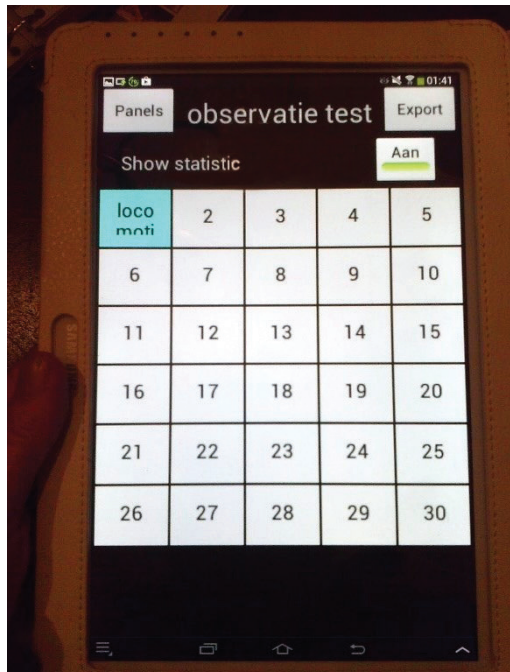
Leerdoel

Gebruik maken van digitale middelen om een doel te bereiken.

Gebruiksaanwijzing App EasyTag

(gebruik van de app is facultatief voor observatieopdrachten 1 en 2 van kaart 02.02!).

EasyTag is een App (Apple en Android) die gebruikt kan worden bij het observeren. Hieronder een handleiding voor het maken van een observatie m.b.v EasyTag.



Figuur 1; voorbeeld display easytag

EasyTag

- 1 Maken van een panel.
- 2 Panel exporteren.
- 3 Panel importeren.
- 4 Panel gebruiken.
- 5 Observatie / game importeren in Excel.



Ethologie = Gedragsleer

Lesboeken Paard 4

E 02.01.02 Easy Tag, gebruiksaanwijzing
Kenniskaart, Bijlage

Het maken van een panel

Van te voren goed bedenken wat het formaat van het panel moet zijn; als je eenmaal voor een bepaalde grid hebt gekozen, kan die niet meer gewijzigd worden!

Mogelijke formaten:

2x2; 3x3; 5x2; 3x4; 4x3; 4x4; 8x2; 5x4; 5x5; 8x3; 6x5; 8x5

dit zijn dus het aantal gedragingen dan je kan invoeren.

Voor verschillende observaties kan je verschillende panels maken. Dus bv een voor tijdbesteding en een voor beoordelen belasting van gewond been of mate van weven oid.

Na het kiezen van het panel krijg je een grid met het gekozen aantal vakjes. Als je op een vakje tikt, kun je de gegevens bewerken:

- > Label: Geef zelf een titel aan het vakje (bijv. "loopt"); kies een kort! woord.
- > Color: Zet "auto" uit en geef aan welke kleur het vakje moet zijn (bijv. rood); Bedenk of je de kleur wilt koppelen aan "category" (zie hieronder).
- > Visible: Geef aan of dit vakje zichtbaar moet zijn of niet.
- > Show event count: Geef aan of de frequentie moet worden weergegeven in het vakje.
- > Category: Je kunt de vakjes indelen in categorieën, bijvoorbeeld "gang" of "sociaal gedrag".
- > Keyword: Geef aan of je deze gelijk wil hebben aan de titel, of geef een ander woord aan.
- > Duration: Deze optie kun je gebruiken als een event een bepaald aantal seconden moet duren.
- > Preroll: Kan gebruikt worden als je voor bepaald gedrag een bepaalde tijd nodig hebt om te bepalen of dat inderdaad het verwachte gedrag is (deze functie vervroegd of verlaat een event op de tijdlijn; eigenlijk alleen van toepassing bij gebruik van Dartfish).



Ethologie = Gedragsleer

Lesboeken Paard 4

E 02.01.02 Easy Tag, gebruiksaanwijzing
Kenniskaart, Bijlage



1 Panel exporteren

- > Open het panel;
- > Tik rechtsboven op “Export”;
- > Kies voor e-mail;
- > Vul de e-mailadressen in (of mail naar jezelf en dan vanaf je computer rondmailen naar ...);

2 Panel importeren

- > **Open mail op iPhone;**
- > Controleer of EasyTag al is geïnstalleerd. Zo niet: er staat een link in de mail die je naar de App Store stuurt;
- > Selecteer bijlage en kies voor “Open with EasyTag”;
- > EasyTag geeft aan “Panel imported”; tik op OK;
- > Het panel staat nu in EasyTag om gebruikt te worden.

3 Panel gebruiken

- > Een panel kan meerdere keren gebruikt worden;
- > Ga onderin naar “games” en tik op het plusje (rechtsboven);
- > Geef een naam aan de game, bijvoorbeeld naam paard + datum;
- > Kies het panel dat op deze game van toepassing is;
- > Start de game;
- > Stop de game aan het einde van de observatietijd;
- > Tik rechtsboven op “export” en kies voor e-mail, vul het mailadres in en verander evt. het onderwerp van de mail.



Ethologie = Gedragsleer

Lesboeken Paard 4

E 02.01.02 Easy Tag, gebruiksaanwijzing
Kenniskaart, Bijlage



4 Observaties (game en EasyTag termen) importeren in Excel

- > Open mail;
- > Sla het csv-bestand op een handige plek op ;-)
- > Open Excel;
- > Kies Bestand/File -> Import...
- > Kies voor CSV-file en klik op Import
- > Selecteer het bestand en klik op Get Data;
- > Instellingen laten staan! Klik op Next;
- > Kies bij "Delimiters" voor "semicolon" ("comma" mag uit);
- > Klik op Next;
- > Klik op Finish;
- > Bepaal waar je de data in je bestand wilt laten beginnen en klik op OK.

Succes en veel plezier!

