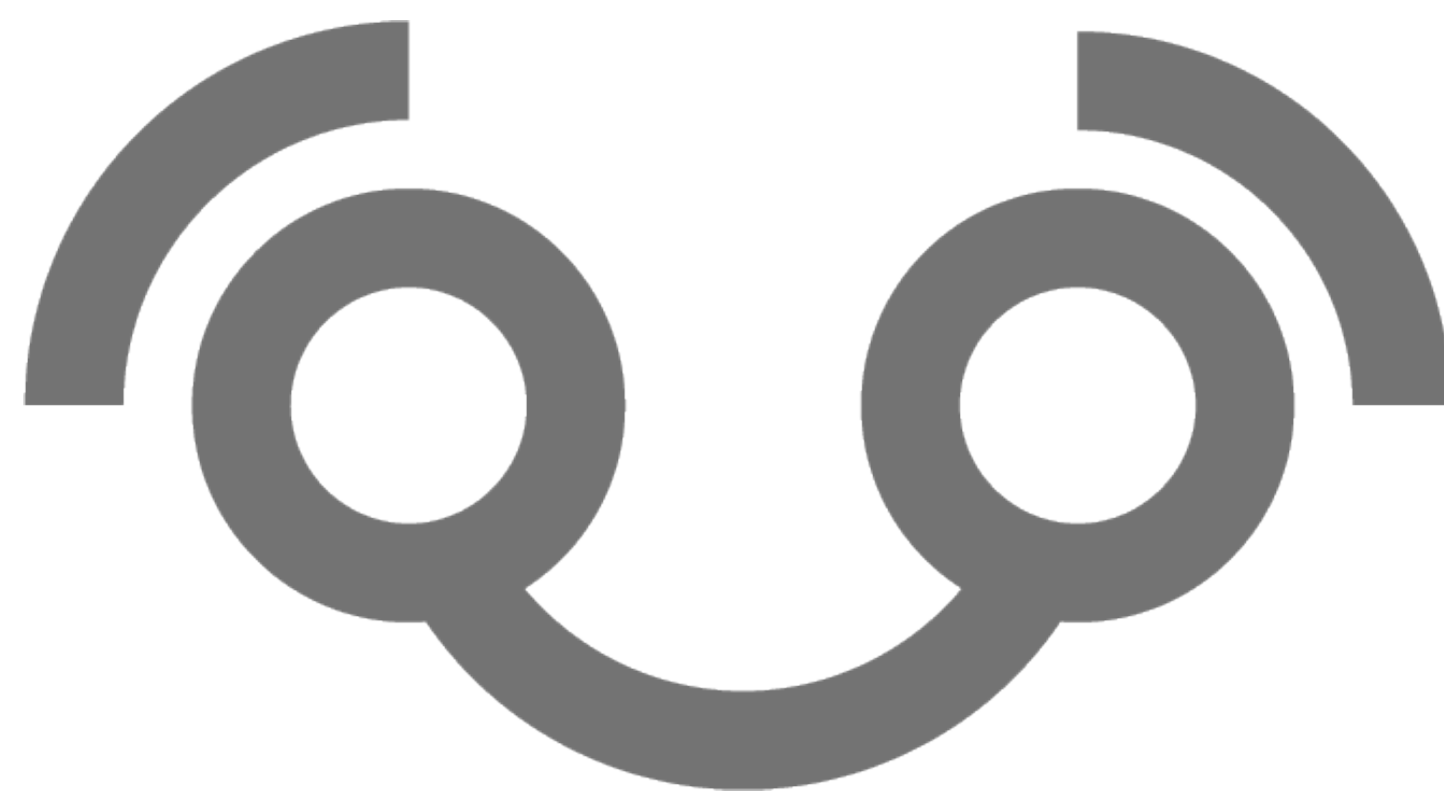




## Problem — Rozwiązanie — Metoda — Forma

Starając się znaleźć rozwiązanie do tego jak widzę świat za kilka lat oraz jak chciałbym, aby wyglądał, doszedłem do wniosku, że w **natłoku informacji** dostępnych wszędzie dookoła, ciężko mi znaleźć moje własne subiektywne zdanie. Dodatkowo okres pandemiczny oraz **życie w stałym związku z technologią negatywnie wpływało na mój stan psychiczny**. Moja odpowiedź na zadanie nie była bezpośrednim wynikiem rozmyślań nad zadaniem, a wynikała z samych **prób poruszania tematu i obserwacji swoich trudności**. Problemami, które wydawały mi się więc wartymi poruszenia były więc trudność w określeniu się w przetłoczonym informacjami świecie oraz problemy psychiczne, często wywoływane przez technologię, a raczej **brakiem kontaktów z samym sobą oraz z innymi i zamykaniu się w technologii**.

Dochodząc do takich wniosków, zacząłem szukać sposobów na ich rozwiązanie. Ponieważ jak już pisałem, problemy zauważyłem na samym sobie, zwróciłem uwagę na to jak działały na mnie **wspomnienia**. W internecie znalazłem prace, które potwierdziły moje spostrzeżenia, iż wspomnianie nawet kilka minut dziennie **działa pozytywnie na nasze samopoczucie**. Wspomnienia pomagają również odnaleźć się w obecnym natłoku informacji i **odnaleźć swoje subiektywne „ja”**. Wszystko zależy często od sytuacji w jakiej ktoś się znajduje, ponieważ gdy ktoś przeżywa duży kryzys, mogą nie przychodzić mu żadne pozytywne wspomnienia. Jednak wspomnianie negatywnych wspomnień oraz ich analiza również potrafi **działać terapeutycznie**.

Wydobycie wspomnień zdaje się jednak czymś ciężkim do osiągnięcia. Smak i węch są zmysłami, które najlepiej przywołują wspomnienia, jednak pokazanie czy przywołanie smaku lub zapachu nie jest łatwym zadaniem. Postanowiłem skupić się więc na zmysłach **wzroku i wyrazach**. Każda osoba widząc dowolne słowo powiąże je ze swoim **własnym wspomnieniem**. W celu uniknięcia sytuacji w której ktoś miałby problem z przywołaniem wspomnienia z jednego słowa, postanowiłem użyć **dwóch słów**. W taki sposób gdy jedno, a nawet drugie słowo nie przywoła nam nic w pamięci, ich **konotacja albo przeskoczenie myślami z jednego do drugiego** daje kolejną szansę na wywołanie wspomnienia. Cały proces wymaga jednak chęci osoby próbującej przywołać wspomnienie. Wszystko ma się dziać w głowie używającego, a aplikacja zostaje tylko narzędziem do wywoływania. Jako bazy użyłem listę słów wzbudzających emocje stworzoną przez polskich psychologów - „The Nencki Affective Word List”.

Postanowiłem zaprojektować oraz napisać **aplikację**. Aplikację dlatego, że dla tego projektu jest to idealna forma oraz dlatego iż aplikacje wywierają **mały wpływ na środowisko**. Napisać, a nie tylko zaprojektować aby projekt faktycznie miał znaczenie i mógł być używany. **Prosta forma jest świadoma** i ma być przeciwieństwem dostępnych na rynku uzależniających, przepełnionych aplikacji. Aplikacja na dzień oddania projektu, może być już wydana. Brakuje jej jedynie kilku funkcji zmieniających ustawienia. Po za opcją **wspominania samemu**, dodałem funkcję wyświetlania par w celu **wspominania z innymi**. Każdy ma wtedy możliwość podzielenia się swoim wspomnieniem innym. Jest to świetny sposób do znalezienia wspólnych wspomnień w grupie.

Menu



Zagraj sam

Zagraj z innymi

Archiwum wspomnień

Ustawienia

O projekcie

- aplikacja wyłącza górny pasek notyfikacji, aby nie rozpraszać
- prosta forma i lekkie kolory mają pomagać w skupieniu przy wspominaniu

Zagraj Sam

uśmiech

sukces

Zapisz

Kolejne

Zostały ci 7 par na dziś

- wyświetlane są dwa słowa, do których zadaniem użytkownika jest znalezienie wspomnienia.
- nałożony jest dzienny ogranicznik wyświetlanych par, ponieważ krótka sesja działa lepiej
- istnieje możliwość zapisania słów na telefonie np. jeżeli którąś parę będziemy chcieli zapamiętać albo udostępnić komuś innemu

Zagraj z innymi

spełniać

perfumy

Generuj nowe

- tryb wspominania z innymi również wyświetla słowa ale nie ma limitu dziennego i możliwości zapisu.
- proponowany sposób gry: każda osoba czyta tę samą parę i po namyśle opowiada reszcie swoje wspomnienie.

Archiwum par



woda — koło

puchar — komfort

pozdrawiać — dawać

ciepły — rozkoszny

tort — łagodźć

świętować — kolorowy

wypoczęty — sukces

komfort — śliczny

- - - "

Wyczyść pary

- w archiwum znajdują się zapisane konotacje

Ustawienia



Tryb ciemny

Dzienny limit par

Zakres słów

Usuń zapisane pary

Udostępnij słówka

- tryb ciemny aby nie męczyć oczu
- zmiana zakresu słów (pozytywne-obojętne-negatywne)
- zmiana limitu dziennego
- udostępnienie komuś wybranej konotacji

O projekcie



O projekcie

Aplikacja ma być narzędziem, które ma wydobywać wspomnienia. Wspominanie nawet kilka minut dziennie działa pozytywnie na nasze samopoczucie. Wspomnienia pomagają również odnaleźć się w obecnym natłoku informacji i odnaleźć swoje subiektywne 'ja'.

- informacje o projekcie i działaniu aplikacji zawarte w skrócie