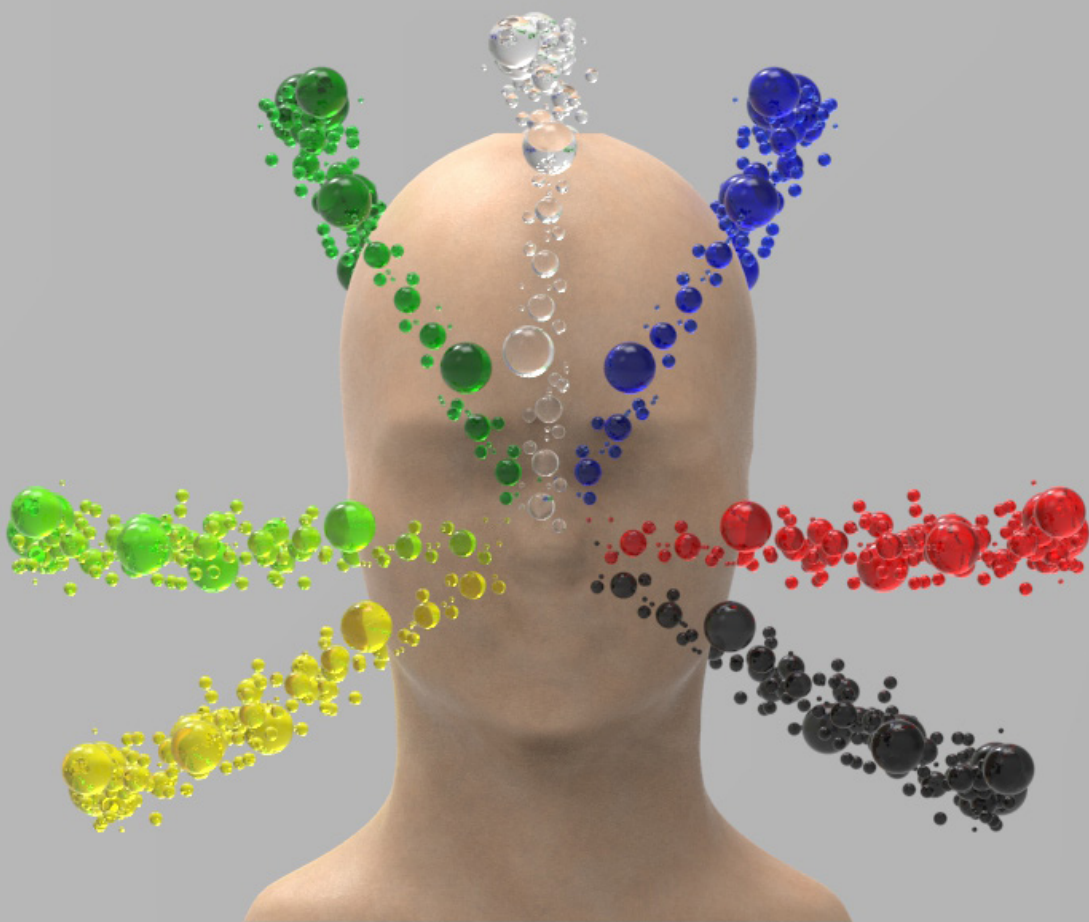


Sielu: Share your feelings

Sally Nguyen
2019/20 – Letní semestr



Ateliér Karel



Obsah

Abstrakt

Fáze 1

Use Case
Inspirace

Fáze 2 (Design process)

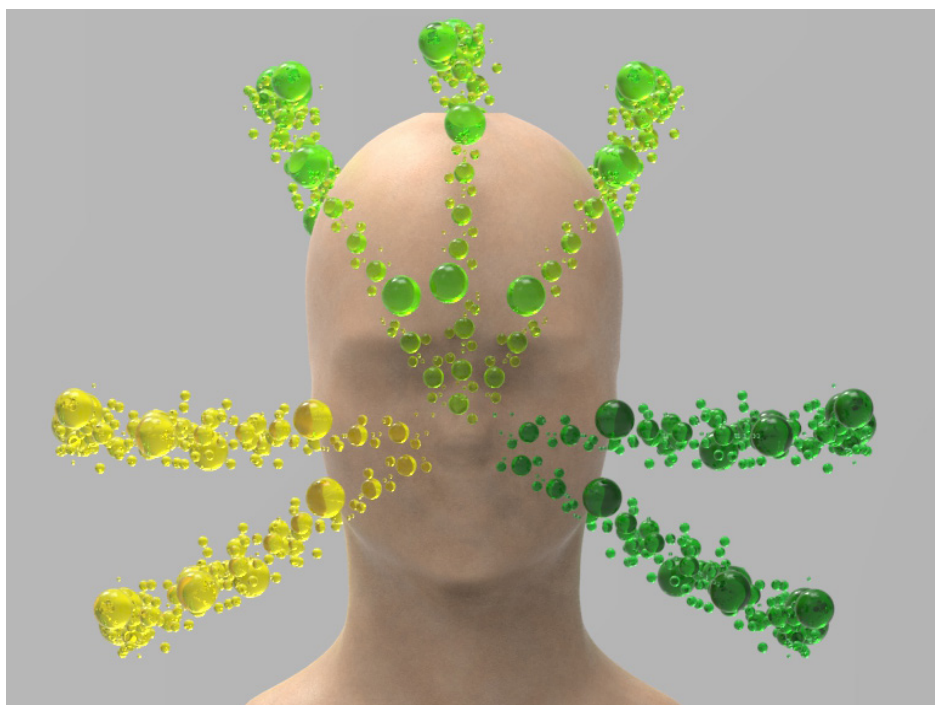
Vývoj návrhu v čase
Průběžné skici

Fáze 3 (Prezentace výsledku)

Popis konceptu
Vizualizace
Barvy
Interakce

Abstrakt

Tato ateliérová práce se zabývá problémy současné i té budoucí společnosti. Mým cílem bylo vytvořit AR pro fiktivní společnost v budoucnosti. Na základě dotazníku, na který odpovědělo 761 lidí jsem se rozhodla věnovat se problematice zvýšenému množství introvertů, kteří mají problémy najít si cestu k druhým. Tato společnost má problem s komunikací. Rozhodla jsem se vytvořit AR, které bude podporovat sdílení emocí, které nám pomohou tuto překážku lépe překonat. Když víme, že ta druhá strana je otevřená ke komunikaci nebo máme podobnou náladu, tak se necítíme tak sami, protože introvert se často cítí být sám. Být introvertem neznamena, že nechce mít přátele...



Use Case

Použití mého AR je zasazeno do fiktivní budoucnosti 21XX. Tato fiktivní společnost funguje celá v AR realitě. Používat AR je standard, který využívá prakticky každý člen společnosti. Je to něco normálního jako nosit v zimě pokrývku hlavy nebo nosit dioptrické brýle, když špatně vidíme.

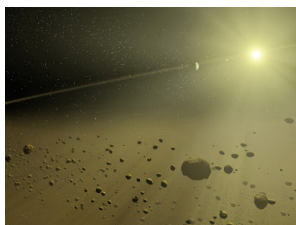
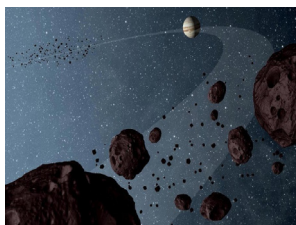
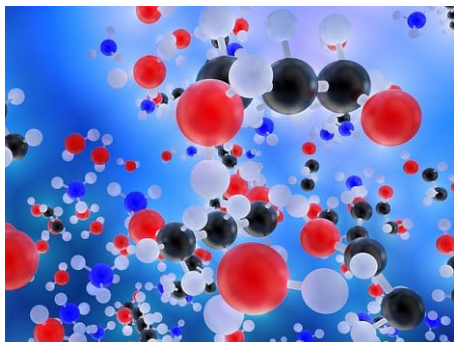
Je to způsob sebevyjádření, komunikace se světem. Jakýsi nový level sociálních sítí. Funguje to tím způsobem, že se nosí speciální kontaktní čočky, které propojují náš skutečný svět s tím AR světem, který je rozmanitější.

Představuji si tuto fiktivní společnost jako hodně introvertní, protože to je tendence, ke které ta současná směřuje. Na základě dotazníku, na který odpovědělo 761 lidí, víme, že 66% lidí se cítí být introverty nebo částečnými introverty. 70% lidí cítí pozitivní pocit sounáležitosti, pokud sdílí s tím druhým něco společného a velká část lidí má problém se seznámit, chtěli by, neví jak nebo potřebují být osloveni tím druhým.

I bez dotazníku vidím, vím, že máme problém. Máme velký problém se v dnešní době seznámit, navázat nová přátelství, nové vztahy. Už to není tak jednoduché jako ve školce, kdy stačilo vytáhnout pytlíček bonbónů.

AR skin, který v běžném životě člověk nosí nám může pomoci se otevřít, sebrat odvalu s někým mluvit, pokud ví, že ten druhý má na komunikaci také náladu a pozitivně naladěný. Emoce nelžou a pokud budeme mít takto pokročilou technologii, tak to může být impuls, který bude společnost v budoucnu potřebovat, protože lidé spolu komunikují čím dál tím méně...ztrácíme tuto schopnost..

Inspirace



Můj koncept je hodně inspirován atomy, atomiemi, bublinami a motivem vesmíru jako je například asteroidový pás. Bubliny jsou pro mě fascinujícím médiem, jejich křehkost a svoboda je inspirativní. Samozřejmě tu byl pokus i jiného tvaru jako je krychle, všechny cesty ovšem vedly zpět ke kouli...

Navrhovací proces

Než jsem dospěla k finálnímu konceptu, tak jsem se snažila přijít s různými přístupy a odlišnými řešeními. Hledala jsem správnou cestu. Od jich zmiňovaných bublin, přes minecraftové kostičky, mystické magické kruhy a portály, retro polaroidy i červí díry. Po čase se to ustálilo na kouli/bublině jako hlavním prostředku mého AR. Tímto ovšem nekončilo, stále tu bylo milion možností, jak bubliny uspořádat, dát jim nějakou interakci a určit definitivní rozhodnutí, co budou ony bubliny vlastně zobrazovat.

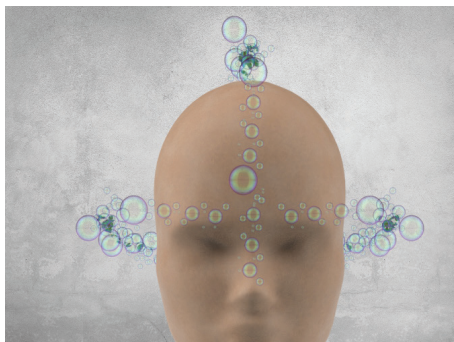
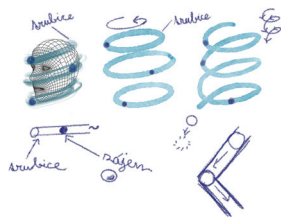
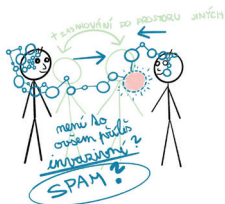
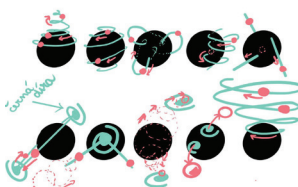
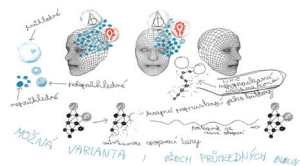
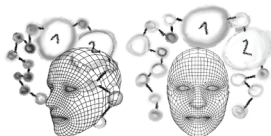
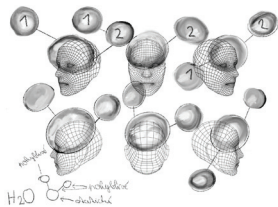
Mé prvotní návrhy pracovaly s myšlenkou toho, že uvnitř bubliny se bude zobrazovat zájem, který bude nějak interagovat s okolím, pokud bude mít obdobní či stejný zájem.

Další variantou byla možnost sdílení a zhmotňování samotných myšlenek uživatele. Například to, že když uživatel nad něčím zběžně přemýšlí, tak dostane rozpixovaný, neforemní nebo rozmazané ztvárnění a pokud se na to cíleně víc soustředí, tak může promítnout konkrétní představu druhé osobě aniž by to musel zdlouhavě popisovat. Někdy je poměrně složité něco vysvětlovat, aniž by si člověk pomohl obrázky nebo papírem s tužkou.

Pracovala jsem i s představou takového sdílení myšlenek jako je například situace, kdy jsou dvě osoby ve škole. Cítí hlad a myslí na to, že by rádi šli na oběd. Chytrá technologie pozná, že mají obě hlad a znají se, protože se pozdraví, když se mījí, tak se to promítne v AR. A jelikož o sobě rázem ví, že mají hlad a chtějí jít na oběd, tak mohou jít spolu.

Poslední možnost a zároveň i ta, kterou jsem nakonec vybrala, je sdílení emocí, pocitů a nálady...

Vývojové skici



Finální koncept – Sielu

Nakonec jsem se rozhodla, že budou v mé fiktivní budoucnosti lidé sdílet své emoce, pocity a náladu. Přišlo mi to nakonec nejvhodnější z možných variant (pocity, myšlenky, zájmy a lá chodící FB).

Jako médium jsem vybrala tzv. "bublinová chapadla", která jsou tvořena z různě velkých bublin a tvoří jakýsi "asteroidový pás". Bublinová chapadla vychází jako by z nosu a úst. Místa, odkud vydechujeme vzduch – svoje nitro. Odkud jako by fiktivně vychází naše emoce – z nitra.

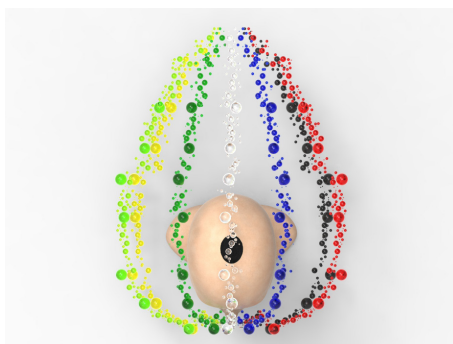
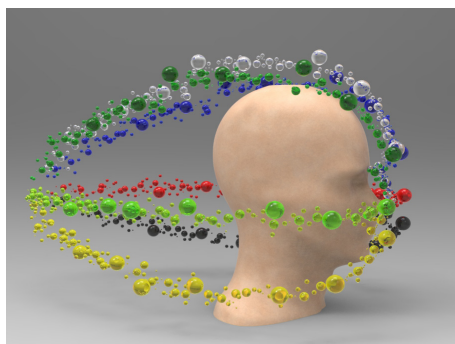
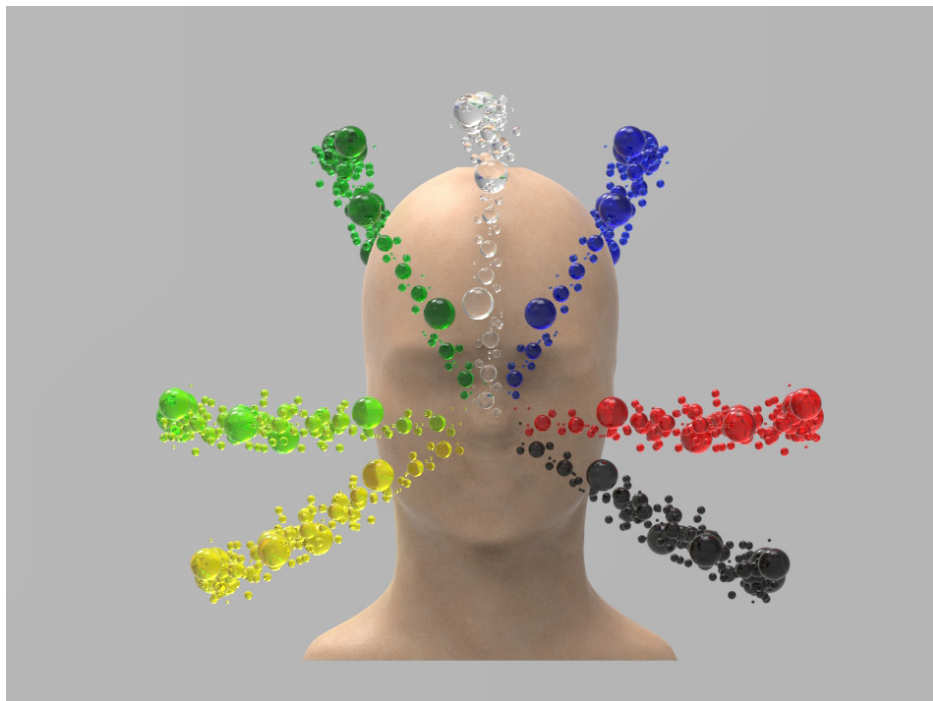
Tato chapadla nejsou statická a chovají se odlišně v různých modelových situacích, které popíšu ještě později v portfoliu. Teď bych chtěla vysvětlit spíše využití tohoto AR.

Každý se občas cítí sám, na dně a chtěl by vědět, že na tom není sám. – Situace, kdy se přitáhnou "bublinová chapadla" negativních, smutných emocí, představuje to, že v tom člověk není sám. Něco jako, že vysíláme "chapadly" symboliku: "Nejsi na to sám, podržíme se."

Naopak, když má člověk pozitivní pocity, tak by se měl podělit o dobrou náladu mezi lidi a šířit ji dál. Zde tedy funguje něco jako symbolické: "Šíříme spolu dobrou náladu, je nám dobře."

Určitě každý z nás také zažil situaci, že přišel jako nováček do nějakého nového prostředí, kde nikoho neznal. S kým se seznámit, koho oslovit, jak sebrat odvahu...nebylo by dobré vědět, kdo je zrovna v dobré náladě nebo dokonce v seznamovací náladě či přátelské náladě?

Vizualizace



Barvy

Mé ztvárnění AR má 7 “bublinových chapadel” a zároveň jsem vybrala 7 barev, které budou reprezentovat nějakou emoci. Číslo 7 vzniklo v obou případech nezávisle na sobě, takže se zdá, že je to vzkutku magické číslo a jsem ráda, že to takto vyšlo a je možné tedy rovnoměrně zobrazit všech 7 emocí.

Na základě psychologie barev jsem určila 3 pozitivní, 3 negativní a jednu neutrální:

1. **žlutá** – veselá

2. **žlutozelená** – otevření se, impuls k navázání kontaktu – hodně lidí má problém s navázáním kontaktu, viz. Dotazník, tohle se bude lidem hodit.

3. **tmavozelená** – přátelská

4. **bílá/průhledná** – nejistá, neutrální

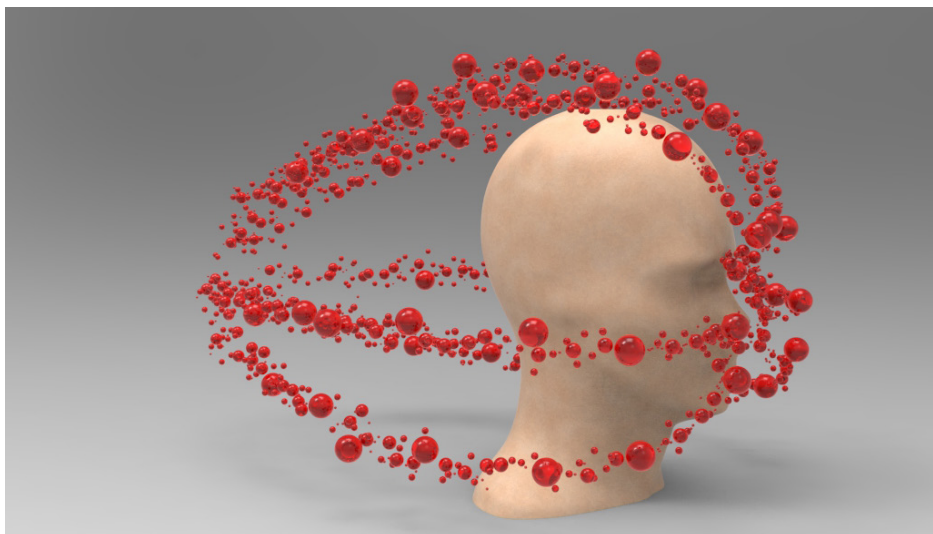
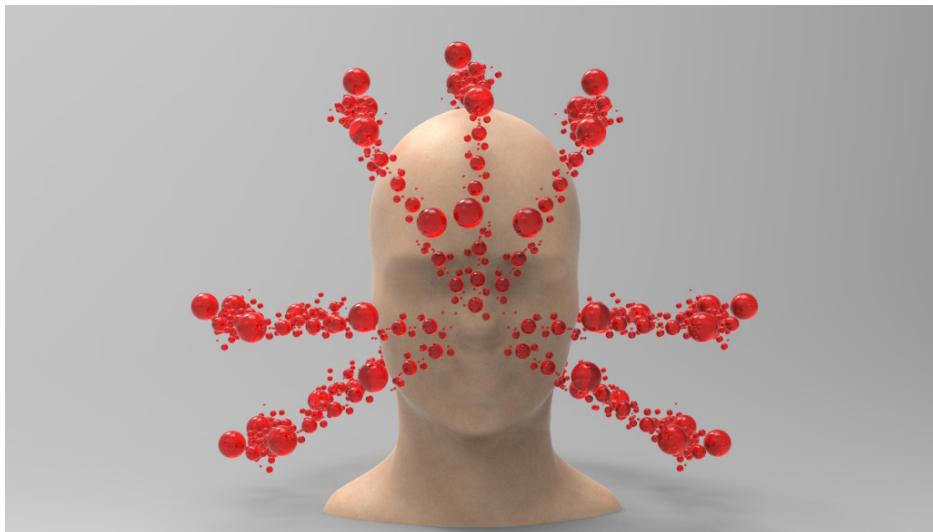
5. **tmavomodrá** – smutek

6. **černá** – negativní, vzdor

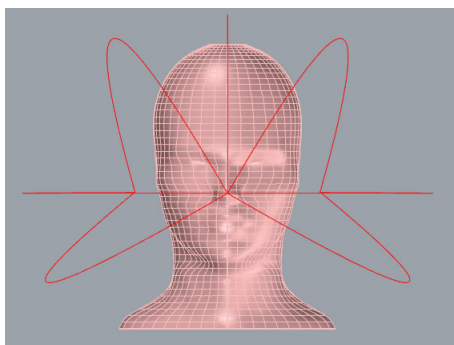
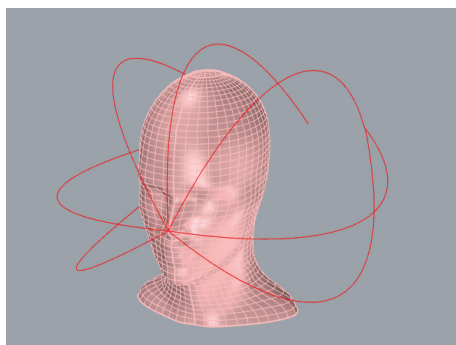
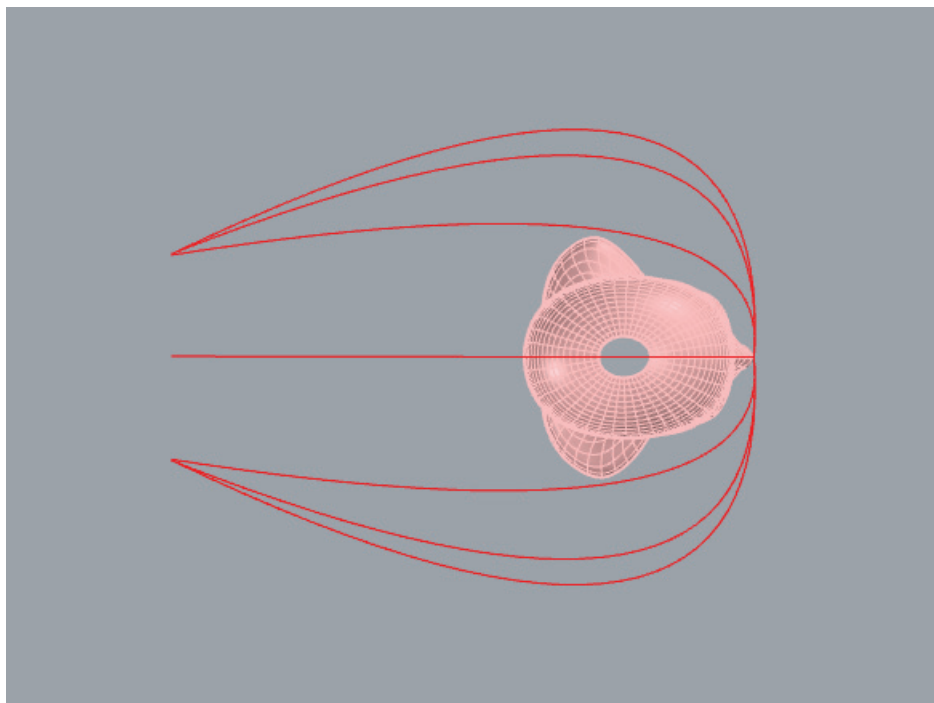
7. **červená** – agrese, nebezpečí

Pozor, nebezpečí!

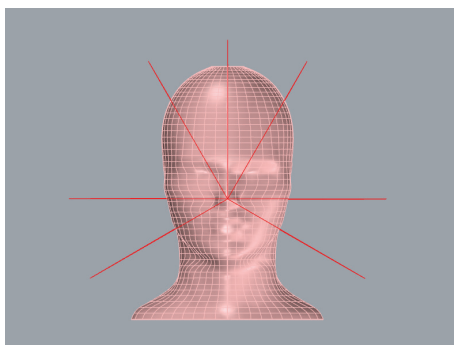
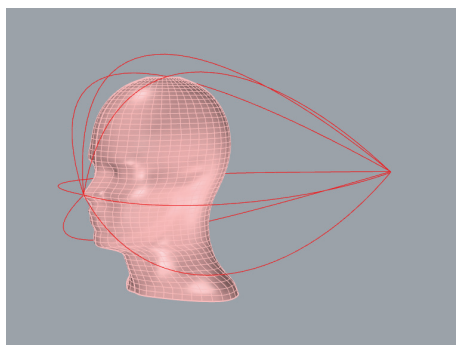
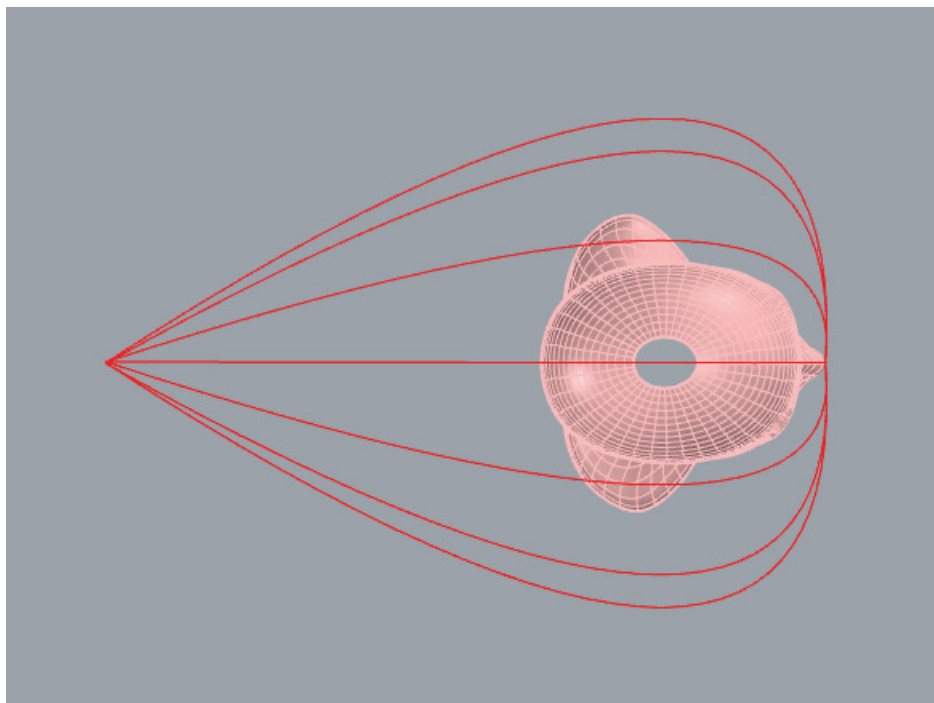
Příklad tak vytočeného člověka, že necítí nic jiného než vztek a agresi. Ostatní emoce jsou tak niterné, že se nepromítly do AR. Již z dálky je nám jasné, že bychom se měli vyhnout konfliktu nebo rovnou vyhnout se této osobě obloukem, dokud emoce nepřejdou.



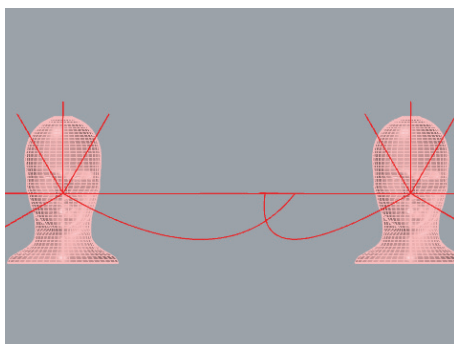
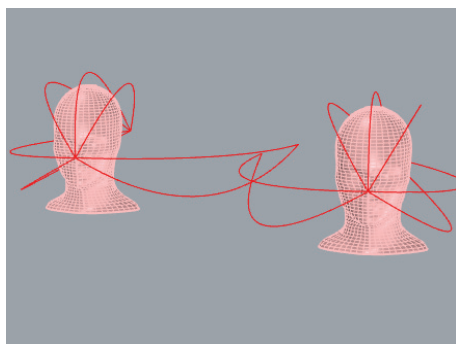
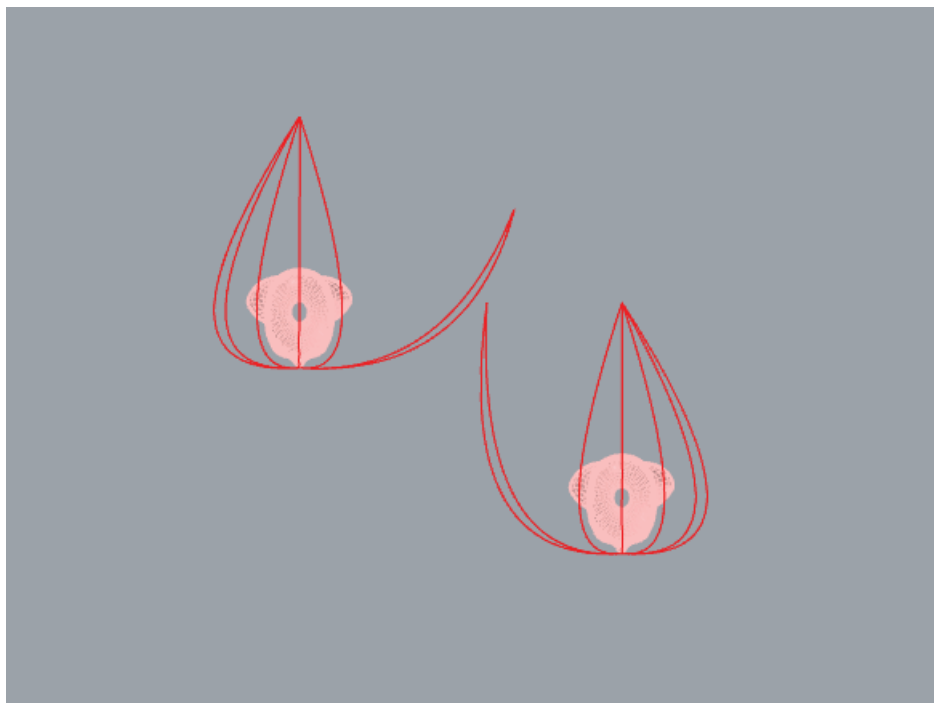
Interakce: Na místě



Interakce: V pohybu



Interakce ve dvou



Interakce ve skupině

