

School of Form, 2014/2015
Human - Animal Interaction w kontekście wspomagania
szkolenia psów i komunikacji z nimi.
Marta Jagielska



PSIE

If a dog can't learn the way we teach, maybe we should teach the way they learn

Autor nieznany

Cel

Celem pracy było zarysowanie możliwości stworzenia systemu rozwiązań wspierających właściciela w uczeniu psa podstawowych czynności (takich jak chodzenie na luźnej smyczy, samodzielne zostawanie) oraz rozwiązywaniu problemów (np. z reakcją na nietypowe sytuacje). Jej zwieńczeniem jest opracowanie dwóch obiektów i aplikacji, z których pierwsze służy za egzemplifikację jak nieskomplikowane technicznie narzędzie może ułatwić codzienną naukę, a drugie z rozwiązań jest projektem znacznie bardziej złożonym o wielu zastosowaniach i bogatej perspektywie rozwoju.

Problemy Projektowe

- Jak pokazać ludziom, co to znaczy być psem danej rasy?
- Jak pokazać /uwrażliwić ludzi na smutek zwierzaka, który jest w schronisku? (budowanie empatii i być może przekonanie ich do świadomych adopcji lub do ich sponsorowania)
- Jak wspierać ludzi, którzy mają chorego zwierzaka?
- Jak pomóc właścicielom odpowiednio dobrać ilość ćwiczeń dla psa, tak by mu nie zaszkodzić (np. w kontekście dysplazji)?
- Jak nauczyć ludzi, jakie gesty powinni wykonywać względem zwierząt?
- Jak wspierać przewodnika podczas szkolenia psa?
- Jak zrozumieć nastrój zwierzęcia?
- Jak wytłumaczyć, że pies to nie człowiek?
- Jak wprowadzić psi savoir-vivre na nasze ulice?
- Jaki powinien być człowiek dla psa/jak przekonać przyszłych lub potencjalnych właścicieli psa do refleksji nad swoją osobowością i stylem życia przed podjęciem decyzji o zakupie/adopcji psa - "if i'm a cat person")
- Jak stworzyć "symetryczny" system wspierający przewodnika podczas wychowanie psa i rozwiązywania codziennych problemów/wyzwań?



Research

Obserwacje

20 miesięcy

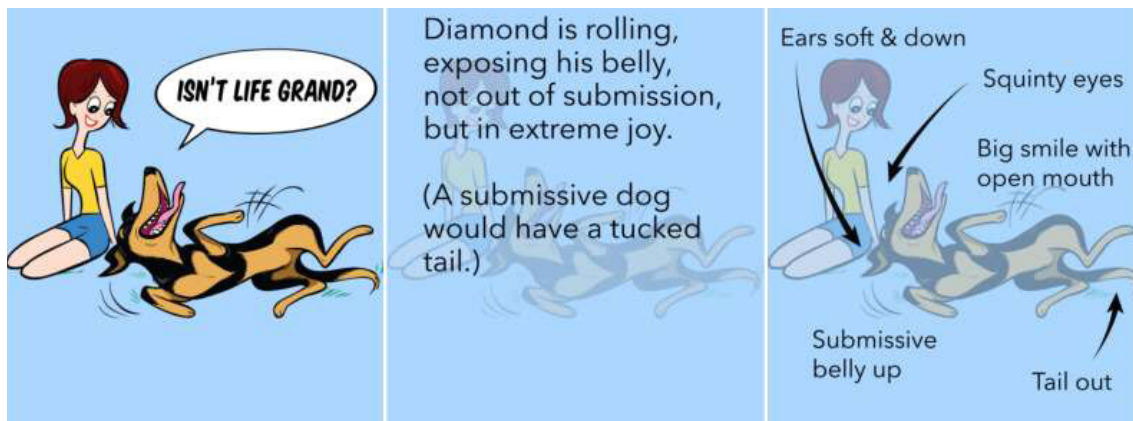
+

5 miejsc

+

3 miasta

Inspiracje projektowe



Dog Decoder - aplikacja



Bracelet for remote tactile communication



The dog pulse project

Wywiady pogłębione - pytania o:

1. wiek, rasę i pochodzenie psa oraz czas jego posiadania,
2. powód podjęcia decyzji o zakupie lub adopcji,
3. historię psa, początki wspólnego życia oraz zmiany, które nastąpiły wraz z jego pojawieniem się (np. w sposobie życia)
4. kwestie, które stały się istotne od czasu wejścia w posiadanie czworonoga (np. rzeczy, na które zaczęło się zwracać uwagę),
5. problemy z zachowaniem (dawne i obecne) oraz stosowane metody walki z nimi, w tym:
6. czy korzystano z pomocy trenera lub szkoły (oraz jakiej) i dlaczego?
7. w jakim wieku zaczęto pracę z psem?
8. sposób prowadzenia psa podczas spaceru (czy stosuje się smycz) oraz proces uczenia go chodzenia na smyczy lub podążania za przewodnikiem,
9. najbardziej niebezpieczne zachowanie psa lub zdarzenie nim spowodowane,
10. dotychczasowe reakcje na dostrzeżone problemy w zachowaniu psa,
11. stosowane źródła wiedzy na temat psów i ich zachowań,
12. dotychczas przeczytane książki na temat psów,
13. dwa przymiotniki opisujące charakter swojego psa,
14. sposób określenia charakteru swojego psa cechami ludzkimi (optymista, ekstrawertyk itp.)

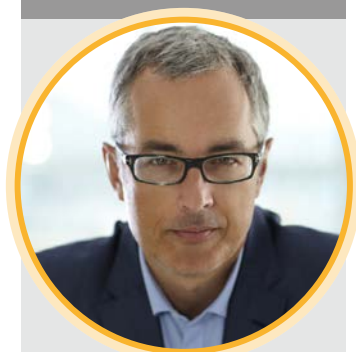
Persony

Na podstawie wywiadów i wcześniejszych obserwacji powstały persony służące za “wzorzec” końcowego użytkownika.

W toku pracy nad projektem należało podjąć decyzję o tym, która persona będzie najważniejsza oraz kto tak naprawdę jest grupą docelową.

Z tą decyzją wiązały się późniejsze decyzje projektowe. Zdecydowano, że realizowane projekty mogą być najbardziej użytecznym kiedy grupa będzie stosunkowo szeroka i jeśli będą wchodziły w jej skład osoby, które potrzebują pomocy u podstaw pracy z psem, ale same są już dość zmotywowane by podjąć próbę pracy z psem. Przy czym są to osoby, które niekoniecznie będą w stanie wytrwać konsekwentnie w treningu bez wsparcia i niekoniecznie wiedzą co robić.

Owa decyzja pociągnęła za sobą konsekwencje projektowe takie jak wprowadzenie elementu edukacyjnego do aplikacji oraz stworzenie przykładowej instrukcji do smyczy.



Emil Jankowski

wiek: 40 lat

płeć: Mężczyzna

zawód: Inżynier
Procesu

dom na obrzeżach
miasta

Cechy osobiste

Empatia



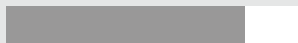
Cierpliwość



Dokładność

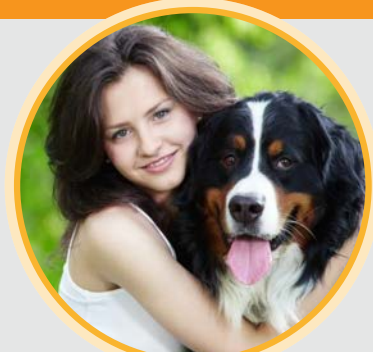


Opanowanie



Typowy dzień

- wstaje o 7.00
- wypuszcza psa na podwórko
- je śniadanie
- jedzie do pracy - czas 45 minut
- czas dla rodziny
- bawi się z psem
- ogląda TV
- wypuszcza psa na podwórko
- idzie spać o 0.00



Klaudia Szafrńska

wiek: 28 lat

płeć: Kobieta

zawód: Project Manager

mieszkanie w centrum
dużego miasta

Cechy osobiste

Empatia



Cierpliwość



Dokładność



Opanowanie



Typowy dzień

- wstaje o 7.00, bezwzględnie na dzień tygodnia
- wprowadza psa na długi spacer przed wyjściem do pracy
- je śniadanie i pije poranną kawę
- podróż do pracy trwa około 20 minut
- praca oraz sprawy do załatwienia "po drodze" zajmują 10/11 h codziennie
- wyprowadza psa na drugi długi spacer połączony z "formalnym" treningiem
- wychodzi ze znajomymi
- wyprowadza psa na ostatni szybki spacer
- idzie spać o 2.00



Grażyna Antyczak

wiek: 32 lat

płeć: Kobieta

zawód: Dziennikarka

mieszkanie blisko
centrum dużego
miasta

Cechy osobiste

Empatia



Cierpliwość



Dokładność



Opanowanie



Typowy dzień

- wstaje o 8.00
- wyprowadza psa na długi spacer
- je śniadanie
- jedzie do pracy - czas 35 minut
- praca
- spacer na wybieg dla psów
- praca w domu
- spacer z psem
- idzie spać o 2.00

Obowiązki związane z psem

wypuszczanie na ogródek
karmienie
zabawa od czasu do czasu

Motywacja do treningu



5% posłuszny pies robi dobre wrażenie
95% brak motywacji - tego psa nie da się niczego nauczyć

Frustracje związane z psem

pies źle się zachowuje, jest niegrzeczny i nieposłuszny

Cele

Brak celu w kontekście szkolenia psa

Obowiązki związane z psem (wszystkie obowiązki)

wyprowadzanie na spacer
karmienie
zabawa
szkolenie
dbanie o zdrowie
pielęgnacja

Motywacja do treningu



60% spokojne bezstresowe spacer
oraz zostawianie psa samego w domu
10% poprawa relacji - lepsze rozumienie psa i jego potrzeb
30% rozwiązanie bieżących problemów

Frustracje związane z psem

nieefektywny trening - brak postępów
poczucie bycia ocenianą przez innych w sytuacjach w których nie może sobie poradzić, ciągle pojawiające się nowe problemy

Cele

Usunięcie trudności związanych z zachowaniem psa z codziennego życia

Obowiązki związane z psem

wyprowadzanie na spacer
zabawa
szkolenie
pielęgnacja

Motywacja do treningu



50% problem z reaktywnością psa
15% dobrostan i równowaga emocjonalna psa
20% Pogłębienie więzi
15% radość z pracy z psem

Frustracje związane z psem

ciągłe poszukiwanie skutecznych metod treningowych
brak postępów w nauce

Cele

Poprawa kondycji psychicznej psa i spokojne spacer

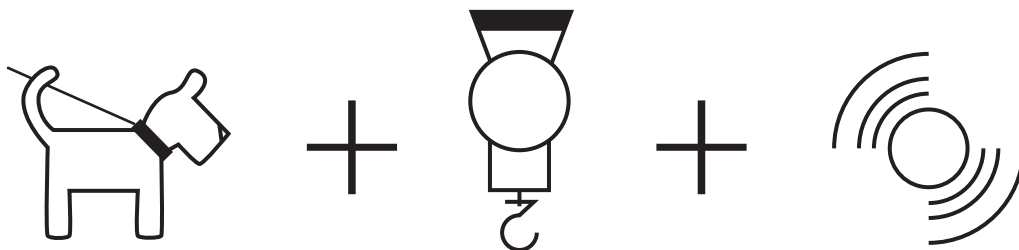


Koncepcje

Koncepcje

Po określeniu problemów projektowych przystąpiono do pracy koncepcyjnej powstało kilka propozycji rozwiązań. Po głębszej analizie wybrane zostały trzy. Na dalszych etapach researchu koncepcja związana z lękami separacyjnymi została odrzucona, ze względu na wielkopłaszczyznowość i złożoność problemu (uznano, że jest to problem, nad którym trzeba się skupić jako jedynym a nie jako częścią).

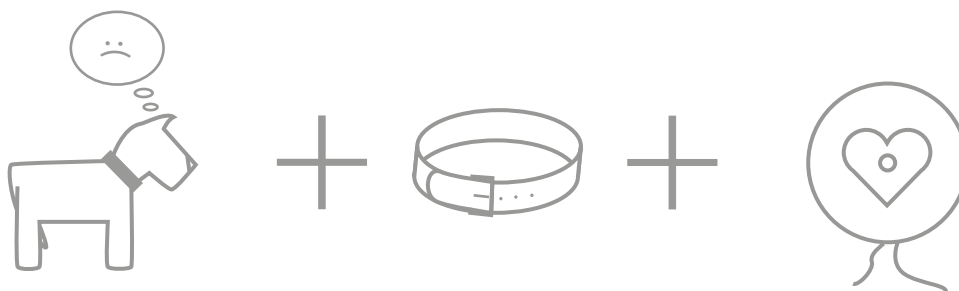
Wybrane koncepcje



Oduczenie ciągnięcia na smyczy



Panowanie nad emocjami - zrozumienie psa



Eliminowanie lęków separacyjnych



User story

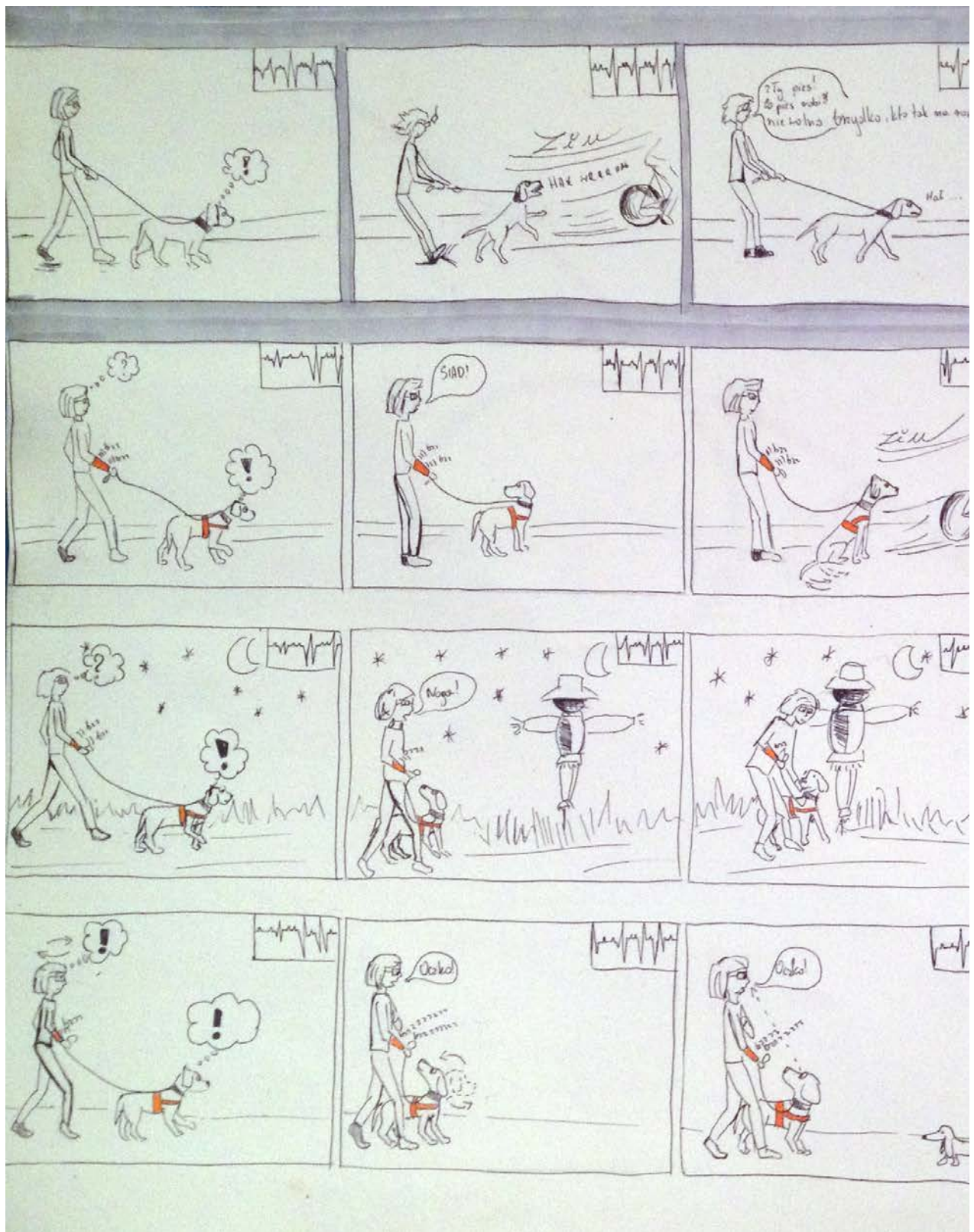
Scenariusze użycia - smycz

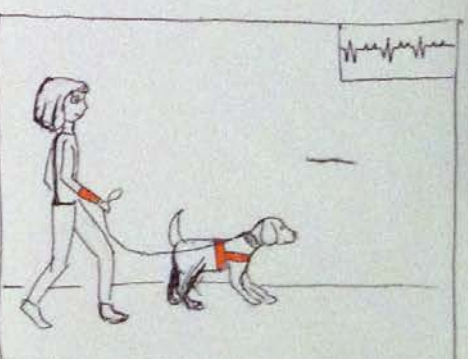
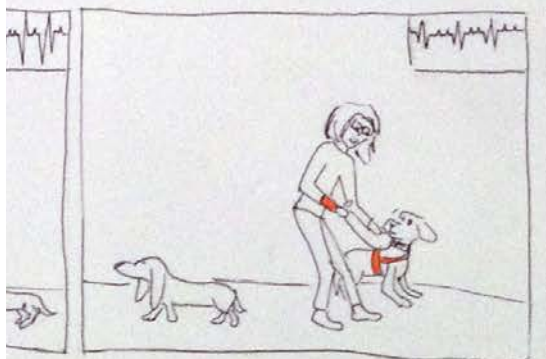
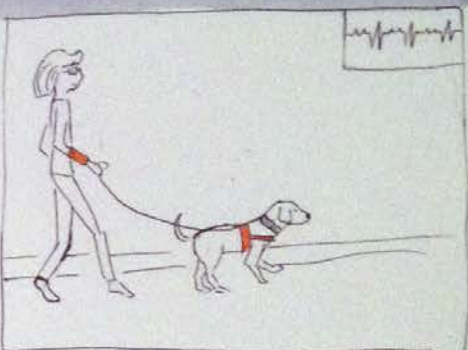
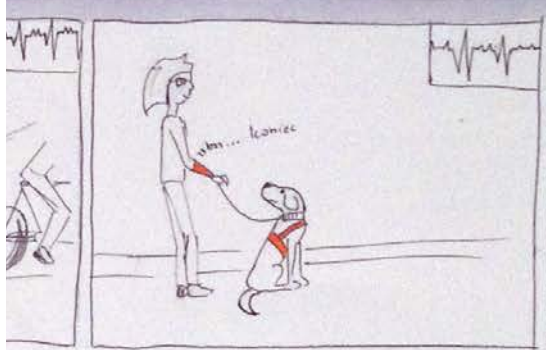
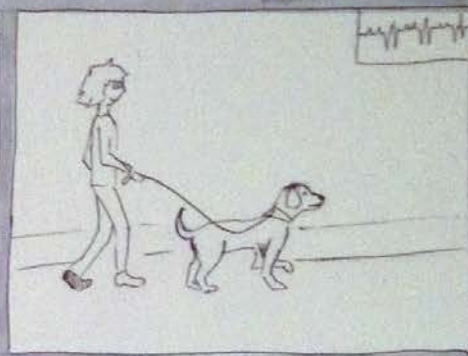
1. Przyuczanie szceniąt do chodzenia przy nodze - zrozumienie, że szcenię za 3 miesiące będzie wielkim, ciągnącym na smyczy psem.
2. Dorosły ciągnący na smyczy pies - podjęcie decyzji o nauce dorosłego psa, kiedy przewodnik jest już przyzwyczajony do tego, że pies ciągnie i nie zwraca uwagi na nieodpowiednie zachowanie zwierzęcia.
3. Sytuacja szkoleniowa - przyśpieszenie nauki przez wskazywanie sytuacji kiedy pies JUŻ ciągnie - rozwiązanie problemu niezauważania pociągnięć lub ignorowania ich przez uznanie za "nieszkodliwe".

Scenariusze użycia - szelki

1. Początek treningu z psem - zrozumienie sygnałów wysyłanych przez psa.
2. Noc kiedy nie tak dobrze widoczna jest mowa ciała psa i czasem on już coś widzi, a przewodnik jeszcze nie zdaje sobie z niczego sprawy, przez co nie jest w stanie w porę zareagować.
3. Praca z reaktywnym psem - odciążenie przewodnika podczas spacerów oraz informowanie czy pies już się wyciszył po zdenerwowaniu się.

Storyboard - szelki







Projektowanie

Moodboard - psie

Shop our Caring for Animals collection! 7% of the proceeds from these items go to Seattle's Homeward Pet Adoption Center; a non-profit, no-kill shelter helping animals find their forever homes!

Pinned from mooreaseal.com

Stylish Dog Beds and Accessories from POCCIO - Dog Milk

Pinned from dog-milk.com

bandanka dla psa - hubuform sklep dla modnego kota i psa-designerskie meble i akcesoria

Pinned from hubuform.pl

See Scout Sleep now has a collection of geometric collars and matching leashes.

Bowtie Dog Collar

Pinned from hausofpug.com

Mollie would like this

Pinned from indulgy.com

obroza-dla-psa-ODC-C-161a

Pinned from ossodicane.com

Pacific Blue Climbing Rope Dog Leash Made in USA

Climbing Rope Dog Leashes custom made for medium to extra large dogs. The best walking or training leads. Choice of length, SS Clip or Carabiner. Made

Pinned from etsy.com

Speckle & Spot Collection from Oré Pet

Pinned from dog-milk.com

Log Bowl Large Aqua

Log Bowls // Made of reclaimed logs with a colorful gloss interior... stunning.

from Fab.com

Pinned from fab.com

Smycze dla psa - hubuform sklep dla modnego kota i psa-designerskie meble i akcesoria

Pinned from hubuform.pl

Let your dog strut their stuff this holiday season with these stylishly modern sweaters, collars, harnesses, and leads! We rounded up our 20 of our faves for those of

My version of an elevated dog bowl - wrought iron plant holder and a pet crock. Works great!

Pinned from linkedin.com

How to Make Giant Floor Pillows-so easy and much more attractive than bean bags Trigger needs this!

Pinned from brit.co

Smycze dla psa - hubuform sklep dla modnego kota i psa-designerskie meble i akcesoria

Pinned from hubuform.pl

STARTER KIT DOG

7 color options

from wildebeest

Dog Starter Kit

For the new dog owner...

Pinned from wildebeest.co

ODC-C-50a

Pinned from ossodicane.com

Christmas Gifts for \$50 or Less

Dog Leashes from seescoutsleep.com; \$26-\$30 each

Pinned from southernliving.com

ZALEY DESIGNS

only the best for your favorite pup!

Moodboard - sportowe

Geometric Fashion - connecting structures, geometric beading; dimensional fashion details // Titania Inglis
Pinned from milkmade.com

Wonderful design for market areas or small shops - Floriade 2012 World Horticultural Expo - photo: Thomas Mayer
Pinned from archdaily.com

WOOFICE: An Office Chair and Dog Den in One
Pinned from dog-milk.com

44 Structural Fashion Styles - From Structured Cyborg Couture to Cropped Structural Fashions (TOPLIST)
Pinned from trendhunter.com

nendo folds down to become a dog bed, and has a matching reversible food and water dish and dog toy.
Pinned from dog-milk.com

Architecture students from the National University of Singapore re-imagine the possibilities of the ventilation block.
Pinned from blouinartinfo.com

A recent graduate from RMIT University in Melbourne, Amelia Agosta is an upcoming Haute Tech designer worth keeping your eye on. Her final year collection 'Engineered Distortion' intricately fused craft and technology, using digital tools such as body scanners and 3D printers.
Pinned from fashioningtech.com

Cole Haan ZeroGrand Cole Haan's latest development in blending sneaker comfort with work-worthy dress shoes is called ZeroGrand. This technology replaces a traditional outsole with a superlight one that looks more like Nike's Freesole and features a minimized laser-cut full-grain leather upper. Bottom line: there's never been a more flexible & comfortable wingtip.
Pinned from werd.com

GYMWATCH: Wearable Fitness Tracker that Actually Tracks Every Fitness Exercise | Indiegogo
Pinned from indiegogo.com

Flying Down A Hill On A Bicycle With No Saddle, No Pedals - OhGizmo!
Pinned from ohgizmo.com

Beautiful paper sculptures... see them moving in the videos in despiertaymira.com
Pinned from despiertaymira.com

Fitbit Charge HR Review: This is The One You Want
Fitbit is such a tease. In October, the company announced three new fitness trackers just in time for the holiday gift-giving season—but decided not to ship two of them till 2015. Well, having now spent time with the Charge, Charge HR, and Surge, we believe the Charge HR is the one you want.
Pinned from gizmodo.com

Are Wearable Gadgets The Next Tech Revolution? | The Jawbone Up | smartproducts
Pinned from fastcodesign.com

Amigo - Fitness Bracelet for iPhone and Android. At Amigo we wanted to create something that would allow people to track the details of an exercise routine & how it affects the body. We wanted to allow users to track specific things like: exercise type, reps, sets, duration, speed, and intensity. Amigo also tracks heart rate, blood oxygen levels, skin temperature, overall activity level, and calories burned.
by Amigoinc
Pinned from youtube.com

A Disney MagicBand For Hospitals
Una Disney MagicBand para hospitales #smartproducts #smartbands
Pinned from fastcodesign.com

"Smart" Orthopedic Cast Heals Fractures With Wearable Technology
Pinned from ecouterre.com

Life-saving Cable Project (Donor Cable Project) is innovative cable which allows donating battery charge from one phone to another. Project made for NAR Mobile (Azertori) by Y&R Moscow.
by Donor Cable
Pinned from youtube.com

3D Printed Osteoid Medical Cast - Heats Bones 80% Better
3dprintboard.com/...
Pinned from 3dprintboard.com

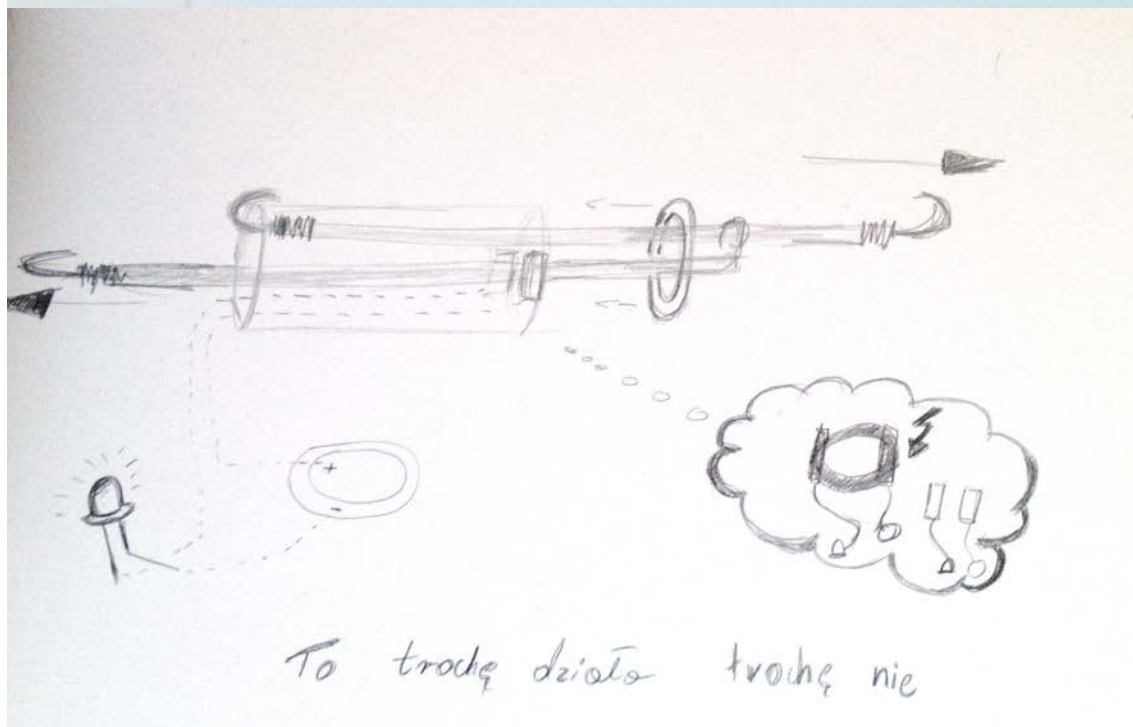
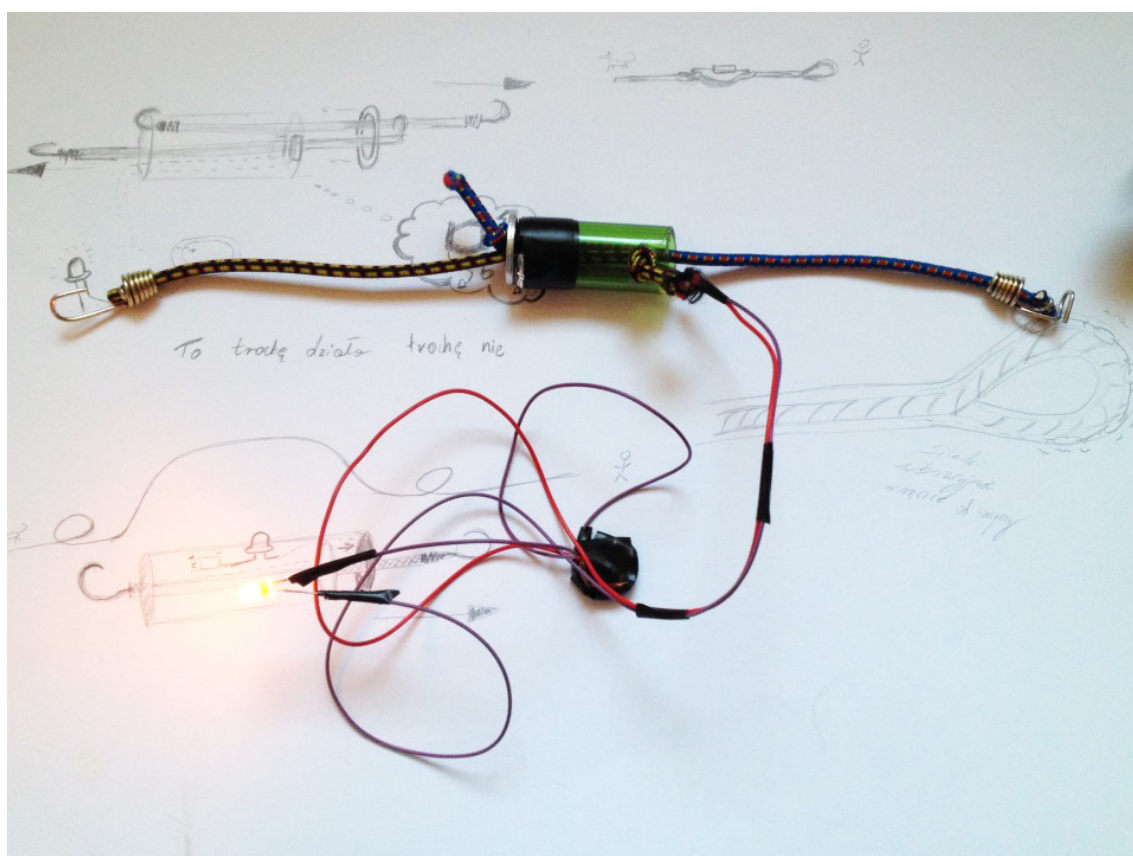
Edge
Wearable Fitness and Health Tracker
Pinned from 3dprintboard.com

Zackees Turn Signal Gloves Are A Bright Biking Idea
Zackees Turn Signal Gloves Are A Bright Biking Idea ... see more at

Założenia projektowe

1. Urządzenia dla psa i do człowieka powinny być stylistycznie tożsame.
2. Obroża lub element na psie nie może wizualnie kojarzyć się z obrożą elektryczną.
3. Materiał z którego wykonana będzie obroża powinien być elastyczny (jak opaski do polara).
4. Bransoletka powinna ściśle przylegać do skóry, tak by można było poczuć wibrację.

Smycz - pierwsze mechanizmy



Smycz - opis

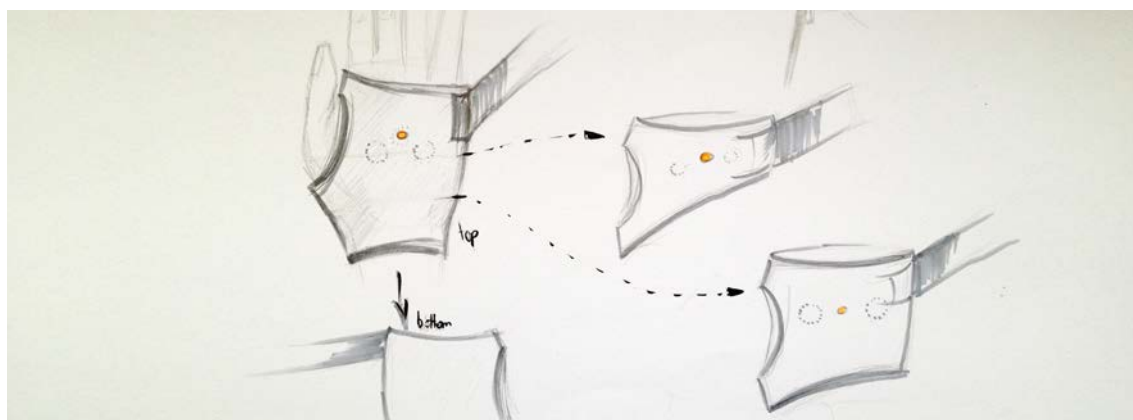
Psy ciągną na smyczy dlatego, że chcą dojść w jakieś miejsce i przemieszczają się zwykle szybciej niż ludzie. Jeśli ciągnąc osiągną swój cel, to uczą się, że ciągnięcie jest skuteczną strategią do jego osiągnięcia. Jest to jedno z nieumyślnych wzmocnień, o których była mowa w poprzedniej części pracy.

Celem tego projektu było stworzenie rodzaju smyczy, która pomoże przewodnikowi nauczyć psa chodzenia na luźnej smyczy. Kluczową kwestią, która rzutuje na skuteczność treningu jest konsekwencja, a ciągnięcie na smyczy jest jednym z najpopularniejszych problemów, od których rozpoczyna się zwykle pracę z psem.

Elementem pomagającym w tej nauce jest dodanie bodźca nietypowego dla tej sytuacji (wibracja), który staje się odczuwalny dla człowieka gdy pies napnie smycz. Dzięki odpowiedniemu doborowi elementów mechanizmu (naprężenia gumek, przełącznika i smyczy) przewodnik odczuwa wibrację gdy pies zaczyna naprężać smycz, a nie tylko w momencie, w którym jest już całkowicie naprężona. Daje to możliwość reakcji wcześniej. Reagowanie przed niepożądanym wydarzeniem jest efektywniejszym sposobem nauki, niż korygowanie zachowań.

Istotnym elementem projektu było stworzenie instrukcji z przykładową metodą oduczania psa ciągnięcia na smyczy przy użyciu urządzenia.

Smycz - ideacja 1



Szkice



Prototypowanie



Prototyp

Smycz - ideacja 1

Rękawiczka (pierwszy prototyp) miała za zadanie “uwolnić” dłoń, tzn. spenić swoją funkcję nawet, kiedy nie jest trzymana. To rozwiązanie wiązało się z problemami - pies okrążając człowieka oplątywał smycz wokół niego (bez względu na to czy robił to realizując wyuczone obejście, czy po prostu kręcąc się wokół). Innym problemem była nieprzyjemnie wysoka temperatura w rękawiczce.

Dobrym wyborem było podjęcie decyzji o umieszczeniu silnika na wierzchu dłoni - dobrze czuć wibrację, a takie rozmieszczenie nie sprawia problemów.

Neopren okazał być przyjemnym w dotyku i odpowiednim materiałem do wykonania części oddzielającej silnik od skóry.

Smycz - ideacja 2



Szkice



Prototypowanie



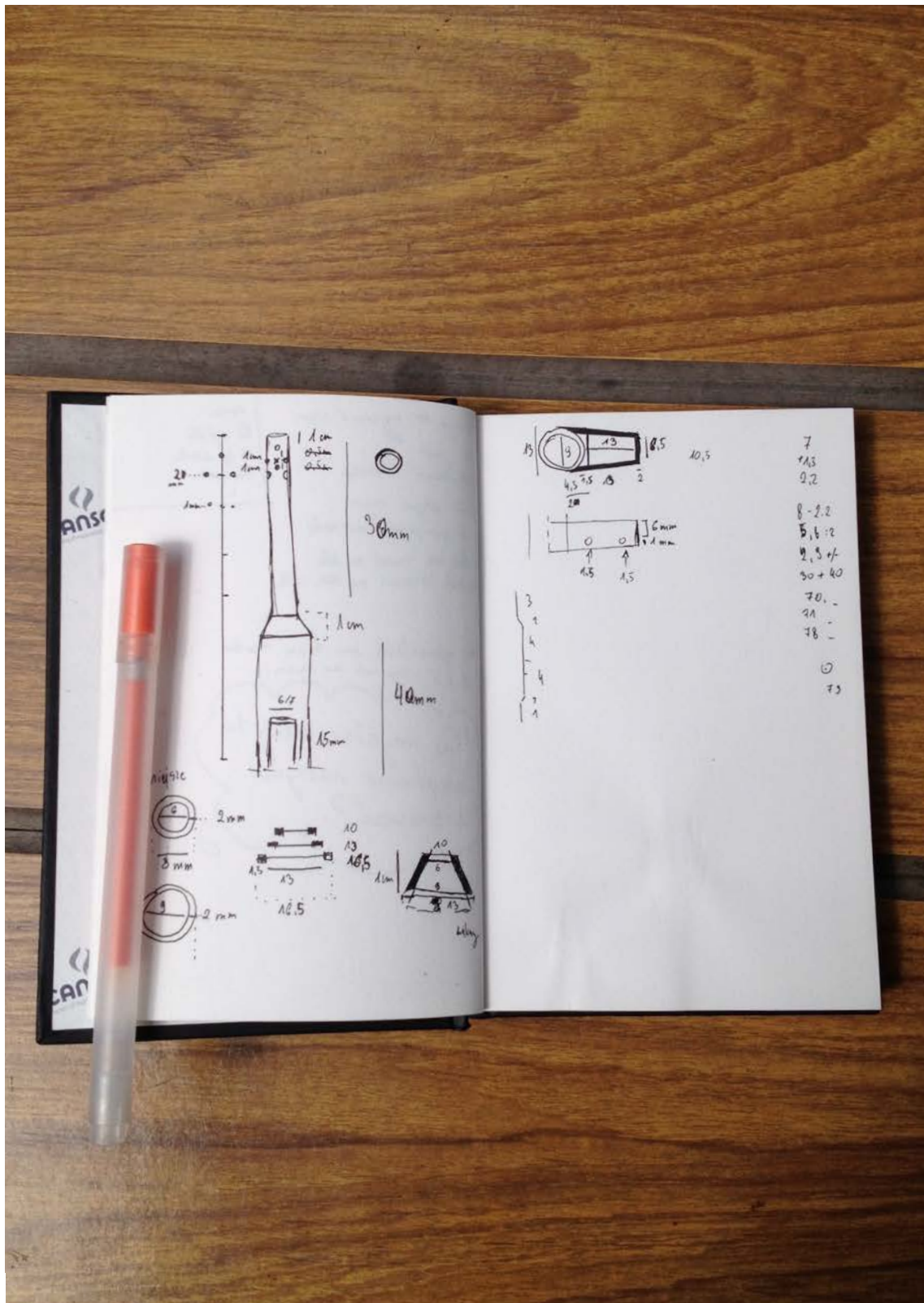
Prototyp

Smycz - ideacja 2

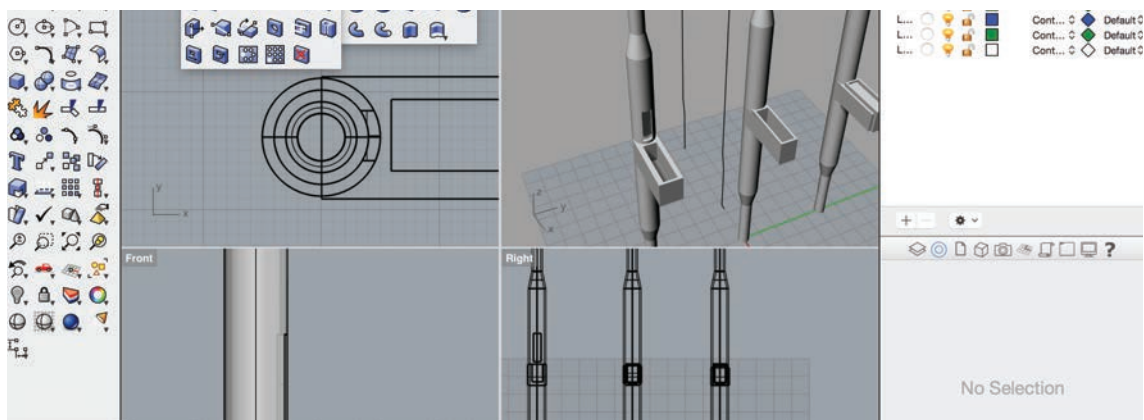
W tej ideacji wykorzystano zwykłą rączkę, standardowo wykorzystywaną przy smyczy. Zastosowano też zwykły sposób używania smyczy, do którego wszyscy są przyzwyczajeni. Koncepcja wydała się rozsądniejsza i lepsza od poprzedniej, pojawiły się jednak problemy:

- z wyłączeniem (przerwaniem) wibracji, związany z samoistną blokadą mechanizmu,
- w wyniku umieszczenia silnika w rączce użytkownik trzymał go bezpośrednio w dłoni, przez co czuł jego kształt (było to niewygodne).

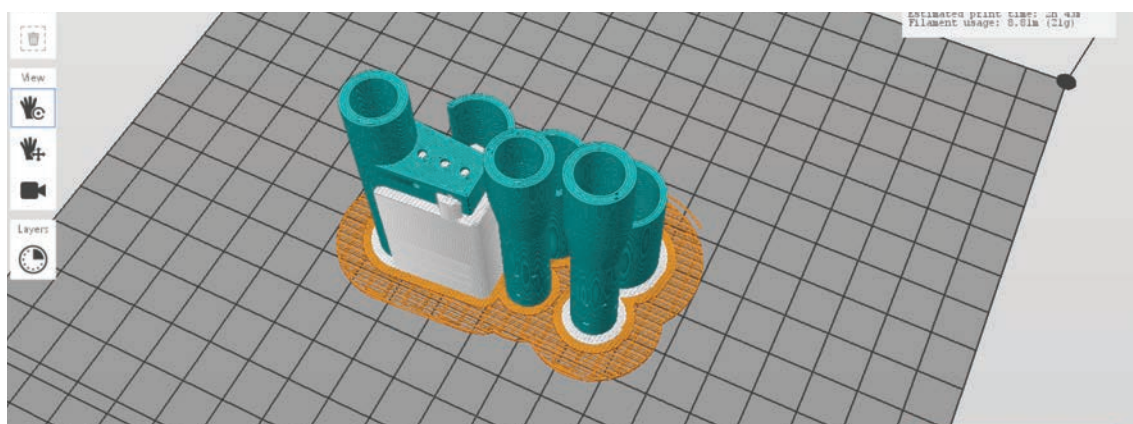
Smycz - Ideacja 3 - szkic uchwyty



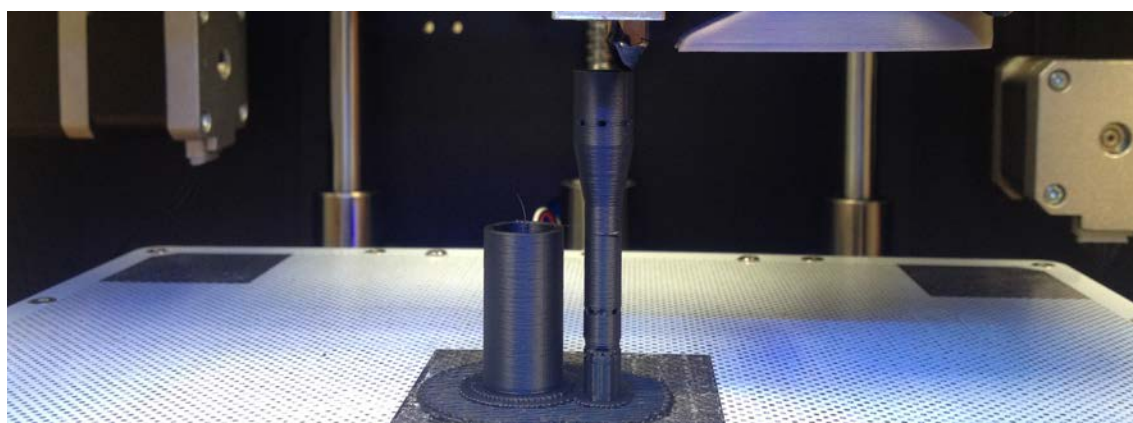
Prototyp - ideacja 3 - druk 3D



Model przygotowany w Rhino

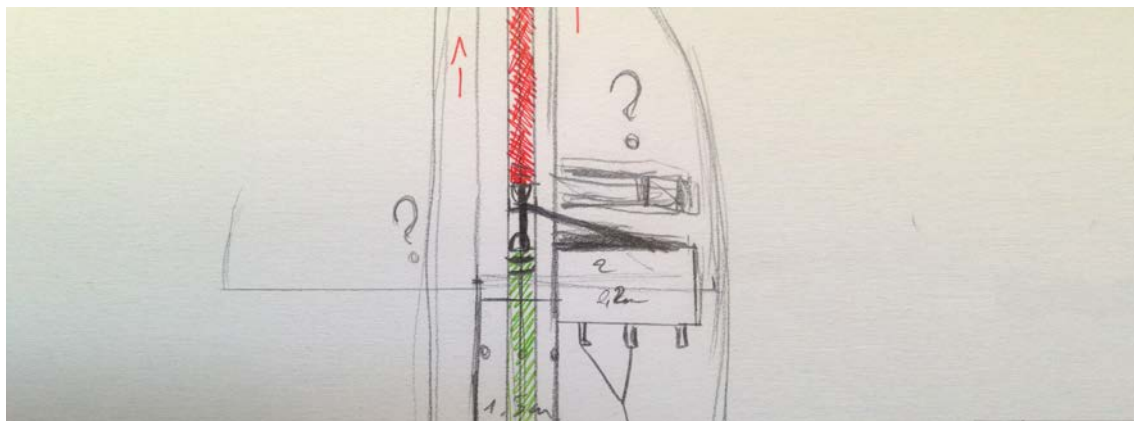


Przygotowanie do druku w programie Z-suite



Drukowanie

Smycz - prototyp



Szkice



Konstrukcja



Prototyp

Prototyp - ideacja 3 (wersja finalna)

W tej wersji zaprojektowano własny, neoprenowy uchwyt, przeznaczony do nakładania na nadgarstek (jest to sposób, w który często trzyma się smycz, a przy tym takie ułożenie zapewnia, że silniki zlokalizowane są w miejscu, gdzie skóra jest delikatna - na górnej części dłoni).

Element wymyślonego mechanizmu drukowany na drukarce 3d wielokrotnie się łamał, a jego kształt wymagał podzielenia na kilka mniejszych części, które później są składane w jedną (dopasowane tak, że nie trzeba ich kleić).

W drukowanej części idealnie dopasowano miejsce na przełącznik i umieszczono dziurki do przyszywania całości.

Wykorzystano filamenty ABS i Z-Ultra oraz drukarkę Zoltrax z SWPS w Warszawie.

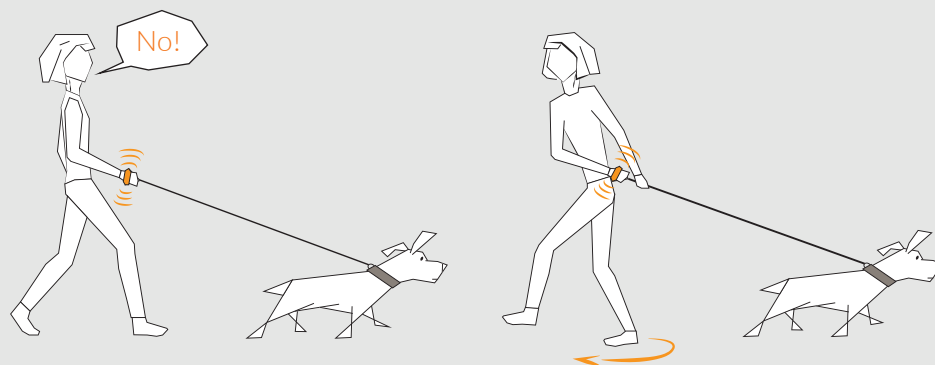


Instrukcja

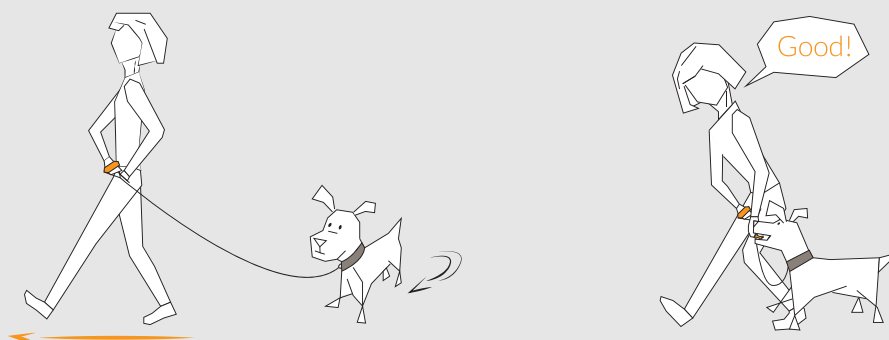


Teching your dog to walk politely on a leash

If pulling on the leash gets your dog where it wants to go, it will keep pulling. Avoid teaching your dog that it is a good strategy. Use the method below



When you feel your leash vibrating, it means your dog is pulling too hard. Say "NO" in a low, reproachful tone, and walk purposefully in opposite direction. "



When your dog catches up to heel position, say "GOOD!" in a high cheerful tone. Then treat him. Remember to do that when dog walk properly (don't stop walking).

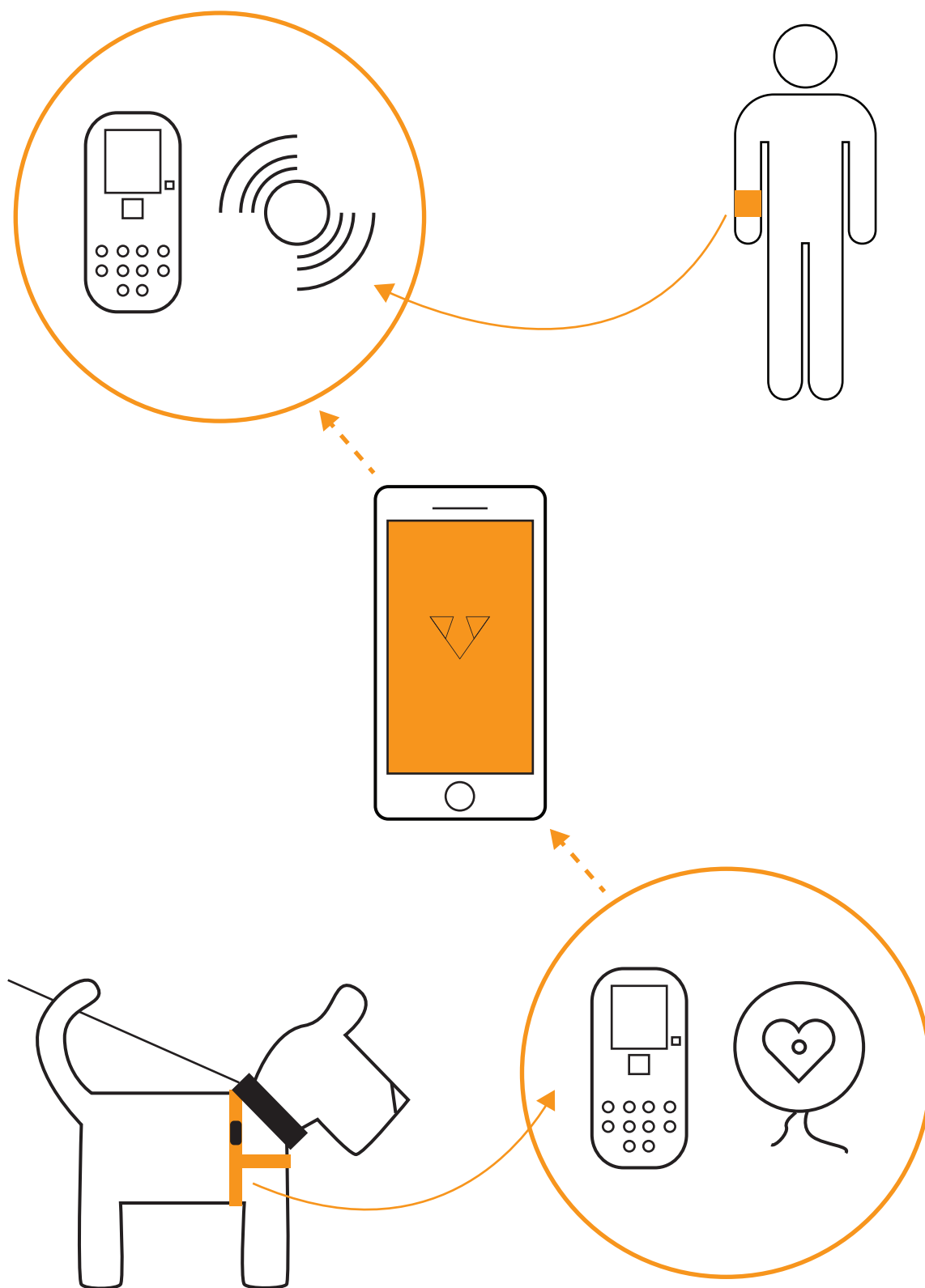


Afterwards, turn back around and continue walking in your original direction.

Opis testów

Testy nadal wymagają przeprowadzania. Przebiegały w trzech etapach, na wszystkich trzech badający podąża za osobą z psami w takiej odległości, by nie zwracać na siebie za bardzo uwagi. W pierwszym etapie obserwowano jakiej techniki, ktoś używa. Następnie właściciel był proszony o zapoznanie się z instrukcją (zawierającą przykładową metodę nauki chodzenia na luźnej smyczy). Po tym odchodzono i obserwowano zmiany i to, jak często badana osoba stosuje się do wskazówek. Ponownie podzono i proszono o zmianę smyczy oraz kontynuowanie w oparciu o instrukcję, po czym oddalano się i obserwowano. Następnie następowała rozmowa z pytaniami o wrażenia, czego się spodziewano oraz myśli po pierwszej wibracji.

Szelki - schemat



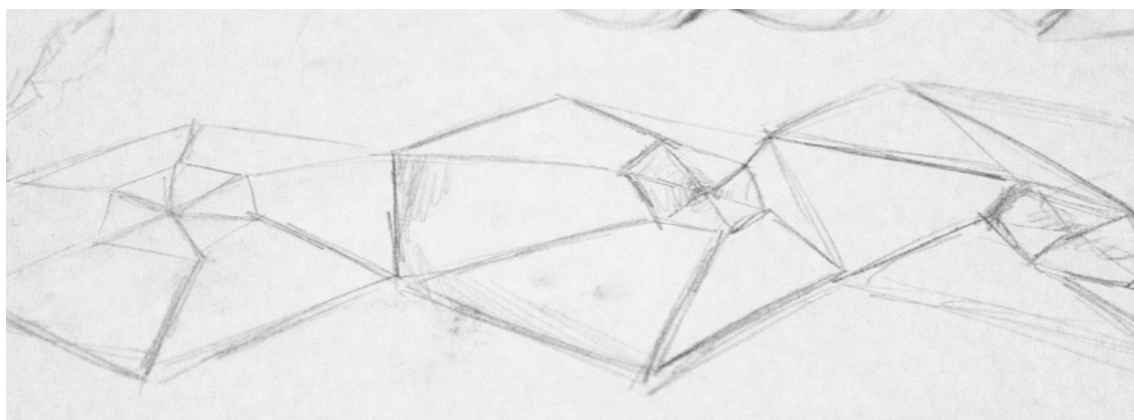
Szelki - opis

Psy mocno reagują zmianami pulsu na zmiany otoczenia. Mierząc puls możemy więc określić, że coś się z psem dzieje – w gestii właściciela pozostaje co z tym zrobi i co zobaczy (nie jesteśmy w stanie na podstawie pulsu określić czy to strach, radość, czy ekscytacja).

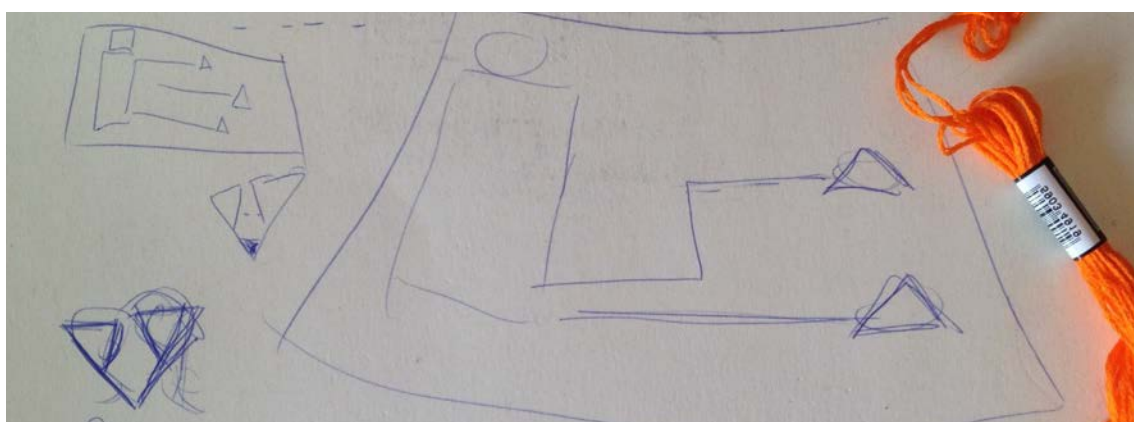
Pulsometr zakłada się psu na klatkę piersiową. Specjalna płytką umożliwiającą komunikację z pulsometrem połączona z LightBlue Beanem przekazuje informacje do telefonu, który z kolei przekazuje je do kolejnego LightBlue Beana umieszczonego w bransoletce noszonej przez człowieka. Gdy puls rośnie, człowiek zaczyna czuć wibracje, gdy puls maleje – wibracje słabną, dzięki czemu jest w stanie określić, np. moment, w którym przestraszony pies się uspokaja.

Konieczne było wykorzystanie telefonu do komunikowania obu lightblue beanów ponieważ płytki zostały zaprojektowane tak, że mogą one być wykrywane przez inne urządzenia, ale nie mogą same inicjować połączeń (co w obecnej konfiguracji robi telefon). To otworzyło kolejne możliwości i wyzwania projektowe, takie jak stworzenie aplikacji z warstwą edukacyjną, pomagającą przewodnikowi w pracy z psem przy jednoczesnym stworzeniu systemu, który nie będzie odciągał uwagi opiekuna psa podczas spaceru od zwierzęcia na rzecz telefonu.

Bransoletka szkice, papierowy prototyp



Szkice



Szkice

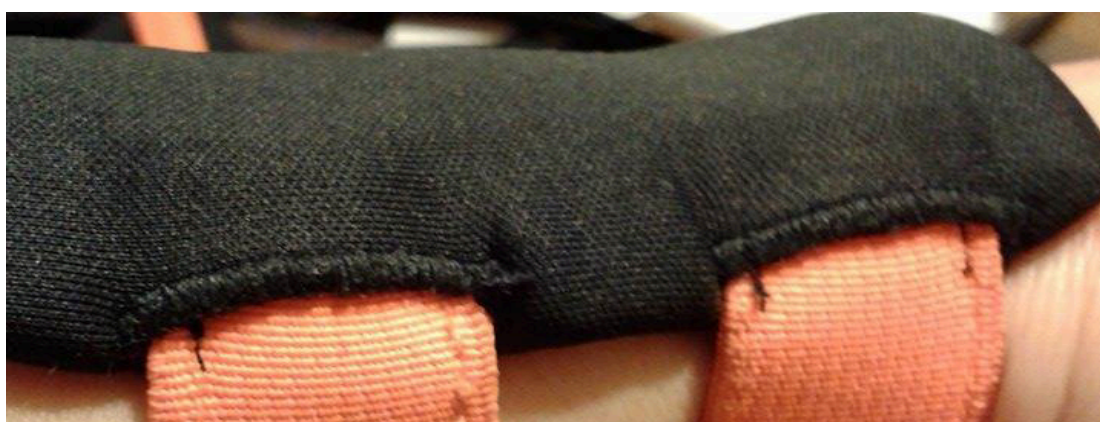


Prototyp papierowy

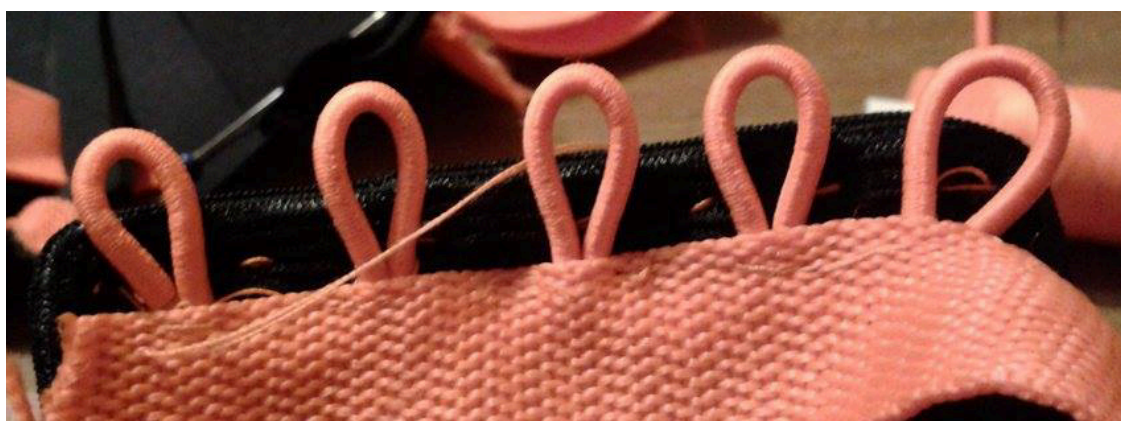
Bransoletka - poszukiwanie rozwiązań



Szkice

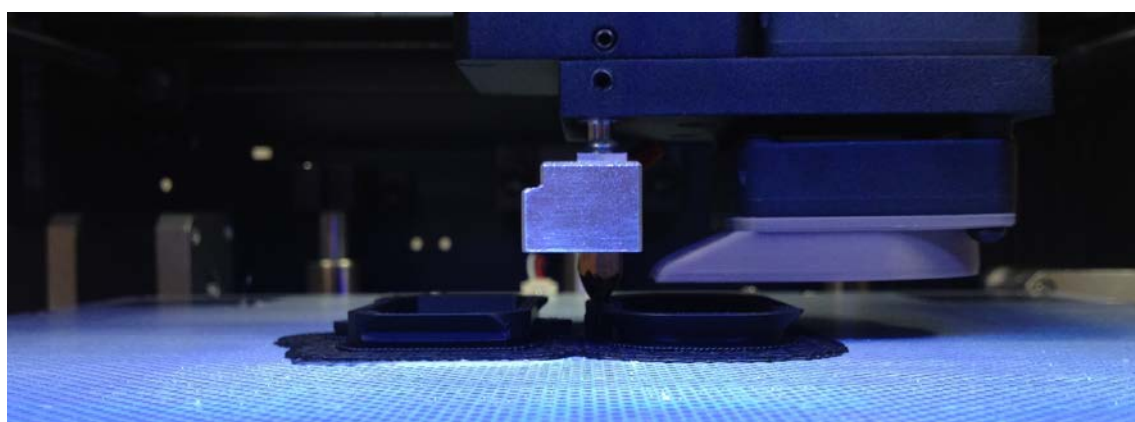


Prototypowanie



Prototyp

Szelki- obudowa do elektroniki



Bransoletka i szelki



Prototyp - bransoletka

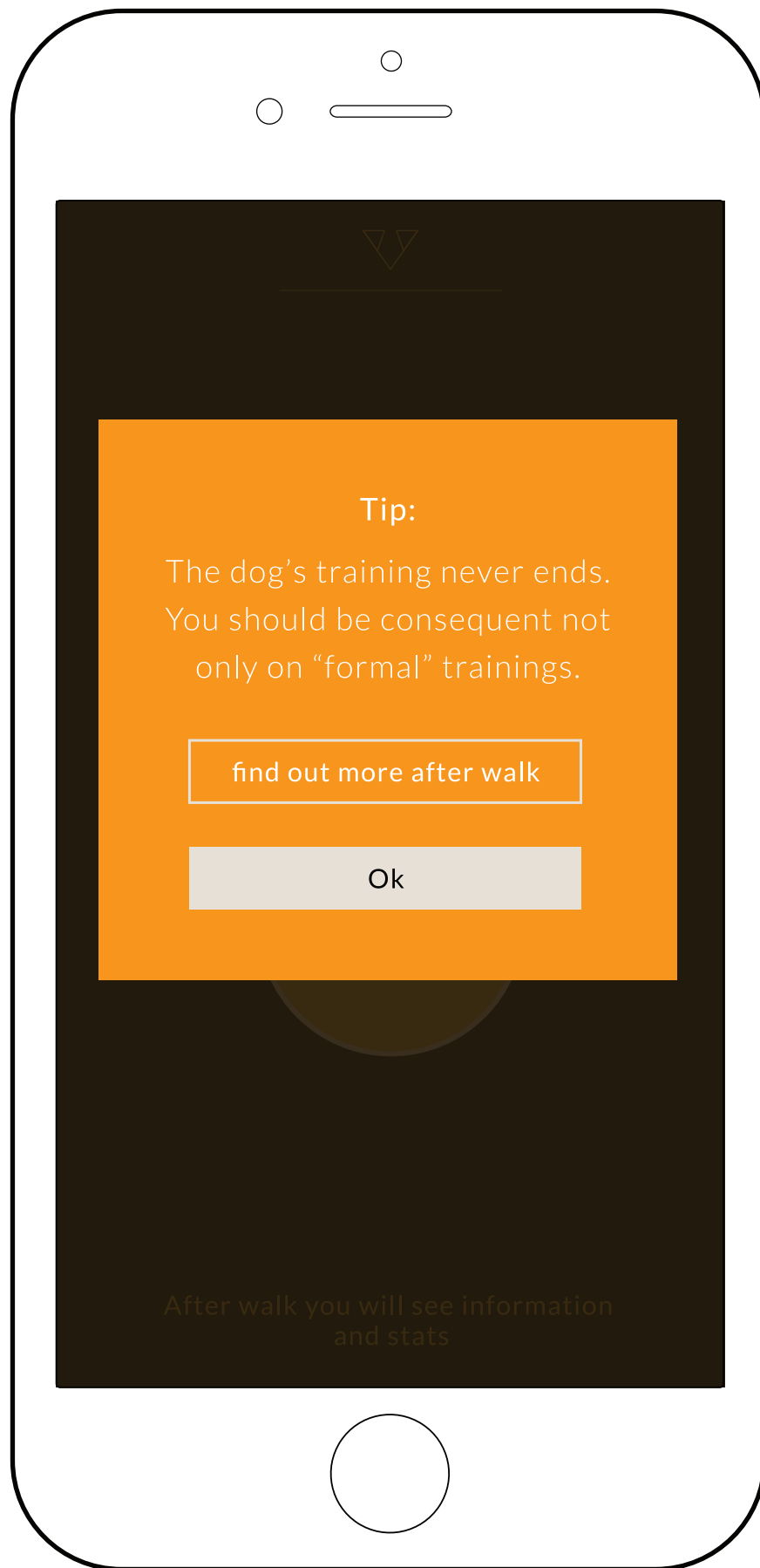


Prototyp - bransoletka



Prototyp - szelki





Tip:

The dog's training never ends.
You should be consequent not
only on "formal" trainings.

find out more after walk

Ok

After walk you will see information
and stats

Aplikacja - opis

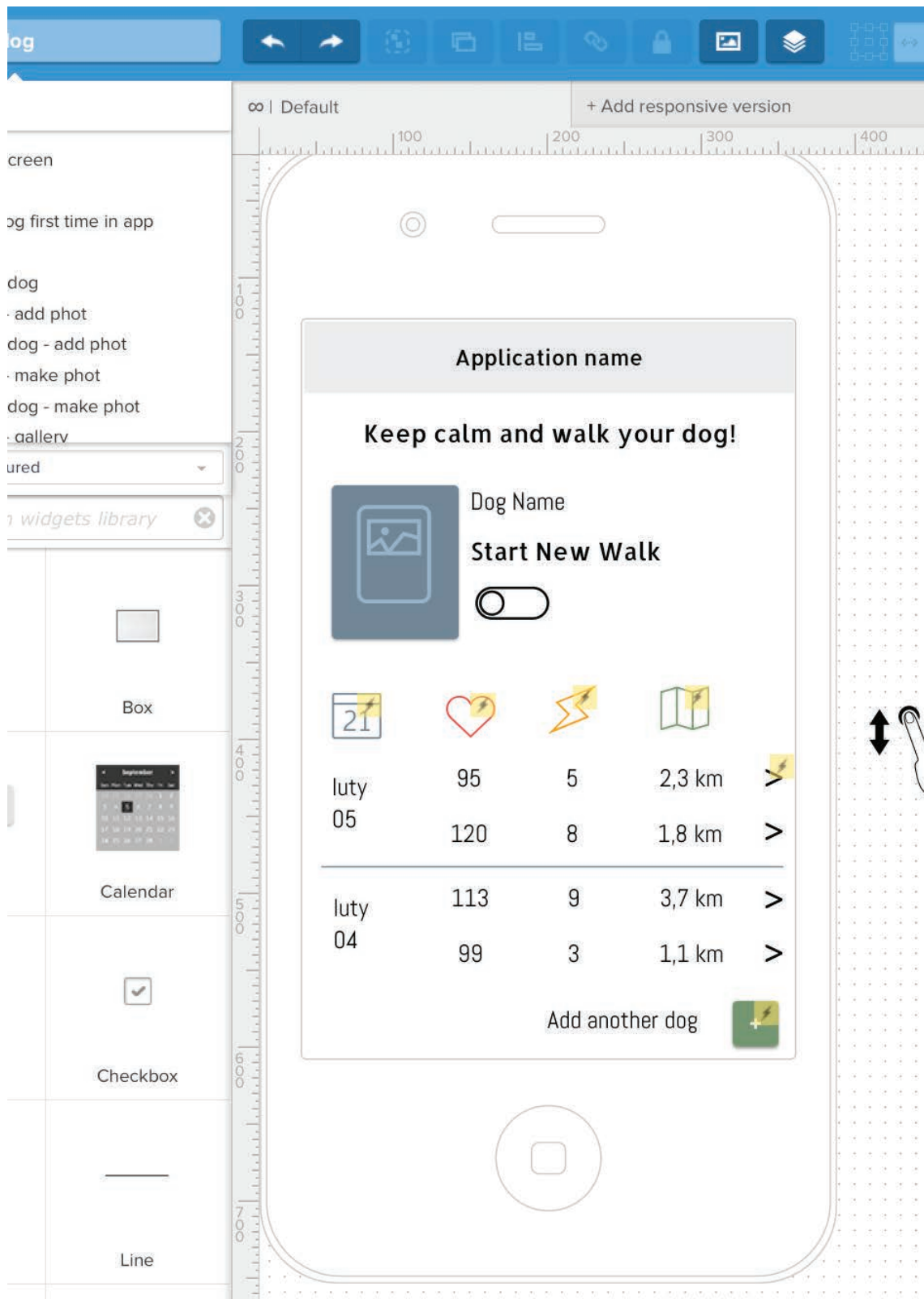
Aplikacja została zaprojektowana jako element uzupełniający dla projektu szelek z pulsometrem i bransoletki. Zadaniem aplikacji jest zbieranie informacji, tworzenie statystyki i historii spacerów oraz udzielanie pozytywnego feedbacku na tej podstawie przed i po spacerze. Podczas niego natomiast wyświetlany jest jedynie ekran o tym, że trwa spacer, tak by właściciel nie koncentrował się na telefonie zamiast na psie. Równocześnie kontekstowo wysyłane są informacje o zmianie pulsu u psa za pomocą wibracji bransoletki.

Po spacerze użytkownik ma możliwość edycji "lunge", czyli zerwań. Część tego typu wydarzeń jest kontrolowana (np. podczas zabawy), dlatego – by nie wypaczać statystyk - użytkownik ma możliwość ich kasowania.

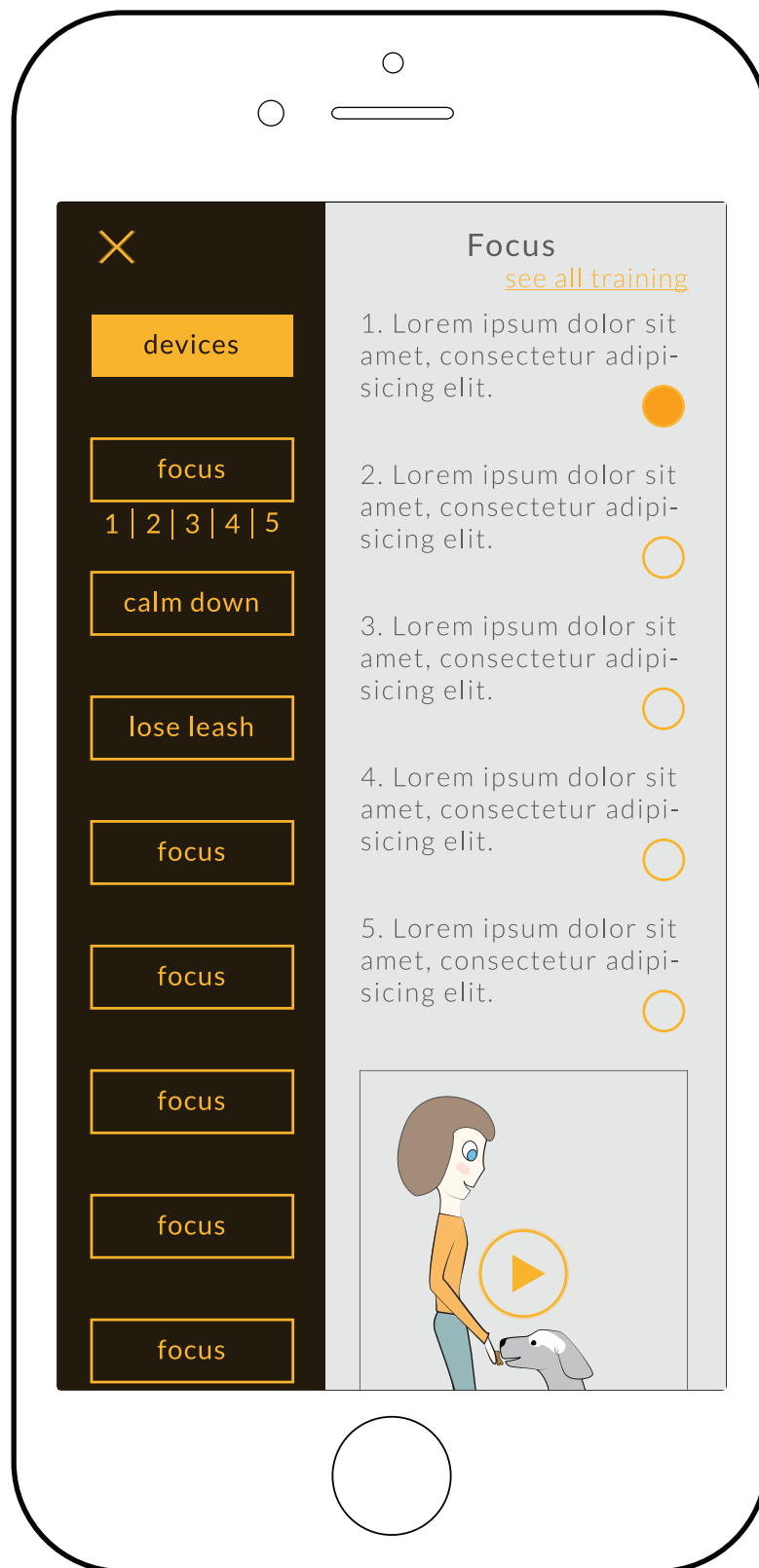
W planach znajduje się poprawa i rozbudowa wizualizacji informacji związanych ze statystykami i historią spacerów.

Aplikacja zawiera komponent edukacyjny, tj. przykładowe treningi wyjaśnione tekstowo i wizualnie z możliwością śledzenia postępów.

Aplikacja - ideacja 1



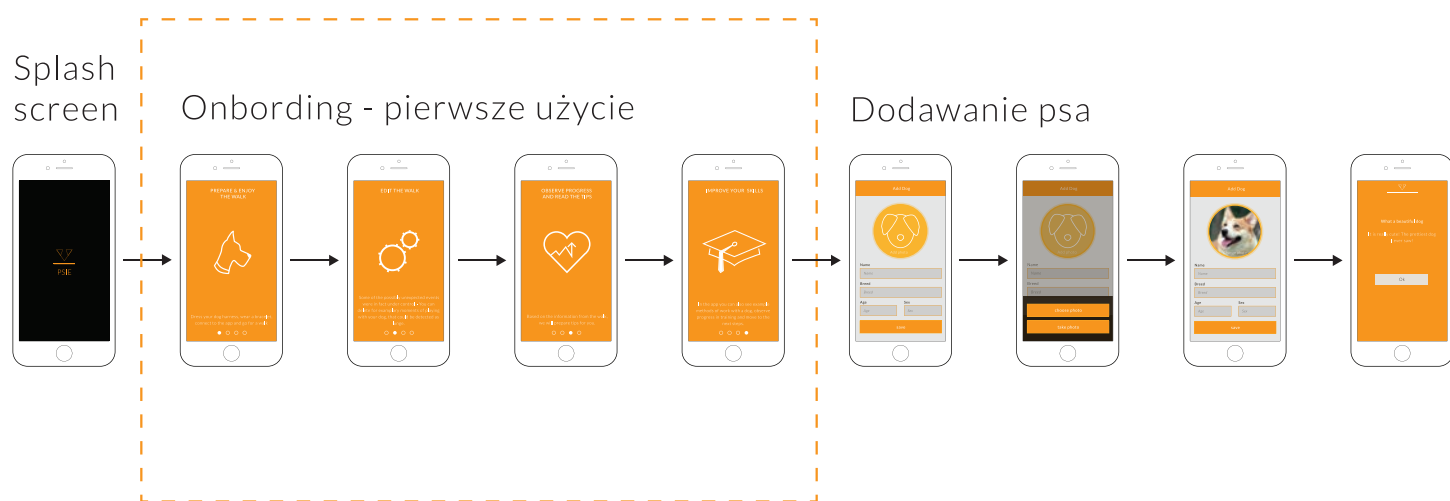
Aplikacija - ideacija 2



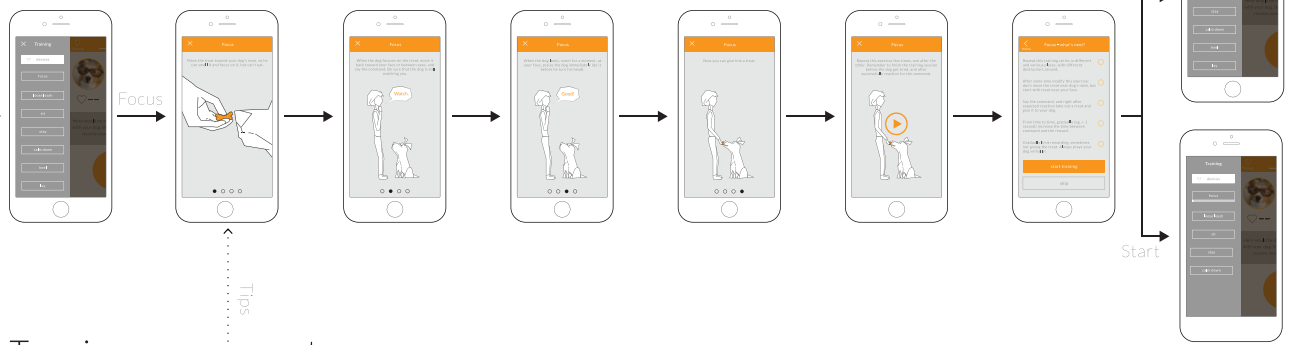
Aplikacja - ideacja 3 - rysunki



Aplikacja - flow



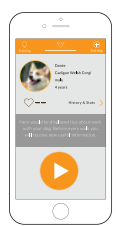
Trening - rozpoczęcie



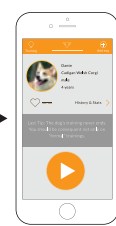
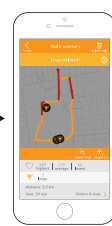
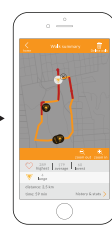
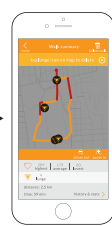
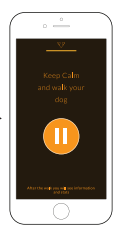
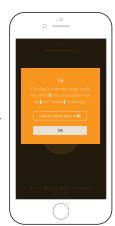
Trening - rozpoczęty



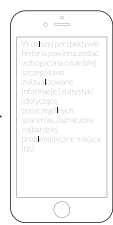
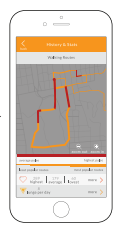
Home



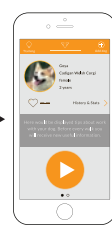
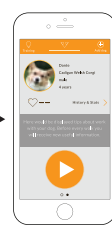
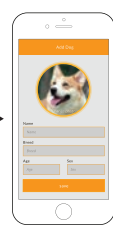
Spacer



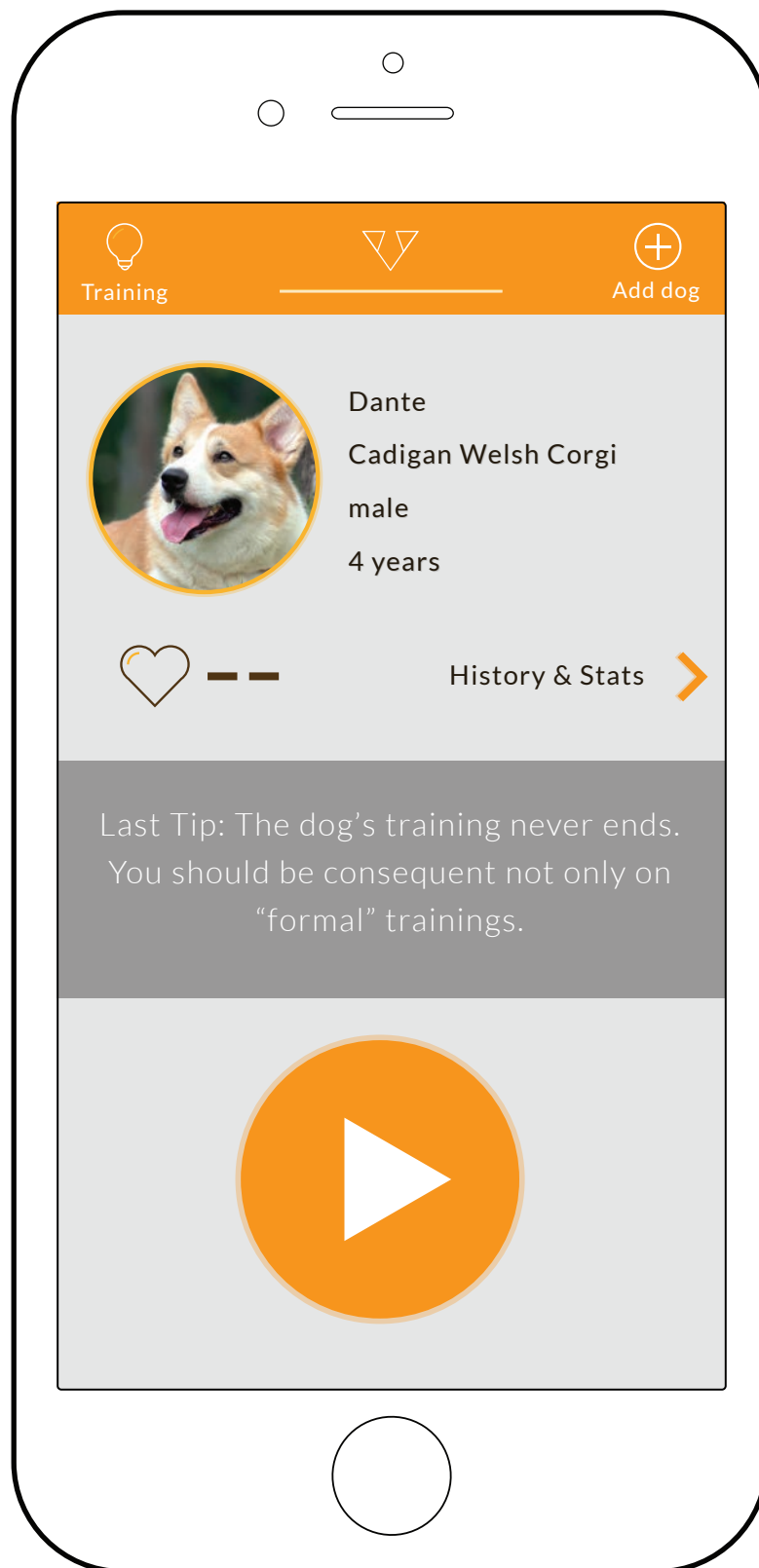
Historia



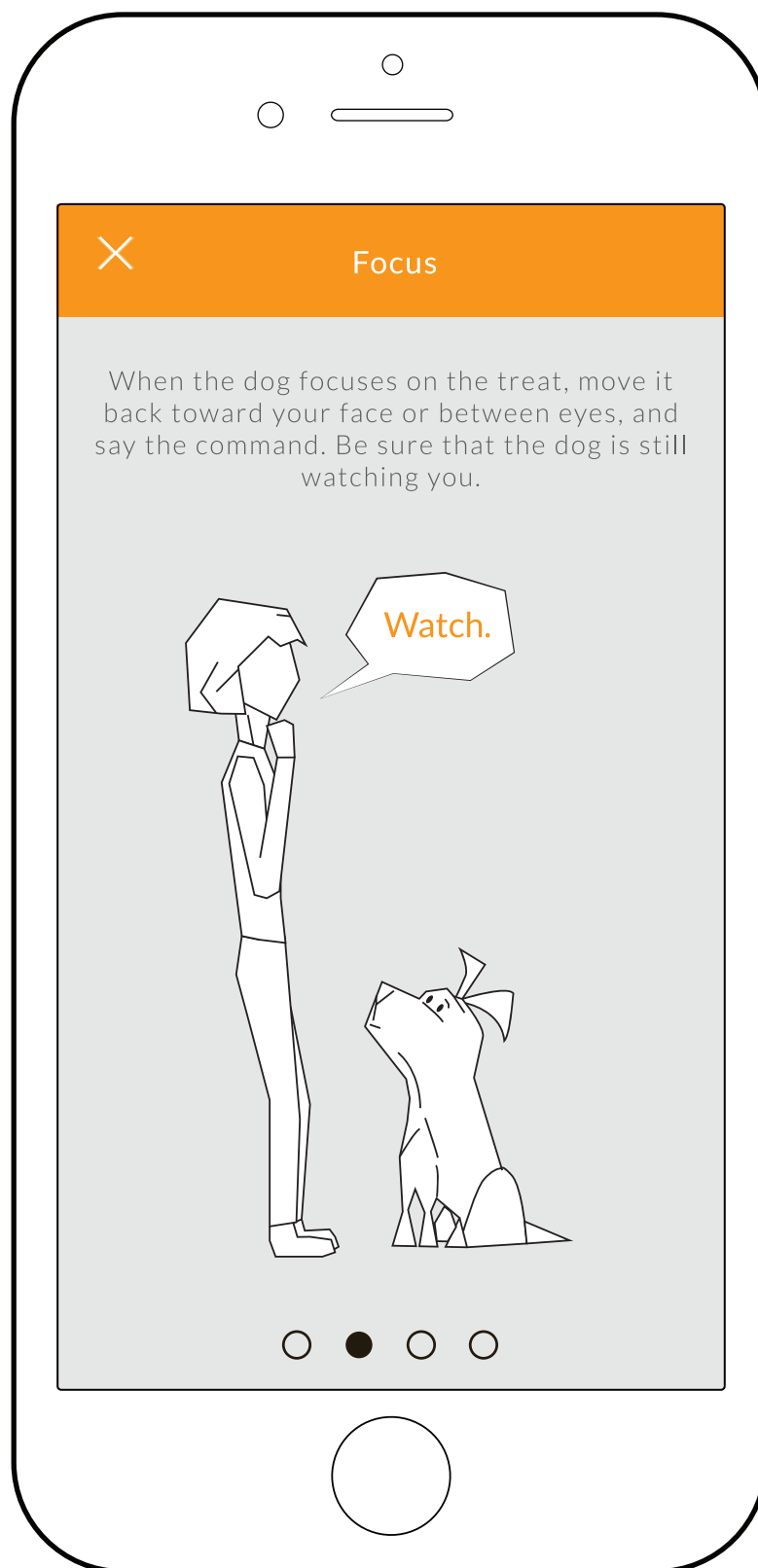
Dodawanie kolejnego psa



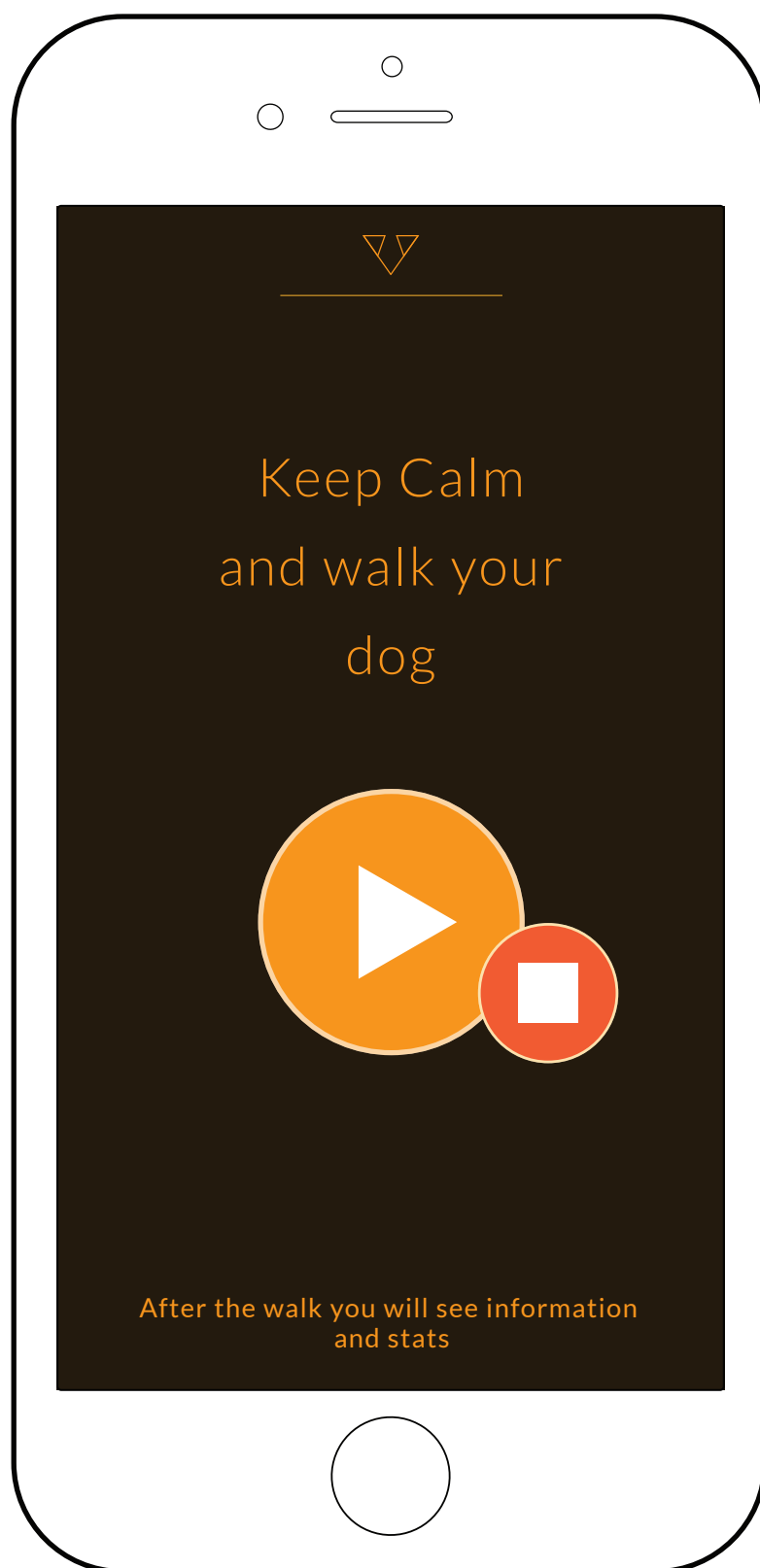
Aplikacja - główny widok



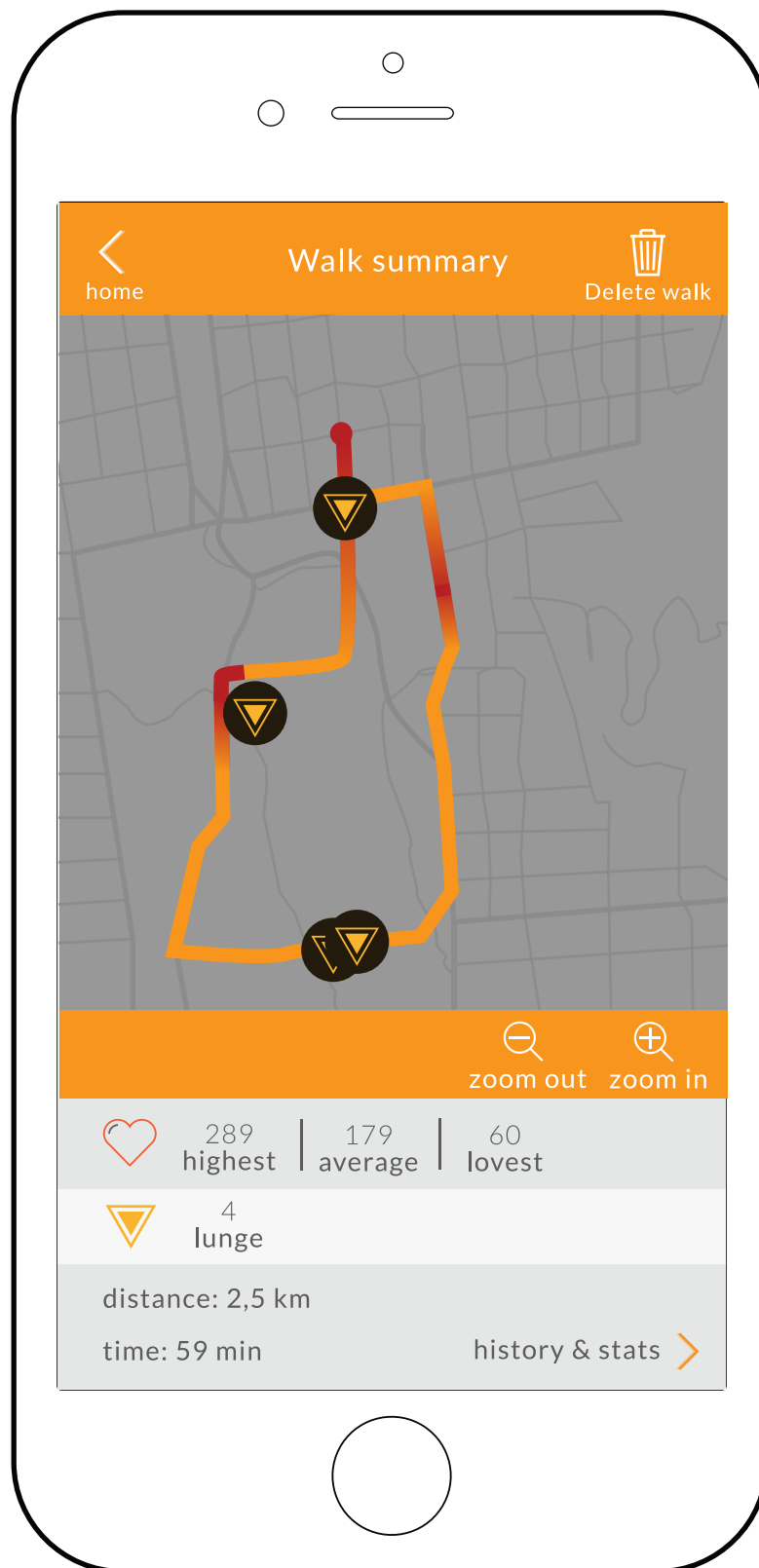
Aplikacja - część edukacyjna



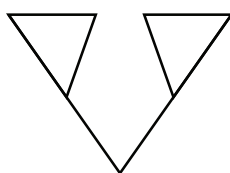
Aplikacja - spacer



Aplikacja - edycja spaceru



Wybrany logotyp



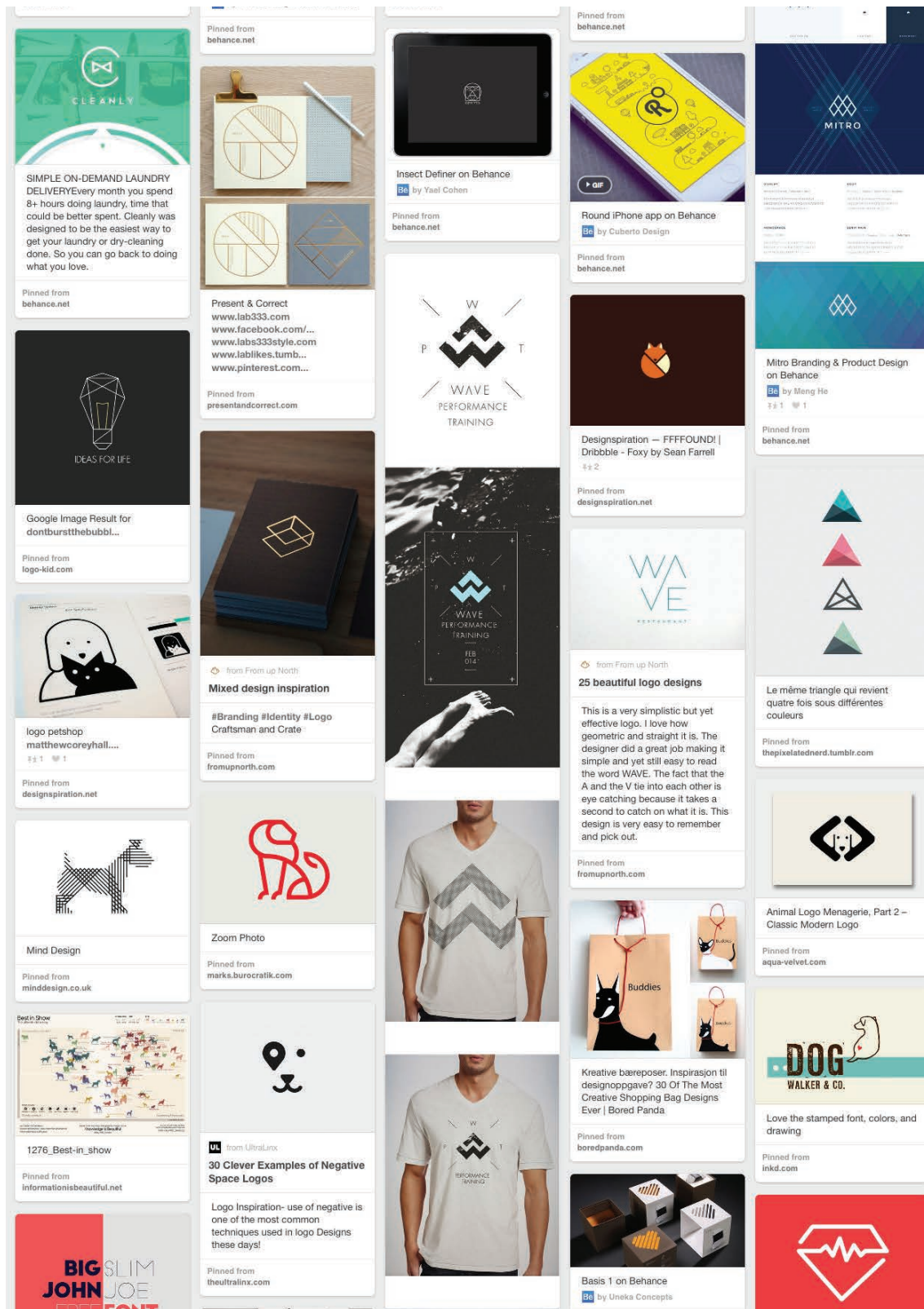
PSIE

Opis identyfikacji

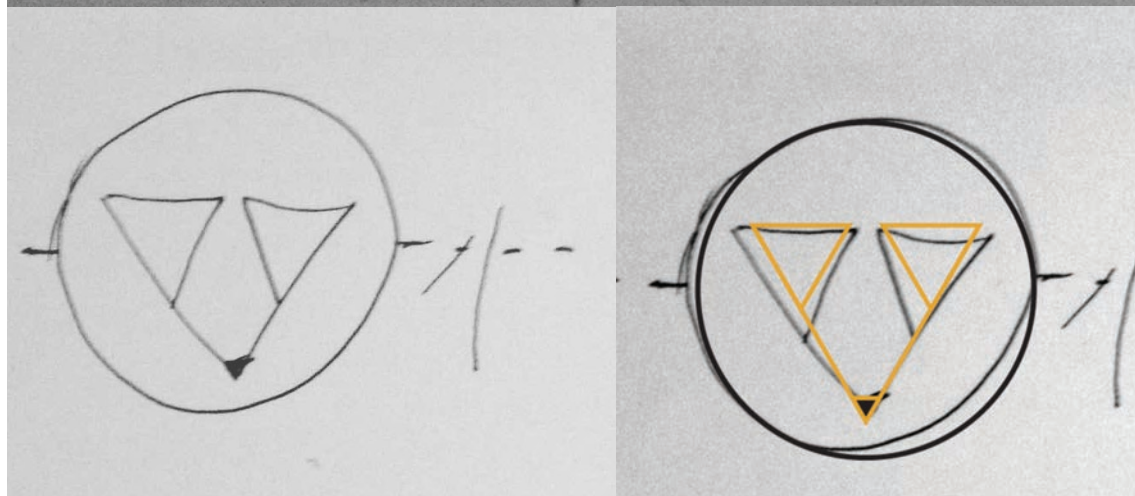
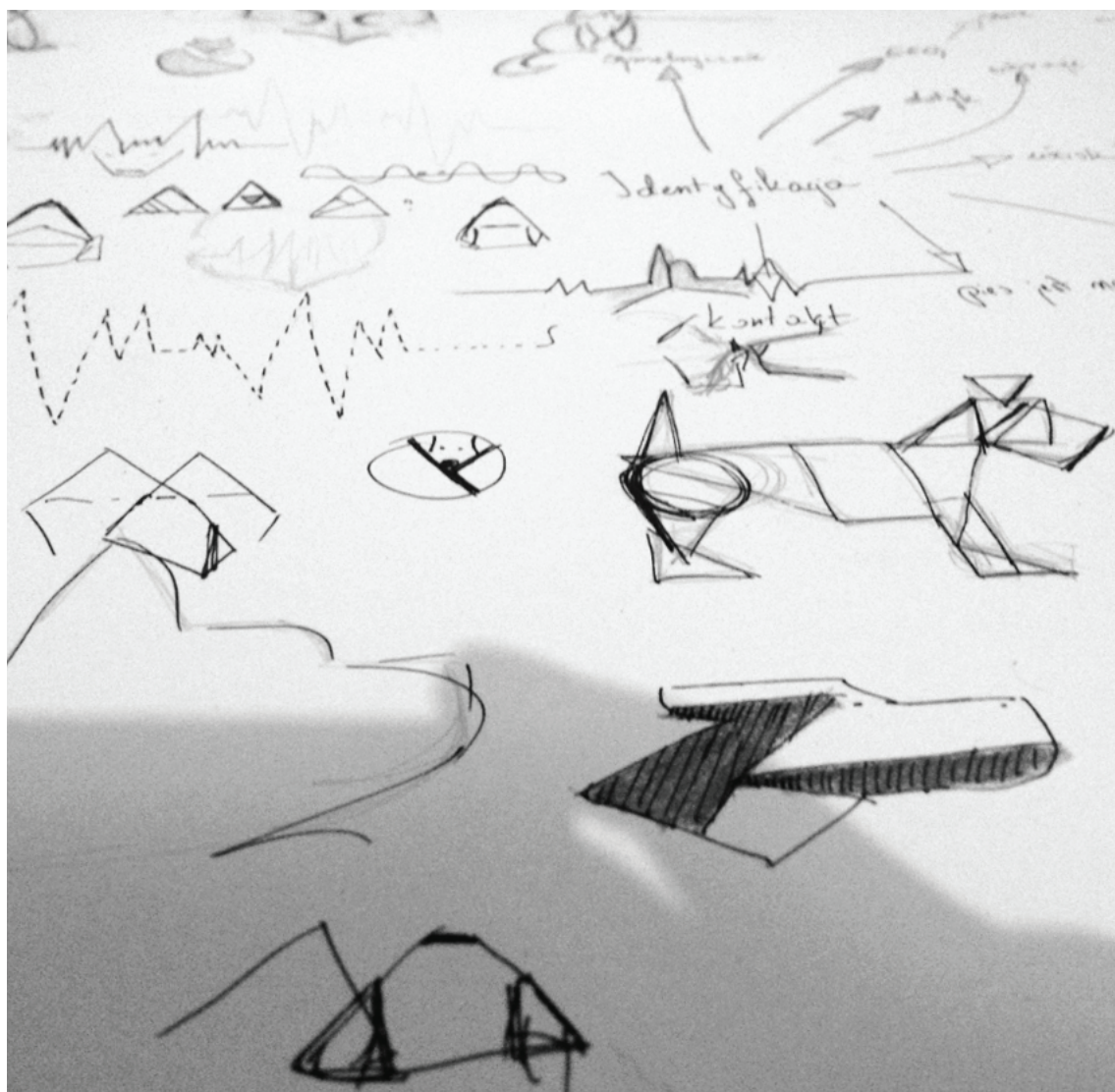
Założeniem było wykorzystanie motywu kojarzącego się z psem, jednak niejednoznacznego. Początkowe wykorzystanie kształtu głowy przerodziło się w użycie formy nosa, który wiąże się z dominującym u psów zmysłem, ułatwiającym im komunikację - nie tylko między sobą, ale także z ludźmi.

Wiemy już, że psy potrafią wykrywać określone substancje, nawet jeśli ukryte są w zamkniętych słojach, w otoczeniu w którym znajduje się wiele innych, o wiele silniejszych zapachowych bodźców. Wiemy też, co istotne z punktu widzenia tego projektu, że psy rozpoznają ludzkie nastroje, na podstawie właśnie zmieniającego się wtedy zapachu.

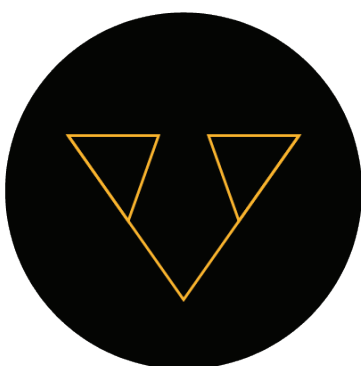
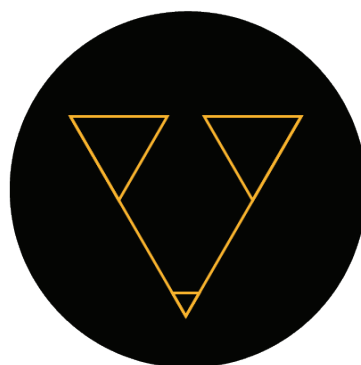
Moodboard - identyfikacja



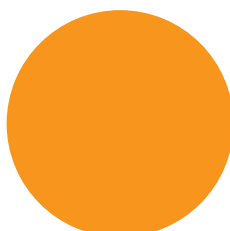
Identyfikacja - Szkice



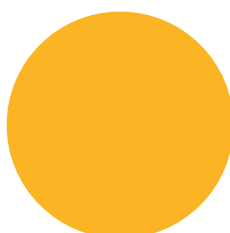
Logotyp - projekty



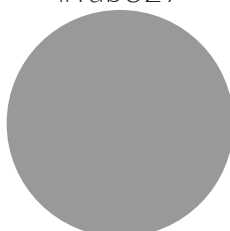
Kolory i krój pisma



#f7951d



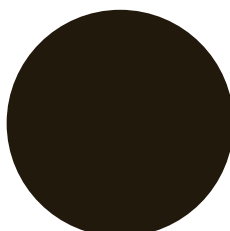
#fab327



#989997



#e7e8e9



#231a0e

font: Lato, by Łukasz Dziedzic



Autor

Marta Jagielska

Promotor projektowy

dr Agnieszka Szóstek

Promotor humanistyczny

dr Dawid Wiener

Konsultacje

Wiesław Bartkowski

Krawieckie wsparcie

Marzena Jagielska

