



REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy: Projekt aplikacji edukacyjnej stworzonej na podstawie autorskiej bajki terapeutycznej dla dzieci z niską samooceną

Autor: Dominika Bałuta

Promotor: dr Barbara Major

Kategorie: aplikacja mobilna

Słowa kluczowe: Samoocena, bajka terapeutyczna, aplikacja.

1. Cel i podstawowe założenia

Celem pracy było stworzenie oryginalnej aplikacji dla dzieci z problemem niskiej samooceny w wieku od 6 do 10 lat. Całość została oparta na autorskiej bajce terapeutycznej, która dostarczy odpowiedniej wiedzy z zakresu niskiej samooceny oraz możliwych sposobach radzenia sobie z tym zjawiskiem. W ramach projektu opracowano teksty i ilustracje do produktu wraz z codzienną sondą dotyczącą samopoczucia dla dziecka.

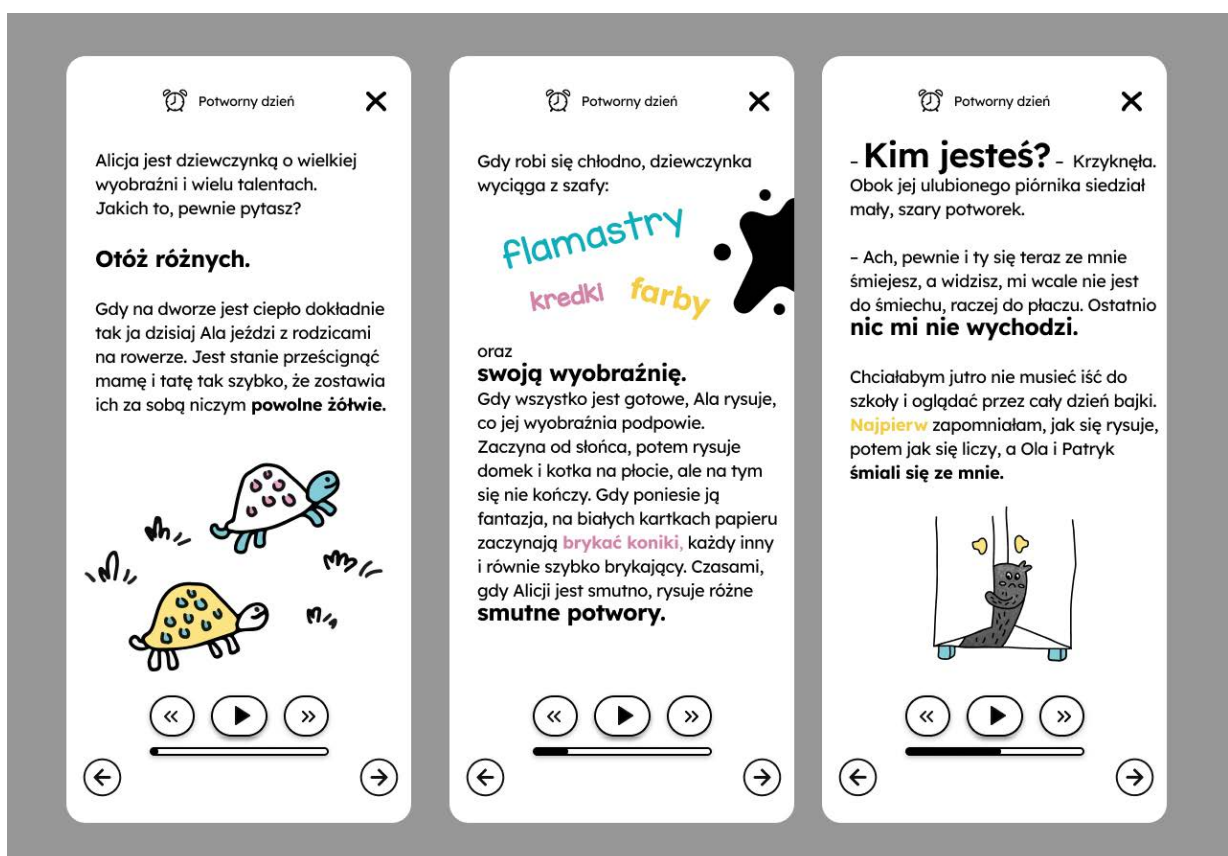
2. Realizacja projektu

W ramach procesu projektowania aplikacji dla dzieci, zostały przeprowadzone badania na grupie docelowej w postaci ankiet online oraz wywiadów pogłębionych. Formularze internetowe podzielono na te dla rodzica oraz dziecka. Uzyskane wyniki zostały poddane analizie i w ten sposób przygotowano je do następnego etapu projektu. Wedle metody projektowania zorientowanego na użytkownika, po zapoznaniu się z głównymi problemami oraz frustracjami respondentów, został rozpoczęty proces tworzenia rozwiązania.

Za pomocą narzędzi takich jak: Persona, Mapa empatii, Value proposition canvas, Opportunity solution tree i modelu MoSCow, powstał pierwszy szkic docelowego produktu, wraz z przyszłymi funkcjonalnościami aplikacji. Następnie, w wyniku ideacji pomysłów powstał projekt tak zwanych wireframów low-fidelity, za ich pomocą aplikacja nabrała docelowego kształtu i wyglądu.

Kontynuacją działania było opracowanie autorskiego tekstu do bajki terapeutycznej *Potworny dzień*, który oparto na wcześniej zdobytej wiedzy w ramach przygotowania do projektu. Bajkę następnie podzielono na poszczególne fragmenty, które będą się prezentować na ekranie smartphona.

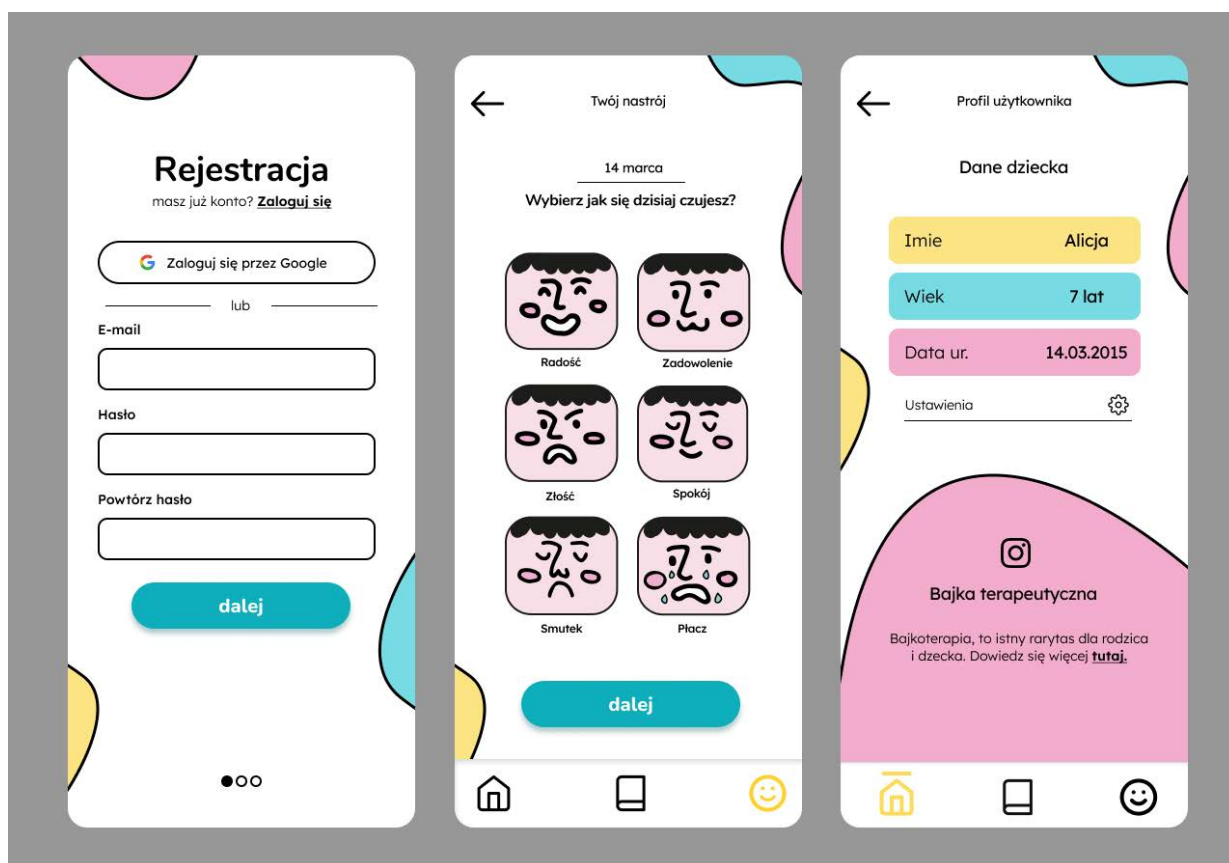
Opracowane ilustracje zostały dopasowane stylistycznie do upodobań młodego użytkownika oraz skonstruowane tak, aby zwracały jego uwagę i pobudzały wyobraźnię, są one formą wzmocnienia przesłania tekstu.



3. Efekt końcowy

Wynikiem pracy jest funkcjonalny prototyp dla dzieci w wieku 6-10 lat z niską samoocena, z którego mogą korzystać bez pomocy rodzica. Aplikacja posiada funkcję założenia konta oraz jego weryfikacji, co ma zapewnić bezpieczeństwo. Jako formę wzmocnienia pewności siebie, komunikaty są wystosowane do dziecka i zwracają się do niego po imieniu. Elementem personalizacji, a jednocześnie ćwiczeniem wzmacniającym samoakceptację, jest kreator awatar, gdzie dziecko samodzielnie może stworzyć własną postać, która będzie mu towarzyszyła podczas korzystania z produktu.

Użytkownik ma dostęp do sondy nastroju, gdzie może wybrać spośród sześciu możliwych opcji, takich jak: radość, spokój, zadowolenie, smutek, płacz oraz złość. Za pomocą podsumowania dziecko może obserwować swój zmieniający się nastrój. Ponadto, gdy psychiczny stan dziecka utrzymuje się na niskim poziomie, rodzic zostaje poinformowany mailowo o takiej sytuacji, tak by mógł szybko zareagować.



Główną funkcją aplikacji jest bajka terapeutyczna, która dostarcza dziecku wiedzy psychologicznej, potrzebnej w zrozumieniu czym jest samoocena, co na nią wpływa oraz jak przeciwdziałać jej obniżeniu się. Poprzez odpowiednio dopasowane postacie w bajce dziecko zostaje przeprowadzone przez proces powstania niskiej pewności siebie. Problem jest racjonalizowany i wytłumaczony z pomocą wprowadzonych postaci rodziców głównej bohaterki. Całość jest podsumowana krótkim ćwiczeniem, gdzie użytkownik jest poproszony o powiedzenie sobie jednej miłej rzeczy w wyznaczonym do tego czasie. Aplikacja ma pomóc w edukacji psychologicznej młodego pokolenia, tak by mogli oni wieść zdrowe i szczęśliwe życie, gdyż niska samoocena ma wpływ na najistotniejsze obszary naszego życia.

4. Informacje o możliwości wykorzystania / wykorzystaniu pracy

Jedną z możliwości rozwoju aplikacji jest regularne dodawanie nowych bajek, które będą poruszały tematykę istotną dla samooceny. W ramach rozwoju produktu warto rozwinąć sondę nastroju poprzez dodanie większego wyboru oraz opisów poszczególnych emocji. Jako formę połączenia zabawy z nauką warto zadbać o tak zwane mini gry, które będą dodatkowo angażować dziecko.

Jednym z kluczowych aspektów wpływających na samoocenę jest otoczenie, w jakim wychowuje się dziecko. Poprzez wprowadzenie newslettera dla rodzica będzie on posiadał wiedzę, w jaki sposób pomóc dziecku z niską samooceną oraz jak z nim rozmawiać. Kwestią wartą rozważenie jest dostosowanie produktu do szkół, gdzie nauczyciele będą mogli wykorzystać zawartość aplikacji podczas zajęć w szkole, dzięki czemu świadomość społeczeństwa na temat zdrowia psychicznego może się zwiększyć.