


## Emotion scale

Prosta metoda używana powszechnie do badania nastroju lub zadowolenia.

Osoba badana określa na pięciostopniowej skali jak się aktualnie czuje.

Stan początkowy


How do you feel?



Emotion scale

Po wybraniu oceny


How do you feel?



Emotion scale

Demonstracja kolorów przypisanych do pozostałych ocen

How do you feel?



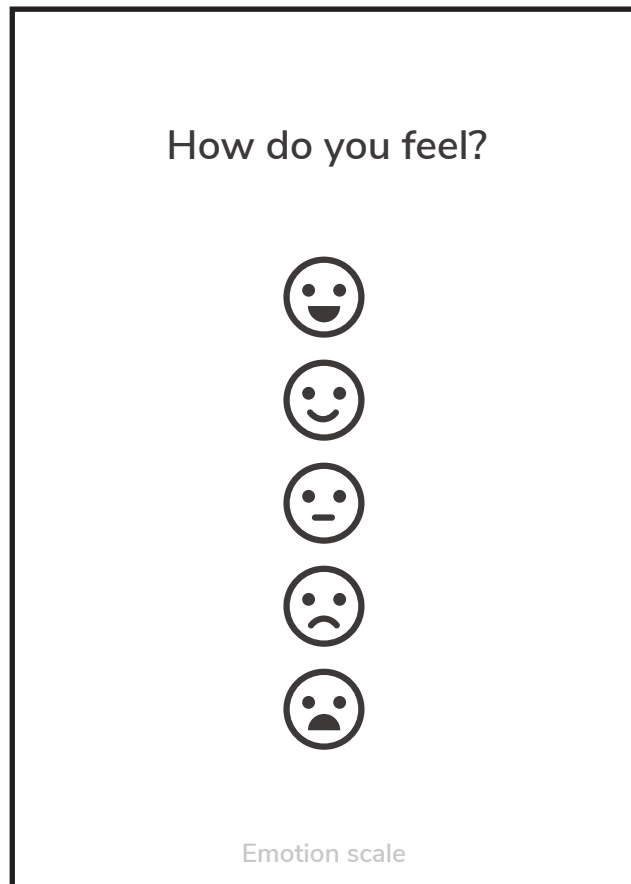
Emotion scale

## Emotion scale

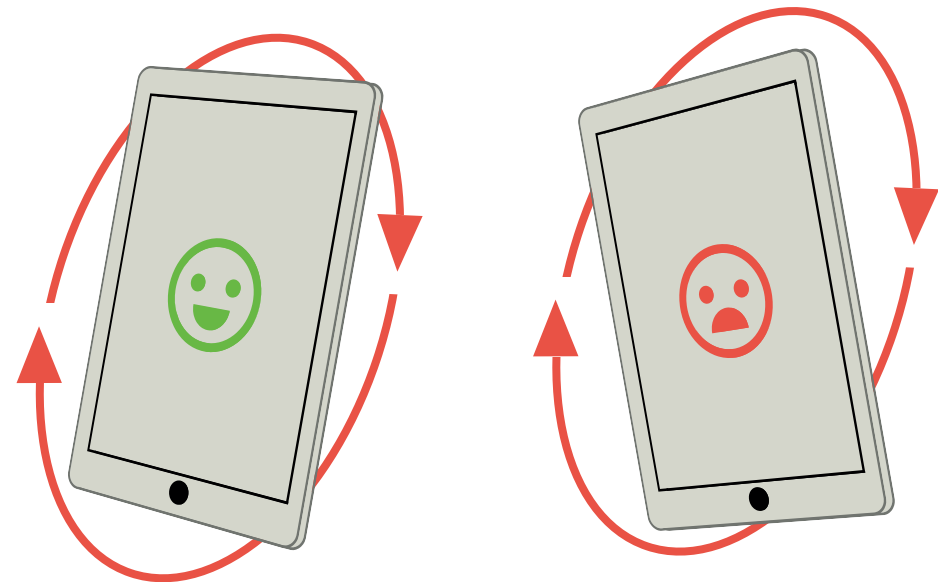
Alternatywne wersje:

- layout wertykalny,
- sterowanie z użyciem żyroskopu

Layout wertykalny



Sterowanie z użyciem żyroskopu



Zmiana nachylenia ekranu powodowałaby zmianę ikonki.

Model konceptualny:

ekran przechylony do góry - głowa do góry - radość, zadowolenie, optymizm  
ekran przechylony w dół - pochylona głowa - smutek, zmęczenie, zdołowanie

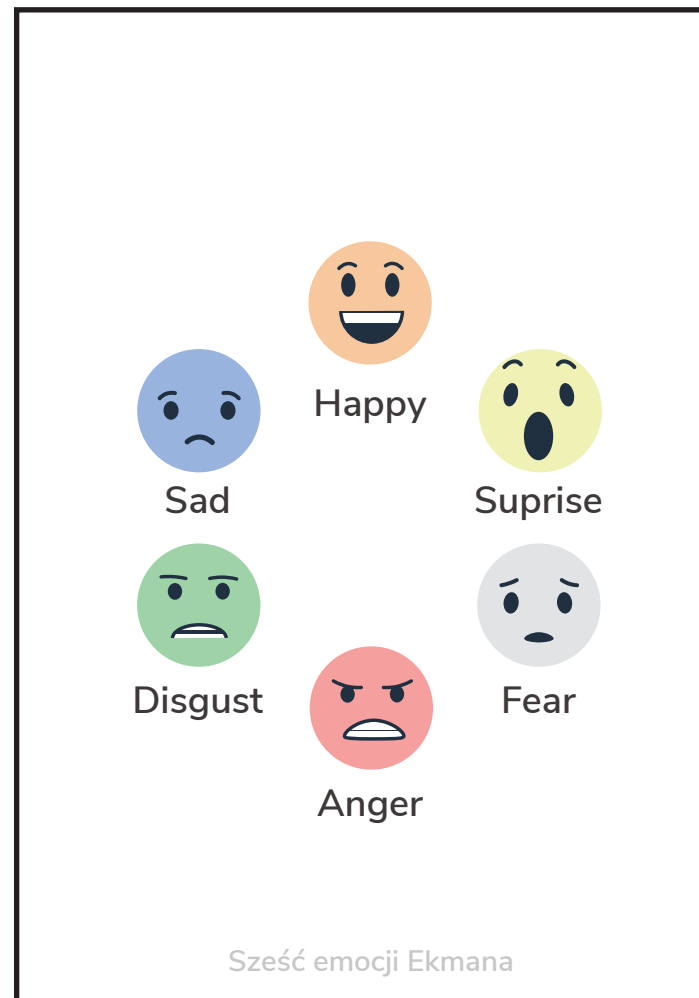
## Przeciwstawne emocje według Plutchika

Dla każdej z par przeciwstawnych emocji osoba badana określa swój stosunek na skali.



## Sześć emocji Ekmana

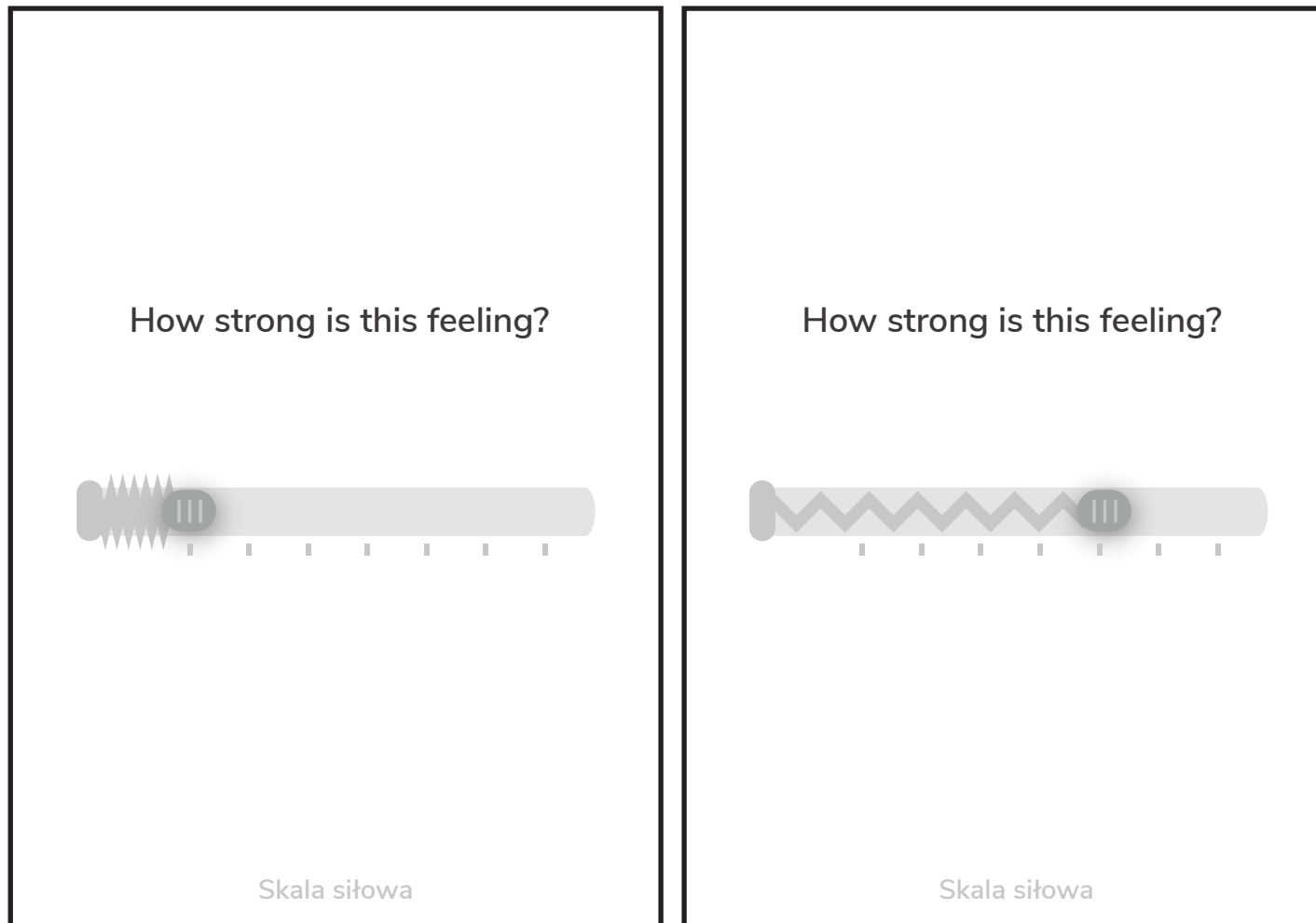
Osoba badana wybiera jedną spośród sześciu podstawowych emocji.



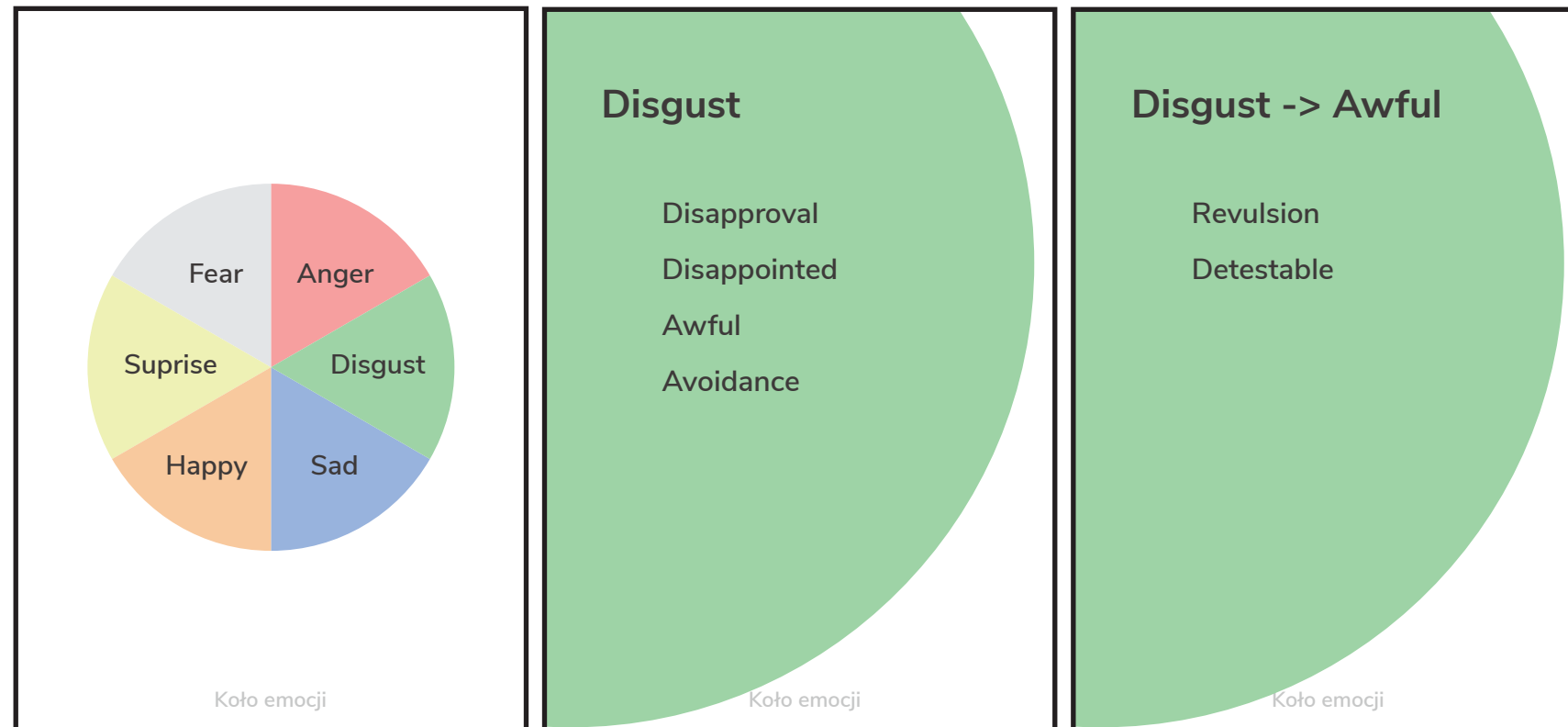
## Skala siłowa

Metoda ta nie jest powiązana z żadną naukową metodą. Jest to wyłącznie metoda na wizualny feedback akcji użytkownika.

Użytkownik określa siłę pewnej określonej emocji rozciągając sprężynę. Im mocniej rozciągnie, tym silniejsze odczucie. Akcja użytkownika ma wizualny rezultat w postaci fizycznej symulacji puszczenia rozciągniętej sprężyny.



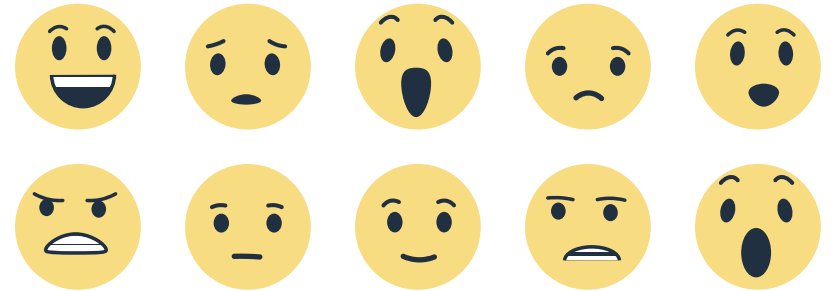
Metoda ułatwiająca precyzyjne określenie przymiotnika opisującego odczuwaną w danym momencie emocję. Osoba badana wybiera jedną z podstawowych emocji, następnie wybiera spośród bardziej precyzyjnych wariantów danej emocji, wchodząc wgłąb drzewa. Technika ta jest używana m.in. w metodach autorefleksji oraz podczas szkoleń z kompetencji miękkich.



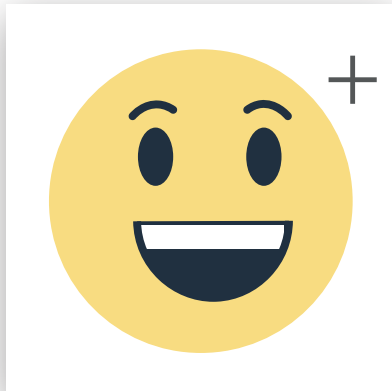
## Zmodyfikowany Affect Button

Planuję kilka usprawnień Affect Buttonu.

Jednym z usprawnień jest zmiana wizualna. Oryginalna wersja może wywoływać lekki efekt “Uncanny Valley”, co może wpływać na wyniki eksperymentu. Moja propozycja to użycie bardziej symbolicznych reprezentacji awatarów, przypominających popularne emoji, zachowując poziom ekspresywności oryginału.

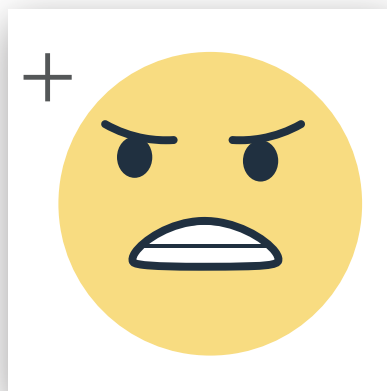


How do you feel?



Affect Button

How do you feel?



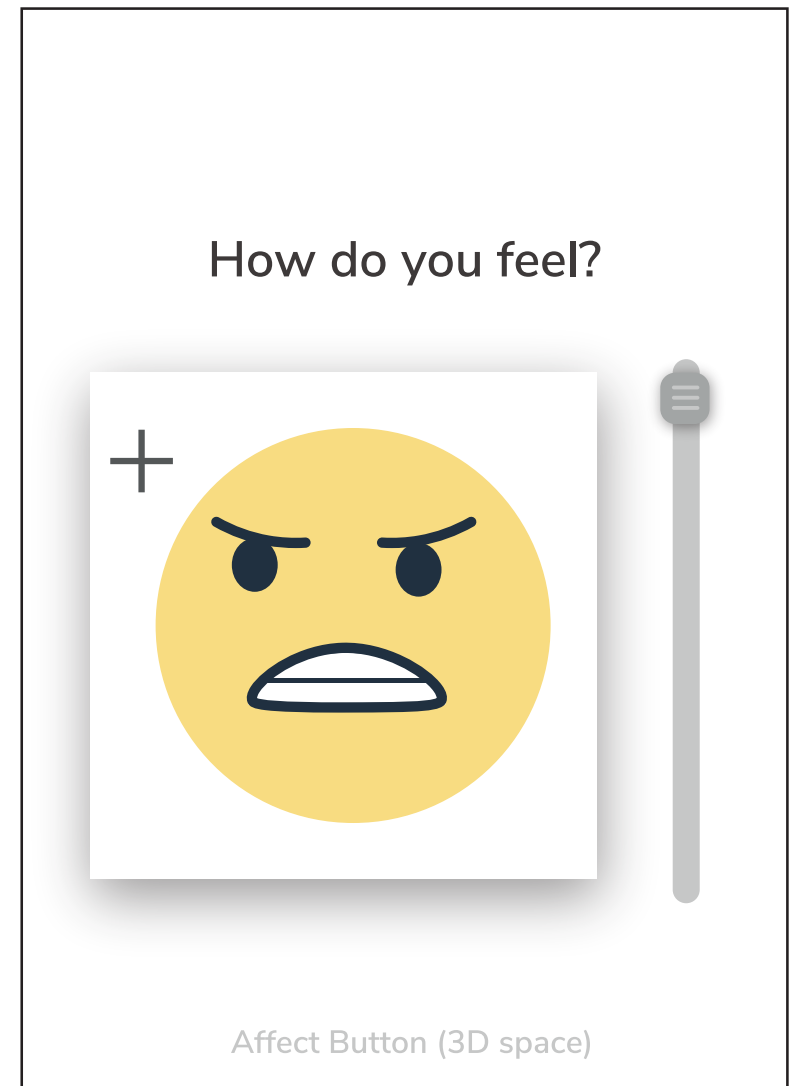
Affect Button

## Zmodyfikowany Affect Button

Kolejne pole do usprawnienia to dodanie suwaka umożliwiającego ustawianie wartości w trzech wymiarach.

W oryginalnym affect buttonie przestrzeń P-A-D jest zmapowana na współrzędne X-Y widgetu (pleasure to oś pozioma, dominance to oś pionowa, arousal to odległość od środka) przez co nie ma możliwości “dosięgnąć” wszystkich wartości przestrzeni P-A-D.

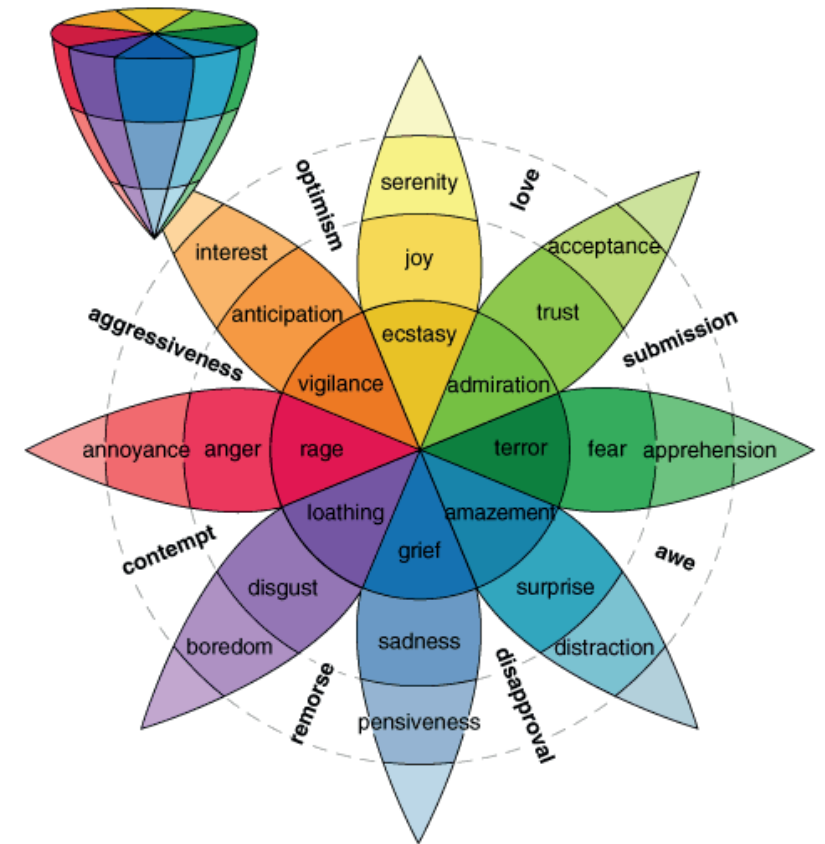
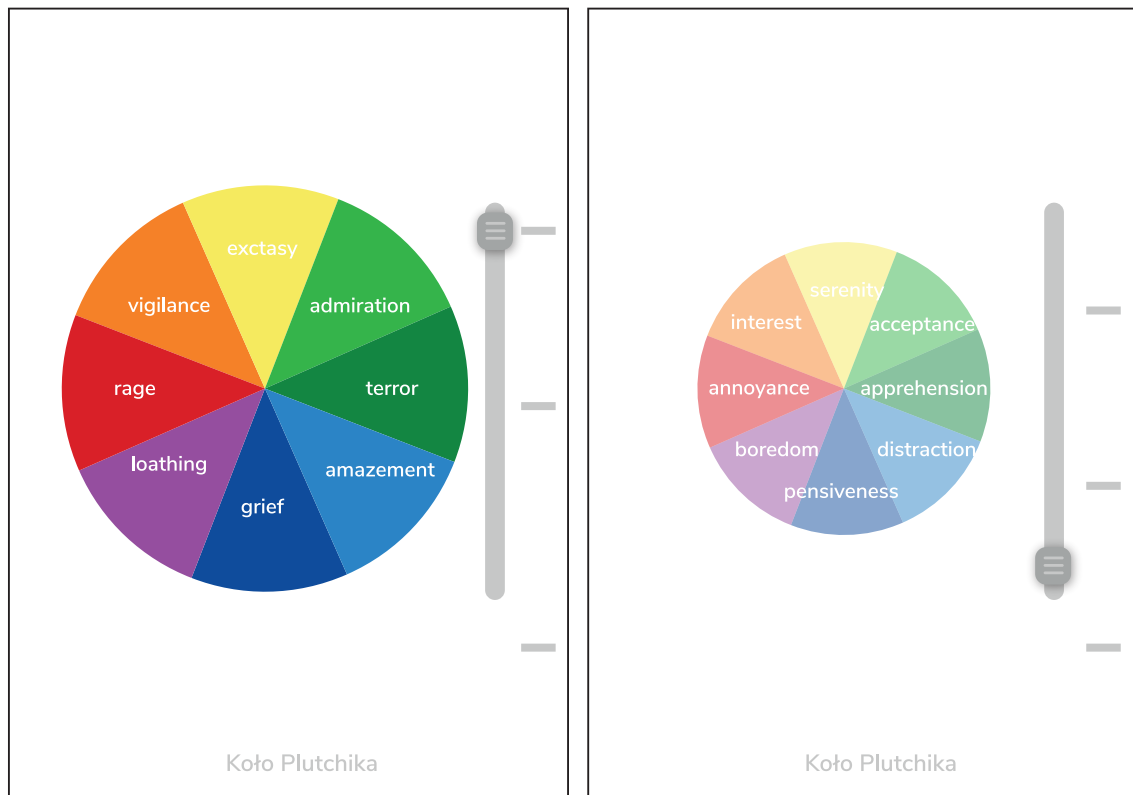
Możnaby stworzyć wersję Affect Buttonu, w której współczynnik Arousal byłby ustawiany suwakiem.



# Koło Plutchika

W tej metodzie chciałbym zastosować stożkową reprezentację koła emocji Plutchika.

Poziom suwaka odpowiada poziomowi przekroju stożka.





# Przestrzeń Valence-Arousal

Metoda oparta na modelu Valence-Arousal.

Osoba badana określa położenie na okręgu odpowiadające odczuwanej w danym momencie emocji.

Pomocnicze przymiotniki pojawiają się po naciśnięciu przycisku ze znakiem zapytania.

