

VZPOSTAVITVENI DOKUMENT PROJEKTA	Ime projekta:	Vodja projekta:
	Spletna aplikacija – treniranje in ocenjevanje spomina	Tim Oblak
<h2>1. Izhodišče (problem/priložnost)</h2> <p>V vsakdanjem življenju se pogosto srečujemo s potrebo pomnjenja surovih podatkov pa naj gre za nakupovalni seznam ali pomnjenje pomembnih datumov. Res je, da nam sodobne naprave pri tovrstnih opravilih zelo pomagajo, a vseeno našega možganskega spomina (še) ne morejo nadomestiti. Dejstvo, da lahko do boljšega spomina pridemo z vajo ter da sodobna tehnologija ponuja interaktivne načine učenja, ki le-tega lahko spremenijo v zabavo, odpirata nove možnosti nove možnosti na področju izboljševanja spomina. Po branju knjige <i>How to develop perfect memory</i> (Kako razviti popolni spomin) avtorja Dominica O'Briena, ki govori o "analognih" tehnikah izboljševanja spomina, se zdi smiselno, da se poustvari "digitalna" različica, ki sicer ne bo uporabljala enakih tehnik, bo pa imela poudarek na istem principu; to je, da je za izboljšavo spomina potreben predvsem trening.</p> <p>Zahteve za aplikacijo so preprost uporabniški vmesnik in uporaba, saj bo le-ta namenjena tako za mlado kot staro populacijo (in vse vmes). Ker ga za aplikacijo za izboljšavo spomina, je smiselno, da le ta ponuja tudi odziv na dosežen rezultat. Zaželeno je, da aplikacija uporabniku dejansko izboljša spomin tudi v praksi za kar bova uporabila principe, ki so že bili uporabljeni, žal pa ne bova imela časa, da bi lahko naredila obsežnejše teste.</p> <p>Problem večine aplikacij, ki že obstajajo je ta, da so pogosto zastavljene v obliki enkratnih testov, ki uporabnika ne vzpodbujajo k ponovnemu opravljanju. Po drugi strani pa obstajajo tudi aplikacije, ki temeljijo pomagajo le pri zapravljanju časa, ne prinašajo pa dolgoročne koristi igralcu. Aplikacija, ki jo načrtujemo se tega problema loteva z dvema načinoma igranja; igralnim in vadbenim. Prednost je tudi preprostost uporabe, ki je pri načrtovanju aplikacij še vedno pogosto spregledana.</p>		
<h2>2. Cilji projekta</h2> <p>Cilj projekta je izdelava celovite aplikacije, ki jo bo uporabnik želel uporabljati ne le zaradi potencialnega izboljšanja spomina, pač pa tudi za zabavo. Glavne funkcionalnosti aplikacije so sledeče:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trije tipi treninga za izboljšavo: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kratkoročnega spomina; predvideva pomnjenje surovih števil,</li> <li>○ Delovnega spomina; predvideva implementacijo vaje <i>n-back</i> s preprostimi liki,</li> <li>○ Prostorskega spomina; predvideva pomnjenje lokacij pojavitev vizualnih dražljajev,</li> </ul> </li> <li>• Dva načina uporabe: igralni in vadbeni,</li> <li>• Dva načina povečevanja zahtevnosti:</li> </ul>		

- Samodejni v igralnem načinu,
- Ročno nastavljen v vadbenem,
- Lestvica najboljših rezultatov
- Evaluacija doseženega rezultata (npr. uporabnik je dosegel rezultat boljši od  $n\%$  ostalih uporabnikov)

Pri načrtovanju aplikacije sva si začrtala tudi jasne cilje glede uporabniškega vmesnika. Ta mora ustrezati naslednjim alinejam:

- Minimalističen dizajn z velikimi gumbi, ki imajo jasen namen,
- Preprostost
- Dober izgled (uporaba barvnih palet, enoten dizajn ...)

V aplikaciji niso predvidena navodila uporabniku glede tehnik pomnjenja, ki jih mora uporabiti za večjo uspešnost. Po potrebi bova vključila splošna priporočila za boljši spomin.

Aplikacijo morava izdelati do 18. 1. 2016, torej imava za izdelavo le te na voljo nekaj več kot en teden. Po začetnih pripravah pričakujemo, da bo aplikacija dokončana v petih dneh celodnevne dela.

### 3. Merila uspešnosti projekta

Kriteriji po katerih se vrednoti uspeh projekta so sledeči:

- Izboljšava uporabnikovega spomina v praksi,
- Želja uporabnikov po ponovni uporabi
- Ocena naročnika

### 4. Predpostavke, tveganja, ovire

Oba s kolegom sva sproti opravila vse obveznosti, da bo pisanje aplikacije potekalo kar se da hitro in tekoče. Predpostavljamo, da nama na fakulteti ne bodo naložili nepredvidenih obveznosti.

Ker je človeški spomin kompleksen obstaja možnost, da bodo načini treninga povsem neučinkoviti (predvsem v vsakdanjem življenju), pretežki ali prelahki. Prav tako obstaja verjetnost, da nama projekta ne bo uspelo oddati pravočasno.

### 5. Priloge

/

Naročnik:	Sodelujoči:	Kraj in datum:
Fakulteta za računalništvo in informatiko, predmet projektni praktikum Večna pot 113 1000 Ljubljana	Tim Oblak (63130169) Benjamin Fele (63130045)	Ljubljana, 1.1.2016