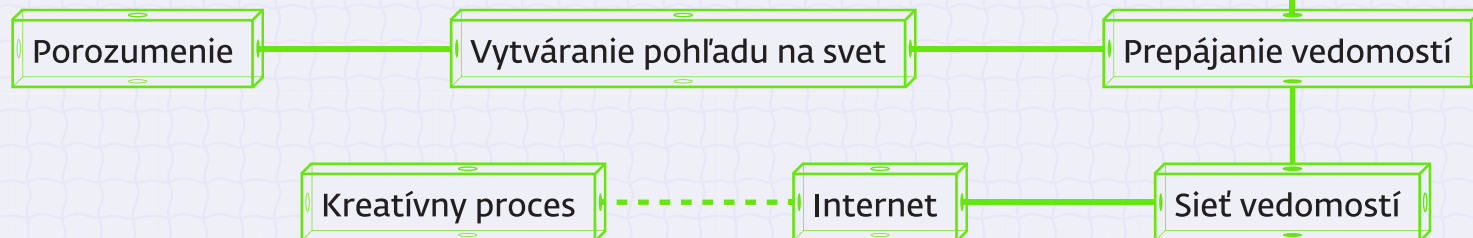


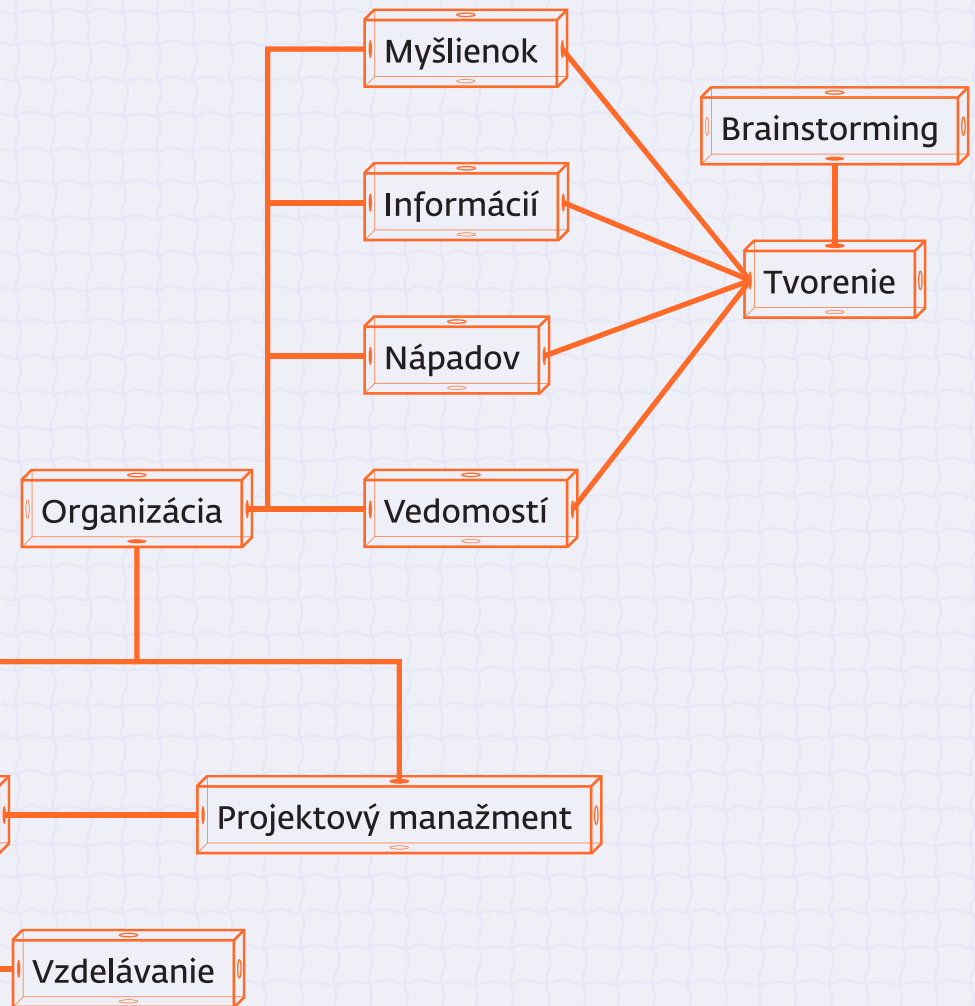
Po istom brainstormingu som sieť začal vnímať v dvoch významoch. V prvom slúži ako filter alebo bariéra, zachytáva objekty pohybujúce sa prostredím. Takúto sieť využíva napríklad pavúk pri chytaní hmyzu alebo človek pri rybolove. Sieť v druhom význame objekty prepája, čo ma inšpirovalo podstatne viac. Príkladom takejto siete je aj internet. Hoci je často (aj mnou) kritizovaný pre niektoré negatívne vplyvy na spoločnosť, ja internet vnímam hlavne ako nekonečné možnosti, informácie a vzdelávanie. Stal sa neoddeliteľnou súčasťou môjho kreatívneho procesu. Preto chcem vytvoriť nástroj, ktorý zlúči vymoženosti internetu s prepájaním informácií pomocou siete. Mojm dlhodobým cieľom je hľadať súvislosti medzi svojimi vedomosťami, pridávať k nim ďalšie, a budovať si tak pohľad na svet. Realizovanie tohto zámeru v rozšírenej realite mi umožňuje začleniť digitálny nástroj do fyzického sveta, a uľahčiť tak vytváranie prepojení s ním.

Understanding knowledge network, learning and connectivism.pdf

View



Aplikácia Sieť má niekoľko hlavných funkcií a spôsobov využitia. V prvom rade je to tvorba myšlienkových či projektových máp a brainstorming pomocou internetu. Vizualizáciu súvislostí sa však dá doceliť oveľa viac. Druhotnou funkciou je preto vzdelávanie prostredníctvom zaujímavých vizualizácií. Prepájaním jednotlivých vzdelávacích sietí aplikácia postupne mapuje všetky vedomosti sveta, čo je jej konečným cieľom.



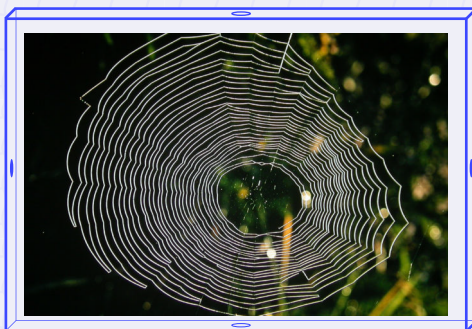
SIEŤ

Používateľ v rozšírenej realite buduje trojrozmernú sieť pozostávajúcu z elementov, ktoré sú poprepájané vláknami.

Element

Elementy môžu mať podobu textu, webovej lokality, obrázku či videa, PDF súboru a 3D modelu. Každý element má zhora, zdola, zľava a sprava uzly, teda záchytné body vlákna. Niekoľko vlákien môže byť ukotvených v tom istom uzle.

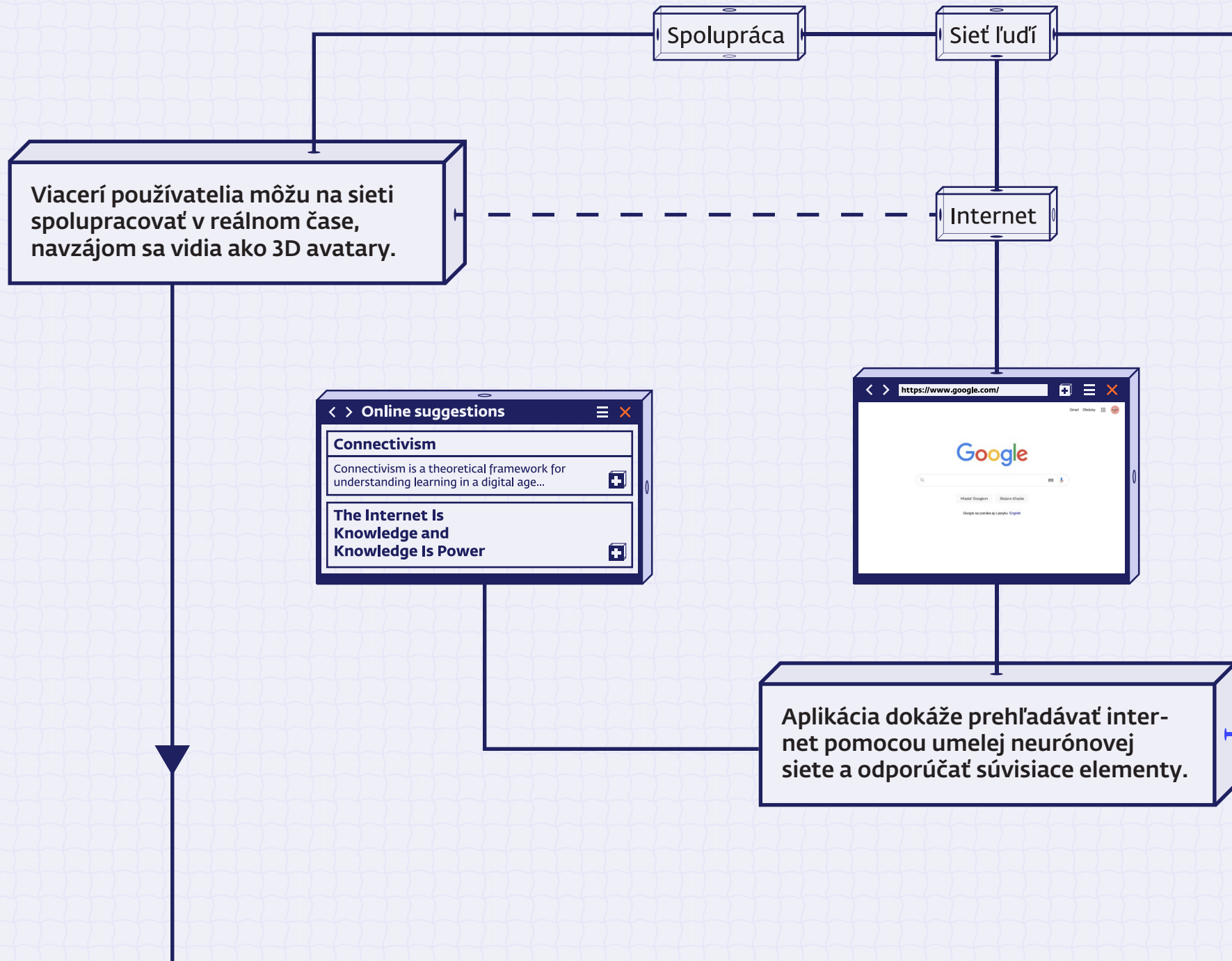
Uzol

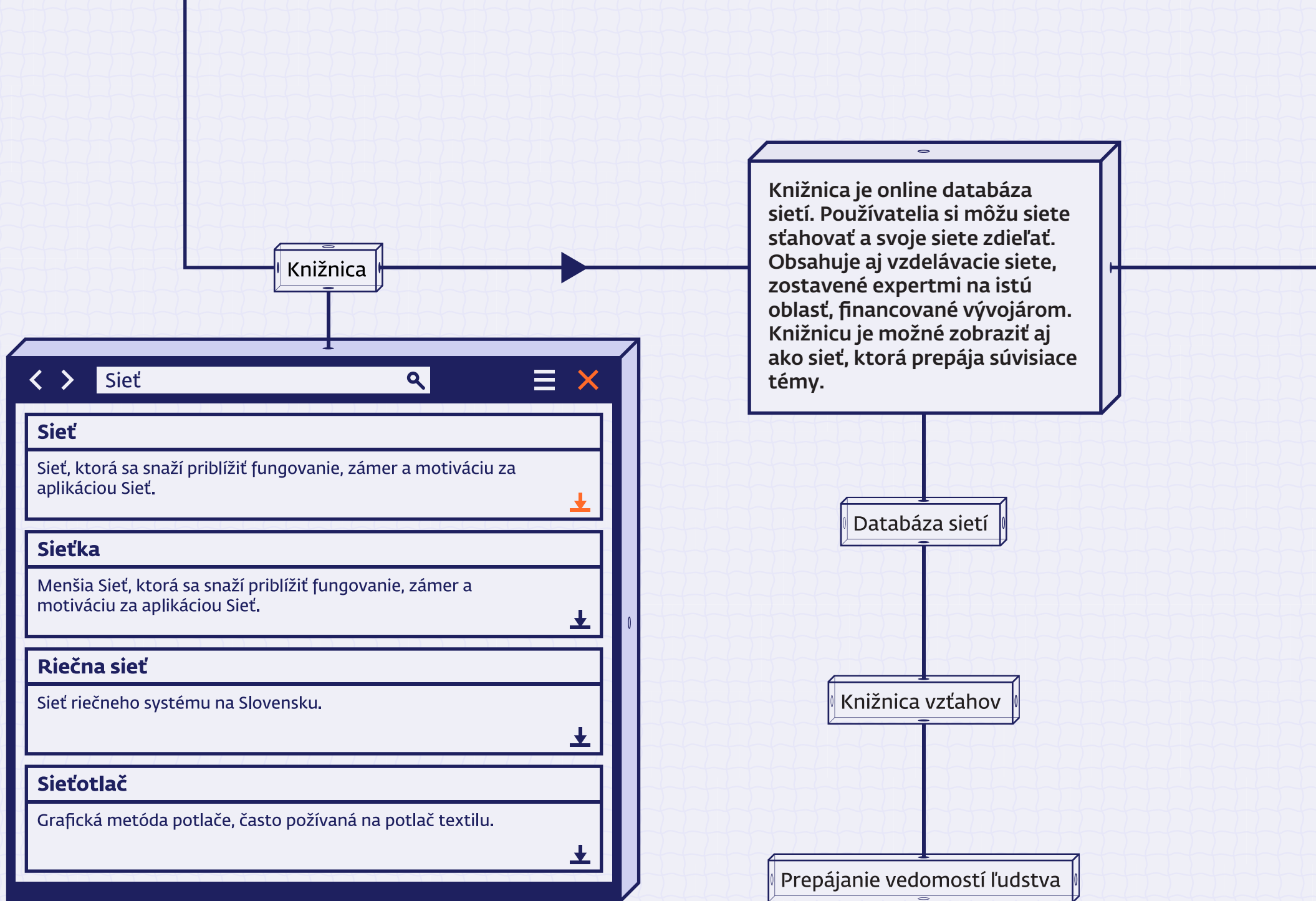


Vlákno

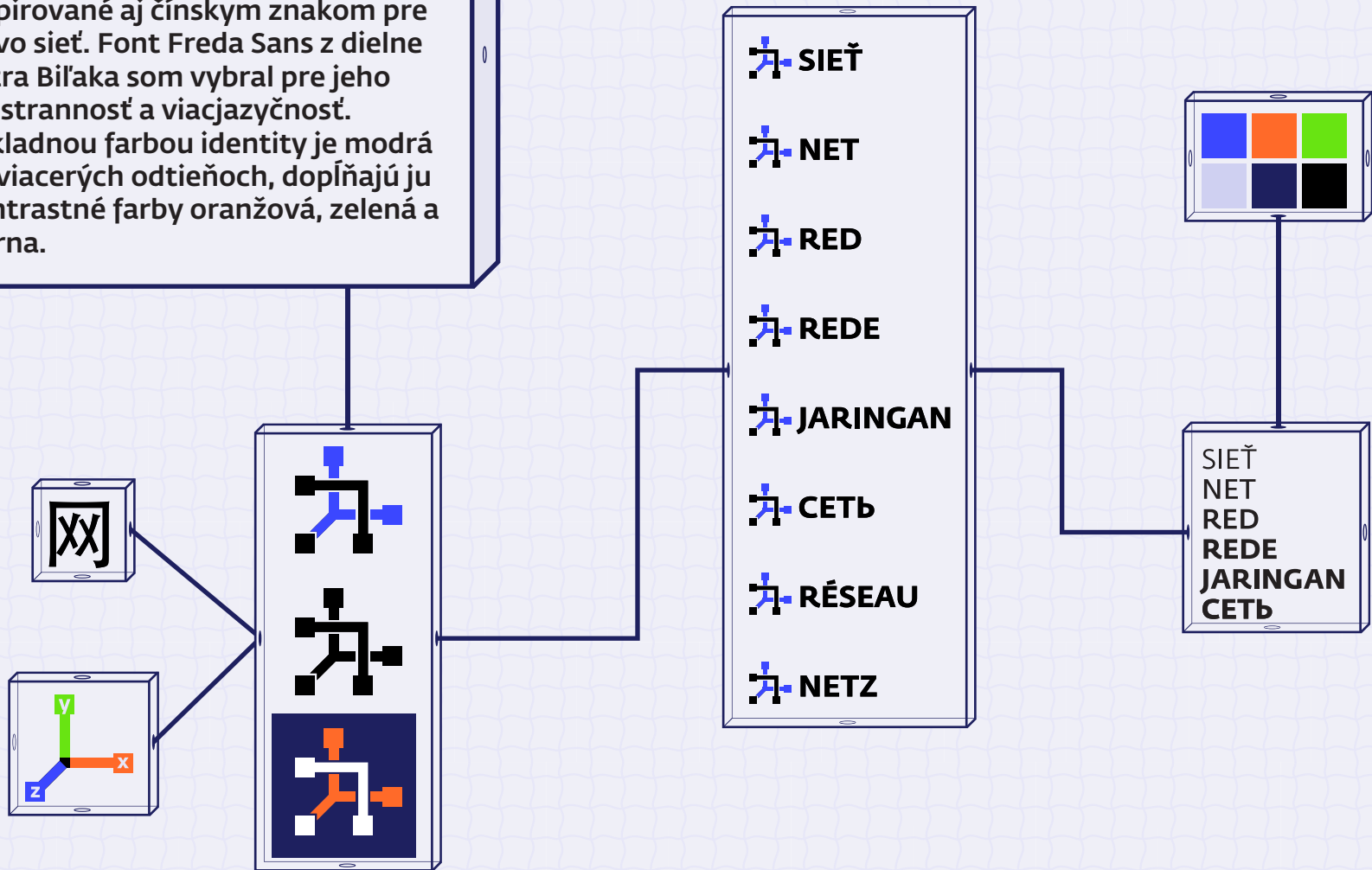
Elementy a vlákna môžu byť farebne odlíšené, napríklad podľa typu elementu alebo podľa používateľovej definície.

Vlákno vyjadruje vzťahy elementov a štandardne má podobu úsečky. Rôzne krivky a tvary môžu tiež prepájať elementy. Používateľ má k dispozícii niekoľko druhov vlákna, napríklad prerušované čiary a šípky.





Vizuálna identita aplikácie je založená na logotype. Logo komunikuje koncept prepájania bodov a trojrozmerného prostredia. Bolo inšpirované aj čínskym znakom pre slovo sieť. Font Freda Sans z dielne Petra Biľaka som vybral pre jeho všestrannosť a viacjazyčnosť. Základnou farbou identity je modrá vo viacerých odtieňoch, dopĺňajú ju kontrastné farby oranžová, zelená a čierna.



Mockup aplikácie

