

项目及分工说明书

一、引言

摘要：

一个基于心理沙盘分析模型的线上心理诊断系统。

背景：

沙盘游戏疗法是指将一些模型(玩具)摆放在特定的容器(沙盘)里构成一些场景(作品)，从而充分表现自己的内心世界，把一些内心冲突和不良情绪无意识地释放和投射在沙盘中，进而活化自我痊愈及成长的力量达到治疗目的。

沙盘游戏疗法源于英国伦敦的小儿科医生劳恩菲尔德在1929年创立的用于儿童心理治疗的世界技法。瑞士的心理治疗家多拉·卡尔夫(Dory Kallf)在跟随洛温菲尔德学习后，把“游戏王国技术”与荣格(Jung)的分析心理学相结合，同时借鉴了中国的哲学文化思想，最终于20世纪60年代创立了“沙盘游戏疗法”。张日昇于1998年将箱庭疗法引入中国，并受到广泛推崇。

- 项目的承担者：杨健、涂洁航、张逸松
- 用户：需要方便心理诊断的人群
- 本系统和需要大规模进行心理调查的机构，例如学校、医院、工厂等，能节约大量的人力物力。

参考和引用资料：

- 《荣格学派沙盘游戏疗法》
- 《荣格与分析心理学》

二、项目概述

项目的主要工作内容：

线上的心理分析系统，基于沙盘理论。

系统需求说明：

一个能快速完成大规模初步心理分析的系统。

- 现行系统的现状调查说明：现行的心理分析流程大多基于线下的心理分析，费时费力，还要有专门的心理医生进行咨询。目前一些线上的系统大多基于问卷，十分枯燥，不够用户友好。
- 业务流程说明：用户登入系统，在线上完成和系统的交互，后端生成报告。

系统功能说明：

前端与被试者交互，获取被试者搭建的模型，后端对其进行分析，与数据库中的规则进行比较，形成一个完整的报告。

- 新系统的目标：从新系统数据流图的分析中，说明新系统有哪些目标。
- 新系统的功能要求：心理测试、初步诊断。
- 验收：能较为初步的完成心理测试模块。

系统的数据要求说明：

- 系统的数据要求：主要分为三大类数据，一是沙盘数据，二是用户数据，三是转化参数。
 - a.数据项定义：
 - 沙盘数据用于建模沙盘的各个模型
 - 用户数据用于收集用户最终构造的沙盘
 - 转化参数用于将用户数据转化为对应的心理诊断
 - b.容量：暂对容量无限制
 - c.用户：被试者
 - d.验收：能够稳定完成心理测试，不出现数据丢失

三、实施总计划

工作任务的分解：

- 涂洁航负责前端的开发
- 杨健负责规则的解析
- 张逸松负责信息的评估。

进度：

项目于2020.03.23创立，预计于2020.06.28完成。

- 2020.03.23 项目创立
- 2020.04.05 第一次迭代
- 2020.04.18 第二次迭代
- 2020.05.09 第三次迭代
- 2020.06.28 最后一次迭代

预算：

目前项目由三人自行在各自的个人电脑上完成，暂不做经费预算，用爱发电。