



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων
Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
ΓΙΑ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ ΦΟΒΟΥ ΓΙΑ ΚΛΟΟΥΝ**

Ναταλία Κωνσταντινίδου

Λεμεσός, Απρίλιος 2020

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
ΓΙΑ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ ΤΟΥ ΦΟΒΟΥ ΓΙΑ ΚΛΟΟΥΝ**

της

Ναταλίας Κωνσταντινίδου

Επιβλέπων Καθηγητής

Δρ. Ανδρέας Λανίτης

Λεμεσός, Απρίλιος 2020

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ναταλία Κωνσταντινίδου, 2020

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέπων καθηγητή και Διδάκτωρ του Τμήματος Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών κύριο Ανδρέα Λανίτη για την σωστή καθοδήγηση, τις πολύτιμες οδηγίες, συμβουλές και υποστήριξη κατά την διάρκεια όλης αυτής της επιστημονικής έρευνας. Ευχαριστώ τους καθηγητές του Τμήματος που συνέβαλαν στην απόκτηση των απαραίτητων γνώσεων για την επιτυχή φοίτηση μου αλλά και κυρίως που ενίσχυσαν την αγάπη για τον κλάδο. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τους συμμετέχοντες που με την συμβολή τους επιτεύχθηκε αυτή η μελέτη. Σημαντικό για μένα θα ήθελα να ευχαριστήσω περισσότερο από όλους την οικογένεια μου, τους γονείς μου Αναξαγόρα και Άντρη, τις αδελφές μου Μαριάννα και Ελπινίκη, για την ψυχολογική υποστήριξη και που στάθηκαν δίπλα μου όλα αυτά τα χρόνια. Δεν θα παρέλειπα να αναφερθώ και στους φίλους μου Αμαλία Γκιγκολιάν, Γιώργος Όθωνος, Κωνσταντίνα Γεωργιάδου και Χαράλαμπος Μακαρίου όπως επίσης και την εκτίμηση μου προς τους συμφοιτητές μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με τη ραγδαία τεχνολογική ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια η ανάγκη της ανθρωπότητας έχουν αυξηθεί. Με την βοήθεια της τεχνολογίας καταφέραμε να επιλύσουμε πολλά σημαντικά κλινικά προβλήματα όσο και σωματικά αλλά και ψυχικά. Η ανάδυση της εικονικής πραγματικότητας δεν αποτελεί το κομμάτι μόνο για ψυχαγωγικούς λόγους αλλά κατάφερε να επιλύσει και διαφορά ψυχικά τραύματα. Μέσο της εκτενής ανασκόπησης βιβλιογραφίας που είναι η πρώτη φάση της μελέτης που ερευνώνται και αναλύονται διάφορες φοβίες ανθρώπων που στην συνέχεια επιλέχθηκε να αναπτυχθεί η φοβία για τους κλόουν που όπως επιστημονικά ορίζεται ως κουλροφοβία. Στην συνέχεια ερευνήθηκαν τις ήδη υφιστάμενες μελέτες που έγιναν για την θεραπεία κάποιας φοβίας με Εικονική Πραγματικότητα. Στην συνέχεια δημιουργήθηκαν ερωτηματολόγια για την διάγνωση αν υπάρχει κάποιο φοβικό ερέθισμα μαζεύοντας ένα ικανοποιητικό αριθμό ατόμων για ανάλυση του προβλήματος. Μιλώντας με ειδικό ψυχολόγο αναπτύχθηκαν τέσσερα σενάρια τα οποία θα χρησιμοποιούνταν για την θεραπεία του φόβου. Έπειτα αυτής της διαδικασίας δόθηκαν τα σενάρια στα ίδια άτομα που απάντησαν το πρώτο ερωτηματολόγιο για την αξιολόγηση της εφαρμογής. Εν κατακλείδι υπήρξε ένα ολοκληρωτικό συμπέρασμα για το αν η εφαρμογή είναι κατάλληλη για την θεραπεία του φοβικού αντικειμένου ή αν χρειάστηκε αλλαγές.

Λέξεις κλειδιά: Εικονική Πραγματικότητα, εφαρμογή, κουλροφοβία, φοβία, θεραπεία

ABSTRACT

With the rapid technological development of the last few years, the needs of the human kind has increased. With the help of technology we managed to solve many important clinical problems both physically and mentally. The emergence of virtual reality is not only for entertainment but also has managed to solve various mental disorders. Through extensive literature review, which is the first phase of the study, various phobias of people who were subsequently selected to develop clown phobia, which is scientifically defined as coulrophobia, are being analyzed. Talking to a psychologist, four scenarios were developed that would be used to treat fear. Following this process, the same scenarios were given to the same individuals who answered the first questionnaire to evaluate the application. To sum up, there was a complete conclusion as to whether the application was suitable for the treatment of the phobic object or if some changes were needed.

Keywords: Virtual Reality, application, coulrophobia, fear