

Zelena Siesta

OZBILJNA IGRA ZASNOVANA NA UMJETNOJ INTELIGENCIJI

Umjetna inteligencija (UI) omogućuje strojevima učenje, prilagodbu i obavljanje zadataka koji obično zahtijevaju ljudsku inteligenciju, revolucionirajući industrije kroz automatizaciju, analizu podataka i automatizirano donošenje odluka.

U ozbiljnoj igri **Zelena Siesta UI** se koristi za **hodanje** i **navigaciju**, izgradnju **softverskog agenta** koji **djeluje kao pomoćnik** i **podržava pretvaranje teksta u govor (TTS)** za poboljšanje pristupačnosti i interakcije.



VIŠEJEZIČNA OZBILJNA IGRA

Igra je implementirana kao višejezična igra. Sav tekst u igri preveden je na pet jezika Europske Unije: **engleski, hrvatski, španjolski, mađarski** i **francuski**.



OZBILJNA IGRA ZELENE TEMATIKE

Gospodarenje papirnatim, plastičnim i biorazgradivim otpadom

Tema ove ozbiljne igre je gospodarenje otpadom. **Zelena Siesta** vodi igrače na putovanje u zeleni san tijekom popodnevnog drijemanja, gdje imaju mogućnost istraživati tri različita svijeta snova: **Papirnati, Plastični** i **Biorazgradivi san**.

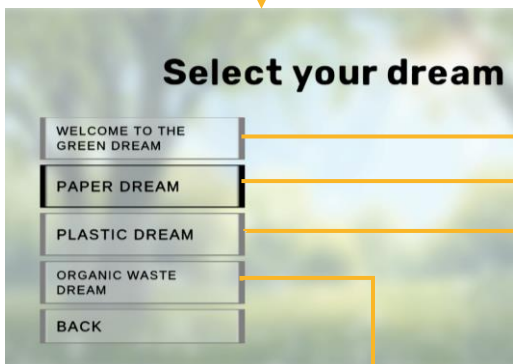
Svaki san educira o ispravnim načinima zbrinjavanja otpada. Korisnici prikupljaju reciklabilan otpad i pretvaraju ga u nove, korisne predmete. Nereciklabilan otpad se se zbrinjava na način da nestane iz svijeta.

Igra također sadrži **"zelenе tajne"** - interaktivne objekte koji igračima pružaju vrijedne uvide u gospodarenje otpadom, čineći učenje zanimljivim i uganjajućim.

Informacije o igri



- Priručnik
- Upitnici
- Zasluge
- O projektu



Početni san gdje se korisnik upoznaje s igrom



Status napretka



Konkretan zadatak koji trebate obaviti



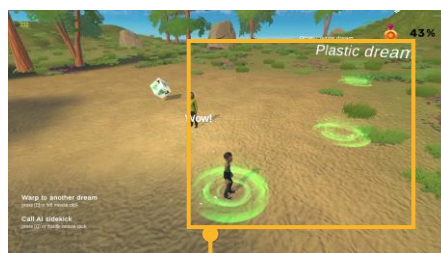
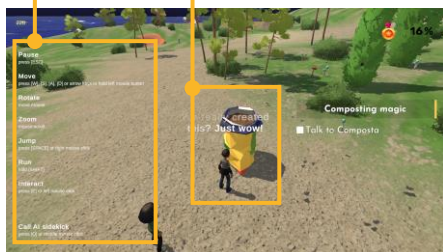
Upute za moguće interakcije

Označava izvršavanje zadataka i stvaranje korisnih predmeta u svakom snu

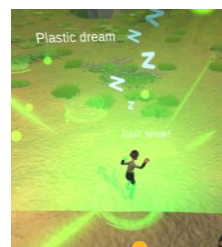


Uputa da je zadatak uspješno obavljen

Napredak u igri spremljen



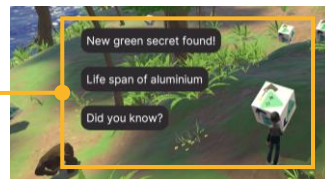
Nakon dovršetka svih zadataka u snu, pojavit će se portali za teleportaciju kako bi se odigrao još jedan san



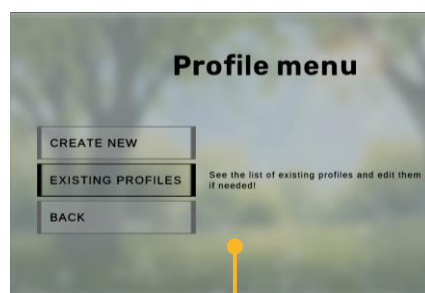
Prikaz tijekom teleportacija



Zelene tajne – vrte se cijelo vrijeme. Interagirajte s njima i steknite zeleno znanje



Pritiskom na tipku Esc (bijeg) doći ćete na zaslon Pauze



Pritiskom na Exit na glavnom zaslonu možete upravljati profilima

PREUZMITE IGRU I VIŠE INFORMACIJA:

<https://sociallab.fer.hr/play2green/games/green-siesta/>



UDL SMJERNICE

Ozbiljna igra **Zelena Siesta** implementira

26 smjernica za univerzalni dizajn za učenje (UDL).

Smjernice su podijeljene u tri stupa koji nude upute za dizajn višestrukih načina za: **Angažman, Zastupanje i Djelovanje i izražavanje.**

Višestruki načini ANGAŽMANA

<p>1 Korisnici mogu birati između uvodnog nivoa i tri nivoa podijeljenih prema gospodarenju plastičnog, papirnatog ili biorazgradivog otpada.</p>	<p>2 Materijali za učenje podijeljeni su u tri razine/tečaja gospodarenja otpadom.</p>	<p>3 Korisnik je u mogućnosti implementirati vlastiti korisnički profil koji mijenja ime glavnog lika i pamti njegova postignuća i napredak u igri.</p>
<p>4 Igranje se uvelike temelji na dijalozima i pripovijedanju.</p>		<p>5 Postoji ne igrivi lik (NPC) koji služi kao vodič koji se može pozvati ako je potrebno.</p>
<p>6 U igri postoje motivacijske poruke ne igrivih likova (NPC-ja) nakon završetka određenog zadatka.</p>	<p>7 Izvješća o napretku implementirani kako bi igrač znao koji su zadaci dovršeni i zabavne činjenice otvoreni.</p>	<p>8 Postoji više ne igrivih likova (NPC-ja) koji predstavljaju vodiče i agente.</p>

Implementiran je vodič kako bi se korisnik upoznao s pričom i mehanikom igre.

9

Svi profili mogu pratiti vlastiti napredak ovisno o određenom nivou ili ukupnom napretku u dnevniku učenja koji sadrži napredak i statistiku postignuća.

10

Implementirana je oglasna ploča koja jasno navodi napredak korisnika i analizu statistike.

11

Višestruki načini ZASTUPANJA ●

Korisnik ima mogućnost podešavanja glasnoće/grafika/intenziteta zvuka.

12

13

Glavni izbornik nudi ikone koje prate zvučni prikaz.

Svi dijalozi i zvučne informacije imaju titlove.

14

Postoje zvučni efekti koji prate riješene zadatke, kretanje likova i sve radnje koje se izvode u igri.

15

Igra podržava pet jezika (engleski, hrvatski, francuski, španjolski i mađarski).

16

Postoje zvučni efekti za činjenice (zelene tajne) koje služe kao obrazovni materijali.

17

Postoji uvodni nivo u kojem se korisnik navikava na okruženje i mehaniku igre.

18

Postoji više nivoa, ovisno o otpadu o kojem biste željeli učiti.

19

U igru je implementirano više ne igrivih likova (NPC-ja, većina njih služi kao pripovjedači, ali postoji pomoćnik koji služi kao vodič.

20

Višestruka sredstva DJELOVANJA i IZRAŽAVANJA ●

Igra se može igrati pomoću više tipki na tipkovnici (bilo WASD tipke ili tipke sa strelicama), također se u potpunosti može igrati samo putem računalnog miša i radi s joystickovima.

21

Napredak i prikupljene stavke/činjenice vidljivi su u "dnevniku učenja" koji je izvješće o napretku.

22

Započinjući bilo koji izazov, korisnik putem dijaloga dobiva jasnu interpretaciju onoga što se od njega očekuje.

23

Svaki od zadataka ima popise za provjeru zadataka koje se od korisnika očekuje.

24

Korisnik može vidjeti svoj napredak tijekom igre, u obliku postotka.

25

Ovisno o zadatku, korisnik može izraditi predmet koji služi kao nagrada za dobro obavljen posao.

26