

Kviz zelena siesta

OZBILJNA IGRA ZASNOVANA NA PROŠIRENOJ STVARNOSTI

Proširena stvarnost (AR) je tehnologija koja u stvarnom vremenu nadopunjuje stvarni svijet digitalnim sadržajem, poboljšavajući korisnikovu percepciju i interakciju s okolinom. U igri **Kviz zelena siesta**, AR se koristi za pružanje **novog iskustva korisniku**. Korisnik je prikazan kao **crtani avatar koji se može uređivati** (koža, kosa, oči itd.). Uz to, pomoću AR-a omogućen je **dodatni oblik interakcije** s uređajem putem **prepoznavanja pokreta ruke**.



VIŠEJEZIČNA OZBILJNA IGRA

Igra je implementirana kao višjezična 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, biorazgradivim, staklenim i miješanim komunalnim otpadom

U igri **Kviz zelena siesta** igrači testiraju svoje znanje kroz dvije vrste kvizova: **kviz s višestrukim izborom** koji sadrži zanimljive činjenice o gospodarenju otpadom te **kviz razvrstavanja**, u kojem igrači moraju ispravno smjestiti otpad u odgovarajuće spremnike za reciklažu.

Igra obuhvaća različite kategorije otpada, uključujući **papir, plastiku, organski, stakleni i miješani komunalni otpad**. Ukupno sadrži **8 razina**, pri čemu svaka nova razina donosi novi set pitanja i sve složenije zadatke razvrstavanja, postupno povećavajući težinu kako bi iskustvo ostalo i edukativno i zanimljivo.

Informacije o igri



- Priručnik
- Upitnici
- Zasluge
- O projektu
- Sveukupna statistika

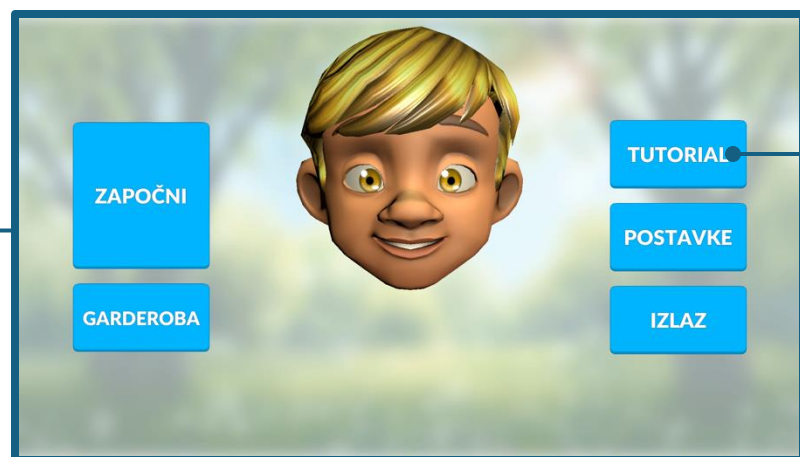


Person
Napredak: 5%
Početnik

Uspješnim završavanjem razina otključavaju se novi rangovi. Prvi rang je početnik, potom istraživač, profesionalac i na kraju majstor u gospodarenju otpadom.



Igra ima 8 razina za svaku vrstu otpada, uz izvještaj o napretku!



Praktični vodič (tutorial) se automatski pokreće prilikom prvog pokretanja aplikacije. Također se može pokrenuti u bilo kojem trenutku pritiskom na gumb.



Odabirom jednog od dostupnih bijelih krugova, korisnik dolazi na glavni ekran igre.

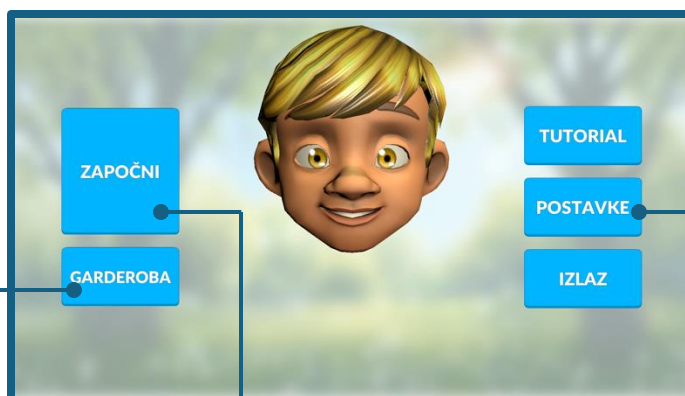
Unutar bijelog kruga, kvačica označava savršeno završenu razinu (100%), dok se djelomično točni odgovori prikazuju kao postotak.



U **garderobi** možete **prilagoditi izgled avatara**. Napretkom kroz igru, otključavaju se nove mogućnosti za prilagodbu.



U postavkama možete **prilagoditi AR iskustvo**. Odabirom gumba **prebacujete se u AR način rada** koji koristi kameru i postavlja avatar na vaše tijelo.



Podešavanje postavki geste štipanja

Kviz s višestrukim izborom



Kviz razvrstavanja



Po završetku kviza prikazuje se **postotak ostvarenog rezultata**, zajedno s opcijama za pokretanje **nove igre, resetiranja** ili **izlaska** iz igre.



PREUZMITE IGRU I VIŠE INFORMACIJA:

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



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union



UDL SMJERNICE

Ozbiljna igra **Kviz 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

1	Korisnici mogu odabrati i mijenjati avatare.	2	Korisnici biraju razinu.	3	Postoje korisnički profili.	4	Postoji kviz za procjenu usvojenog gradiva.
5	Pružuje povratne informacije u obliku zvučnih i tekstualnih informacija.	6	Pružuje interne povratne informacije u obliku vremenskog odbrojavanja.				
7	Implementiran praktični priručnik (tutorial).					8	Pružuje motivacijsku povratnu informaciju u obliku bodova, nagrada i otključavanja značajki igre.

Višestruki načini ZASTUPANJA

9	Piktogram, oznaka i zvuk za svaki objekt u igri.	10	Titlovi, tekstovi i oznake za pitanja.				
		11	Implementirana tehnologija pretvaranja teksta u govor (Text-to-Speech).				
12	Višejezično rješenje na pet jezika (engleski, hrvatski, španjolski, mađarski i francuski).	13	Uvodni video s osnovnim komponentama igre.	14	Implementacija sekvencijalnog učenja za daljnji napredak u igri.		
		15	Uključuje korištenje predznanja kako bi se napredovalo s gradivom.	16	Podjela nastavnih materijala prema temama i mehanikama igre.		

Višestruki načini DJELOVANJA I IZRAŽAVANJA

17	Višestruke interakcije s korisničkim sučeljem, poput klika i skrolanja.			18	Upravljanje igrom pomoću pokreta ruku ili miša.		
19	Višestruke manipulacije objektima, kao što su štipanje, hvatanje i povlačenje.			20	Uključivanje pokreta ruku i značajki koristeći proširenu stvarnost (AR).		
21	Povećanje težine igre s napretkom u igri.	22	Jasni ciljevi i očekivanja kroz upute.	23	Implementirana traka napretka.		
24	Dobivanje značajki kako igra napreduje.	25	Dobivanje nagrada i otključavanje značajki nakon prolaska razine.			26	Prikaz rezultata u stvarnom vremenu i na kraju igre.



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union