

HOLOGRAM ALAPÚ KOMOLY JÁTÉK

A **hologram** egy átlátszó felületre vagy speciális közegre történő vetítéssel három dimenzióban jelenít meg egy objektumot, lehetővé téve a felhasználók számára a mélység és a térbeli részletek érzékelését anélkül, hogy speciális szemüvegre lenne szükségük.

A **HoloZoo** alkalmazás **hologramok** segítségével jeleníti meg a Föld különböző tájain honos állatok **3D-s modelljeit**, így a diákok **különböző irányból, valós térben figyelhetik meg** és tanulmányozhatják őket, továbbá interakcióba léphetnek velük.



TÖBBNYELVŰ KOMOLY JÁTÉK

A játék többnyelvű támogatással valósult meg. A játékban található összes szöveg az Európai Unió öt nyelvén elérhető, melyek: **angol, horvát, spanyol, magyar és francia.**



ZÖLD TÉMÁJÚ KOMOLY JÁTÉK

Vadvilág és veszélyeztetett fajok megőrzése

Ez a komoly játék a **vadvilág megőrzéséről** és a **biológiai sokféleségről** szól. A HoloZoo holografikus technológiát használ az állatok 3D-s megjelenítésére, lehetővé téve a diákok számára, hogy felfedezzék élőhelyeiket, táplálkozásukat, földrajzi elterjedésüket és **veszélyeztetettségi állapotukat**. A játék interaktív módon tanít kvízek segítségével és lehetővé teszi a közvetlen ismeretszerzést a holografikus ábrázolásokkal.

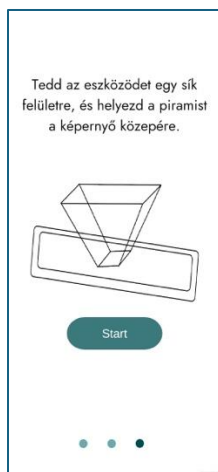
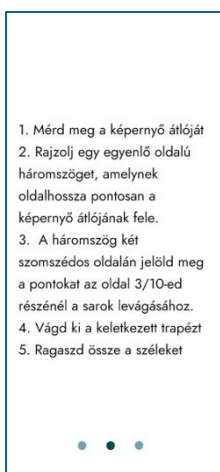
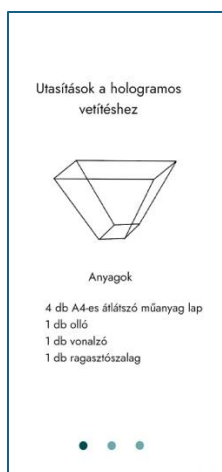
A HoloZoo az oktatási tartalom technológiával való integrálásával elősegíti, hogy a diákok jobban megértsék a **veszélyeztetett fajok** és **ökoszisztémájuk** jelenlegi helyzetét, miközben lebilincselően segíti a természetvédelemmel kapcsolatos kérdések tudatosítását.

Játékinformációk

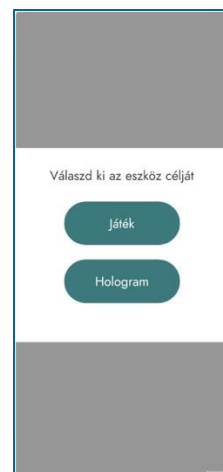
A nyelv
kiválasztása.



Utasítások a hologramos vetítéshez



Eszköz mód
kiválasztása.



Hologram mód – Bluetooth kapcsolatot igényel egy másik játék módban működő eszközzel (a hologram vezérléséhez).



Játék mód – a játék regisztrációt/bejelentkezést igényel.



Felhasználói
profil az
előrehaladás
részleteivel.

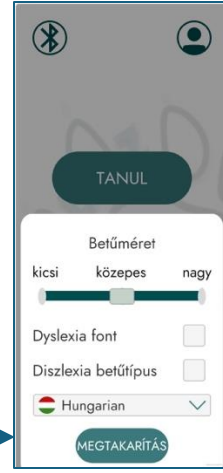


Kapcsolódás
hologram módban
működő eszközhöz.



Az alkalmazásról.

FŐKÉPERNYŐ játék módban.



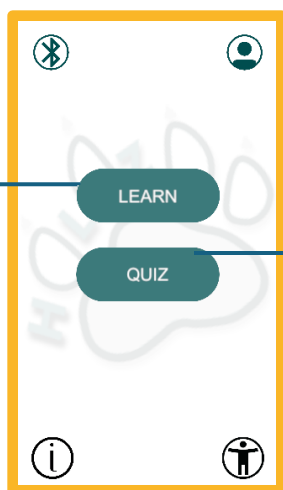
Akadálymentesség
szabályozása.



Projekt referencia: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675

Játékinformációk

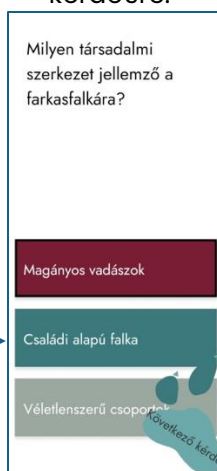
FŐKÉPERNYŐ játék módban.



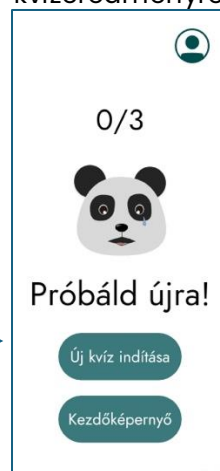
A kvíz nehézségi szintjének kiválasztása.



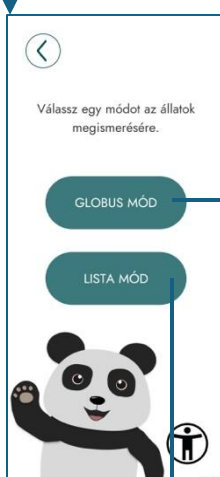
Példa kérdésre.



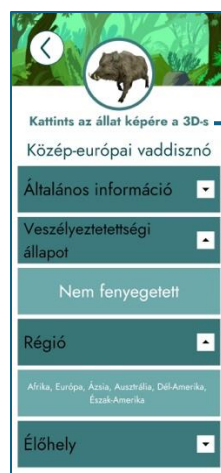
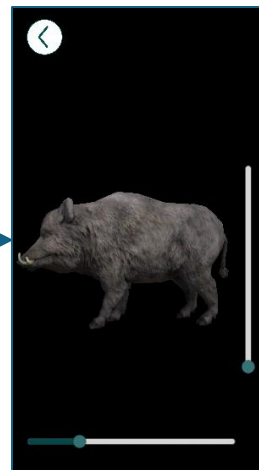
Példa kvízeredményre.



Ismerkedés az állatokkal a földgömböt böngészve.



Az állat 3D-s
nézete.



Több információ egy adott állatról.

A JÁTÉK LETÖLTÉSE ÉS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

<https://sociallab.fer.hr/play2green/holozoo/>



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

Projekt referencia: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675



UDL IRÁNYELVEK

A **HoloZoo** komoly játék

26 univerzális tanulási tervezési (UDL) irányelvet valósít meg.

Az irányelvek többféle tervezési eszközt kínálnak három pillérhez kapcsolódóan: **Elkötelezettség**, **Megjelenítés**, és **Cselekvés – Kifejezés**.

Az **ELKÖTELEZETTSÉG** többféle eszköze

1 A felhasználók szabadon választhatnak a tanulási módszerek (lista, földgömb, 3D modellek) között és beállíthatják a kvíz nehézségi szintjét.

2 A játék összekapcsolja a tanulást a valós természetvédelmi kérdésekkel és interaktív eszközökkel kihangsúlyozza a biológiai sokféleség fontosságát.

3 Az egyszerű, letisztult, jól strukturált felület zökkenőmentes tanulási élményt biztosít.

4 Az alkalmazás világosan közli a tanulási eredményeket, megmutatja a szinteken való haladást és a kvízeredményeket.

5 A különböző hosszúságú (rövid, közepes, hosszú) kvízek lehetővé teszik, hogy a felhasználók az elkötelezettségi szintjüknek megfelelő kihívásokat válasszanak.

6 A felhasználók a tanulás megerősítéséhez azonnali visszajelzést kapnak a kvízválaszokról, a szintlépésről és a felfedezett tartalmakról.

7 A játékosokat további tanulásra ösztönözzük az előrehaladás, az eredmények és a pozitív megerősítés (mint például új állatok és a rájuk vonatkozó kérdések megszerzése) révén.

8 A játék több felhasználói profilt tárol lehetővé téve a különböző tanulók számára, hogy ugyanazon az eszközön a saját ütemükben haladjanak.

9 Az alkalmazás interaktív élményeken keresztül összekapcsolja az állatokkal kapcsolatos ismereteket a valós természetvédelmi kérdésekkel, hangsúlyozva a biológiai sokféleség fontosságát.

A **MEGJELENÍTÉS** többféle eszköze

10 A jobb olvashatóság érdekében a felhasználók beállíthatják a betűméretet (kicsi, közepes, nagy) és a kontrasztosabb megjelenítési módot.

11 A bevezető szinten a felhasználó megismerkedik a környezettel és a hologram-technológiával.

12 Az alkalmazás az egyértelműség és a felismerhetőség érdekében standard ikonokat használ a kijelentkezés, a hozzáférhetőség, az információ kérés és a navigáció (vissza gomb) jelöléséhez.

13 A diszlexiabarát betűtípus elérhetősége jobb olvashatóságot biztosít a speciális tanulási igényű felhasználók számára.

14 A letisztult, minimalista kezelőfelület az univerzális tervezési elveket követi, csökkenti a kognitív terhelést és intuitívvá teszi a navigációt.



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

Az alkalmazás szöveges információkat (állatok listája és leírása) és interaktív 3D modelleket egyaránt biztosít a tartalom többféle eléréséhez.

15

A felhasználók szöveges listákon, 3D interaktív földgömbön és holografikus vizualizációkon keresztül fedezhetik fel az állatokat változatos tanulási módszerek által.

16

Az állatprofilok jól tagoltan tartalmazzák a kulcsfontosságú információkat, mint például a természetvédelmi állapotot, az Élőhelyet és az étrendet.

17

A játék öt nyelven (angol, horvát, spanyol, magyar és francia) érhető el.

18

Minden állatról rendelkezésre áll szöveges információ, címke és holografikus ábrázolás, amely segít a tanulóknak az összetett térbeli információk értelmezésében és támogatja az állatok testfelépítésének és környezetének megértését.

19

A felhasználók maguk alakítják ki a saját tanulási útvonalukat, választva a lista alapú és a 3D földgömb felfedezése között, rugalmasságot biztosítva a tartalom elérésében, és szekvenciális tanulási módot alkalmazva.

20

A CSELEKVÉS – KÜLDETÉS többféle eszköze

A felhasználók érintőképernyővel, 3D objektummal és Bluetooth-csatlakozású eszközzel kommunikálhatnak az alkalmazással.

21

A játék támogatja több eszköz kommunikációját Bluetooth-on keresztül, lehetővé téve a tartalomhoz való hozzáférés különböző módjait.

22

A játékosok szövegek, 3D vizualizációk és holografikus elemek használatával tanulhatnak.

23

Új állatok és kérdések megjelenésével a játék egyre nehezebbé válik ahogyan haladunk.

24

A szinteket alkalmazása arra ösztönzi a játékosokat, hogy célokat tűzzenek ki és nyomon kövessék a tanulásuk előrehaladását az állatok listájának segítségével.

25

A felhasználók visszajelzést kapnak a kvíz eredményeiről, beleértve a pontszámokat, a felfedezett állatokat és a fejlődésről szóló értesítéseket.

26