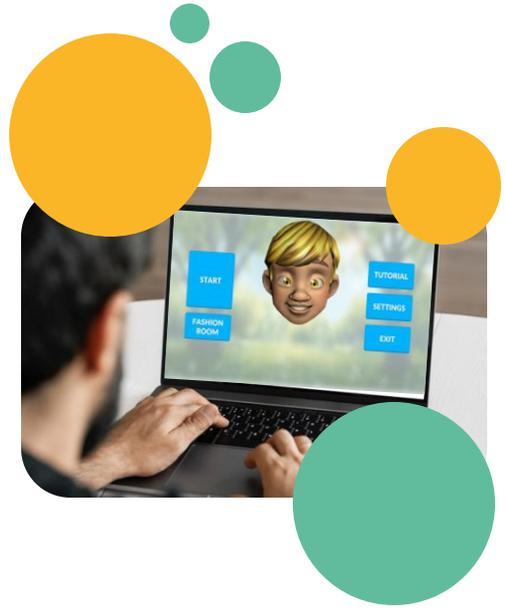


# Green Siesta Quiz

## JEU SÉRIEUX BASÉ SUR LA RA

La **réalité augmentée (RA)** est une technologie qui superpose du contenu numérique au monde réel en temps réel, améliorant ainsi la perception et l'interaction de l'utilisateur avec son environnement.

Dans **Green Siesta Quiz**, la réalité augmentée (RA) offre **une nouvelle expérience à l'utilisateur**, représenté par **un avatar personnalisable dans un style dessin animé** (peau, cheveux, yeux, etc.). De plus, la RA offre **une forme supplémentaire d'interaction** avec l'appareil **grâce à la reconnaissance gestuelle**.



## JEU SÉRIEUX PLURILINGUE

Le jeu est conçu pour être plurilingue. Tout le contenu textuel du jeu a été traduit en cinq langues européennes : **l'anglais, le croate, l'espagnol, le hongrois et le français**.



## JEU SÉRIEUX SUR L'ÉCOLOGIE

### Gestion des déchets en papier, plastique et verre et des déchets organiques et municipaux.

Dans **Green Siesta Quiz**, les joueurs testent leurs connaissances à travers deux types de quiz : **un quiz à choix multiples** contenant des faits **amusants sur la gestion** des déchets et **un quiz sur le tri** où les joueurs doivent **placer correctement les déchets dans les bacs de recyclage appropriés**.

Le jeu aborde différentes catégories de déchets, dont **le papier, le plastique, le verre, les matières organiques et les déchets municipaux**. Avec **8 niveaux** au total, chaque nouveau niveau introduit de nouvelles questions et des tâches de tri de plus en plus complexes, augmentant progressivement la difficulté pour une expérience à la fois éducative et captivante.



Co-funded by  
the European Union

# A propos du gameplay



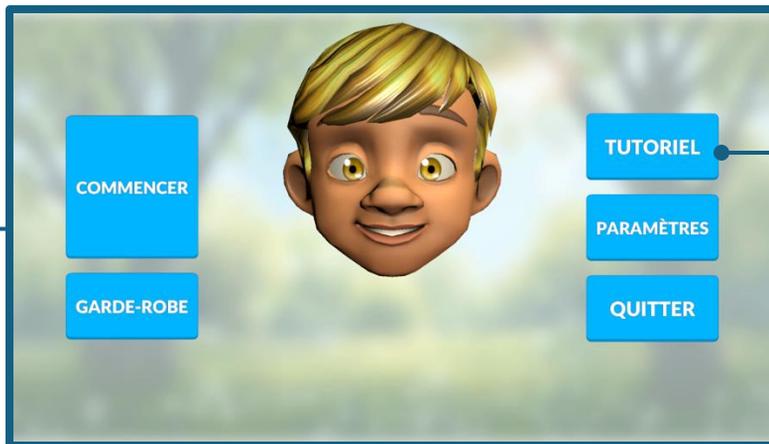
-  Manuel de l'utilisateur
-  Questionnaires
-  Crédits
-  À propos du projet
-  Rapport de progression générale



**Terminer des niveaux avec succès débloque de nouveaux rangs.** Le rang de départ est Débutant, suivi d'Explorateur, Professionnel et enfin Maître en gestion des déchets.



Le jeu comporte **8 niveaux** pour **chaque type de déchet** avec **un rapport de progression** !



**Le tutoriel se lance automatiquement** lors du **premier démarrage** de l'application. Il est également accessible à tout moment en appuyant sur un bouton.



**En sélectionnant l'un des cercles blancs disponibles,** l'utilisateur est redirigé vers **l'écran principal du jeu.**

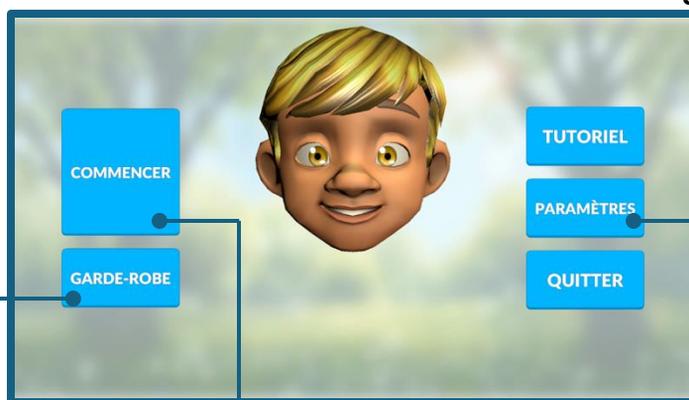
À l'intérieur du cercle blanc, la coche signifie un niveau de complétion parfait (100 %), tandis que les réponses partiellement correctes sont affichées sous forme de pourcentage.



Dans la **Garde-Robe**, tu peux **personnaliser ton avatar**. À mesure que tu progresses dans le jeu, de nouvelles options de personnalisation s'offrent à toi.



Dans les paramètres, tu peux **personnaliser l'expérience de réalité augmentée**. En sélectionnant le bouton, tu **passes en mode réalité augmentée** : celui-ci utilise la caméra et place l'avatar sur ton corps.



Réglage du geste de pincement

### Un quiz à choix multiples



### Un quiz sur le tri



Une fois le quiz terminé, le **pourcentage de complétion** s'affiche avec les options permettant de démarrer **une nouvelle partie**, de **réinitialiser** ou de **quitter**.



### TÉLÉCHARGER LE JEU ET INFOS SUPPLÉMENTAIRES :

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



# Directives de la CUA

Le jeu sérieux **Green siesta** suit **26 des directives de la Conception Universelle de l'Apprentissage (CUA)**. Les principes de la CUA sont structurés en trois grands axes, regroupant chacun plusieurs directives en matière de conception : l'Engagement, la Représentation et L'Action et l'Expression.

## Plusieurs formes d'Engagement

<b>1</b> Les utilisateurs peuvent choisir et modifier les avatars.	<b>2</b> Les utilisateurs peuvent choisir le niveau.	<b>3</b> Possibilité d'avoir des profils d'utilisateurs.	<b>4</b> Quiz pour évaluer les matériaux adoptés.
<b>5</b> Offre des commentaires sous forme d'informations audio et textuelles.	<b>6</b> L'utilisateur est encouragé grâce à l'obtention de points, de récompenses et de nouvelles fonctionnalités.		<b>8</b> L'utilisateur est encouragé grâce à l'obtention de points, de récompenses et de nouvelles fonctionnalités.
<b>7</b> Le jeu propose un tutoriel d'introduction.			

## Plusieurs formes de Représentation

<b>9</b> Un pictogramme, une étiquette et un son pour chaque objet du jeu.	<b>10</b> Sous-titres, textes et étiquettes pour les questions.	
	<b>11</b> Synthèse Vocale intégrée.	
<b>12</b> Jeu plurilingue disponible en cinq langues (anglais, croate, espagnol, hongrois et français).	<b>13</b> Vidéo d'introduction qui s'adapte à la progression.	<b>14</b> Un apprentissage séquentiel pour progresser dans le jeu.
	<b>15</b> Inclusion des connaissances préalables pour approfondir les leçons.	<b>16</b> Répartition du matériel d'apprentissage en fonction du sujet et des mécaniques de jeu.

## Plusieurs formes d'Action et d'Expression

<b>17</b> Plusieurs interactions avec l'interface, telles que le clic et le défilement.	<b>18</b> Contrôle du jeu avec des gestes de la main ou en utilisant la souris.	
<b>19</b> Différentes façons de manipuler les objets, telles que pincer, saisir et faire glisser.	<b>20</b> Jeu compatible avec les gestes de la main et les fonctionnalités utilisant la réalité augmentée (RA).	
<b>21</b> Difficulté croissante avec la progression du jeu.	<b>22</b> Des objectifs et des attentes clairs grâce à des instructions.	<b>23</b> Barre de progression intégrée.
<b>24</b> Obtention de badges au fur et à mesure de la progression dans le jeu.	<b>25</b> Obtention de récompenses et de nouvelles fonctionnalités après la complétion d'un niveau.	<b>26</b> Score affiché en temps réel et à la fin de la partie.

