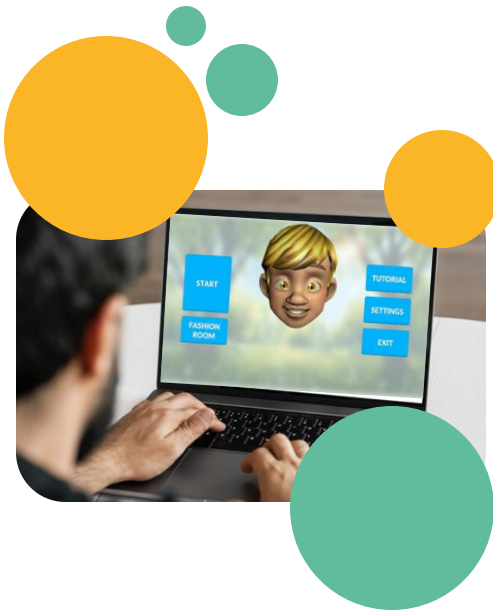


# Zöld Szieszta Kvíz

## AR-ALAPÚ KOMOLY JÁTÉK

A **kiterjesztett valóság (AR)** egy olyan technológia, amely valós időben vetít digitális tartalmat a valós világra, javítva ezzel a felhasználó élményét és a környezettel való interakcióját.

A **Green Siesta Kvízben** az AR használatával **új élménnyel** gazdagodik a felhasználó egy **rajzfilmszerű avatar** formájában, amely **testreszabható** (bőr, haj, szem stb.). Ezenkívül az AR a **kézmozdulat-felismerés** által egy külön interakciós formát kínál az eszközhöz.



## 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

### Papír-, műanyag-, szervesanyag-, üveg- és kommunális hulladékgazdálkodás

A **Zöld Szieszta Kvízben** a játékosok kétféle módon mérhetik össze tudásukat: egy **feleletválasztós kvízzel**, amely **szórakoztató tényeket tartalmaz a hulladékgazdálkodásról**, illetve egy **válogatós játékkal**, ahol **helyesen kell elhelyezni a hulladékot a megfelelő újrahasznosító edényekbe.**

A játékban különböző hulladékkategóriák találhatók, beleértve a **papír-, műanyag-, szervesanyag-, üveg- és kommunális hulladékot**. Az összesen **8 szintet** tartalmazó játék minden szakasza új kérdéseket és egyre összetettebb válogatási feladatokat tartalmaz, fokozatosan emelve a nehézséget, hogy az élmény egyszerre legyen tanulságos és magával ragadó.



**PLAY2GREEN**  
Serious Gaming for Universal  
Access to Green Education



Co-funded by  
the European Union

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



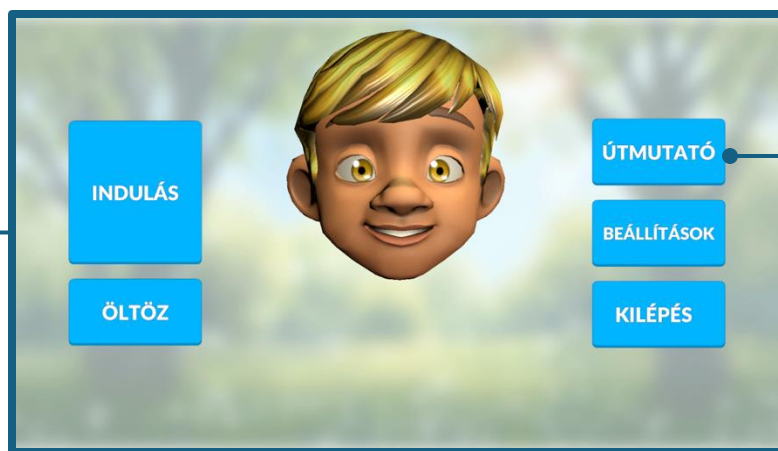
# Játékinformációk



**A szintek sikeres teljesítése új rangra jogosít.** A hulladékgazdálkodásban a kezdő rang az Újra, ezt követi a Felfedező, a Profi és végül a Mester.



A játékban **minden hulladéktípushoz 8 szint van, előrehaladási naplóval!**



**Az útmutató automatikusan elindul, amikor először indítja el az alkalmazást.** Egy gombnyomással később is bármikor elérhető.



**A fehér körök egyikének kiválasztásával a felhasználó a játék fő képernyőjére jut.**

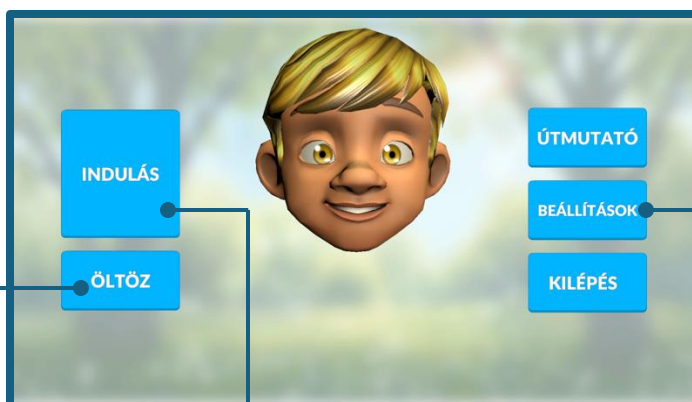
A fehér körön belül a pipa a hibátlan szintteljesítést (100%) jelzi, míg a részben helyes válaszok százalékos pontszámként jelennek meg.



**Az Öltözőben testreszabhatod az avatarodat.** Ahogy haladsz a játékban, új testreszabási lehetőségek válnak elérhetővé.



A beállításokon belül **engedélyezhető az AR-élmény.** A gomb kiválasztásával **AR módba váltasz**, amely **kamerát használ, és az avatarat a testedre helyezi.**



Csíppentő kézmozdulat engedélyezése

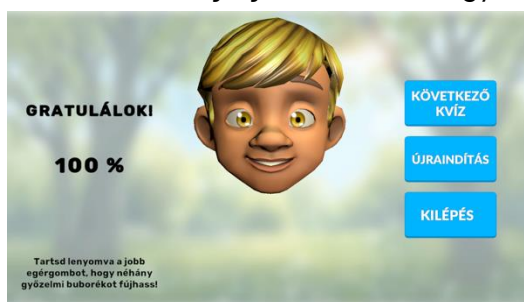
### Fleletválasztós kvíz



### Válogatós játék



A kvíz befejezése után megjelenik az elért **pontszám százalékos** aránya továbbá következő játék **indításának**, az aktuális **újrajátszásának** vagy **kilépésnek** a lehetősége.



### A JÁTÉK LETÖLTÉSE ÉS TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

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



# UDL IRÁNYELVEK

A Zöld Szieszta komoly játék

## 26 univerzális tanulási tervezési irányelvet (UDL) valósít meg.

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

### Multiple means of ENGAGEMENT

|          |                                                                |          |                                       |                                                                     |                                      |          |                                          |
|----------|----------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|----------|------------------------------------------|
| <b>1</b> | A felhasználók kiválaszthatják és módosíthatják az avatárokat. | <b>2</b> | A felhasználók szintet választhatnak. | <b>3</b>                                                            | Felhasználói profilokat készíthetők. | <b>4</b> | Kvíz az elsajátított tudás felméréséhez. |
| <b>5</b> | Visszajelzést ad hang- és szöveges információk formájában.     | <b>6</b> | Időméréssel visszajelzés.             | <b>8</b> Motiválás pontokkal, jutalmakkal és funkciók feloldásával. |                                      |          |                                          |
| <b>7</b> | Gyakorlati kézikönyv (oktatóanyag) elérhető.                   |          |                                       |                                                                     |                                      |          |                                          |

### Multiple means of REPRESENTATION

|    |                                                                                                  |    |                                                                              |    |                                                                          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------|
| 9  | Piktogram, címke és hang minden játékobjektumhoz.                                                | 10 | Feliratok, szövegek és címkék a kérdésekhez.                                 |    |                                                                          |
|    |                                                                                                  | 11 | Szövegfelolvasó (Text-to-Speech) beépítve.                                   |    |                                                                          |
| 12 | Többnyelvűség támogatása; öt nyelven (angol, horvát, spanyol, magyar és francia) elérhető játék. | 13 | Bevezető videó a játék alapvető elemeivel.                                   | 14 | Szekvenciális tanulás megvalósítása a játék továbbfejlesztése érdekében. |
|    |                                                                                                  | 15 | Ez magában foglalja a szintlépéshez szükséges előzetes tudás felhasználását. | 16 | A tananyagok felosztása téma és játékmenet szerint.                      |