

Green Siesta Quiz



AR-BASED SERIOUS GAME

Augmented Reality (AR) is a technology that overlays digital content onto the real world in real time, enhancing the user's perception and interaction with their environment.

In the **Green Siesta Quiz**, AR is used to provide a **new experience for the user**, who is represented as a **cartoon avatar that can be customized** (skin, hair, eyes etc.). Additionally, AR offers an **extra form of interaction** with the device through **hand gesture recognition**.



MULTILINGUAL SERIOUS GAME

The game is implemented as a multilingual game. All text within the game has been translated into five EU languages: **English, Croatian, Spanish, Hungarian** and **French**.



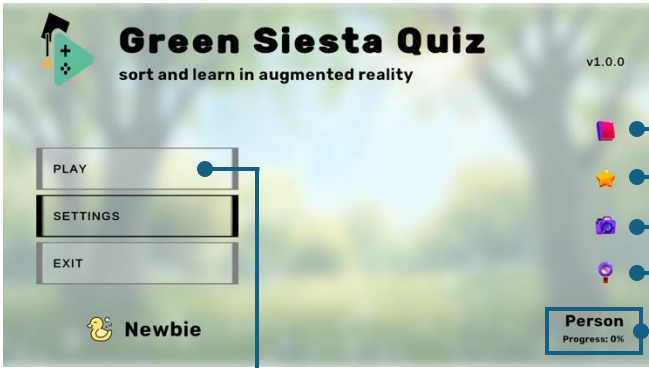
GREEN - THEMED SERIOUS GAME

Paper, plastic, organic, glass and municipal waste management

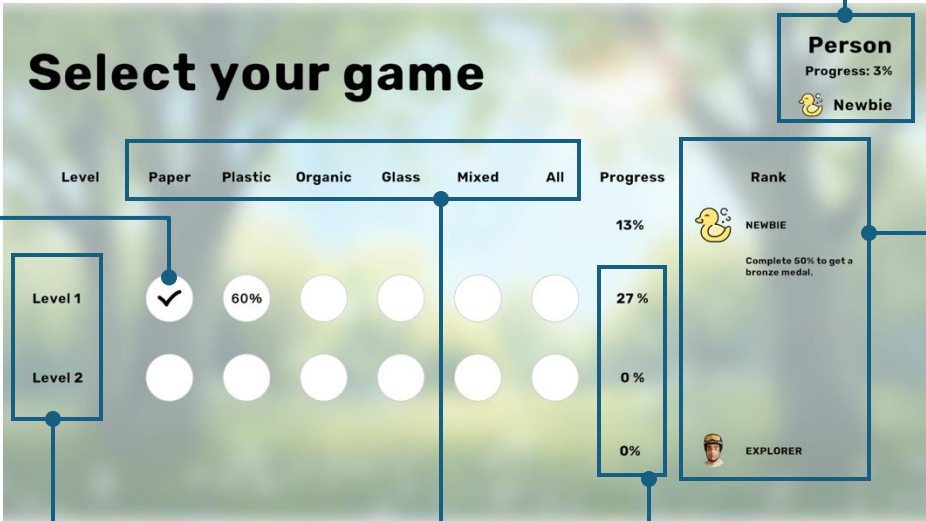
In **Green Siesta Quiz**, players test their knowledge through two types of quizzes: a **multiple-choice quiz** featuring **fun facts about waste management**, and a **sorting quiz** where players must **correctly place waste items into the appropriate recycling bins**.

The game covers various waste categories, including **paper, plastic, organic, glass, and municipal waste**. With **8 levels** in total, each new stage introduces a fresh set of questions and increasingly complex sorting tasks, gradually raising the difficulty to keep the experience both educational and engaging.

Gameplay information



- User manual
- Questionnaires
- Credits
- About the project
- Overall progress report



Successfully completing levels unlocks new ranks.
The starting rank is Newbie, followed by Explorer, Professional, and finally Master in waste management.



Game has **8 levels** for **each type of waste** with **progress report!**



The tutorial launches automatically when accessing the app for the **first time**. It can also be started at any time by pressing a button.



By selecting one of the available white circles, the user is taken to the **main game screen**.

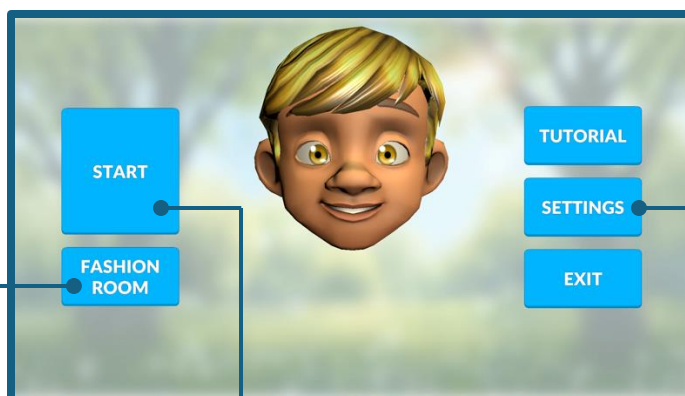
Inside white circle the check mark signifies a perfect level completion (100%), while partially correct answers are displayed as a percentage score.



In the **Fashion Room**, you can **customize your avatar**. As you progress through the game, new customization options become available.



Within the settings, you can **adjust AR experience**. By selecting the button, you **switch to AR mode**, which **uses camera and place the avatar onto your body**.



Pinch gesture adjustment

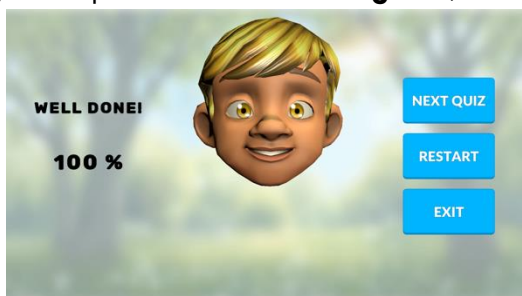
Multiple-choice quiz



Sorting quiz



After the quiz is completed, the achieved **score percentage** is displayed along with options to start a **new game, reset**, or **exit**.



DOWNLOAD GAME AND MORE INFO:

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



UDL GUIDELINES

The **Green Siesta Quiz** serious game implements **26 Universal Design for Learning (UDL)** guidelines. According to these guidelines, they are divided into three pillars that offer multiple means design guidelines for: Engagement, Representation and Action & Expression.



Multiple means of **ENGAGEMENT**

1	Users can choose and modify avatars.	2	Users have choice of level.	3	Offering user profiles.	4	Quiz to assess adopted materials.
5	Offers feedback in the form of audial and textual information.	6	Offers internal feedback in the form of a timer.	7			
				8			

Multiple means of **REPRESENTATION**

9	A pictogram, label and sound for each game object.	10	Subtitles, texts and labels for questions.		
		11	A Text-to-Speech implemented.		
12	Multilingual solution in five languages (English, Croatian, Spanish, Hungarian and French).	13	Onboarding video with follow through.	14	Implementing sequential learning to further in the game.
		15	Inlcuding prerequisite knowledge to further in the lessons.	16	Dividing the learning materials according to topic and game mechanics.

Multiple means of **ACTION & EXPRESSION**

17	Multiple interactions with the interface, such as click and scroll.	18	Controlling the game with hand gestures or using the mouse.				
19	Multiple manipulations of objects, such as pinching, grabbing and dragging.	20	Including hand gestures and features using Augmented Reality (AR).				
21	Increasing difficulty with game progression.	22	Clear goals and expectations through instructions.	23	Implemented progress bar.	26	Implemented scores in real time and at the end of the game.
24	Getting badges as you progress in the game.	25	Getting rewards and opening features for passing a level.				



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.



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

Référence du projet: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675

A propos du gameplay



v1.0.0

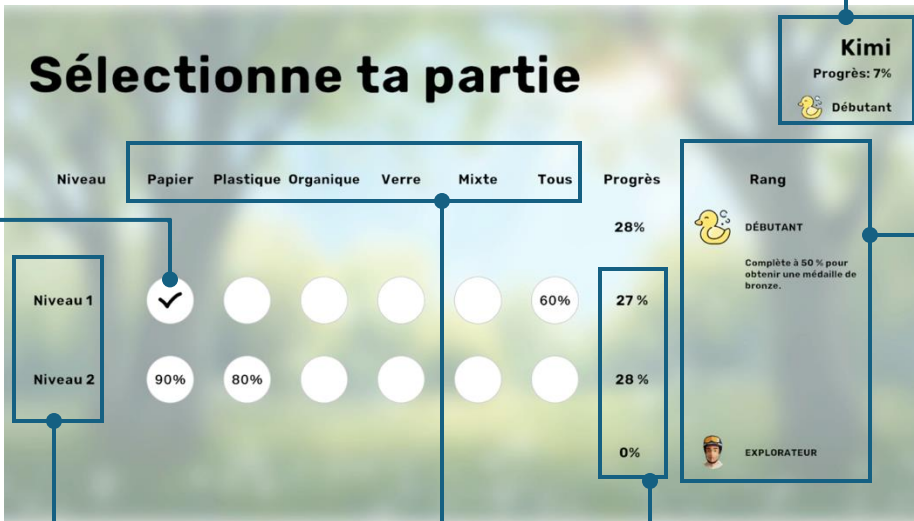
Manuel de l'utilisateur

Questionnaires

Crédits

À propos du projet

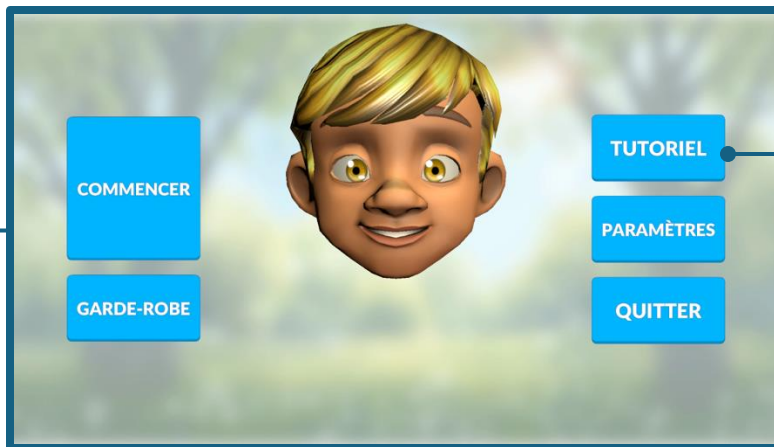
Rapport de progression générale



Terminer des niveaux avec succès débloquent 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.**

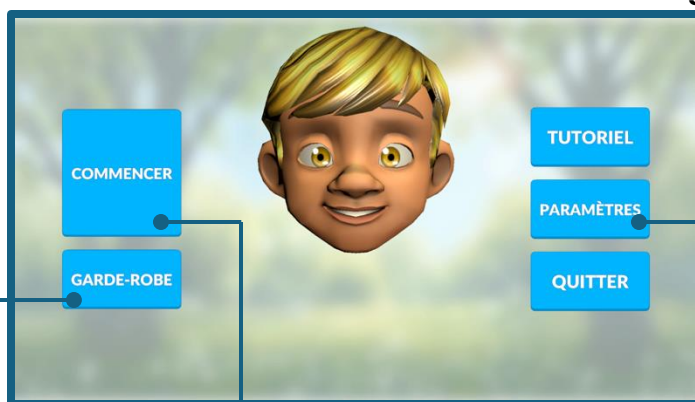
À l'intérieur du cercle blanc, la coche signifie un niveau de complétion parfait (100 %), tandis que les réponses partiellement correctes sont affichées sous forme de pourcentage.



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

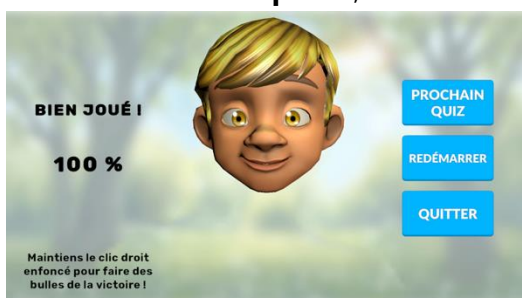
Un quiz à choix multiples



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 ●

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

Plusieurs formes de Représentation ●

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

Plusieurs formes d'Action et d'Expression ●

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



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

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 višezjezična 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



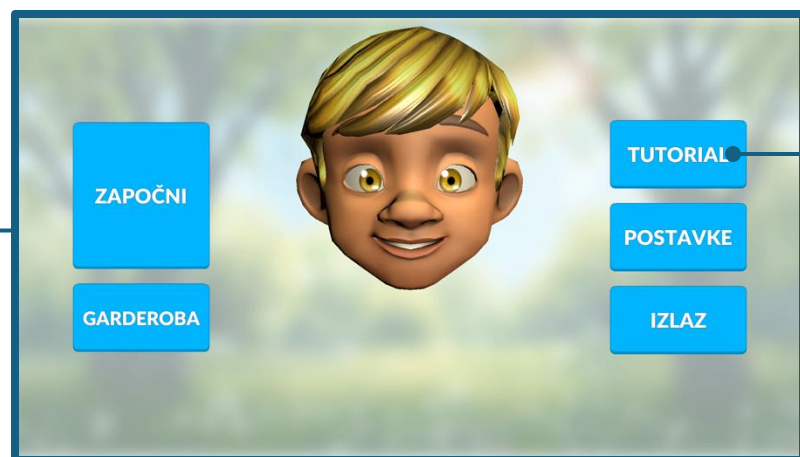
- Priručnik
- Upitnici
- Zasluge
- O projektu
- Sveukupna statistika



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.

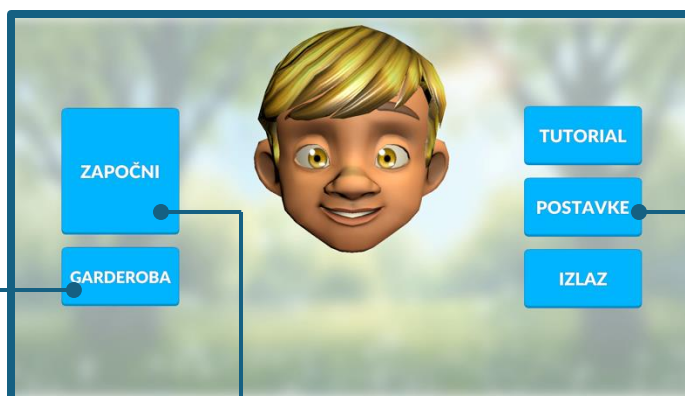
Unutar bijelog kruga, kvačica označava savršeno završenu razinu (100%), dok se djelomično točni odgovori prikazuju kao postotak.



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.



Podешavanje postavki geste štipanja

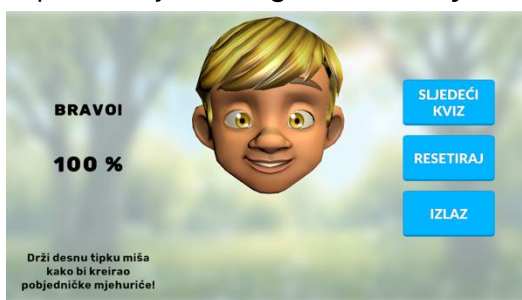
Kviz s višestrukim izborom



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/>



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	Pružila povratne informacije u obliku zvučnih i tekstualnih informacija.	6	Pružila interne povratne informacije u obliku vremenskog odbrojavanja.				
7	Implementiran praktični priručnik (tutorial).					8	Pružila 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		13		14			
Višejezično rješenje na pet jezika (engleski, hrvatski, španjolski, mađarski i francuski).		Uvodni video s osnovnim komponentama igre.		Implementacija sekvencijalnog učenja za daljnji napredak u igri.			
		15		16			
		Uključuje korištenje predznanja kako bi se napredovalo s gradivom.		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

Cuestionario de "Green Siesta"



BASADO EN R.A. JUEGO DIDÁCTICO

La **Realidad Aumentada (RA)** es una tecnología que superpone contenido digital al mundo real en tiempo real, mejorando la percepción del usuario y la interacción con su entorno.

En el concurso **"Green Siesta"**, la RA se utiliza para ofrecer una **nueva experiencia al usuario**, quien se representa como un **avatar de dibujos animados personalizable** (piel, pelo, ojos, etc.). Además, la RA ofrece una forma **adicional de interacción** con el dispositivo mediante el reconocimiento de **gestos de la mano**.



PLURILINGÜE JUEGO EDUCATIVO

El juego está implementado como un juego multilingüe. Todo el texto del juego ha sido traducido a cinco idiomas de la UE: **inglés, croata, español, húngaro y francés**.



TEMÁTICA VERDE JUEGO SERIO

Gestión de papel, plástico, residuos orgánicos, vidrio y municipales

En el cuestionario **"Green Siesta"**, los jugadores ponen a prueba sus conocimientos a través de dos tipos de cuestionarios: **un cuestionario de opción múltiple con datos divertidos sobre la gestión de residuos** y **un cuestionario de clasificación** en el que los jugadores deben **colocar correctamente los residuos en los contenedores de reciclaje correspondientes**.

El juego abarca diversas categorías de residuos, como **papel, plástico, residuos orgánicos, vidrio y residuos municipales**. Con un total de **8 niveles**, cada nueva etapa presenta nuevas preguntas y tareas de clasificación cada vez más complejas, aumentando gradualmente la dificultad para que la experiencia sea educativa y atractiva.



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

Información sobre el juego



Manual de usuario

Cuestionarios

Créditos

Acerca del proyecto

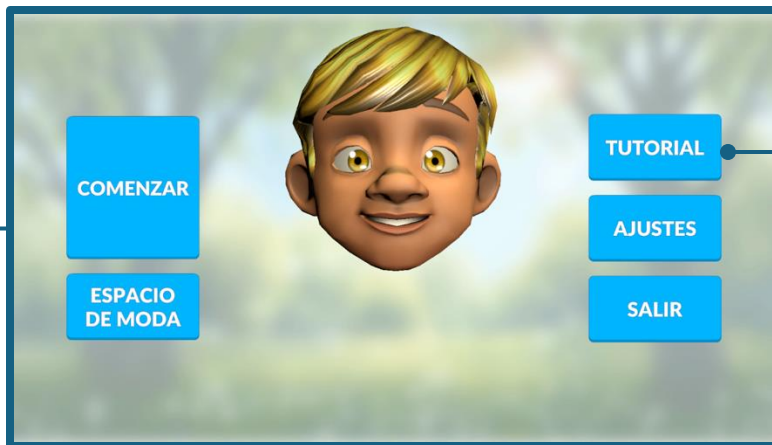
Informe general de progreso



Al completar los niveles, se desbloquean nuevos rangos. El rango inicial es Novato, seguido de Explorador, Profesional y, finalmente, Maestro en gestión de residuos.



¡El juego tiene **8 niveles** para **cada tipo** de residuo con **informe de progreso**!



El tutorial se inicia automáticamente al acceder a la aplicación por **primera vez**. También se puede iniciar en cualquier momento pulsando un botón.



Al seleccionar uno de los círculos blancos disponibles, el usuario accede a la pantalla principal del juego.

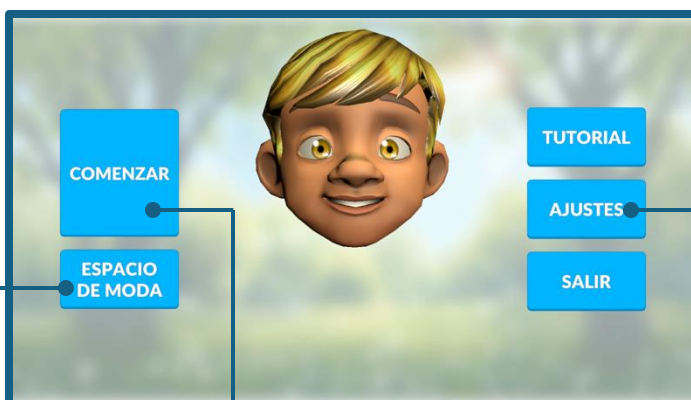
Dentro del círculo blanco, la marca de verificación significa una finalización perfecta del nivel (100%), mientras que las respuestas parcialmente correctas se muestran como un porcentaje de puntuación.



En la **Sala de Moda**, puedes **personalizar tu avatar**. A medida que avances en el juego, se abrirán nuevas opciones de personalización.



En la configuración puedes **ajustar la experiencia de RA**. Al seleccionar el botón, **cambias al modo RA**, que **usa la cámara y coloca el avatar sobre tu cuerpo**.

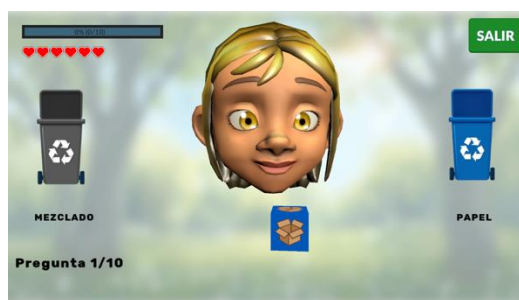


Ajuste del gesto de pellizco

Un cuestionario de opción múltiple



Un cuestionario de clasificación



Una vez completado el cuestionario, se muestra **el porcentaje de puntuación** obtenido junto con opciones para comenzar **un nuevo juego**, **reiniciar** o **salir**.



DESCARGAR EL JUEGO Y MÁS INFORMACIÓN:

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



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union



GUÍAS UDL



El juego didáctico Green Siesta aplica **26 directrices del Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA - Universal Design for Learning (UDL)). Según esta guía, se dividen en tres pilares que ofrecen directrices de diseño de múltiples medios para: Compromiso, Representación y Acción y Expresión.

Múltiples medios de **COMPROMISO**

1	Los usuarios pueden elegir y modificar avatares.	2	Los usuarios pueden elegir el nivel.	3	Ofreciendo perfiles de usuario.	4	Cuestionario para evaluar los materiales adoptados.
5	Ofrece realimentación interna en forma de temporizador.	6	Ofrece realimentación para la motivación en forma de puntos, premios y funciones desbloqueables.	7	Implementa un tutorial de incorporación.	8	Ofrece realimentación en forma de información auditiva y textual.

Múltiples medios de **REPRESENTACIÓN**

9	Un pictograma, una etiqueta y un sonido para cada objeto del juego.	10	Subtítulos, textos y etiquetas para preguntas.		
		11	Se implementó una conversión de texto a voz.		
12	Solución multilingüe en cinco idiomas (inglés, croata, español, húngaro y francés).	13	Vídeo de incorporación con seguimiento.	14	Implementar el aprendizaje secuencial para avanzar en el juego.
		15	Incluye conocimientos previos para continuar con las lecciones.	16	Dividir los materiales de aprendizaje según tema y mecánica del juego.

Múltiples medios de **ACCIÓN Y EXPRESIÓN**

17	Múltiples interacciones con la interfaz, como hacer clic y desplazarse.	18	Controlar el juego con gestos de las manos o usando el ratón.				
19	Múltiples manipulaciones de objetos, como pellizcar, agarrar y arrastrar.	20	Incluye gestos y funciones manuales mediante Realidad Aumentada (RA).				
21	La dificultad aumenta a medida que avanza el juego.	22	Metas y expectativas claras a través de instrucciones.	23	Barra de progreso implementada.	24	Se implementan puntuaciones en tiempo real y al final del juego.
25	Obtendrás insignias a medida que progresas en el juego.	26	Obtener recompensas y abrir funciones por pasar un nivel.				



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



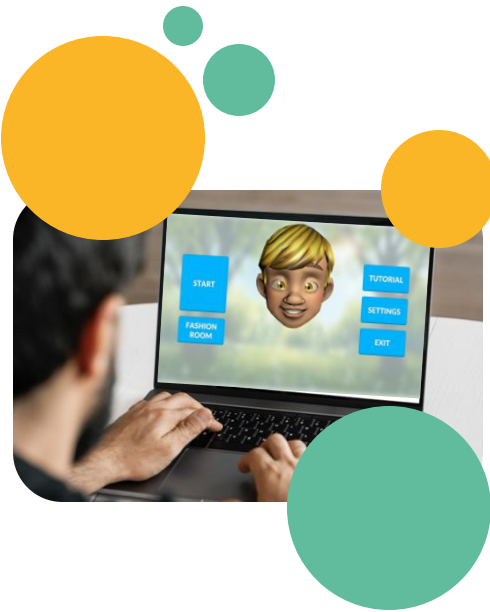
Co-funded by
the European Union

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 Kvíz**ben 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 Kvíz**ben 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



Felhasználói kézikönyv

Kérdőívek

Kredit

A projektről

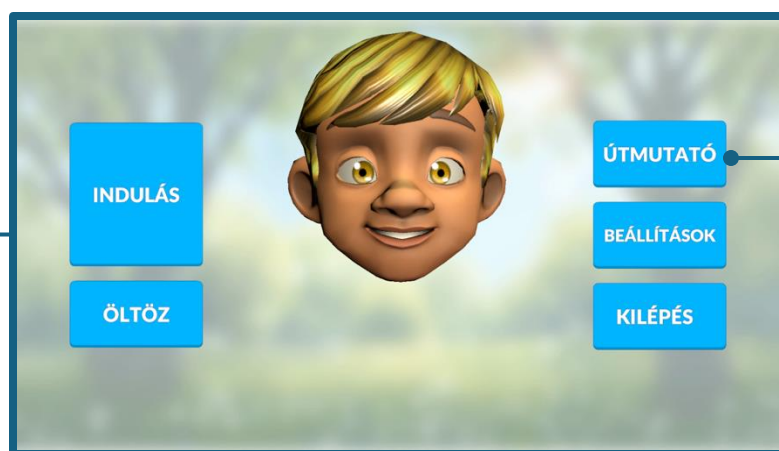
Összesített előrehaladás



A szintek sikeres teljesítése új rangra jogosít. A hulladékgazdálkodásban a kezdő rang az Újjonc, 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.

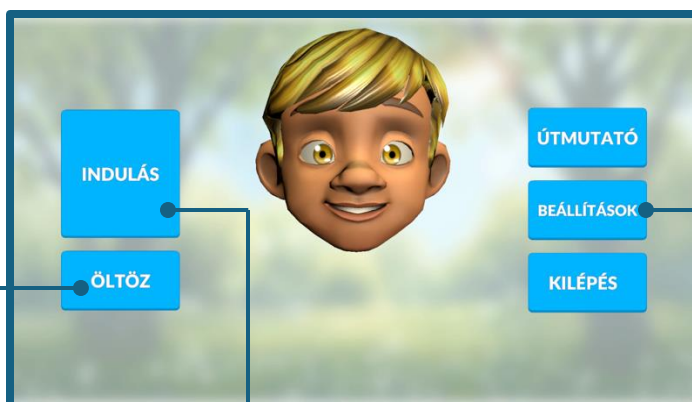
A fehér körön belül a pipa a hibátlan szintteljesítést (100%) jelzi, míg a részben helyes válaszok százalékos pontszámként jelennek meg.



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

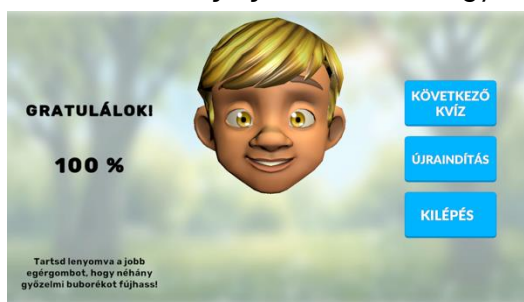
Fleletválasztós kvíz



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://socialab.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

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

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.

Multiple means of ACTION & EXPRESSION

17	Többféle interakció a felülettel, például kattintás és görgetés.	18	A játék irányítása kézmozdulatokkal vagy egérrel.			
19	Többféle objektum-manipuláció, például csippentés, megragadás és vonzolás.	20	Beleértve a kiterjesztett valóságot (AR) használó kézmozdulatokat és funkciókat.			
21	Fokozódó nehézség a játék előrehaladtával.	22	Egyértelmű célok és elvárások az utasításokon keresztül.	23	Beépített folyamatjelző sáv.	Eredmények megjelenítése valós időben és a játék végén.
24	Jelvények szerzése a játék előrehaladtával.	25	Jutalmak megszerzése és funkciók feloldása egy szint teljesítése után.	26		



PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

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