
Как да използваме мобилното приложение – игра с обогатена реалност (AR) ON-OFF4youngsters

Версия 1.0 – 15/10/2019

Автори(и)	CIVIC, AKNOW		
Редактори (и)	EKO	Елефтерия Кокиния	CIVIC
	AST	Ана Стамули	AKNOW
	ATH	Атанасиос Теокаридис	AKNOW

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

История на ревизиите

Версия	Дата	Описание	Действие	Страници
1.0	15/10/2019	Създаване на документа	C	12

(*) Действие: C = Създаване, I = Допълване, U = Актуализация, R = Замяна, D = Изтриване

Обобщение

Целите на документа са следните:

- Описание на концепцията за Мобилното приложение с обогатена реалност (AR) ON-OFF4youngsters
- Предоставяне на учителите на полезни насоки относно начина на инсталлиране на приложението и използването му в час

СЪДЪРЖАНИЕ

1. ИГРАТА С AR ON-OFF4YOUNGSTERS	5
1.1. Какво представлява AR приложението?.....	5
1.2. Приложението AR ON-OFF!	5
1.2.1. Контекста на приложението.....	5
1.2.2. Как работи.....	6
• СТЪПКА 1. Принтирайте инфографиката!.....	6
• СТЪПКА 2. Свалете и инсталрайте приложението AR!.....	7
• СТЪПКА 3. Използвайте приложението!	8
2. ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА	12

1. AR игра ON-OFF4youngsters

1.1. Какво представлява AR приложението?

Когато говорим за обогатена реалност, трябва да мислим за обогатяването на реалния свят с виртуални обекти. По-специално, AR въщност е резултат от използването на технология, за да се наслагват тези обекти под формата на звук, изображение или текст - върху реалния свят (Empspak, 2018). От друга страна, приложението AR е софтуерно приложение, което интегрира тази информация в реалната среда на потребителя при директен изглед (Margaret Rouse, n.d.).

Внимавайте! Обогатената реалност (AR) не трябва да се бърка с Виртуалната реалност (VR) или Смесената реалност (MR)! Следната статия може да ви поясни защо!

- [‘Каква е разликата между AR, VR и MR?’](#)

Когато става въпрос за AR приложения, те се поддържат от специални 3D програми, които ни позволяват да свържем цифровия обект с „маркер“ в реалния свят. Най-честото използване на такива приложения е свързано с играта, докато по-малка част от младите хора го използват и в образованието (ThinkMobiles, n.d.).

1.2. AR приложението ON-OFF!

1.2.1. Контекст на приложението

Сега вече можете да разгледате по-подробно AR играта по проекта.

Ние разработихме AR приложение за мобилни телефони с Android, за да мотивираме младежите (ученици на възраст 12 – 16 години) да възприемат специфични стратегии, насърчаващи баланса между времето в интернет и извън интернет. Въщност, в рамките на приложението ще можете да видите информация относно ключовите концепции на всеки от обучителните модули. Тези модули са:

1. [Причини за постоянно използване на интернет](#)
2. [Видове онлайн ангажираност](#)
3. [Влияние върху физическото, когнитивно, социално и емоционално развитие на децата](#)
4. [Стратегии за придобиване на балансиран живот](#)

Приложението служи и като инструмент за оценяване, тъй като се основава на подход с въпросници, което позволява да идентифицирате рисковете, свързани с постоянно използване на интернет, и начините за възприемане на стратегии, които предлагат онлайн – офлайн баланс.



Възприемане на балансиран
подход между онлайн
ангажираността и офлайн
алтернативите
2018-1-UK01-KA201-048001



Erasmus+

Отговорете първи на всички въпроси вярно, за да получите значка (трофей)!

1.2.2. Как работи

СТЪПКА 1. Принтирайте инфографиката!

Първата стъпка в проектирането на приложението - AR игра – беше създаването на „реалната част“. За тази цел беше проектирана инфографиката, включваща изображения, „свързани“ с всяка ключова концепция от всеки модул. Инфографиката е представена на следното изображение:



Изображение 1. AR приложение ON-OFF4youngsters
инфографика

Всяка колона от инфографиката се свързва с различен модул, като всяко изображение в рамките на модула се отнася до различна концепция. Както е показано, има пет ключови концепции за всеки модул, което прави общо 20 концепции.

Последователно, концепциите са:

1. [Причини за постоянно използване на интернет](#)
 - a. Пристрастване към социалните медии
 - b. Пристрастване към игри
 - c. Личностни черти, свързани с пристрастването към интернет
 - d. Мотиви за прекомерното използване

e. Симптоми и въздействия на пристрастването към интернет

2. Видове онлайн ангажираност
 - a. Пасивно онлайн потребление
 - b. Интерактивно потребление
 - c. Комуникация в социалните медии
 - d. Общуwanе
 - e. Създаване на съдържание
3. Влияние върху физическото, когнитивно, социално и емоционално развитие на децата
 - a. Благоприятни или неблагоприятни ефекти от прекомерното ползване на интернет
 - b. Интернет пристрастяването може да повлияе на физическото здраве
 - c. Психологически ефекти от използването на Интернет
 - d. Влияние на интернет пристрастяването върху социалния живот
 - e. Рискове при пристрастяването към интернет
4. Стратегии за придобиване на балансиран живот
 - a. Осъзнаване на медиите и себе си
 - b. Възприемане на качествено използване на медиите
 - c. Селективно изпълнение на една дейност
 - d. Определяне на време и място за изключване от интернет
 - e. Подхранване на отношенията и разговори лице в лице



Сега вече имате по-ясна идея какво изобразява инфографиката, всичко, което трябва да направите, е да я принтирате в размер А3!

 СТЪПКА 2. Свалете и инсталирайте мобилното AR приложение!

Приложението вече е налично на интернет страницата на проекта!

Това е тип файл Android Package Kit (APK), който инсталира приложениета за смартфони Android. За да отворите този файл на мобилния си телефон с Android, трябва просто да го свалите като всеки друг файл и след това да го отворите, когато се появи съобщението за това.

Използвайте своя мобилен телефон с Android, за да посетите резултатите на интернет страницата, намерете раздел AR мобилно приложение за младежи и натиснете върху връзката, за да започнете свалянето на играта.

Може да видите съобщение, в което ви питат дали сте разрешили на търсачката си да сваля файлове в паметта, което трябва да приемете, или предупреждението „Този вид файл може да навреди на устройството ви“.

Тъй като приложението се инсталира извън Google Play, може да има блокировка за сигурност. За да я преодолеете, натиснете върху Настройки > Сигурност (или Настройки > Приложение за по-старите устройства) и след това щракнете в полето до Неизвестни източници. Може да се наложи да потвърдите това действие с едно просто OK.



Възприемане на балансиран
подход между онлайн
ангажираността и офлайн
алтернативите
2018-1-UK01-KA201-048001



Erasmus+

Ако APK файлът не се отвори на вашия Android, опитайте да го потърсите с мениджър на файлове като [Astro File Manager](#) или [ES File Explorer File Manager \(Lifewire, n.d.\)](#). Всъщност, трябва само да отворите приложението за търсене на файлове и да отидете на Downloads, като позволите всяко изискуемо разрешение, ако бъде поискано.

Последна стъпка: Инсталирайте приложението!

Иконата на приложението ще се появи във вашия списък с вече съществуващи мобилни приложения.



Изображение 2. AR приложение ON-OFF4youngsters - икона

*Независимо от това, трябва да знаете, че приложението не е съвместимо с всички Android устройства. На интернет страницата на проекта ще намерите списък със съвместимите мобилни телефони..

СТЪПКА 3. Използвайте приложението!

след като сте принтирали инфографиката в размер А3 и сте инсталирали AR приложение ON-OFF4youngsters на мобилния си телефон, е време да започнете да се запознавате с приложението!



Първата стъпка е *създаването на вашия профил* в приложението, като попълвате своите:

- Име
- Имейл адрес
- Предпочитана парола

След това изберете един от аватарите, с който ще играете. Всички аватари са проектирани съгласно възрастта на целевата група (ученици от 12 до 16 години) и имат за цел да придадат по-лек и забавен характер на играта.

Накрая **Създайте нов потребител**, за да започнете да играете



* Прифилите се съхраняват само с цел отчитане в рамките на приложението, така че не трябва да се тревожите за политиката за поверителност! Вашият

имейл и цялата информация, която предоставяте, ще
бъдат съхранявани като поверителни.

Изображение 3. AR приложение ON-OFF4youngsters –
страница за вход



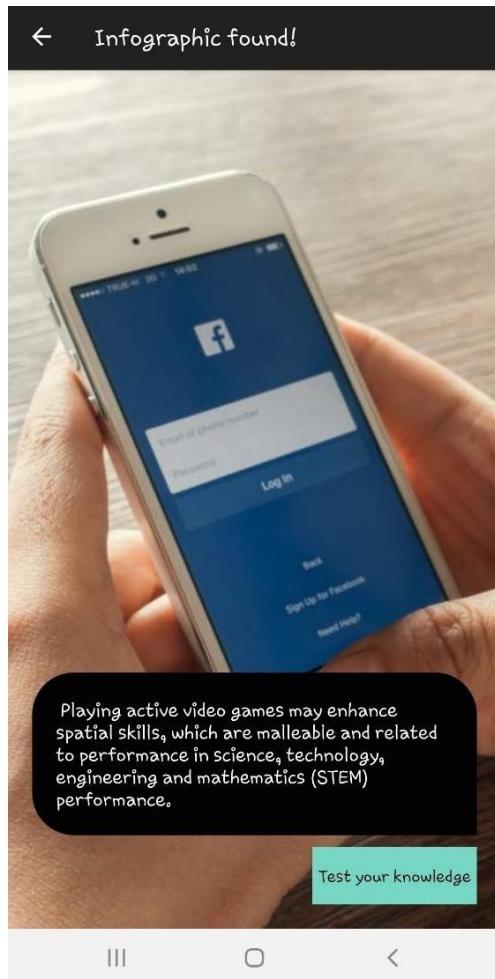
Втората стъпка е сканиране!

Ще видите следното съобщение:

'Моля, фокусирайте се върху инфографиката, за да осигурите напредъка на своя потребител ...'

За да разкриете информацията (дигитален предмет), появяваща се зад всяко изображение (реален свят), използвайте мобилната си камера, за да сканирате, като се движите над изображението. Проверете дали камерата ви е близо до изображението, за да хванете само това изображение, което желаете!

След като изображението е засечено, ще се появи кратък параграф с полезна и точна информация относно това, което се вижда на изображението.



Изображение 4. AR приложение ON-OFF4youngsters –
примерна ключова концепция



Възприемане на балансиран
подход между онлайн
ангажираността и офлайн
алтернативите
2018-1-UK01-KA201-048001



Erasmus+

можете да сканирате всяко изображение, което предпочитате!



Третата стъпка? Проверете познанията си!

След като прочетете информацията, свързана с концепцията, е ваш ред да оцените познанията си. Разбира се, информацията, която е предоставена, е само обобщение на съдържанието, което означава, че трябва да изучите подробно целите модули!

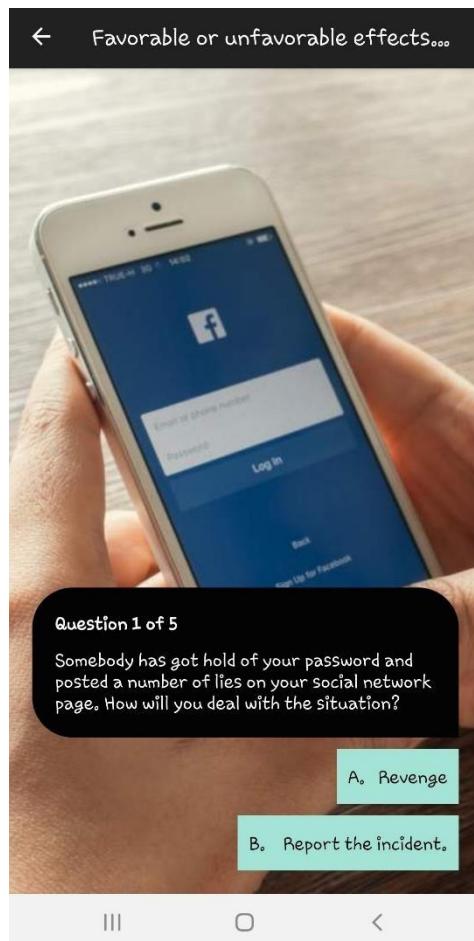
Въпросите служат като сценарии за обучение и са в тестови формат, като правилните отговори се появяват в зелено, а грешните – в червено след даване на отговор.

След като отговорите на въпроса, приложението ви моли да сканирате друго изображение и така докато сканирате всичките.

Обърнете внимание, че различна информация се появява всеки път, когато придвижите камерата си върху същото изображение!

Имате 5 опита да дадете верен отговор!

Ако отговорите на всички въпроси вярно, ще получите Трофей под формата на значка за своето постижение!



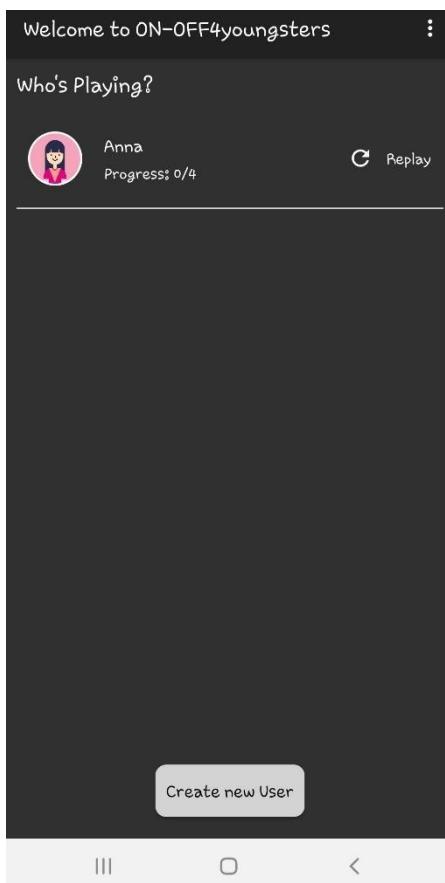
Изображение 5. AR приложение ON-OFF4youngsters въпросник



Играта свърши! Искате ли да играете отново?

Появява се еcran с резултати в края на играта или можете да затворите приложението.

Страницата посочва информация относно напредъка ви в четирите модула на приложението, като ви дава възможност или да играете отново, или да създадете нов потребител.



Отчетите за времето, прекарано в приложението, се съхраняват в базата данни с цел подобрения.

OFF4youngsters - страница с резултати

За въпроси можете да се свържете с нас на формата за контакти на страницата на проекта: <https://on-off4youngsters.eu/contact>

2. ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

Empspak, J. (2018, 06 01). *Live Science*. Налично на адрес Live Science: <https://www.livescience.com/34843-augmented-reality.html>

Lifewire. (n.d.). *Lifewire*. Налично на адрес Lifewire: <https://www.lifewire.com/apk-file-4152929> Margaret Rouse, M. H. (n.d.). *TechTarget*. Налично на адрес Whatis: <https://whatis.techtarget.com/definition/augmented-reality-app-AR-app>

ThinkMobiles. (n.d.). *Think Mobiles*. Налично на адрес Think Mobiles: <https://thinkmobiles.com/blog/what-is-augmented-reality/>

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Това съобщение отразява само възгледите на автора и Комисията не може да бъде отговорна за каквото и да било използване на съдържащата се в него информация.