
Cum se utilizează aplicația Jocului ON-OFF4youngsters Realitate Augmentată

Versiunea 1.0 – 15/10/2019

Autori	CIVIC, AKNOW		
Reviewer(s)	EKO	Elefteria Kokkinia	CIVIC
	AST	Anna Stamouli	AKNOW
	ATH	Athanasios Theocharidis	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.

Istoricul reviziilor

Versiune	Data	Descriere	Actiune	Pag.
1.0	15/10/2019	Crearea documentului	C	12

(*) Action: C = Creation, I = Insert, U = Update, R = Replace, D = Delete

Rezumat

Scopul documentului este următorul:

- Descrierea conceptului din spatele aplicației mobile ON-OFF4youngsters Reality Augmented (AR)
- Oferirea unor instrucțiuni utile profesorilor despre cum să instalezi aplicația și să o utilizezi în clasă

CUPRINS

1. JOCUL ON-OFF4YOUNGSTERS AR	5
1.1. CE ESTE APLICATIA AR?	5
1.2. APLICATIA-OFF AR!	5
1.2.1. <i>Contextul app</i>	5
1.2.2. <i>Cum funcționează</i>	6
• PAS 1. Print infographic!	6
• PAS 2. Download & install - AR mobile application!	7
• PAS 3. Dive into the app!	8
2. REFERINȚE	12

1. Jocul ON-OFF4youngsters AR

1.1. Ce este aplicația AR?

Când te referi la Realitatea augmentată, trebuie să te gândești la îmbunătățirea lumii reale cu obiecte virtuale. În special, AR este rezultatul utilizării tehnologiei pentru a suprapune acele obiecte sub formă de sunet, imagine sau text - în lumea reală (Empspak, 2018). Pe de altă parte, o aplicație AR este o aplicație software care integrează aceste informații în mediul real al utilizatorului în vederea directă (Margaret Rouse, n.d.).

Fii atent totuși! Realitatea augmentată (AR) nu trebuie confundată cu Realitatea Virtuală (VR) sau Realitatea Mixtă (MR)! Următorul articol vă poate arăta de ce!

- [Care este diferența dintre AR, VR și MR?](#)

Când vine vorba de aplicații AR, acestea sunt suportate de programe 3D speciale care ne permit să legăm obiectul digital cu un „marker” din lumea reală. Cea mai frecventă utilizare a unor astfel de aplicații este legată de jocuri, în timp ce o parte mai mică a tinerilor o folosește și în educație (ThinkMobiles, n.d.).

1.2. Aplicația ON-OFF AR!

1.2.1. Contextul app

Acestea fiind spuse, acum puteți arunca o privire mai atentă asupra jocului AR al proiectului.

Ceea ce am făcut a fost să dezvoltăm o aplicație AR pentru telefoanele Android care să motiveze tinerii (elevii cu vârste cuprinse între 12 și 16 ani) să împlinescă strategii specifice care să promoveze un echilibru între timpul petrecut online și offline. De fapt, în cadrul aplicației, veți putea vedea informații despre conceptele cheie ale fiecăruia dintre modulele de instruire. Aceste module sunt:

1. [Motivul care stă la baza utilizării constante online](#)
2. [Tipuri de angajament online](#)
3. [Impact asupra dezvoltării fizice, cognitive, sociale și emoționale a copiilor](#)
4. [Strategii pentru a obține o viață echilibrată](#)

Aplicația servește, de asemenea, ca instrument de evaluare bazându-se pe o abordare de tip quiz/joc, care vă va permite să identificați riscurile din spatele utilizării constante online și modalitățile de a îmbrățișa strategiile care oferă un echilibru online-offline.

Fii primul care răspunde corect la toate întrebările pentru a-ți primi ecusonul (trofeul)!

1.2.2. Cum funcționează

☞ Pas 1. Print infographic!

Primul pas în proiectarea aplicațiilor de jocuri AR a fost crearea părților „reale”. În acest scop, un proiect de îngrijire pentru îngrijirea informațiilor include imagini „legate” la fiecare concept de cheie modul fiecărui. Infograficul este afișat în următoarea formă:



Imaginea 1. ON-OFF4youngsters AR aplicație - infographic

Each column of the infographic is related to a different module, while each image within the module refers to a different concept. As shown, there are five key concepts per module, which turns up to 20 concepts in total.

Secvențial, conceptele abordate sunt:

1. [Motivul care stă la baza utilizării constante online](#)
 - a. Motivele care stă la baza utilizării constante online
 - b. Dependența de jocuri
 - c. Trăsături de personalitate legate de dependența de internet
 - d. Motive pentru utilizare extinsă
 - e. Simptome și efecte ale dependenței de internet

2. [Tipuri de angajament online](#)
 - a. Consum pasiv de ecran
 - b. Consumul interactiv
 - c. Comunicare social media
 - d. Comunicare
 - e. Crearea de conținut
3. [Impactul asupra dezvoltării fizice, cognitive, sociale și emoționale a copiilor](#)
 - a. Efectele favorabile sau nefavorabile ale internetului excesiv
 - b. Dependența de internet poate afecta sănătatea fizică
 - c. Efectele psihologice ale utilizării internetului
 - d. Efectele dependenței de internet asupra vieții sociale
 - e. Riscurile dependenței de internet
4. [Strategii pentru a câștiga o viață echilibrată](#)
 - a. Conștientizarea presei și a sinelui
 - b. Utilizarea media de calitate
 - c. Selectarea unei singure sarcini
 - d. Efectuarea de ore și locuri pentru a vă deconecta
 - e. Relaționează nutriția și conversația față în față



Acum că aveți o idee mai clară despre ceea ce infograficul prezintă, tot ce trebuie să faceți este să îl imprimați în dimensiunea A3!

2. Pas 2. Download & install AR mobile application!

Aplicația este deja disponibilă pe site-ul web al proiectului!

Este un tip de fișier APK (Android Package Kit) care instalează aplicații pentru smartphone-urile Android. Pentru a deschide un astfel de fișier pe mobilul Android, trebuie doar să îl descarci ca orice fișier și apoi să îl deschizi odată cerut.

Utilizați telefonul mobil Android pentru a vizita rezultatele site-ului web, găsiți aplicația mobilă AR pentru tineri și faceți clic pe linkul pentru a începe descărcarea jocului.

Este posibil să apară un pop-up care vă întreabă dacă lăsați browserul să salveze fișierele în spațiul dvs. de stocare, pe care trebuie să îl acceptați sau dacă avertismentul „Acest tip de fișier poate dăuna dispozitivului dvs.”.

Deoarece aplicația este instalată în afara Google Play, ar putea exista un bloc de securitate. Pentru a o ocoli, faceți clic pe Setări> Securitate (sau Setări> Aplicație pe dispozitive mai vechi) și apoi puneți o casetă în caseta de lângă **Unknown sources** /Surse necunoscute. Este posibil să fiți nevoit să confirmați această acțiune printr-un simplu OK.

Dacă fișierul APK nu se deschide pe Android, încercați să îl căutați cu un manager de fișiere precum [Astro File Manager](#) sau [ES File Explorer File Manager](#) (Lifewire, n.d.). De fapt, trebuie doar să deschideți aplicația Explorator de fișiere și să accesați „Descărcările” dvs., permițând permisiunile necesare dacă vi se solicită.

Ultimul Pas: Install - aplicația!

Pictograma aplicației va apărea în lista dvs. de aplicații mobile deja existente.



Imaginea 2. ON-OFF4youngsters aplicația AR icoana

* Cu toate acestea, trebuie să știți că aplicația nu este compatibilă cu toate dispozitivele Android. Pe site-ul proiectului, veți putea găsi [lista](#) cu telefoanele mobile compatibile.

∴ Pas 3. Accesați app!

Acum că ați tipărit infografia de dimensiuni A3 și ați instalat aplicația AR ON-OFF4youngsters AR în mobil, este timpul să vă familiarizați cu aplicația!

• Primul pas este să vă creați *profilul* în cadrul aplicației, completând următoarele:

- Numele
- Email
- Parola


Apoi, selectează unul dintre avatarele cu care să te joci. Toate avatarele sunt concepute în funcție de vârsta grupului țintă (elevi 12 ani - 16 ani) și nivel pentru a da un caracter mai ușor și mai distractiv jocului.

În cele din urmă, creați un utilizator nou și jucați!

Profilele sunt păstrate doar din motive de raportare din aplicație, deci nu trebuie să vă faceți griji cu privire la politicile de confidențialitate! E-mailul dvs. și toate informațiile pe care le furnizați vor păstra confidențialitatea.

Imagine 3. ON-OFF4youngsters AR pagina de autentificare a aplicației.

ON-OFF4youngsters

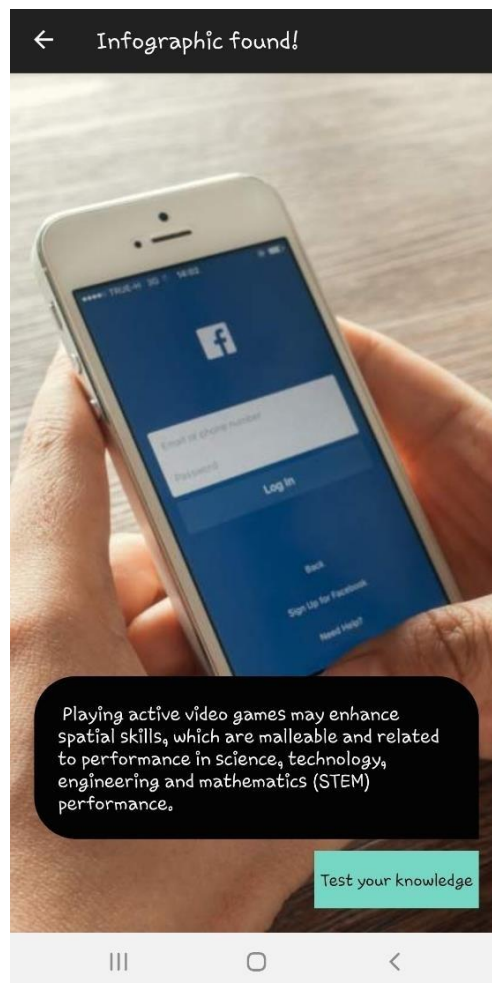
 Pas 2 - scanning!

Va apărea următorul mesaj:

'PLEASE focus on an infographic to advance your USER'S progress...'

Pentru a dezvălui informațiile (obiect digital) care apar în spatele fiecărei imagini (lumea reală), utilizați camera dvs. mobilă pentru a scana pasivul peste imagine. Asigurați-vă că camera dvs. este aproape de imagine pentru a captura doar imaginea dorită!

Odată ce imaginea este detectată, va apărea un paragraf scurt, cu informații utile și punctuale despre ceea ce este afișat în imagine.



Imagine 4. ON-OFF4youngsters AR exemplu de aplicație

Navigarea în module (coloana infografică) și conceptele acestora este gratuită, astfel încât să puteți scana orice imagine doriți!



Pas 3? *Testează-ți cunoștințele!*

După ce ați citit informațiile legate de concept, este rândul dumneavoastră să vă evaluați cunoștințele. Desigur, informațiile furnizate funcționează doar ca un rezumat al conținutului, ceea ce înseamnă că trebuie să studiați toate modulele!

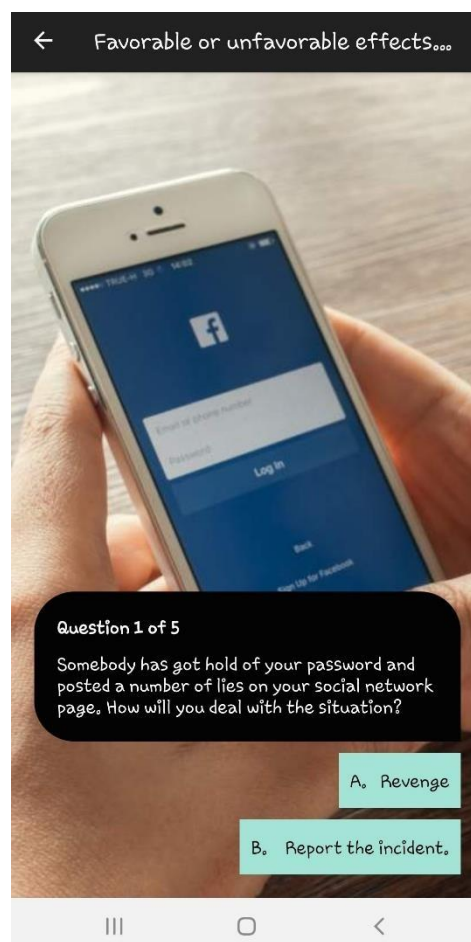
Întrebările servesc ca scenarii de învățare și sunt în format cu alegere multiplă, în timp ce răspunsurile corecte apar în verde, iar cele greșite în roșu, odată răspuns.

După ce răspundeți la întrebare, aplicația vă solicită să detectați o altă imagine și așa mai departe până când le scanați pe toate.


Note that different information appears every time you hover your camera over the same image!

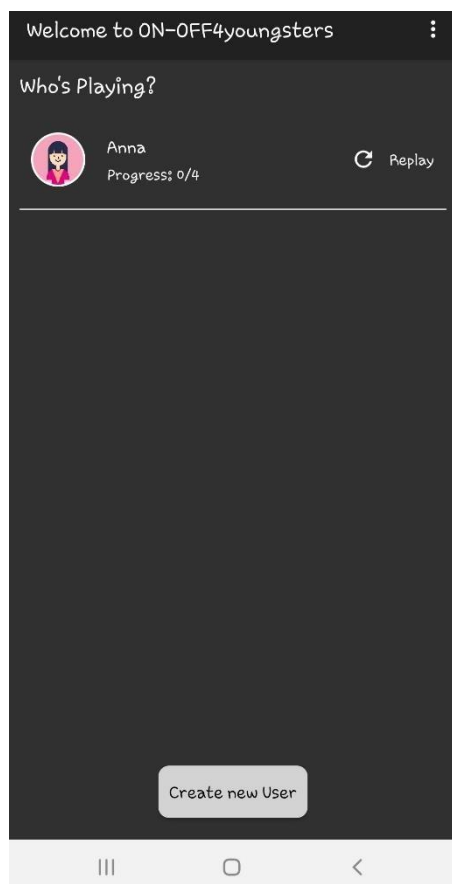
You have 5 attempts to answer correctly!

Dacă răspundeți corect la toate întrebările, veți câștiga un Trofeu ca ecuson pentru realizarea dvs.!



Imagine 5. ON-OFF4youngsters AR - exemplu quiz

 Jocul s-a terminat acum! Vrei să joci din nou?



Un ecran de rezultate apare la sfârșitul jocului sau dacă închideți aplicația.

Pagina vă dezvăluie informații despre progresul dvs. în cele patru module ale aplicației, în timp ce vă oferă posibilitatea de a reda sau a crea un utilizator nou.

Raportarea despre timpul petrecut în aplicație este păstrată în baza de date, în scopuri de îmbunătățire.

Imagine 6. ON-OFF4youngsters AR application – pagină cu rezultate

For any queries, you can contact us through the project website contact form:
<https://on-off4youngsters.eu/contact>

2. Referințe

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

Lifewire. (n.d.). *Lifewire*. Retrieved from Lifewire: <https://www.lifewire.com/apk-file-4152929>

Margaret Rouse, M. H. (n.d.). *TechTarget*. Retrieved from Whatis:
<https://whatis.techtarget.com/definition/augmented-reality-app-AR-app>

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