

## SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

### 1. Metryczka materiału

<b>Tytuł materiału</b>	The Ultimate London City Break - Wycieczka po Londynie
<b>Numer materiału</b>	IX.8
<b>Autorzy scenariusza</b>	Adriana Kamienik, Elżbieta Witkowska
<b>Weryfikacja WCAG</b>	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
<b>Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych</b>	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kusztelak)
<b>Weryfikacja językowa</b>	Alicja Berbeka
<b>Rodzaj multimedium</b>	wirtualna symulacja
<b>Wykorzystanie AR lub VR</b> AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
<b>Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał</b>	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres podstawowy i rozszerzony)
<b>Przedmiot(y) do nauki których przeznaczony jest materiał</b>	geografia język obcy nowożytny - język angielski biznes i zarządzanie



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 2. Opis materiału

### Skrócony opis materiału (abstrakt)

Aplikacja edukacyjna w formie wirtualnej symulacji pozwala użytkownikowi na immersyjne doświadczenie wycieczki do Londynu, łącząc aspekty edukacyjne z elementami grywalizacji. Użytkownik, wcielając się w postać młodego podróżnika, przechodzi przez szereg zadań związanych z planowaniem i realizacją podróży oraz zwiedzaniem miasta. Zadania obejmują kluczowe elementy, takie jak zgłoszenie zaginięcia bagażu na lotnisku, korzystanie z różnych środków transportu (kolejka, taksówka), zameldowanie w hotelu, składanie reklamacji dotyczącej problemów w pokoju hotelowym czy zamawianie posiłku w restauracji. W dalszej części symulacji gracz odkrywa atrakcje Londynu, takie jak Sky Garden, the Tower of London czy Tower Bridge, jednocześnie realizując związane z nimi zadania, np. zakup biletów, robienie zdjęć czy zamawianie posiłków. Aplikacja wymaga posługiwania się językiem obcym w praktycznych sytuacjach, co wspiera rozwój kompetencji językowych i umiejętności rozwiązywania problemów. Użytkownik musi zarządzać budżetem, zbierać paragony i kontrolować wydatki, co wzmacnia umiejętności organizacyjne i finansowe. Dzięki realistycznym wizualizacjom i intuicyjnej nawigacji aplikacja tworzy wrażenie spaceru po mieście, jednocześnie angażując gracza w edukacyjne wyzwania w naturalnym kontekście. To interaktywne narzędzie stanowi wsparcie w nauce języków obcych oraz w rozwijaniu kompetencji miękkich w środowisku symulowanego świata.

### Cel ogólny materiału

Użytkownik doświadcza sytuacji związanych z rzeczywistą podróżą do Londynu, co może go przygotować do odbycia takiej podróży samodzielnie w przyszłości. Aplikacja ma być również substytutem prawdziwej podróży dla osób, które z różnych względów nie mogą odbyć takiej podróży.

Użytkownik zwiedza Londyn, poznaje zabytki, historię i kulturę miasta (i jednocześnie kraju), a w trakcie zwiedzania i odkrywania miasta, rozwiązuje różne problemy i wykonuje zadania związane z organizacją wycieczki, rozwijając umiejętności językowe w typowych i nietypowych sytuacjach.

Bardzo ważna jest autentyczność postaci, ruchu i miejsc, dlatego proszę o zadbanie o zgodność wizerunku prezentowanych postaci i miejsc z realnymi postaciami, sytuacjami i miejscami i odpowiednie dostosowanie odgłosów w tle.

### Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału

#### Szkoła ponadpodstawowa

##### Język obcy nowożytny (wariant III.1.P)

- Uczeń posługuje się w miarę rozwiniętym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację wymagań ogólnych dotyczących rozumienia, tworzenia i przetwarzania wypowiedzi oraz reagowania na wypowiedzi, w zakresie tematów:
  - człowiek (np. dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania);
  - życie prywatne (np. rodzina, znajomi i przyjaciele, czynności życia codziennego, określanie czasu, formy spędzania czasu wolnego, święta i uroczystości, styl życia, konflikty i problemy);
  - żywienie (np. artykuły spożywcze, posiłki i ich przygotowywanie, nawyki
  - żywieniowe – w tym diety, lokale gastronomiczne);
  - zakupy i usługi (np. rodzaje sklepów, towary i ich cechy, sprzedawanie i kupowanie, środki płatnicze, promocja i reklama, korzystanie z usług, reklamacja);
  - podróżowanie i turystyka (np. środki transportu i korzystanie z nich, orientacja w



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- terenie, baza noclegowa, wycieczki, zwiedzanie, awarie i wypadki w podróży, ruch uliczny);
  - o kultura (np. dziedziny kultury, twórcy i ich dzieła, uczestnictwo w kulturze,
  - o tradycje i zwyczaje, media).
- Uczeń rozumie wypowiedzi ustne o umiarkowanym stopniu złożoności (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, ogłoszenia, instrukcje, relacje, wywiady, dyskusje), wypowiedziane w naturalnym tempie, w standardowej odmianie języka.
- Uczeń rozumie wypowiedzi pisemne o umiarkowanym stopniu złożoności (np. Listy, e-maile, SMS-y, pocztówki, napisy, broszury, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, rozkłady jazdy, instrukcje, komiksy, artykuły, recenzje, wywiady, wpisy na forach i blogach, teksty narracyjne i literackie).
- Uczeń tworzy proste, spójne i logiczne, w miarę płynne wypowiedzi ustne.
- Uczeń tworzy proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne (np. ogłoszenie,
- zaproszenie, życzenia, wiadomość, SMS, pocztówkę, e-mail, historyjkę, CV, list motywacyjny, wpis na blogu).
- Uczeń reaguje ustnie w typowych, również w miarę złożonych sytuacjach.
- Uczeń reaguje w formie prostego tekstu pisanego (np. wiadomość, SMS, formularz, e-mail, komentarz, wpis na czacie lub forum) w typowych sytuacjach.
- Uczeń posiada:
  - o podstawową wiedzę o krajach, społeczeństwach i kulturach społeczności, które posługują się danym językiem obcym nowożytnym, oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu lokalnego, europejskiego i globalnego;
  - o świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową;
  - o świadomość językową (np. podobieństw i różnic między językami).

#### **Geografia (zakres podstawowy)**

Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce.

- Korzystanie z planów, map fizycznogeograficznych i społeczno-gospodarczych, fotografii, zdjęć lotniczych i satelitarnych, rysunków, wykresów, danych statystycznych, tekstów źródłowych, technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz geoinformacyjnych w celu zdobywania, przetwarzania i prezentowania informacji geograficznych.

Kształtowanie postaw:

- Rozwijanie zainteresowań geograficznych, budzenie ciekawości świata.
- Podejmowanie refleksji nad pięknem i harmonią świata przyrody, krajobrazów przyrodniczych i kulturowych oraz osiągnięciami cywilizacyjnymi ludzkości.
- Kształtowanie postawy zrozumienia i szacunku dla tradycji, kultury i osiągnięć cywilizacyjnych Polski, własnego regionu i społeczności lokalnej oraz dla ludzi innych kultur i tradycji.
- Przełamywanie stereotypów i kształtowanie postaw solidarności, szacunku i empatii wobec Polaków oraz przedstawicieli innych narodów i społeczności.

#### **Geografia (zakres rozszerzony)**

Kształtowanie postaw.

- Rozwijanie dociekliwości poznawczej, ukierunkowanej na poszukiwanie prawdy, dobra i piękna.
- Kształtowanie przekonania o użyteczności edukacji geograficznej dla osobistego rozwoju człowieka oraz aktywności społecznej.
- Docenianie znaczenia dóbr kultury i zasobów przyrody w życiu człowieka, rozumienie konieczności racjonalnego ich użytkowania i ochrony.
- Uwrażliwianie na wartość i znaczenie cennych obiektów przyrodniczych i kulturowych, należących do dziedzictwa lokalnego, regionalnego, narodowego i ponadnarodowego.

#### **Biznes i zarządzanie**

Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce.

- Uwzględnianie prostych informacji gospodarczych oraz podstawowych wskaźników



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



ekonomicznych w podejmowanych decyzjach dotyczących życia prywatnego i w planach na przyszłość.

- **Finanse osobiste:** pieniądź, obieg pieniądza, postawy wobec pieniędzy, dojrzałość finansowa, instytucje rynku finansowego, budżet gospodarstwa domowego, spirala zadłużenia, podatki, formy oszczędzania i inwestowania, ryzyko inwestycyjne, usługi bankowe, bezpieczeństwo elektronicznych usług finansowych, finansowe zabezpieczenie przyszłości, ubezpieczenia społeczne, ubezpieczenia majątkowe i na życie, inwestowanie na Giełdzie Papierów Wartościowych, etyka w finansach. Uczeń rozróżnia formy oszczędzania i podstawowe formy inwestowania, ocenia je pod względem ryzyka, przewidywanych zysków i płynności.

### 3. Charakterystyka materiału

#### Opis zawartości merytorycznej materiału

W trakcie wycieczki gracz odwiedzi różne lokacje w Londynie. Nie muszą one być przedstawione ze szczegółową perspektywą tła. Najważniejsze jest, aby „tu i teraz” jak najbardziej odzwierciedlało rzeczywistość. Sugerujemy grafikę stylizowaną.

#### Przebieg rozmów

W momentach, w których gracz musi przeprowadzić rozmowę z jakąś postacią z aplikacji, pojawia się okno z podpowiedziami w języku polskim. Użytkownik musi włączyć mikrofon i powiedzieć swoją kwestię oraz wpisać swoje kwestie w oknie dialogowym. Aplikacja nie przepuści użytkownika dalej, jeśli nie poda swojej kwestii poprawnie. Jeśli zrobi błąd, musi otrzymać podpowiedź tak, aby za drugim podejściem mógł sam udzielić poprawnej odpowiedzi ustnie i pisemnie. Jeśli znowu popełni błąd, aplikacja podaje poprawną odpowiedź użytkownikowi i musi on tylko ją powtórzyć do mikrofonu, aby zostać przepuszczonym dalej. We wszystkich dialogach gracz jest postacią „A”. Natomiast postać „B” to zawsze rozmówca gracza - w różnych scenkach będą to różne postaci.

Po wylądowaniu na lotnisku w Londynie wcześniej rano, pierwszym zadaniem gracza jest dotarcie do hotelu. Jest to etap 1 wycieczki. Gdy gracz znajdzie się już w hotelu, musi zaplanować zwiedzanie na ten dzień. Jest to drugi etap wycieczki. Na drugim etapie, gracz sam podejmuje decyzje dotyczące zwiedzania i realizacji konkretnych zadań.

Aplikacja czasem prowadzi gracza. Jednak w przeważającej części gry, gracz decyduje o kolejności zwiedzania. Na tych etapach jest tylko prowadzony przez grę/ aplikację wewnątrz danej lokacji poprzez, np. ograniczenie wyboru.

Gracz porusza się po Londynie konkretną postacią. Na początku, przed rozpoczęciem gry, gracz ma do wyboru kilka postaci spośród: dwójki nastolatków, dziewczyny i chłopaka, dwójki młodych dorosłych, kobiety i mężczyzny, dwójki starszych osób, kobiety i mężczyzny. Każda z tych postaci ma już przypisane do niej nazwisko, ale gracz może zmienić nazwisko wybranej postaci na swoje własne. Należy zadbać, żeby postaci do wyboru dla gracza cechowała różnorodność etniczna bez stygmatyzowania żadnych nacji. Gracz musi mieć także możliwość zeskanowania swojej twarzy (lub całej postaci) przez aplikację i dodania jej do wybranego awatara.

Gracz porusza się po Londynie spacerując po nim i przemieszczając się różnymi środkami transportu. Przejścia gracza od jednej lokacji do kolejnej mogą zostać zrealizowane w uproszczonej lub skróconej formie, ale nie można pominąć ich w aplikacji/grze.

Gracz rozpoczyna grę z określoną ilością funduszy w aplikacji, zawsze jest to ta sama kwota dla każdego gracza za każdym razem, gdy zaczyna grę od nowa. W zależności od decyzji podjętych w



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



grze, graczowi może wystarczyć środków na realizację wszystkich punktów programu lub może mu ich zabraknąć.

Zawsze w rogu ekranu powinien znajdować się zegar, wskazujący czas w aplikacji, np. po wylądowaniu jest godzina, np. 10.15, a po dotarciu do hotelu jest 12.00 oraz informacja o dostępnych środkach finansowych, odpowiednio aktualizowana na kolejnych etapach wycieczki. W aplikacji będą pojawiać się ikony lub symbole, sugerujące co następnie użytkownik ma zrobić, np. pojawi się ikona aparatu fotograficznego, czyli użytkownik musi zrobić zdjęcia zwiedzanych miejsc według wskazówek w aplikacji.

## OPIS SYTUACJI

### CZĘŚĆ PIERWSZA

#### “First Time in London” DOTARCIE DO LONDYNU I PRZEJAZD DO HOTELU

##### Odbiór bagażu/zaginiony bagaż

Po podróży samolotem, użytkownik ląduje na lotnisku Heathrow. Scena pierwsza i zarazem początek aplikacji/gry, to widok otwieranych drzwi samolotu i przejście rękawem lub po płycie lotniska, a następnie dotarcie do BAGGAGE RECLAIM (*jest to przejście od jednej lokacji do kolejnej – wytyczne dotyczące realizacji znajdują się w opisie powyżej*). Wszyscy pasażerowie odbierają swoje walizki i wtedy okazuje się, że bagaż naszego użytkownika zaginął. Musi on rozejrzeć się po hali i znaleźć znaki wskazujące mu drogę do BAGGAGE SERVICE OFFICE. Po dotarciu tam, rozmawia z pracownikiem linii lotniczych i wypełnia formularz.

(patrz wskazówka “Przebieg rozmowy” strona 4)

B: How can I help you?

A: Hello, I would like to report missing luggage.

B: Which flight?

A: I travelled on flight ....

I następnie musi wypełnić formularz. Powinien to być formularz bardzo podobny do tego, który jest używany przez British Airways, ale może być uproszczoną wersją.

B: Thanks. As soon as we find your luggage, we'll deliver it to your hotel.

A: Thank you.

##### Taksówka/ autobus/kolejka do centrum Londynu

Użytkownik musi następnie wybrać środek transportu do centrum Londynu. Po wyjściu z service office strzałki na ziemi kierują go do tablicy informacyjnej z dostępnymi środkami transportu: kolejka Heathrow Express do stacji Paddington, autobus lub autokar National Express oraz taksówka.

Na tablicy widnieją poniższe informacje:

##### Means of transport time approx. price

Heathrow Express train approx. 30min. *przykładowa cena*

National Express coach approx. 1 - 2h *najniższa cena*

taxi approx. 1h *najwyższa cena*

Wykonawca aplikacji powinien sprawdzić i podać jak najbardziej aktualne ceny. Powinny się one różnić od siebie, najdroższy środek transportu to taksówka, a najtańszy to National Express coach.

Gracz wybiera środek transportu, klika w niego i po dotarciu do hotelu, odpowiednia kwota zostanie odliczona od jego zasobów finansowych.

- Jeśli wybierze taksówkę, klika w tą opcję i zostaje automatycznie przeniesiony na postój taksówek, podjeżdża typowa czarna taksówka, gracz wsiada i podaje adres swojego



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



hotelu przy Harbet Road W grze należy wykorzystać prawdziwą ulicę, ale dodać do niej to hotel przy nieistniejącym numerze.

Przykładowa rozmowa z taksówkarzem:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, Harbet Hotel, please.

B: Of, course.

(...) (Przez chwilę widać zmieniający się krajobraz za oknem, a następnie ekran się wygasza. Po chwili ekran rozjaśnia się ponownie przed hotelem.)

B: Here we are.

A: How much?

B: ... pounds. (należy zorientować się w aktualnych cenach na podobnych dystansach w momencie, gdy gra będzie powstawać)

A: Thank you very much.

B: Have a nice day.

A: Have a nice day.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Gracz wysiada przed hotelem.

Podróż taksówką będzie relatywnie krótka, więc gracz zaoszczędzi czas potrzebny na zwiedzanie metropolii po południu.

- Jeśli gracz spróbuje wybrać najtańszą opcję, czyli autokar, strzałki poprowadzą go do kas biletowych gdzie gracz rozmawia z kasjerem:

Przykładowa rozmowa:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: "Hello, a single ticket to Victoria Station, please."

B: "One way or return?"

A: "One way, please."

B: "Student or adult?"

A: "A student ticket, please."

B: "Cash or card?"

A: "Cash. Thanks." (lub inne opcje płatności..)

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Następnie udaje się do stanowiska autokarów. Gracz wsiada, pokazuje swój bilet i autokar odjeżdża. Przez chwilę widać zmieniający się krajobraz i ekran się wygasza. Ekran ponownie się rozjaśnia, gdy autokar dociera na London Victoria Coach Station. Gracz wysiada i następuje przyspieszone przejście do stacji metra Victoria. (patrz wskazówki dotyczące przejść na stronie 5) Pojawia się ikona Oyster Card. Użytkownik podchodzi do automatu i kupuje Oyster Card. Automat w aplikacji musi wyglądać identycznie z oryginalnym. Gracz wykonuje w aplikacji te same czynności, które musiałby wykonać w rzeczywistym świecie, aby zakupić Oyster Card. Pojawia się zbliżenie na automat biletowy i wyświetlacz. Gracz widzi polecenie w rogu ekranu, że musi zakupić i doładować Oyster Card na konkretną kwotę. Gracz płaci telefonem lub kartą kredytową. Wsiada do pociągu linii Circle i wysiada na stacji Edgware Road. Ze stacji pieszo udaje się do hotelu.

Wszystkie przejścia są realizowane według wskazówek na stronie 5.

- Jeśli gracz wybierze opcję Heathrow Express, klika w nią na tablicy informacyjnej i wtedy obraz się zmienia, pojawiają się przed nim strzałki na podłodze (jak w mapach google), które prowadzą go do stacji kolejki. Gracz podąża za strzałkami.

Po drodze widzi napis Heathrow Express Tickets.

Podchodzi do kasy (jeśli będzie chciał ominąć kasę, aplikacja go nie przepuści dalej) i kupuje bilet.

Przykładowa rozmowa:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: "Hello, a single ticket to Paddington, please."

B: "One way or return?"

A: "One way, please."

B: "Student or adult?"



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





A: "A student ticket, please."

B: "Cash or card?"

A: "Cash. Thanks." (lub inne opcje płatności..)

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Strzałki prowadzą gracza do pociągu. Po wejściu do środka, gracz staje lub siada przy oknie i pociąg odjeżdża. Przez krótką chwilę widać krajobraz przesuający się za oknami. Potem obraz się wygasza i następnie pojawia się scena, gdy kolejka dojeżdża do stacji Paddington.

### **Taksówka z Paddington Station do hotelu**

Użytkownik wysiada na stacji Paddington i nadal znajduje się dosyć daleko od hotelu. Wychodzi na zewnątrz. Strzałki na ziemi kierują go do postoju taksówek. Podchodzi do typowej londyńskiej czarnej taksówki i przeprowadza krótką rozmowę:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, Harbet Hotel, please. (Jak zostało to opisane wyżej, Harbet Hotel nie istnieje w rzeczywistości, ale w naszej grze znajduje się w pobliżu stacji metra Edgware Road i trochę dalej od stacji Paddington)

B: Hello, what's the address? Is it the one in Harbet Road?

A: Yes, ..... (tu gracz podaje adres – nieistniejący numer ulicy)

(...) (Przez chwilę widać zmieniający się krajobraz za oknem, a następnie ekran się wygasza. Po chwili ekran rozjaśnia się ponownie przed hotelem.)

B: Here we are.

A: How much?

B: ... pounds. (należy zorientować się w aktualnych cenach na podobnych dystansach w momencie, gdy gra będzie powstawać)

A: Thank you very much.

B: Have a nice day.

Może też, przed wejściem do taksówki zapytać o cenę i czas przejazdu.

A: Hello, I need to get to Harbet Hotel. How much is it? And how long will it take?

B: ... pounds and about 10 minutes. (proszę zorientować się w aktualnych cenach na podobnych dystansach w momencie gdy gra będzie powstawać)

A: OK, thanks. (wsiada do taksówki)

(...) (Przez chwilę widać zmieniający się krajobraz za oknem, a następnie ekran się wygasza. Po chwili ekran rozjaśnia się ponownie przed hotelem.)

B: Here we are.

A: Thank you very much.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Gracz opuszcza taksówkę i staje przed wejściem do Harbet Hotel.

### **Recepcja w hotelu**

Użytkownik wchodzi do hotelu, podchodzi do recepcji (nadal strzałki na ziemi kierują gracza) i zaczyna rozmowę:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, I have a reservation for ... (podaje nazwisko swojej postaci lub swoje nazwisko jeśli na początku aplikacji zmienił je na własne)

B: Let me check. Yes. You have room number 304. This is your card.

A: Is it on the third floor?

B: Yes. Breakfast is from 7.00 to 9.30.

A: Where do you serve breakfast?

B: In the restaurant, behind the lifts on the left.

A: Thank you.

B: Have a nice stay.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Ekran się wygasza i gracz zostaje automatycznie przeniesiony do korytarza przy swoim pokoju.

### **Pokój w hotelu**

Użytkownik otwiera swój pokój kartą i wchodzi do środka. Pojawia się ikona okna, oznacza to, że użytkownik musi otworzyć okno w pokoju. Podchodzi bliżej i okazuje się, że okna nie mają klamek. Pojawia się ikona AC. Użytkownik podnosi pilot i próbuje włączyć klimatyzację, ale nic się nie dzieje - klimatyzacja nie działa. Pojawia się ikona telefonu. Użytkownik dzwoni do recepcji, żeby złożyć reklamację. Jest to rozmowa sterowana lub częściowo sterowana. Gracz ma ograniczony wpływ na przebieg rozmowy.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

B: Harbet Hotel. How can I help you?

A: Hello. I'm calling from room 304. The air conditioning in my room doesn't work. Please, send someone to fix it as soon as possible.

B: Of course, someone will be there in 5 minutes. I'm sorry for the trouble.

A: Thank you.

Ekran się wygasza i po chwili rozjaśnia ponownie, sygnalizując graczowi upływ czasu.

10 minut później użytkownik nadal czeka i dzwoni znowu do recepcji. (10 minut to kwestia umowna - po prostu pojawia się informacja na ekranie "10 minutes later..." oraz instrukcja "Call the reception again.")

B: Harbet Hotel, reception desk. How can I help you?

A: Hello, I'm calling from room 304 again, about the broken air conditioning. You promised to send someone here, but nobody has come yet.

B: I'm really sorry, but we have an emergency. A celebrity (do wyboru później) has just arrived at our hotel. I promise I will send someone to you soon.

Ekran się wygasza i po chwili rozjaśnia ponownie, sygnalizując graczowi upływ czasu.

Na ekranie pojawia się informacja "5 minutes later" i słychać pukanie do drzwi.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

B: Hi, I'm here to repair the AC.

A: Yes, thank you. It doesn't work at all.

B: OK, Where is the remote?

A: Here.

Pracownik wymienia baterie w pilocie i włącza klimatyzację.

B: OK, it's fine now.

A: Thank you very much.

Ale pracownik nie wychodzi. W rogu ekranu pojawia się ikonka £.

Użytkownik wyjmuje 10 funtów lub inny banknot i wręcza napiwek pracownikowi, który następnie dziękuje i wychodzi.

Graczowi zostaje odliczona ta kwota od zasobów finansowych.

## **CZĘŚĆ DRUGA ZWIEDZANIE LONDYNU**

### **Metro i plan dnia**

Użytkownik wychodzi z hotelu. Strzałki na chodniku kierują go do najbliższej stacji metra, czyli Edgware Road. Jeśli gracz nie wybrał wcześniej transportu autokarem i metrem do hotelu, to w tym momencie w grze pojawia się ikona Oyster Card. Użytkownik podchodzi do automatu i kupuje Oyster Card. Automat w aplikacji musi wyglądać identycznie z oryginalnym. Gracz wykonuje w aplikacji te same czynności, które musiałby wykonać w rzeczywistym świecie, aby zakupić Oyster Card. Pojawia się zbliżenie na automat biletowy i wyświetlacz. Gracz widzi polecenie w rogu ekranu, że musi kupić i doładować Oyster Card na konkretną kwotę. Gracz płaci telefonem lub



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





kartą kredytową.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Następnie pojawiają się na ekranie dwie mapy: pierwsza z nich to mapa metra londyńskiego, a druga to mapa Londynu z zaznaczonymi na niej atrakcjami, które gracz musi odwiedzić tego dnia. Gracz otrzymuje informację, że musi zaplanować zwiedzanie Londynu na to popołudnie, a zadania, które musi wykonać w kolejności ustalonej przez siebie, to:

- odwiedzić Westminster i okolice The Houses of Parliament,
- kupić pamiątki,
- odbyć krótki rejs tramwajem wodnym,
- Tower Bridge,
- zjeść obiad w restauracji,
- zwiedzić Sky Garden.

**Gracz otrzymuje również informację, że jeśli tak uzna, może pominąć jeden z powyższych punktów.**

Pojawia się specjalne okno, na którym gracz układa powyższe lokacje w wybranej przez siebie kolejności. A następnie przechodzi do ich realizacji.

**Poniżej znajduje się szczegółowy opis zwiedzania powyższych lokacji przez gracza. Są one opisane w jednej z możliwych sekwencji.**

Jeśli gracz rozpocznie wycieczkę od Westminsteru, wybiera/klika w linię żółtą Circle Line. Po zakupie karty i wyborze linii metra, strzałki prowadzą gracza do bramki. W rogu ekranu pojawia się ikona karty Oyster i gracz musi przyłożyć ją do odpowiedniego miejsca, aby bramka się otworzyła.

Gracz przechodzi na peron. Przyjeżdża pociąg i gracz wsiada do środka. Ekran się wygasza. A następnie, ekran ponownie rozjaśnia się, gdy pociąg zwalnia na stacji Westminster.

Gracz wysiada i wychodzi z metra przy Westminster Palace. Pojawia się ikona aparatu, więc użytkownik musi zrobić zdjęcie/zdjęcia. W rogu ekranu pojawia się przykładowe zdjęcie Pałacu Westminsterskiego i użytkownik musi zrobić zdjęcie z identycznej perspektywy. Strzałki kierują gracza w odpowiednie miejsce (ta sama sytuacja powtarza się z jeszcze dwoma innymi ujęciami/zdjęciami). Dopiero gdy gracz zrobi przynajmniej 2 z 3 wymaganych zdjęć według wskazówek, aplikacja przepuści go dalej.

Następnie pojawia się w aplikacji napis **souvenirs**, a strzałki kierują użytkownika do straganu z pamiątkami. Użytkownik kupuje pamiątki. W rogu ekranu pojawiają się ikony pamiątek, które gracz musi kupić. Są to po kolei: magnes, zestaw podkładek pod kubki oraz figurka Big Ben'a.

Gracz przeprowadza rozmowę:

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: I'd like this magnet, please. How much is it?

B: It's 5 pounds. But you can get 3 magnets for only 10 pounds.

A: No, thank you. I only want this one.

A: How much is this set of coasters?

B: 10 pounds.

A: OK, I'll take them, too.

A: And how much is this small Big Ben?

B: It's only 12 pounds.

A: OK, I'll take it, too.

B: It's 27 pounds.

A: Can I get a discount?

B: No, I'm sorry.

A: OK. Can I get a bag, please?

B: Yes, of course.

A: Thank you.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



B: We only accept cash.

A: No problem.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Gracz płaci, zabiera zakupy i odchodzi w stronę przystanku tramwaju wodnego, do którego prowadzą go strzałki.

### **Tramwaj wodny**

Użytkownik podchodzi do kasy i prosi o bilet na tramwaj wodny do The Tower of London/Tower Bridge.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: One ticket to The Tower of London.

B: Do you have an Oyster card?

A: Yes. I've just bought one. Is it valid here?

B: Yes. You only scan the card.

A: Thank you.

B: No problem.

Strzałki prowadzą gracza na statek.

W trakcie krótkiego rejsu, pojawia się ikona aparatu. Użytkownik musi zrobić zdjęcie/ zdjęcia.

Następnie pojawia się ikona kawy. Wchodzi do małego baru wewnątrz i zamawia kawę.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, one cappuccino, please. Do you have plant-based milk?

B: No, only lactose-free.

A: OK, it's fine. How much is it?

B: It's 5 pounds.

A: Thank you.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Strzałki kierują gracza trzymającego kawę na pokład statku. Po chwili ekran się wygasza, a następnie rozjaśnia gdy statek zbliża się do przystanku przy Tower Bridge.

Gracz schodzi ze statku/ tramwaju wodnego.

### **Okolice Tower Bridge i The Tower of London**

Po opuszczeniu przez gracza tramwaju wodnego, rozpościera się widok na Tower Bridge. Pojawia się ikonka aparatu fotograficznego, więc użytkownik musi zrobić zdjęcia. W rogu ekranu pojawia się przykładowe zdjęcie Tower Bridge i użytkownik musi zrobić zdjęcie z identycznej perspektywy. Strzałki kierują gracza w odpowiednie miejsce (ta sama sytuacja powtarza się jeszcze z dwoma innymi ujęciami/ zdjęciami). Dopiero gdy gracz zrobi przynajmniej 2 z 3 wymaganych zdjęć, według wskazówek, aplikacja przepuści go dalej.

Strzałki kierują gracza do The Tower of London. Ponownie pojawia się ikonka aparatu fotograficznego, więc użytkownik musi zrobić zdjęcia. W rogu ekranu pojawia się przykładowe zdjęcie The Tower of London i użytkownik musi zrobić zdjęcie z identycznej perspektywy. Strzałki kierują gracza w odpowiednie miejsce (ta sama sytuacja powtarza się jeszcze z dwoma innymi ujęciami/ zdjęciami). Dopiero gdy gracz zrobi przynajmniej 2 z 3 wymaganych zdjęć według wskazówek, aplikacja przepuści go dalej.

### **Sky Garden i restauracja**

Z The Tower strzałki kierują użytkownika do Sky Garden. Po drodze pojawia się na ekranie ikonka z aplikacją Sky Garden (podobna do rzeczywistej, ale uproszczona) i użytkownik rezerwuje w aplikacji w swoim telefonie (pojawia się na ekranie ikonka smartfona, którą gracz musi kliknąć)



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



darmowy bilet na pierwszy wolny termin, czyli o godzinie 21.00. Zanim dotrze do Sky Garden, na ekranie pojawia się ikonka noża i widelca. Użytkownik musi zjeść posiłek w restauracji. Wchodzi do pierwszej mijanej restauracji (podążając za strzałkami) i pyta o stół dla jednej osoby. Kelner przeprasza i mówi, że wszystkie stoły są zajęte i trzeba czekać około godzinę.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, a table for one?

B: Sorry, at the moment we don't have any and we are fully booked.

A: How long do I have to wait?

B: About an hour.

A: No, thank you. Goodbye.

Idzie do kolejnej restauracji, siada przy wolnym stoliku i zamawia kolację.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

B: Good evening, can I offer you something to drink first?

A: Yes, water, please.

B: Sparkling.

A: No, still.

B: Can I suggest our speciality?

A: Of course.

B: It's typical British fish and chips with mashed peas.

A: It's an excellent idea. I've always wanted to try it.

Ekran się wygasza i rozjaśnia ponownie w momencie, gdy kelner przynosi fish and chips with mashed peas.

Następnie, gracz prosi o rachunek i płaci.

A: Can I have the bill, please?

B: Sure. Cash or card?

A: Card.

B: Here.

A: Thank you.

Gracz płaci, pojawia się informacja w rogu ekranu o napiwku. Gracz zostawia napiwek i wychodzi z restauracji.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Po opuszczeniu restauracji gracz idzie do Sky Garden, czeka w krótkiej kolejce. Pracownik Sky Garden sprawdza plecak użytkownika lub jest on prześwietlony, potem użytkownik jedzie windą z innymi ludźmi na taras widokowy, z którego widać Londyn nocą. Pojawia się ikonka aparatu fotograficznego, więc użytkownik musi zrobić zdjęcie. W rogu ekranu pojawia się przykładowe zdjęcie wnętrza Sky Garden i użytkownik musi zrobić zdjęcie z identycznej perspektywy. Strzałki kierują gracza w odpowiednie miejsce. (ta sama sytuacja powtarza się jeszcze z dwoma innymi ujęciami/ zdjęciami, jedno z nich jest na tarasie, a kolejne to widok z tarasu na Londyn o zmierzchu) Dopiero gdy gracz zrobi przynajmniej 2 z 3 wymaganych zdjęć według wskazówek, aplikacja przepuści go dalej.

Następnie, pojawia się ikonka napoju. Użytkownik idzie do baru i zamawia sok.

(patrz wskazówka "Przebieg rozmowy" strona 4)

A: Hello, orange juice, please.

B: I'm sorry. We've run out of orange juice.

A: I see. Do you have apple juice or any other type?

B: Yes, here. A bottle of apple juice. 5 pounds, please.

A: Thank you.

Paragon - gracz zabiera paragon, żeby później podliczyć koszty.

Strzałki kierują gracza do stolika i ekran się wygasza.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



### **Powrót do hotelu**

Ekran rozjaśnia się, gdy gracz opuszcza Sky Garden. Użytkownik udaje się do stacji metra Monument (kierują go tam strzałki na chodniku) i wraca żółtą linią metra Circle Line do stacji Edgware Road. Nie musi kupować Oyster Card więc strzałki kierują go od razu do bramki. W rogu ekranu pojawia się ikona karty Oyster i gracz musi przyłożyć ją do odpowiedniego miejsca, aby bramka się otworzyła.

Ekran się wygasza i ponownie rozjaśnia, gdy użytkownik/gracz jest już w swoim pokoju.

Gracz podlicza wydatki z całego dnia. Pojawia się specjalny ekran, na którym wpisuje wydatki i opisuje je, a następnie podsumowuje. Gracz ręcznie wpisuje każdy wydatek (np. bilet na metro, pamiątki, jedzenie, napoje). Każdy wpis powinien zawierać kwotę oraz krótki opis (np. „Fish & Chips w restauracji – £12” Wtedy dowiaduje się na ile jeszcze dni i/lub atrakcji wystarczy mu środków.

Następnie, pojawia się mapa Londynu i użytkownik musi zaplanować następny dzień. Może to zrobić np. zaznaczając pinetkami na mapie (klikając w wybrane miejsca). Mapa Londynu pojawia się na osobnym ekranie.

Na koniec pojawia się krótka informacja/ zachęta do odwiedzenia Londynu: „For an unforgettable experience, visit London! With friends, family or on your own.” i wyświetlony zostaje kolaż ze zdjęć, które użytkownik zrobił w aplikacji zwiedzając wirtualnie Londyn.

### **Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione**

Materiał musi zapewnić graczowi/użytkownikowi pełną immersję we wszystkie przedstawione sytuacje, zarówno pod kątem języka, jak i kultury, architektury, infrastruktury, itp. Język angielski musi być adekwatny do odwiedzanych lokacji, naturalny i rzeczywisty, z wymową, akcentem i intonacją typowymi dla mieszkańca Londynu.

Głównym celem jest doświadczenie sytuacji związanych z rzeczywistą podróżą do Londynu, co może przygotować do odbycia takiej podróży samodzielnie w przyszłości lub być substytutem prawdziwej podróży dla osób, które z różnych względów nie mogą odbyć takiej podróży, dlatego bardzo ważna jest autentyczność postaci, ruchu i miejsc. Należy zadbać o zgodność wizerunku prezentowanych postaci i miejsc z realnymi postaciami, sytuacjami i miejscami i odpowiednie dostosowanie odgłosów w tle.

### **Opis struktury materiału**

- Ekran startowy z napisem:  
The Ultimate London City Break
- Wprowadzenie do fabuły – krótka narracja tekstowa lub głosowa, która ustawia kontekst podróży, np.: “This is your first time in London. You’ve always wanted to visit the famous city and now it’s finally happening. But, you’re on your own and you’re travelling on a tight budget. Let’s see how well you can manage. Are you up for a great adventure?”
- Interaktywne samouczki prezentujące zasady gry, z jasnymi wskazówkami dotyczącymi nawigacji i dialogów, ponieważ każdy zabytek powinien posiadać dodatkowo zróżnicowane multimedia: filmy, zdjęcia, nagrania audio oraz możliwość interakcji taką jak: przybliżanie obrazków, uruchamianie filmów, oglądanie zdjęć, słuchanie nagrań audio.
- Ekwipunek - gracz zbiera następujące rzeczy:
  - Odbiór paragonu – paragon automatycznie trafia do ekwipunku. Gracz może przeglądać wszystkie paragony, aby podsumować koszty wycieczki.
  - Klucz do pokoju - klucz pojawia się w ekwipunku. Gracz może go później użyć do



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



otwarcia drzwi pokoju.

- Wejście do pokoju – np. kliknięcie na klucz w ekwipunku i przeciągnięcie go na interaktywne miejsce przy drzwiach.
- Karta Oyster – karta po zakupie pojawia się w ekwipunku. Gracz musi przyłożyć kartę Oyster do odpowiedniego miejsca na bramce, aby przejść dalej.

- Wybór awatara.

Gracz klika i pojawiają się opcje wyboru postaci awatara. Gracz ma do wyboru kilka postaci spośród: dwójki nastolatków, dziewczyny i chłopaka, dwójki młodych dorosłych, kobiety i mężczyzny, dwójki starszych osób, kobiety i mężczyzny. Należy zadbać, żeby postaci do wyboru dla gracza cechowała różnorodność etniczna bez stygmatyzowania żadnych nacji oraz bez krzywdzących stereotypów. Każda z tych postaci ma już przypisane do niej nazwisko, ale gracz może zmienić nazwisko wybranej postaci na swoje własne. Gracz musi mieć także możliwość zeskanowania swojej twarzy (lub całej postaci) przez aplikację i dodania jej do wybranego awatara.

Sceny (etapy podróży/wycieczki):

- Odbiór bagażu/zaginiony bagaż (kolejne ekrany: drzwi samolotu, rękaw/płyta lotniska, baggage reclaim, baggage service office).
- Taksówka/ autobus/kolejka do centrum Londynu (kolejne ekrany: tablica informacyjna z dostępnymi środkami transportu, kasa Heathrow Express Tickets w terminalu lotniska, pociąg, oraz inne opcje w zależności od wyborów gracza: kasa biletowa, autokar, London Victoria Coach Station, Victoria underground station, Edgware Road underground Station, przejście piesze do hotelu), albo trzecia opcja: taksówka do hotelu (kolejne ekrany: teren przed terminalem, postój taksówek, wnętrze taksówki).
- Taksówka z Paddington Station do hotelu.
- Recepcja w hotelu (kolejne ekrany: wejście do hotelu, recepcja w holu).
- Pokój w hotelu (kolejne ekrany: korytarz, drzwi do pokoju, wnętrze pokoju, problem z klimatyzacją, telefon do recepcji, rozmowa z obsługą hotelu, napiwek).
- Metro do Westminster Station (kolejne ekrany: ulica przed hotelem, stacja metra Edgware Road, automat biletowy, mapa metra, pociąg linii żółtej Circle Line, stacja metra Westminster, sklep z pamiątkami, okolice Westminster Bridge).
- Tramwaj wodny (kolejne ekrany: Westminster Bridge, nabrzeże Tamizy - miejsce, w którym pasażerowie czekają na tramwaj wodny, tramwaj wodny, bar na statku, przystanek tramwaju wodnego na nabrzeżu w pobliżu Tower Bridge).
- Okolice Tower Bridge i The Tower of London (kolejne ekrany: widok na Tower Bridge oraz The Tower of London).
- Sky Garden i restauracja (kolejne ekrany: ulice Londynu między obiektami Tower Bridge i Sky Garden, aplikacja Sky Garden i zakup biletów, restauracja, Sky Garden - kontrola bezpieczeństwa, winda, taras widokowy, bar).
- Powrót do hotelu (kolejne ekrany: teren przed Sky Garden, stacja metra Monument, pociąg Circle Line, stacja Edgware Road, pokój hotelowy, ekran z wydatkami, ekran z planem następnego dnia).

Aplikacja czasem prowadzi gracza. Jednak w przeważającej części gry, gracz decyduje o kolejności zwiedzania. Na tych etapach jest tylko prowadzony przez grę/ aplikację wewnątrz danej lokacji poprzez, np. ograniczenie wyboru.

Gracz porusza się po Londynie konkretną postacią.

Gracz porusza się po Londynie spacerując po nim i przemieszczając się różnymi środkami transportu.

### Mechanika materiału

Aplikacja czasem prowadzi gracza. Jednak w przeważającej części gry, gracz decyduje o kolejności zwiedzania. Na tych etapach jest tylko prowadzony przez grę/ aplikację wewnątrz danej



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



lokacji poprzez, np. ograniczenie wyboru.

Gracz porusza się po Londynie konkretną postacią. Na początku, przed rozpoczęciem gry, gracz ma do wyboru kilka postaci spośród: dwójki nastolatków, dziewczyny i chłopaka, dwójki młodych dorosłych, kobiety i mężczyzny, dwójki starszych osób, kobiety i mężczyzny oraz osoby z niepełnosprawnością. Proszę o zadbanie, aby postaci do wyboru dla gracza cechowała różnorodność etniczna bez stygmatyzowania żadnych nacji.

Gracz porusza się po Londynie spacerując po nim i przemieszczając się różnymi środkami transportu.

Pozostałe zasady i interakcje jak w opisie powyżej w punkcie 3. Dodatkowo, za każdym razem gdy gracz musi odegrać dialog, powinien faktycznie wykonać zadanie za pomocą mikrofonu. Użytkownik musi włączyć mikrofon i powiedzieć swoją kwestię lub wpisuje swoje kwestie w oknie dialogowym. Aplikacja nie przepuści użytkownika dalej jeśli nie poda swojej kwestii poprawnie. Jeśli zrobi błąd, musi otrzymać odpowiedź, tak, aby za drugim podejściem mógł sam spróbować udzielić poprawnej odpowiedzi. Jeśli znowu popełni błąd, aplikacja podaje/wyświetla poprawną odpowiedź użytkownikowi i musi on tylko ją powtórzyć/przeczytać do mikrofonu, aby zostać przepuszczonym dalej.

## Grafika

### Styl graficzny:

- Prosty, estetyczny i funkcjonalny, wspierający cele edukacyjne symulacji.
- Rysunkowy styl postaci i ikon, z uproszczonymi szczegółami, aby zachować klarowność wizualną.

### Tło i interfejs:

- Ekran startowy nawiązuje do tematyki podróży, zawiera elementy takie jak walizki, mapy lub schematyczne grafiki Londynu.
- Interfejs użytkownika prosty i przejrzysty, z intuicyjnym układem elementów.

### Postacie i interaktywne elementy:

- Postacie stylizowane w rysunkowym formacie, ale zgodne z realiami kulturowymi i geograficznymi.
- Ikony reprezentujące karty, bilety, mapy i inne interaktywne obiekty przedstawione w uproszczonym stylu.

### Nawigacja i interakcja:

- Widoczne strzałki i podświetlenie aktywnych obiektów ułatwiające interakcję i przemieszczanie się po symulacji.
- Animowane wskazówki wizualne, takie jak pulsowanie ikon lub subtelne przejścia między ekranami.

### Mapy:

- Schematyczne mapy Londynu i metra z prostymi oznaczeniami i kolorowymi liniami dla zachowania czytelności.
- Mapy z uproszczonymi szczegółami, aby ułatwić ich analizę edukacyjną.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





### Animacje:

- Na przykład animacje zakupu biletu lub użycia karty Oyster.
- Subtelne efekty wizualne, takie jak pulsowanie ikon w kluczowych momentach symulacji (np. przy zakupie pamiątek czy rezerwacji biletu).

### Efekty wizualne:

- Delikatne przejścia między ekranami dla płynności użytkowania.
- Akcenty wizualne podkreślające ważne momenty, np. przy podjęciu decyzji lub ukończeniu zadania.

### Autentyczność:

- Zgodność wizerunku postaci i miejsc z realiami (autentyczność wizualna prezentowanych postaci, sytuacji i lokalizacji).
- Graficzne odwzorowanie elementów charakterystycznych dla Londynu, takich jak ikoniczne budynki, czerwone autobusy czy stacje metra.

### Przykładowe inspiracje

#### Źródła historyczne i kulturowe

- **Google Street View – Londyn** – inspiracja do eksploracji miasta poprzez interaktywne punkty i realistyczne lokalizacje.
- **Visit London – interaktywna mapa turystyczna** – sposób prezentacji miejsc docelowych, atrakcji i wydarzeń w przystępnej formie.
- **Transport for London (TFL)** – inspiracja do odwzorowania mechaniki podróży po mieście i korzystania z różnych środków transportu.

#### Mechanika i interaktywność

- **„GeoGuessr”** – mechanika eksploracji miejsc na mapie poprzez interaktywne wybory i dynamiczne odpowiedzi.
- **„Duolingo”** – quizy i interaktywne dialogi, angażujące użytkownika w praktyczne sytuacje językowe.
- **„BBC Learning English”** – sposób prezentacji zadań językowych w oparciu o codzienne sytuacje podróżne.
- **„Reigns”** – prosty system decyzji wpływających na przebieg rozgrywki i wybory użytkownika.
- **„Persona 5”** – planowanie dnia i aktywności w przejrzystym, uporządkowanym systemie wyborów.

#### Grafika i klimat

- **„London: The Board Game”** – inspiracja do prezentacji Londynu poprzez atrakcyjną i stylizowaną mapę miasta.
- **„Google Arts & Culture”** – sposób przedstawiania historycznych lokalizacji oraz interaktywne eksplorowanie miejsc kultury.
- **„Hitman (Sapienza Level)”** – fotorealistyczne przedstawienie lokalizacji turystycznych i obiektów miejskich.

#### Edukacyjne aspekty

- **„BBC Learning English”** – przystępne ćwiczenia językowe dostosowane do kontekstu podróży.
- **„Khan Academy”** – narracyjne podejście do edukacji poprzez angażujące teksty i wizualizacje.
- **„Duolingo”** – system nagród i wyzwań motywujących do interakcji z treściami językowymi.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



#### 4. Wymagania WCAG

##### Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

**Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.**

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

**Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:**

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

**Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:**

- z ograniczeniami wzroku,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

#### **Ograniczenia wzroku:**

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

#### **Ograniczenia słuchu:**

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawiają w zaawansowanym materiale).

#### **Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:**

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

#### **Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:**

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylania tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

#### **Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:**

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

**Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

### Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

#### Realistyczna symulacja i interaktywność

- Podział na dwie części:
  - Część I: „Dotarcie do Londynu i przejazd do hotelu”:
    - Odwzorowanie procesów podróży lotniczej, odbioru bagażu, transportu oraz zakwaterowania.
  - Część II: „Zwiedzanie”:
    - Typowe scenariusze turystyczne oraz interakcje w Londynie.
- Kluczowe funkcje w symulacji:
  - Zgłoszenie zaginięcia bagażu: kliknięcie na ikonę walizki z czerwoną ikoną nad taśmą.
  - Przejście do Baggage Service Office: rozmowa z pracownikiem, wypełnianie uproszczonego formularza.
  - Wybór środka transportu: tablica informacyjna (Heathrow Express, autokar, taksówka) z różnymi cenami i czasem przejazdu.
  - Zakup Oyster Card: interaktywny automat biletowy (identyczny jak w rzeczywistości) z opcjami płatności.
  - Transport do hotelu: animacje podróży taksówką, metrem lub autokarem.
  - Meldowanie w hotelu: rozmowa z recepcjonistą, otrzymanie klucza do pokoju.
  - Zgłoszenie awarii klimatyzacji: rozmowa telefoniczna z obsługą hotelu, wręczenie napiwku pracownikowi.
- Część II: „Zwiedzanie”:
  - Zwiedzanie Londynu: korzystanie z map metra i atrakcji turystycznych, planowanie trasy.
  - Transport do atrakcji: wybór i korzystanie z linii metra (np. Circle Line) oraz tramwaju wodnego.
- Realizacja zadań w kluczowych lokalizacjach:
  - Westminster: robienie zdjęć w określonych ujęciach, zakup pamiątek.
  - Tower Bridge i The Tower of London: panoramiczne widoki, zadania fotograficzne.
  - Sky Garden: wirtualna rezerwacja biletu, zwiedzanie tarasu widokowego, interakcje w restauracji.
  - Tramwaj wodny: zakup biletu, zamawianie napojów.
  - Zarządzanie budżetem: ręczne wpisywanie wydatków w panelu finansowym.

#### Nawigacja i opcje wyświetlania

- Poruszanie się za pomocą strzałek: prowadzenie gracza do określonych lokalizacji (np. Baggage Service Office, Westminster, Tower Bridge).
- Widoczne ikony: np. biletu, klucza do pokoju, aparatu, sugerujące kolejne działania.
- Tryby wyświetlania: przełączanie między widokiem panoramicznym a widokiem pierwszej osoby.
- Interaktywne mapy i wizualizacje: planowanie trasy zwiedzania Londynu oraz zarządzanie budżetem.
- Dedykowane animacje: realistyczne wizualizacje transportu (np. podróż taksówką, widok z pociągu Heathrow Express, tramwaj wodny).

#### Scenariusze i poziomy trudności



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Wirtualna symulacja w aplikacji została podzielona na dwa główne scenariusze edukacyjne, które wprowadzają użytkownika w różnorodne zagadnienia związane z podróżą i zwiedzaniem. Każdy scenariusz został zaprojektowany tak, aby odzwierciedlał rzeczywiste procesy i dostarczał użytkownikowi praktycznych umiejętności.

- Wybór poziomu językowego:
  - Na początku gry użytkownik może wybrać poziom trudności językowej (od A1 do B1+).
    - Poziom A1: Proste dialogi i zadania, wyraźne wskazówki i podpowiedzi.
    - Poziom A2: Dialogi o średnim stopniu skomplikowania, ograniczona liczba wskazówek.
    - Poziom B1+: Rozbudowane dialogi, brak podpowiedzi, konieczność samodzielnego podejmowania decyzji.
- Ustawienia budżetu i zasobów:
  - Gra rozpoczyna się z określoną, stałą kwotą funduszy, które są jednakowe dla wszystkich użytkowników przy nowej rozgrywce.
  - Użytkownik decyduje o wydatkach (transport, jedzenie, atrakcje), co wpływa na dostępne opcje i konieczność zarządzania zasobami.
- Personalizacja planu zwiedzania:
  - Użytkownik może dostosować plan zwiedzania do swoich preferencji, wybierając kolejność atrakcji lub pomijając niektóre z nich.

#### **System testowania wiedzy i zadania interaktywne**

- Wypełnianie formularzy: na lotnisku, w hotelu oraz zgłoszenia problemów w pokoju (np. brak klimatyzacji).
- Zakup biletów: Interakcja z automatem biletowym: wybór trasy, wprowadzenie płatności, odbiór biletu.
- Rozmowa z kasjerem w przypadku zakupu biletu w okienku.
- Wykonywanie zdjęć w wyznaczonych miejscach podczas zwiedzania, zgodnie z podanymi wskazówkami.
- Zadania związane ze zwiedzaniem atrakcji turystycznych, identyfikacja określonych eksponatów lub rozwiązywanie zagadek dotyczących dzieł sztuki.
- Planowanie dnia: korzystanie z mapy Londynu i mapy metra w celu zaplanowania zwiedzania. Wybór atrakcji i ustalanie ich kolejności na podstawie dostępnego czasu i budżetu.
- Podsumowanie dnia: Wyświetlanie listy odwiedzonych miejsc i wydatków w danym dniu. Możliwość przeglądania wykonanych zdjęć z danego dnia

#### **Śledzenie postępów i profilowanie wyników**

- Zapis działań: paragony, bilety, klucz do pokoju są zapisywane w ekwipunku.
- Podsumowanie osiągnięć:
  - Graficzne podsumowanie odwiedzonych miejsc i wykonanych zdjęć.
- System zapisu: umożliwia powrót do kluczowych momentów w grze.

#### **Personalizacja przez nauczyciela**

- Możliwość określenia początkowego budżetu, dostępnych opcji transportu, ograniczenia atrakcji, dodawanie nowych zadań zgodnych z programem zajęć.

#### **Ustawienia początkowe i narracja**

- Ekran startowy oraz narracją wprowadzającą użytkownika w fabułę:
- Interaktywne samuczki: prezentacja zasad gry, w tym nawigacji, używania dialogów i wykonywania zadań.

#### **Mechanizmy edukacyjne**

- Zadania językowe: poziomy A1-B1+ z dialogami w języku angielskim.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





- Słowniczek kontekstowy: kliknięcie na słowo pokazuje tłumaczenie i wyjaśnianie.
- System podpowiedzi: informacja zwrotna po błędnych odpowiedziach w dialogach oraz możliwość ich powtórzenia.

#### **Personalizacja**

- Wybór postaci awatara:
  - Gracz ma możliwość wyboru spośród podanych postaci.
  - Możliwość zmiany nazwiska postaci na swoje własne.
  - Opcja skanowania swojej twarzy i dodania jej do awatara.
- Zarządzanie budżetem i czasem:
  - Stała obecność zegara w rogu ekranu
  - Dynamicznie zaktualizowany budżet, widoczny obok zegara, z odliczaniem kosztów po każdej transakcji.
- Ekwipunek:
  - Gracz automatycznie zbiera przedmioty (np. paragony, klucz do pokoju, karta Oyster).
  - Przedmioty w ekwipunku są interaktywne, np. klucz trzeba przeciągnąć na drzwi, aby je otworzyć.

#### **Efekty audiowizualne**

- Realistyczne dźwięki: odgłosy miasta, dźwięki kroków, migawki aparatu.
- Dynamiczna zmiana tła: przejścia między scenami, np. lotnisko → hotel → atrakcje turystyczne.
- Stylizowana grafika: uproszczone, estetyczne przedstawienie postaci i obiektów.

#### **Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców**

**Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.**

#### **Raportowanie i statystyki:**

- System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i postępów uczniów w ćwiczeniach i zadaniach związanych z symulacją.
- Podsumowanie wyników dla użytkownika: Po zakończeniu sesji użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyników, co wspiera proces nauki i identyfikacji obszarów wymagających powtórzenia



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską

