

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Wycieczka po Paryżu: La visite incontournable de la ville de Paris
Numer materiału	IX.10
Autorzy scenariusza	Małgorzata Piotrowska-Skrzypek, Adriana Kamienik, Elżbieta Witkowska
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszczak)
Weryfikacja językowa	Alicja Berbeka
Rodzaj multimedium	wirtualna symulacja
Wykorzystanie AR lub VR AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres podstawowy i rozszerzony)
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	biznes i zarządzanie geografia język obcy nowożytny - francuski



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 Paryża, łącząc aspekty edukacyjne z elementami grywalizacji. Użytkownik, wcielając się w jedną z dostępnych postaci, rozpoczyna podróż od przylotu na lotnisko Charles de Gaulle, gdzie realizuje zadania związane m.in. ze zgłoszeniem zaginięcia bagażu, wyborem środka transportu do centrum miasta oraz zakupem biletów. W dalszej części symulacji gracz mierzy się z wyzwaniami codziennego życia podróżnika, takimi jak zameldowanie w hotelu, składanie reklamacji, planowanie zwiedzania czy zarządzanie ograniczonym budżetem. Wirtualna wycieczka prowadzi użytkownika przez kluczowe atrakcje Paryża, takie jak Wieża Eiffla, Luwr czy Montmartre, angażując go w zadania edukacyjne, takie jak negocjacje na targu, zwiedzanie muzeów z przewodnikiem audio czy rozwiązywanie zagadek związanych z historią miasta. Aplikacja stawia na praktyczne użycie języka francuskiego, wymagając od użytkownika aktywnego udziału w dialogach i wypełniania formularzy, co wspiera rozwój kompetencji językowych i umiejętności rozwiązywania problemów w realistycznych sytuacjach. Dzięki interaktywnym elementom, intuicyjnej nawigacji i estetycznej grafice inspirowanej klimatem Paryża aplikacja oferuje wciągające doświadczenie, które nie tylko rozwija umiejętności językowe i organizacyjne, ale także pozwala na głębsze zanurzenie w kulturę i atmosferę miasta.

Cel ogólny materiału

Każde zadanie w aplikacji ma na celu nie tylko zwiedzanie Paryża, ale także rozwijanie umiejętności językowych użytkownika w praktycznych, codziennych sytuacjach. Użytkownik musi wykorzystywać swoje umiejętności językowe, aby komunikować się, rozwiązywać problemy i zdobywać informacje, co pozwala na pełniejsze zanurzenie się w języku i kulturze Francji. Aplikacja może być również substytutem prawdziwej podróży dla osób, które z różnych względów nie mogą odbyć takiej podróży.

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

Cele zgodne z podstawą programową dla 3 etapu edukacyjnego: język obcy nowożytny nauczany jako drugi lub pierwszy.

Cele szczegółowe i sposoby ich realizacji

1. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w języku francuskim w kontekście podróży i zwiedzania.

Użytkownik potrafi:

- komunikować się w typowych sytuacjach podróży, takich jak zgłoszenie zaginięcia bagażu na lotnisku,
- nabywać bilety na transport publiczny i rozmawiać z pracownikami transportu,
- porozumiewać się w hotelu, m.in. podczas meldunku, zgłaszania problemów i uzyskiwania informacji o usługach hotelowych,
- prowadzić rozmowy z taksówkarzem w celu zamówienia taksówki i uzyskania informacji o trasie i kosztach przejazdu,
- zamawiać posiłki w restauracji, pytać o rekomendacje i płacić rachunki.

Sposoby realizacji:

- Interaktywne scenki symulacyjne, w których użytkownik musi wybierać odpowiednie odpowiedzi w dialogach, np. na lotnisku, w kasie biletowej, w hotelu, w taksówce i w restauracji.
- Użytkownik wypełnia formularze (np. zgłoszenie zaginięcia bagażu) oraz korzysta z automatu biletowego w wirtualnej symulacji.

2. Rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu i czytania ze zrozumieniem.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Użytkownik rozumie:

- informacje przekazywane przez obsługę lotniska, hotelu, kierowców taksówek i pracowników transportu publicznego,
- napisy informacyjne na lotnisku, w metrze, na targu i w muzeach,
- przewodnika turystycznego podczas zwiedzania atrakcji turystycznych, takich jak Wieża Eiffla, Luwr i Montmartre.

Sposoby realizacji:

- Odtwarzanie nagrań audio z dialogami, przewodnikami turystycznymi i instrukcjami, które użytkownik musi zrozumieć, aby wykonać zadania.
- Czytanie tekstów informacyjnych, takich jak mapy metra, broszury turystyczne i menu w restauracjach.

3. Rozwijanie umiejętności pisania w języku francuskim.

Użytkownik potrafi:

- wypełniać formularze związane z podróżą, takie jak zgłoszenie zaginięcia bagażu,
- sporządzić notatki dotyczące wydatków podczas podróży,
- napisać prostą skargę lub zapytanie, np. w hotelu.

Sposoby realizacji:

- Ćwiczenia polegające na wypełnianiu formularzy wirtualnych.
- Notowanie wydatków w wirtualnym notesie.
- Symulowane pisanie e-maili lub krótkich wiadomości do obsługi hotelowej.

4. Rozwijanie umiejętności negocjacji i płatności.

Użytkownik potrafi:

- negocjować ceny na targu i w innych sytuacjach zakupowych.
- płacić za bilety, zakupy i usługi, rozumiejąc różne metody płatności.

Sposoby realizacji:

- Symulowane scenki zakupowe, gdzie użytkownik negocjuje ceny z wirtualnymi sprzedawcami.
- Ćwiczenia z wybierania odpowiednich opcji płatności podczas zakupów i rezerwacji.

5. Rozwijanie umiejętności korzystania z transportu publicznego.

Użytkownik potrafi:

- znaleźć i zrozumieć rozkład jazdy, zakupić bilety i zorientować się w systemie transportu publicznego w Paryżu.
- poruszać się po mieście, korzystając z metra, autobusów i pociągów.

Sposoby realizacji:

- Interaktywne mapy metra i schematy transportu, które użytkownik musi zrozumieć i nawigować.
- Symulacje zakupów biletów i wybierania tras.

Realizacja celów zgodnie z podstawą programową dla III etapu edukacyjnego. Cele dla języka obcego nowożytnego jako drugi lub pierwszy:

- Doskonalenie umiejętności komunikacji ustnej i pisemnej: użytkownik rozwija umiejętności skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach podróży, od zgłaszania zaginięcia bagażu po negocjacje na targu.
- Zrozumienie i analizowanie tekstów i nagrań: użytkownik rozumie teksty i nagrania w języku francuskim, które są istotne dla typowych sytuacji podróży, takich jak informacje na lotnisku, w hotelu, w transporcie publicznym oraz w miejscach turystycznych.
- Praktyczne zastosowanie języka: użytkownik wykorzystuje język francuski w kontekście realnych sytuacji, co pomaga w opanowaniu praktycznych umiejętności komunikacyjnych.
- Rozwijanie umiejętności organizacyjnych i planistycznych: użytkownik planuje podróż, zarządza czasem i budżetem, co wspiera rozwijanie umiejętności organizacyjnych i planistycznych w kontekście językowym.

SPECYFIKACJA ZAKRESU TREŚCI DLA RÓŻNYCH POZIOMÓW ZNAJOMOŚCI JĘZYKA



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



W celu doprecyzowania zakresu treści zgodnie z podstawą programową dla III etapu edukacyjnego dla języka obcego nowożytnego nauczanego jako drugi lub pierwszy, należy uwzględnić różne poziomy znajomości języka. Oto sugestie dotyczące specyfikacji dla Wykonawcy:

Specyfikacja zakresu treści dla różnych poziomów znajomości języka

Poziom A1-A2 (początkujący) język obcy nowożytny nauczany jako drugi (III.2.0 i III.2.)

1. Komunikacja w podróży i zwiedzaniu:
 - Użytkownik potrafi porozumieć się w podstawowych sytuacjach podróżnych, takich jak zgłoszenie zaginięcia bagażu, zakup biletów, meldunek w hotelu, zamawianie taksówki i posiłków.
 - Sposoby realizacji: proste scenki dialogowe, podstawowe formularze i interaktywne ćwiczenia symulacyjne.
2. Rozumienie ze słuchu i czytanie ze zrozumieniem:
 - Użytkownik rozumie podstawowe informacje przekazywane przez obsługę lotniska, hotelu i pracowników transportu publicznego oraz napisy informacyjne.
 - Sposoby realizacji: nagrania z podstawowymi dialogami, czytanie prostych tekstów informacyjnych.
3. Pisanie:
 - Użytkownik potrafi wypełniać podstawowe formularze, sporządzać notatki dotyczące wydatków i pisać proste skargi lub zapytania.
 - Sposoby realizacji: ćwiczenia z wypełniania prostych formularzy, notowanie w wirtualnym notesie, pisanie krótkich wiadomości.
4. Negocjacje i płatności:
 - Użytkownik potrafi prowadzić podstawowe negocjacje cenowe i płacić za bilety oraz zakupy.
 - Sposoby realizacji: proste scenki zakupowe, ćwiczenia z wybierania odpowiednich opcji płatności.
5. Korzystanie z transportu publicznego:
 - Użytkownik potrafi znaleźć i zrozumieć podstawowy rozkład jazdy oraz zakupić bilety.
 - Sposoby realizacji: proste interaktywne mapy metra i schematy transportu, symulacje zakupów biletów.

Poziom B1+ (średniozaawansowany) język obcy nowożytny nauczany jako pierwszy (III.1.P)

1. Komunikacja w podróży i zwiedzaniu:
 - Użytkownik potrafi porozumiewać się w bardziej skomplikowanych sytuacjach, takich jak zgłaszanie problemów w hotelu, uzyskiwanie szczegółowych informacji o usługach, zamawianie specyficznych potraw w restauracji.
 - Sposoby realizacji: bardziej rozbudowane scenki dialogowe, zaawansowane formularze i symulacyjne ćwiczenia interaktywne.
2. Rozumienie ze słuchu i czytanie ze zrozumieniem:
 - Użytkownik rozumie bardziej złożone informacje przekazywane przez obsługę oraz przewodników turystycznych.
 - Sposoby realizacji: nagrania z bardziej złożonymi dialogami, czytanie szczegółowych tekstów informacyjnych.
3. Pisanie:
 - Użytkownik potrafi wypełniać bardziej szczegółowe formularze, sporządzać szczegółowe notatki dotyczące wydatków i pisać skargi lub zapytania zawierające więcej szczegółów.
 - Sposoby realizacji: ćwiczenia z wypełniania zaawansowanych formularzy, szczegółowe notowanie wydatków, pisanie bardziej złożonych wiadomości.
4. Negocjacje i płatności:
 - Użytkownik potrafi prowadzić bardziej złożone negocjacje cenowe i rozumie różne metody płatności.
 - Sposoby realizacji: rozbudowane scenki zakupowe, ćwiczenia z bardziej złożonymi opcjami płatności.
5. Korzystanie z transportu publicznego:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Użytkownik potrafi znaleźć, zrozumieć i korzystać z zaawansowanych informacji dotyczących rozkładów jazdy oraz zakupu biletów.
- Sposoby realizacji: zaawansowane interaktywne mapy metra i schematy transportu, symulacje bardziej skomplikowanych zakupów biletów.

Podsumowanie

Realizacja celów powinna być dostosowana do poziomu znajomości języka użytkownika, co pozwoli na efektywne i zróżnicowane nauczanie. W zależności od poziomu, ćwiczenia mogą obejmować proste dialogi i formularze dla początkujących, a bardziej zaawansowane scenki, teksty i zadania dla średniozaawansowanych. Dzięki temu każdy użytkownik będzie mógł rozwijać swoje umiejętności komunikacyjne w języku francuskim zgodnie z wymogami podstawy programowej dla III etapu edukacyjnego.

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 (zakres podstawowy)

- Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce: Uwzględnianie prostych informacji gospodarczych oraz podstawowych wskaźników 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.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Aplikacja pozwala użytkownikowi na wirtualną wycieczkę po Paryżu. W trakcie zwiedzania miasta użytkownik musi realizować kolejne zadania, które pozwolą mu praktycznie wykorzystać znajomość języka francuskiego oraz rozwiązywać różnorodne problemy. Każde zadanie jest związane z typowymi sytuacjami, jakie mogą wystąpić podczas podróży oraz zwiedzania atrakcji turystycznych. Gracz musi mieć wrażenie, że spaceruje po mieście i odwiedza wymienione miejsca. Realizacja przejść między odwiedzanymi lokalizacjami jest konieczna, ale mogą one zostać skrócone lub przedstawione w uproszczonej formie.

W trakcie wycieczki gracz odwiedzi różne lokalizacje w Paryżu. 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 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 udzielić poprawnej odpowiedzi. Jeśli znowu popełni błąd, aplikacja podaje poprawną odpowiedź użytkownikowi, ale zostaje on przepuszczony 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 Paryżu 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 lokalizacji poprzez, np. ograniczenie wyboru.

Gracz porusza się po Paryżu 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. Proszę o zadbanie, aby 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 Paryżu wybierając lokalizacje do odwiedzenia z mapy i przemieszczając się różnymi środkami transportu. Po wyborze miejsca, aplikacja przeprowadza krótką animację „podróży” (np. przejazd metrem, spacer). Przejścia gracza od jednej lokalizacji 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 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



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



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.

Rozpoczęcie. Ekran startowy z tłem nawiązującym do zagadnień i napisem “Paryż-Roissy-Charles de Gaulle” Wprowadzenie do fabuły – krótka narracja tekstowa lub głosowa, która informuje o kontekście podróży.

Kolejne działania (np. ikona biletu, okna) itp. można przedstawić następująco:

- Zakup biletu – animacja - zbliżenie na automat i kroki kupna biletu
- Wybór płatności (telefon lub karta kredytowa)
- Odbiór paragonu itd.

Opis sytuacji

Odbiór bagażu: zgłoszenie zaginięcia bagażu na lotnisku

Użytkownik zgłasza zaginięcie bagażu na lotnisku Paryż-Roissy-Charles de Gaulle, korzystając z dostępnych punktów informacji i formularzy.

Użytkownik porozumiewa się z obsługą lotniska, wypełnia formularze i zadaje pytania dotyczące procedury odzyskania bagażu. Na przykład:

Po podróży samolotem, użytkownik ląduje na lotnisku Charles de Gaulle i udaje się do "RÉCUPÉRATION DES BAGAGES". Wszyscy pasażerowie odbierają swoje walizki, i wtedy okazuje się, że bagaż naszego użytkownika zaginął. Pasażer posiada czerwoną walizkę. Widoczny jest napis "RÉCUPÉRATION DES BAGAGES". Po kliknięciu na napis pojawia się animacja strefy odbioru bagażu. Na taśmie widać walizki w innym kolorze niż czerwony. Nie musi pojawiać się komunikat głosowy.

Musi on rozejrzeć się po hali i znaleźć znaki wskazujące mu drogę do "SERVICE BAGAGES". Po dotarciu tam, rozmawia z pracownikiem linii lotniczych (rozmowa z pracownikiem linii) i wypełnia formularz.

Zadanie: wypełnia formularz. Może być takie rozwiązanie funkcjonalne: ikona formularza po kliknięciu powiększa się, zawiera interaktywne pola do wprowadzania danych, informacja zwrotna – nieprawidłowo wypełnione dane zmieniają kolor na czerwony, podpowiedź poprawy.

Przykład:

B: Bonjour, comment puis-je vous aider ? **A:** Bonjour, je voudrais signaler un bagage manquant. **B:** Quel vol ? **A:** J'ai voyagé sur le vol AF1234.

Następnie użytkownik wypełnia formularz. Powinien to być formularz bardzo podobny do tego, który jest używany przez Air France, ale może być uproszczoną wersją.

Formulaire de déclaration de bagage manquant: Nom/ Prénom/ Numéro de vol/ Date du vol/ Description du bagage/ Adresse de livraison/ Numéro de téléphone/ Adresse e-mail/ Remarques supplémentaires.

Należy przygotować dialogi o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Przejazd do centrum Paryża

Użytkownik musi następnie wybrać środek transportu do centrum Paryża. Widzi tablicę informacyjną z dostępnymi środkami transportu: pociąg RER B do stacji Gare du Nord, autobus publicznych przewoźników lub autokar Roissybus oraz taksówka.

- pociąg RER B ok. 30-40 minut



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- autobus lub autokar od 1h do 2h najtaniej
- taxi ok. 1h najdrożej

Jeśli użytkownik spróbuje wybrać taxi, zostanie zablokowany przez aplikację, ponieważ nie ma wystarczających środków na tę drugą opcję. I taki komunikat pojawi się na ekranie.

Jeśli spróbuje wybrać najtańszą opcję, czyli autokar, również zostanie zablokowany przez aplikację. Pojawi się informacja, że musi jak najszybciej dotrzeć do hotelu, ponieważ jest on surbooké (L'hôtel est surbooké) i użytkownik musi się jak najszybciej zameldować.

Tylko opcja RER B będzie aktywna. Klika w tą opcję na tablicy informacyjnej i wtedy obraz się zmienia, pojawiają się przed nim strzałki na podłodze (jak w mapach google), które prowadzą go do stacji.

Po drodze widzi napis: RER B : Aéroport Paris-Charles de Gaulle en train.

Podchodzi do kasy (jeśli będzie chciał ominąć kasę, aplikacja go nie przepuści dalej) i kupuje bilet. Musi użyć zwrotów takich jak:

Bonjour, un billet simple pour Paris centre, s'il vous plaît.

Odpowiada na pytanie: Aller simple ou aller-retour ? Étudiant ou adulte ? Espèces ou carte ?

Zakup biletu - jeśli można stosować różne rozwiązania, to w tym miejscu proponuję animację pokazującą zakup biletu.

Należy przygotować dialogi o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Wsiada do pociągu i pociąg odjeżdża. Przez krótką chwilę widać krajobraz przesuwany się za oknami. Potem obraz się wygasza i następnie pojawia się scena, gdy kolejka dojeżdża do stacji Paris Gare du Nord.

Taksówka do hotelu

Po przyjeździe do stacji Paris Gare du Nord:

- Widoczna animacja wnętrza stacji Paris Gare du Nord,
- Przejście do postoju taksówek - gracz jest kierowany strzałkami,
- Możliwość wyboru interakcji:
 - pytanie o cenę i czas przejazdu. Informacje o cenie oraz czasie przejazdu zostają wyświetlone na ekranie;
 - wejście do taksówki bez pytania.
- Rozmowa z kierowcą – okno dialogowe,
- Animacja z przejazdu taksówką do hotelu i opuszczenie taksówki.

Widok pokazujący wejścia do hotelu. Automatyczne przeniesienie do sceny.

Użytkownik szuka i znajduje postój taksówek, zamawia taksówkę i podaje kierowcy adres hotelu.

Użytkownik porozumiewa się z taksówkarzem, pytając o cenę przejazdu, trasę i inne szczegóły.

Hotel o nazwie Petite Fleur nie istnieje w rzeczywistości. Podaję wymyśloną nazwę w celu oddania lokalnego kolorytu, ale można też zastosować po prostu nazwę B&B.

Użytkownik wysiada i wychodzi na zewnątrz. Strzałki na ziemi kierują go do postoju taksówek.

Podchodzi do typowej paryskiej taksówki i przeprowadza krótką rozmowę:

A: Bonjour, à l'Hôtel Petite Fleur, s'il vous plaît. B: Bonjour, avez-vous l'adresse ? A: Bien sûr, c'est au 225 Rue de Paris. (...) B: Nous y sommes. A: Combien ça coûte ? B: 20 euros. A: Merci beaucoup. B: Bonne journée.

Może też, przed wejściem do taksówki zapytać o cenę i czas przejazdu: A: Bonjour, je dois aller à l'Hôtel Petite Fleur. Combien ça coûte ? Et combien de temps ça prendra ? B: 20 euros et environ 10 minutes. A: D'accord, merci. (...) B: Nous y sommes. A: Merci beaucoup.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczypospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Należy przygotować dialogi o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Zameldowanie się w hotelu

Użytkownik melduje się w hotelu, podaje swoje dane, odbiera klucz do pokoju i pyta o usługi hotelowe. Klucz do pokoju - po rozmowie z recepcjonistą, po otrzymaniu klucza, na ekranie pojawia się informacja o numerze pokoju;

Użytkownik komunikuje się z recepcjonistą, wypełnia dokumenty meldunkowe. Może być takie rozwiązanie funkcjonalne: ikona formularza (dokument meldunkowy) po kliknięciu powiększa się, zawiera interaktywne pola do wprowadzania danych, informacja zwrotna – nieprawidłowo wypełnione dane zmienia kolor na czerwony, podpowiedź poprawy.

Zadaje pytania dotyczące pobytu. Na przykład:

Użytkownik wchodzi do hotelu, podchodzi do recepcji i zaczyna rozmowę:

A: Bonjour, j'ai une réservation au nom de ... (podaje swoje nazwisko) **B:** Laissez-moi vérifier. Oui, vous avez la chambre numéro 24. Voici votre carte. **A:** Est-ce au deuxième étage ? **B:** Oui. Le petit-déjeuner est servi de 7h00 à 9h30. **A:** Où servez-vous le petit-déjeuner ? **B:** Dans le restaurant de l'hôtel, derrière l'accueil, à gauche.

Złożenie reklamacji dotyczącej problemu w pokoju hotelowym

Użytkownik zgłasza problem, taki jak brak ciepłej wody lub uszkodzone wyposażenie lub inny problem i prosi o jego rozwiązanie.

Użytkownik opisuje problem, rozumie odpowiedzi personelu hotelowego i ustala termin naprawy. Na przykład:

Użytkownik otwiera swój pokój kartą i wchodzi do środka. Pojawia się ikona okna, co oznacza, że użytkownik musi otworzyć okno w pokoju. Podchodzi bliżej i okazuje się, że okna nie mają klamek. Pojawia się ikona klimatyzacji (AC). Użytkownik próbuje włączyć klimatyzację, ale ta nie działa. Pojawia się ikona telefonu. Użytkownik dzwoni do recepcji, żeby złożyć reklamację.

B: Hôtel Petite Fleur. Comment puis-je vous aider ? **A:** Bonjour. J'appelle de la chambre 24. La climatisation dans ma chambre ne fonctionne pas. Veuillez envoyer quelqu'un pour la réparer dès que possible. **B:** Bien sûr, quelqu'un sera là dans 5 minutes. Je suis désolé pour le désagrément. **A:** Merci.

10 minut później użytkownik nadal czeka i dzwoni znowu do recepcji.

B: Hôtel Petite Fleur. Comment puis-je vous aider ? **A:** Bonjour, j'appelle à nouveau de la chambre 24 au sujet de la climatisation défectueuse. Personne n'est venu pour réparer la climatisation. **B:** Je suis vraiment désolé, mais nous avons une urgence. Une célébrité vient d'arriver à notre hôtel. Je promets d'envoyer quelqu'un chez vous bientôt.

5 minut później, pukanie do drzwi.

B: Bonjour, je suis ici pour réparer la climatisation. **A:** Oui, merci. Elle ne fonctionne pas du tout. **B:** D'accord, où est la télécommande ? **A:** Ici.

Pracownik hotelu wymienia baterie w pilocie i włącza klimatyzację.

B: D'accord, ça marche maintenant. **A:** Merci beaucoup.

Jednak pracownik hotelu nie wychodzi. W rogu ekranu pojawia się ikonka €. Pojawiają się ikony euro: Użytkownik może wybrać np. 5, 10, 15 euro i klika, to oznacza, że wręcza napiwek pracownikowi hotelu.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Po dotarciu do hotelu, gracz planuje zwiedzanie miasta na ten dzień. Ma dostęp do mapy Paryża i mapy metra w Paryżu oraz wykaz miejsc, które musi zwiedzić, ale sam decyduje o ich kolejności. Ma też możliwość pominąć jedną z lokacji, sam decyduje, którą. Dzięki temu aplikacja nie będzie jednorazowa.

Kupienie biletu na metro i przejazd do centrum

Użytkownik kupuje bilet na metro, znajduje odpowiednią linię i przesiada się na właściwą stację, aby dotrzeć do centrum Paryża. Dobrze byłoby, aby dowiedział się o różnych opcjach zakupu biletu np. tego, że najbardziej opłaca się kupić karnet 10 biletów lub bilet dobowy, tygodniowy. Porozumiewa się z kasjerem lub korzysta z automatu biletowego, analizuje mapę metra i pyta o drogę/trasę, aby dojechać do stacji metra Trocadero, gdyż stamtąd jest najpiękniejszy widok na Wieżę Eiffla. Tutaj należy przygotować zadania o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Zwiedzanie Wieży Eiffla

Użytkownik kupuje bilet wstępu, aby wejść lub wjechać na Wieżę Eiffla (możliwość wyboru) znajduje właściwe wejście i zwiedza Wieżę Eiffla, korzystając z przewodnika audio rozumie informacje turystyczne, zadaje pytania obsłudze/przewodnikowi i korzysta z materiałów informacyjnych. Rozwiązuje problemy/ zadania związane ze zwiedzaniem miejscem. Wskazówka do zadania 7: zwiedzanie Wieży Eiffla – jak kupuje? Może być takie rozwiązanie funkcjonalne: do wyboru opcje: wejście, wjazd. Opcje dodatkowe - ikona przewodnika audio – po kliknięciu możliwość odsłuchania informacji; ikona materiałów informacyjnych, po kliknięciu powiększają się i możliwość odczytania informacji tekstowych. Może być też ikonka ze zdjęciami, na których są pokazane widoki, Tutaj również należy przygotować zadania o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Zakupy na targu Marché aux Pucés, czyli pchlim targu w Paryżu

Użytkownik robi zakupy na targu, negocjuje ceny i płaci za wybrane produkty. Porozumiewa się ze sprzedawcami, pytając o ceny, jakość produktów i metody płatności. Tutaj również należy przygotować zadania o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Zwiedzanie Luwru

Użytkownik kupuje bilet, znajduje wejście do muzeum i zwiedza/ogląda najważniejsze dzieła sztuki, korzystając z przewodnika. Rozumie informacje o eksponatach, zadaje pytania przewodnikowi lub korzysta z audioprzewodnika. Rozwiązuje problemy/ zadania związane ze zwiedzaniem miejscem. Wskazówka do zadania: znajduje wejście do muzeum; zwiedza/ogląda najważniejsze dzieła sztuki. Propozycja rozwiązania: Każda ikona dzieła sztuki po kliknięciu powiększa się, zawiera informację tekstową i informację głosową o danym dziele, dostępne po kliknięciu na odpowiednią ikonę. Następnie gracz rozwiązuje zagadki związane z dziełami sztuki. Prośba o przygotowanie zadań o różnym stopniu trudności jak w punkcie poniżej dotyczącym Wycieczki po Montmartre.

Kolacja w restauracji

Użytkownik rezerwuje stół np. telefonicznie, zamawia posiłek z menu i płaci rachunek. Porozumiewa się z kelnerem, wyjaśnia swoje preferencje kulinarne. Pyta o to, co kelner może mu polecić. Tutaj również należy przygotować zadania o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.

Wycieczka po Montmartre

Użytkownik uczestniczy w zwiedzaniu Montmartre, rozumie opowieści przewodnika (nagranie audio po kliknięciu), zadaje pytania i korzysta z mapy turystycznej. Rozwiązuje problemy/ zadania związane ze zwiedzaniem miejscem. Gracz ma się zatrzymywać przy jakiś charakterystycznych dla Montmartre miejscach i wówczas można dodać informacje tekstowe/ graficzne do miejsc takich



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



jak: Bazylika Sacré-Cœur, Place du Tertre, Moulin Rouge, Muzeum Montmartre (Musée de Montmartre), Le Mur des "Je t'aime" (Ściana miłości)

Zadanie łatwe (przykład)

Nazwa zadania: **Znajdź na mapie**

Opis zadania: Użytkownik musi znaleźć i kliknąć na mapie konkretne punkty turystyczne na Montmartre.

Instrukcja przykładowa: *Znajdź na mapie i kliknij na Bazylikę Sacré-Cœur.*

Mechanizm sprawdzania: Po kliknięciu w odpowiedni punkt na mapie użytkownik otrzymuje informację zwrotną, czy jego wybór jest poprawny.

Zadanie o średnim stopniu trudności (przykład)

Nazwa zadania: **Dopasuj zdjęcia**

Opis zadania: Użytkownik musi dopasować zdjęcia różnych miejsc i atrakcji na Montmartre do ich nazw i krótkich opisów w j. francuskim.

Instrukcja: *Dopasuj poniższe zdjęcia do odpowiednich nazw miejsc i ich opisów.*

Elementy do dopasowania (przykładowe):

- zdjęcie Bazyliki Sacré-Cœur
- zdjęcie Place du Tertre
- zdjęcie Moulin Rouge

Mechanizm sprawdzania: Użytkownik przeciąga zdjęcia do odpowiednich pól z nazwami i opisami. Po ukończeniu zadania otrzymuje informację, czy wszystkie dopasowania są poprawne, a jeśli nie, wskazywane są błędne pary.

Zadanie trudniejsze (przykład). Możliwe jest również inne zadanie zgodnie z inwencją Wykonawcy

Nazwa zadania: Historia Montmartre. Gracz spotyka młodych ludzi z Fundacji dbającej o propagowanie tradycji Montmartre. Młodzi ludzie organizują quiz uliczny o tematyce dotyczącej Montmartre. Gracz może wygrać gadżet upamiętniający jego wizytę w dzielnicy Montmartre.

Opis zadania: Użytkownik musi odpowiedzieć na pytania dotyczące historii Montmartre.

Instrukcja: Odpowiedz na poniższe pytania dotyczące historii Montmartre.

Pytania przykładowe (w j. francuskim)

a. Kto był słynnym malarzem mieszkającym na Montmartre w XIX wieku i często malującym sceny z tego miejsca? (Odpowiedź: Henri de Toulouse-Lautrec. Malarz uznawany jest za jedną z najbarwniejszych postaci artystycznej dzielnicy Montmartre i uosobienie duszy tego miejsca. W wielu swoich dziełach ukazywał Moulin Rouge, paryskie kabarety i różnorodne miejsca na Montmartre.)

b. Jaką funkcję pełnił Montmartre w czasach rzymskich? (Odpowiedź: Był miejscem kultu boga podróżników i handlu Merkurego)

c. W którym roku ukończono budowę bazyliki Sacré-Cœur? (Odpowiedź: 1914 r.)

Gdy jest już w swoim pokoju, użytkownik podlicza wydatki z całego dnia. Pojawia się specjalny ekran, na którym wpisuje wydatki. Na ekranie wpisuje np.:

- Transport : 10 €
- Repas : 25 €
- Attractions : 30 €
- Divers : 15 €

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

Na koniec pojawia się krótka informacja/zachęta do odwiedzenia Paryża np.: «Pour une expérience inoubliable, visitez Paris ! Avec des amis, en famille ou seul(e)».



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Uwagi dodatkowe dotyczące możliwego, sugerowanego przebiegu rozmów, prowadzenia gracza i czasu:

W momentach, w których gracz musi przeprowadzić rozmowę z jakąś postacią z aplikacji, pojawia się okno dialogowe. Aplikacja nie przepuści użytkownika dalej, jeśli nie poda swojej kwestii poprawnie. Jeśli zrobi błąd, musi otrzymać podpowiedź, tak, aby za drugim podejściem mógł sam spróbować udzielić poprawnej odpowiedzi. Jeśli znowu popełni błąd, aplikacja podaje poprawną odpowiedź użytkownikowi ale zostaje on przepuszczony dalej. We wszystkich dialogach gracz jest postacią "A". Natomiast postać "B" to zawsze rozmówca gracza - w różnych scenkach będą to różne postaci.

Aplikacja prowadzi gracza. Gracz nie ma możliwości wyboru trasy zwiedzania pierwszego dnia. Jest prowadzony od jednej lokacji do kolejnej za pomocą strzałek na ziemi lub poprzez ograniczenie wyboru, który jest proponowany graczowi w aplikacji. Gracz porusza się po Paryżu 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. Proszę o zadbanie, aby postaci do wyboru dla gracza cechowała różnorodność etniczna bez stygmatyzowania żadnych nacji. Gracz może mieć możliwość zeskanowania swojej twarzy (lub całej postaci) przez aplikację i dodania jej do wybranego awatara.

Gracz porusza się po Paryżu wybierając lokalizacje do odwiedzenia z mapy i przemieszczając się różnymi środkami transportu.

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. 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.

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

- Wykonawca materiału musi posiadać biegłą znajomość języka francuskiego na poziomie umożliwiającym tworzenie i weryfikację poprawności słownictwa, gramatyki oraz komunikacji w języku francuskim.
- Ważne jest, aby Wykonawca miał doświadczenie w nauczaniu języków obcych, co pozwoli mu lepiej zrozumieć potrzeby uczniów oraz dostosować materiał do ich poziomu i stylu nauki.
- Niezbędna jest umiejętność kreatywnego projektowania zadań i interakcji, które będą angażujące dla uczniów oraz umożliwią im skuteczne uczenie się poprzez interakcję z materiałem.
- Wykonawca powinien tworzyć dodatkowe materiały edukacyjne, takie jak lekcje, ćwiczenia czy quizy, które uzupełnią materiał gry edukacyjnej i pomogą uczniom w dalszym doskonaleniu umiejętności językowych.
- Konieczne jest posiadanie umiejętności korzystania z narzędzi do tworzenia treści edukacyjnych, takich jak platformy e-learningowe, edytory graficzne czy programy do tworzenia animacji, które umożliwią wykonanie materiału w odpowiedniej formie i jakości.

Materiał musi zapewnić graczowi/użytkownikowi pełną immersję we wszystkie przedstawione sytuacje, zarówno pod kątem języka, jak i kultury, architektury, infrastruktury, itp. Język francuski musi być adekwatny do odwiedzanych lokacji, naturalny i rzeczowy.

Głównym celem jest doświadczenie sytuacji związanych z rzeczywistą podróżą do Paryża, co może przygotować do odbycia takiej podróży samodzielnie w przyszłości lub być substytutem



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



prawdziwej podróży dla osób, które z różnych względów nie mogą odbyć takiej podróży, dlatego bardzo ważna jest autentyczność postaci, ruchu i miejsc. Prosimy o zadbanie o zgodność wizerunku prezentowanych postaci i miejsc z realnymi postaciami, sytuacjami i miejscami i odpowiednie dostosowanie odgłosów w tle.

Opis struktury materiału

Aplikacja prowadzi gracza. Gracz nie ma możliwości wyboru trasy zwiedzania pierwszego dnia. Jest prowadzony od jednej lokacji do kolejnej za pomocą strzałek na podłożu lub poprzez ograniczenie wyboru, który jest proponowany graczowi w aplikacji. Gracz porusza się po Paryżu konkretną postacią.

Gracz porusza się po Paryżu, wybierając lokalizacje do odwiedzenia z mapy i przemieszczając się różnymi środkami transportu.

Dokładny opis struktury znajduje się w opisie zawartości merytorycznej materiału.

Mechanika materiału

Nawigacja po mieście:

- Interaktywne mapy: użytkownik korzysta z map, które pokazują różne trasy i miejsca docelowe. Kliknięcie na mapie lub pinezce przenosi użytkownika do wybranego miejsca.
- Strzałki na podłożu: strzałki na ekranie prowadzą użytkownika do następnych punktów interakcji, podobnie jak w aplikacjach mapowych (np. Google Maps).

Zadania interaktywne:

- Symulowane dialogi: użytkownik bierze udział w dialogach z postaciami w różnych miejscach (np. na lotnisku, w hotelu). Wybiera odpowiednie odpowiedzi spośród dostępnych opcji, aby kontynuować rozmowę.
- Wypełnianie formularzy: użytkownik wypełnia różne formularze (np. zgłoszenie zaginięcia bagażu), wpisując odpowiednie dane w interaktywnych polach tekstowych.
- Zakupy i negocjacje: użytkownik negocjuje ceny na targu i w innych sytuacjach zakupowych, wybierając odpowiednie kwestie dialogowe.
- Odtwarzanie nagrań audio: użytkownik słucha nagrań audio (np. przewodników turystycznych) i odpowiada na pytania lub wykonuje zadania na podstawie usłyszanych informacji.

Rozwiązywanie problemów:

- Przeszkody i wyzwania: w niektórych sytuacjach użytkownik napotyka na problemy (np. brak środków na taxi, problem z klimatyzacją w hotelu) i musi znaleźć sposób na ich rozwiązanie, korzystając z dostępnych opcji dialogowych lub akcji.
- Wykorzystywanie zasobów: użytkownik musi zarządzać swoimi zasobami (np. pieniędzmi na bilety, czasem na dotarcie do hotelu) i podejmować decyzje na podstawie dostępnych informacji.

Edukacja językowa:

- Ćwiczenia językowe: każde zadanie ma na celu rozwijanie umiejętności językowych. Użytkownik musi używać odpowiednich zwrotów, aby kontynuować dialogi i realizować zadania.
- Słowniczek kontekstowy: kliknięcie na nieznane słowo lub zwrot pokazuje jego tłumaczenie i wyjaśnienie, co pomaga w nauce nowego słownictwa.

Symulacje codziennych sytuacji:

- Lotnisko: zgłoszenie zaginięcia bagażu, kupowanie biletów na transport, komunikacja z obsługą.
- Hotel: meldowanie się, zgłaszanie problemów, korzystanie z usług hotelowych.
- Transport publiczny: kupowanie biletów, korzystanie z metra, autobusów, taksówek.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Restauracja: zamawianie posiłków, pytanie o rekomendacje, płacenie rachunków.
- Zwiedzanie: kupowanie biletów do atrakcji turystycznych, korzystanie z przewodników.

Interaktywne elementy graficzne:

- Ikony akcji: ikony na ekranie wskazują możliwe działania (np. otwarcie okna, włączenie klimatyzacji, rozmowa telefoniczna).
- Ekrany z formularzami: użytkownik wypełnia formularze na ekranie, wprowadzając dane w odpowiednie pola.
- Ekrany dialogowe: okna dialogowe z różnymi opcjami odpowiedzi, które użytkownik wybiera, aby kontynuować interakcję.

System punktacji i nagród:

- Punkty za zadania: użytkownik zdobywa punkty za prawidłowe wykonanie zadań i poprawne odpowiedzi w dialogach.
- Odznaki i osiągnięcia: użytkownik otrzymuje odznaki za osiągnięcia (np. "Ekspert od negocjacji", "Mistrz komunikacji w hotelu"). Napisy na odznakach koniecznie w j. francuskim.
- Poziomy trudności: możliwość wyboru poziomu trudności zadań (łatwy, średni, trudny), co wpływa na liczbę zdobywanych punktów.

Planowanie i organizacja:

- Ekwipunek: użytkownik notuje swoje wydatki i planuje kolejne dni zwiedzania, co pomaga w rozwijaniu umiejętności organizacyjnych.
- Mapa Paryża: użytkownik korzysta z mapy do planowania trasy zwiedzania, zaznaczając miejsca, które chce odwiedzić następnego dnia.

Personalizacja doświadczenia:

- Profil użytkownika: możliwość tworzenia profilu, w którym zapisywane są postępy, osiągnięcia i preferencje użytkownika.
- Opcje dostosowania: użytkownik może dostosować niektóre elementy interfejsu (np. wybór języka, poziom trudności).

Pomoc i wsparcie:

- Wbudowana pomoc: dostęp do wbudowanego systemu pomocy, który wyjaśnia zasady i sposób działania poszczególnych elementów aplikacji.
- Wskazówki kontekstowe: podpowiedzi i wskazówki pojawiające się w kluczowych momentach, aby ułatwić użytkownikowi realizację zadań.

Grafika

Interfejs główny

- Tło: Panorama Paryża z widokiem na Wieżę Eiffla, ukazana w ciepłych barwach zachodzącego słońca, tworząca atmosferę romantyzmu i magii miasta.
- Menu główne: Elegancki, minimalistyczny pasek menu zlokalizowany w górnej lub lewej części ekranu. Ikony reprezentują kluczowe sekcje aplikacji, takie jak mapa, zadania, profil użytkownika czy ekwipunek, zapewniając przejrzystość i łatwość nawigacji.
- Ikony i przyciski: Nowoczesne, intuicyjne ikony w stylu flat design, które jednoznacznie komunikują swoje funkcje (np. mapa, bilet, restauracja), utrzymane w estetyce aplikacji.

Mapa Paryża

- Styl mapy: Ręcznie rysowana mapa w stylu vintage, nawiązująca do dawnych map turystycznych, z wyraźnie zaznaczonymi najważniejszymi atrakcjami turystycznymi.
- Pinezki i ścieżki: Kolorowe pinezki wskazujące interesujące miejsca, połączone przerywanymi liniami symbolizującymi trasy zwiedzania.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Interaktywne elementy: Kliknięcie na pinezkę otwiera okno z informacjami o danej lokalizacji, galerią zdjęć i możliwością rozpoczęcia zadania.

Symulowane scenki

- Lokacje: Realistyczne i szczegółowe tła przedstawiające różnorodne miejsca:
 - *Lotnisko*: Terminal z punktami informacji, stanowiskami obsługi i znakami prowadzącymi do różnych stref.
 - *Hotel*: Recepcja z klasycznym, eleganckim wystrojem, gdzie użytkownik wchodzi w interakcję z recepcjonistą.
 - *Restauracja*: Przytulne wnętrze paryskiej kawiarni z widokiem na urokliwą uliczkę, stoły i menu widoczne na ścianach.
 - *Metro*: Peron metra z jadącym pociągiem, tablicami informacyjnymi i automatami biletowymi.
 - *Muzeum*: Sale wystawowe z eksponatami, tabliczkami informacyjnymi i subtelnie zaznaczonymi ścieżkami zwiedzania.
- Postacie: Stylizowane, lecz realistyczne postacie NPC, wyposażone w stroje i cechy dopasowane do swojej roli (np. obsługa hotelowa, kelnerzy, przewodnicy).

Dialogi i formularze

- Okna dialogowe: Przejrzyste i estetyczne, z wyraźną czcionką i avatarami rozmówców, ułatwiające identyfikację postaci.
- Formularze: Interaktywne, z polami tekstowymi i wizualnymi wskazówkami, które wspierają użytkownika podczas wprowadzania danych.
- Przyciski akcji: Kontrastujące, dobrze widoczne i intuicyjne, służące do zatwierdzania wyborów lub przechodzenia do kolejnych etapów.

Interaktywne elementy

- Ikony akcji: Delikatne, animowane ikony wskazujące możliwe działania (np. otwarcie okna, włączenie klimatyzacji, rozmowa telefoniczna).
- Strzałki na podłodze: Animowane wskazówki nawigacyjne prowadzące użytkownika między lokacjami, przypominające nawigację w aplikacjach mapowych.

Ekran notatnika i planowania

- Notatnik podróżny: Klasyczny, stylizowany notatnik z elegancką czcionką i ręcznie rysowanymi grafikami, w którym użytkownik zapisuje wydatki i plany na kolejny dzień.
- Mapa Paryża: Interaktywna mapa z możliwością dodawania pinezek i tras, wizualnie przypominająca artystyczne mapy turystyczne.

Ekran końcowy

- Podsumowanie dnia: Minimalistyczny ekran z ikonami ilustrującymi kategorie wydatków i osiągnięcia użytkownika.
- Motywacyjne hasło: Inspirujące zdanie zachęcające do dalszego zwiedzania Paryża, umieszczone na tle pięknej panoramy miasta.

Animacje i przejścia

- Animowane przejścia: Płynne i estetyczne, dodające dynamiki podczas zmiany scen.
- Interaktywne elementy: Subtelne animacje, takie jak podświetlanie przycisków czy ruchome strzałki, wskazujące dostępne opcje i działania.

Kolorystyka i styl

- Kolorystyka: Ciepłe, przyjazne barwy, nawiązujące do romantycznego i artystycznego wizerunku Paryża (beże, pastele, odcienie niebieskiego i czerwonego).
- Styl graficzny: Połączenie realizmu z elementami vintage, nadające aplikacji unikalnego, estetycznego charakteru.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Dodatkowe elementy

- Pomoc kontekstowa: Dyskretnie ikony i dymki z podpowiedziami, pojawiające się w kluczowych momentach.
- Efekty dźwiękowe: Delikatne, realistyczne efekty dźwiękowe (np. dźwięk klikania, odgłosy lotniska, francuska muzyka w tle), które wzmacniają immersję.

Opis struktury materiału

Ekran Startowy - Menu Główne

- mapa Paryża
- symulowane scenki
- profil użytkownika
- notatnik
- ustawienia.

Mapa Paryża - Atrakcje Turystyczne

- Każda atrakcja ma swoją stronę z informacjami, zdjęciami i zadaniami.
- Interaktywne pinezki: po kliknięciu na pinezkę otwiera się okno z zadaniem lub szczegółami.
- Wyznaczone trasy: ścieżki zwiedzania z pinezkami oznaczającymi kluczowe miejsca.

Symulowane scenki

- Lotnisko:
 - punkt informacyjny
 - odprawa bagażowa
 - kontrola bezpieczeństwa.
- Hotel:
 - recepcja
 - pokój hotelowy
 - bar/restauracja hotelowa.
- Restauracja:
 - zamówienie jedzenia
 - płatność
 - rozmowa z kelnerem.
- Metro:
 - zakup biletu
 - nawigacja po stacjach.
- Muzeum:
 - kupowanie biletu
 - zwiedzanie wystaw.

Profil użytkownika

- dane osobowe: edytowanie informacji
- statystyki: osiągnięcia i postępy
- historia zadań: przegląd wykonanych zadań.

Notatnik

- Plany dnia:
 - planowanie wizyt
 - dodawanie notatek.
- Budżet:
 - śledzenie wydatków
 - przewidywane koszty.
- Wydarzenia:
 - zapisane wydarzenia i rezerwacje.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Ustawienia

- dźwięk i muzyka: regulacja głośności
- język: wybór języka interfejsu (francuski/polski)
- powiadomienia: ustawienia powiadomień.

Połączenia pomiędzy kluczowymi składnikami materiału

Ekran startowy

- Dostęp do każdej sekcji poprzez Menu Główne.
- Powrót do Ekranu Startowego z każdej sekcji poprzez przycisk "Home".

Mapa Paryża

- Interaktywne pinezki prowadzą do symulowanych scenek lub szczegółowych opisów atrakcji.
- Wyznaczone trasy pozwalają na przełączanie się między poszczególnymi atrakcjami.

Symulowane scenki

- Każda scenka może zawierać linki do innych scenek (np. przejście z lotniska do hotelu).
- Zakończenie scenki daje możliwość przejścia do mapy Paryża lub profilu użytkownika.

Profil użytkownika

- Informacje i statystyki mogą być aktualizowane na podstawie wykonanych zadań w symulowanych scenkach.
- Historia zadań umożliwia ponowne odtworzenie ukończonych zadań.

Notatnik

- Planowanie wizyt w notatniku jest zintegrowane z mapą Paryża, umożliwiając szybkie dodawanie nowych atrakcji.
- Budżet śledzi wydatki z symulowanych scenek i aktualizuje dane.

Ustawienia

- Ustawienia dźwięku i muzyki mają wpływ na wszystkie sekcje.
- Język interfejsu wpływa na cały materiał, w tym na dialogi w symulowanych scenkach.

Wizualizacja schematu

Menu Główne

- Mapa Paryża ↔ Symulowane scenki
- Profil użytkownika ↔ Notatnik
- Ustawienia

Mapa Paryża

- Atrakcje Turystyczne
- Strona szczegółowa atrakcji
- Zadania
- Interaktywne Pinezki → Symulowane Scenki
- Wyznaczone Trasy

Symulowane Scenki

- Lotnisko ↔ Hotel
- Hotel ↔ Restauracja
- Restauracja ↔ Metro
- Metro ↔ Muzeum



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Profil Użytkownika

- Dane Osobowe
- Statystyki ↔ Historia Zadań

Notatnik

- Plany Dnia ↔ Mapa Paryża
- Budżet ↔ Symulowane Scenki
- Wydarzenia

Ustawienia

- Dźwięk i Muzyka
- Język
- Powiadomienia

Ten lub podobny schemat graficzny zapewnia płynne przechodzenie między kluczowymi składnikami materiału, umożliwiając użytkownikom łatwe nawigowanie i interakcje z różnymi elementami w spójny i intuicyjny sposób.

Przykładowe inspiracje

Eksploracja i mechanika podróży

„**Visit A City**” – interaktywna mapa podróżnicza pozwalająca użytkownikowi na wybór miejsc do zwiedzania.

„**GeoGuessr**” – mechanika polegająca na **rozpoznawaniu miejsc po zdjęciach**, co może być inspiracją do niektórych quizów.

Interakcje i decyzje użytkownika

„**Reigns**” – prosty system decyzji wpływających na narrację, który inspirował mechanikę wyboru odpowiedzi w dialogach.

„**Papers, Please**” – mechanika prostych dokumentów i formularzy (np. kupno biletu na metro, zameldowanie w hotelu).

„**Persona 5**” – inspirowany system planowania dnia i wybierania aktywności w określonym przedziale czasowym.

„**80 Days**” – nieliniowa narracja podróżnicza, gdzie użytkownik decyduje o trasie i dostępnych atrakcjach.

Zarządzanie budżetem i decyzje finansowe

„**The Sims 4**” – zarządzanie ograniczonymi zasobami i podejmowanie decyzji finansowych (np. „lepszy hotel czy więcej atrakcji?”).

„**Two Point Hospital**” – humorystyczne podejście do budżetu i zasobów (np. ograniczone punkty podróży zamiast ścisłej waluty).

„**Game Dev Tycoon**” – zarządzanie punktami i wybieranie priorytetów – inspiracja dla punktowego systemu wydatków.

Dialogi i interakcje z NPC

„**Yes, Your Grace**” – okna dialogowe z uproszczoną animacją postaci, zamiast pełnych ruchów NPC.

„**Undertale**” – stylizowane dialogi z postaciami w uproszczonej formie, ale z dużą różnorodnością odpowiedzi.

„**Night in the Woods**” – naturalne rozmowy w formie krótkich interakcji, które pozwalają zachować



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



immersję.

Grafika i animacje

„**Florence**” – stylizowana, ręcznie rysowana grafika w połączeniu z prostymi animacjami postaci i otoczenia.

„**Old Man’s Journey**” – warstwowe tła z subtelnymi efektami wizualnymi, które nadają głębię prostym scenom.

„**The Banner Saga**” – ilustracyjny styl grafiki i animacji NPC oparty na portretach, który pasuje do uproszczonych interakcji.



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 Paryża i przejazd do hotelu”
 - Odzworowanie procesów podróży lotniczej, odbioru bagażu, transportu oraz zakwaterowania.
- Część II: „Zwiedzanie”
 - Typowe scenariusze turystyczne oraz interakcje w Paryżu.

Kluczowe funkcje w symulacji:

- Część I: „Dotarcie do Paryża i przejazd do hotelu”
 - Zgłoszenie zaginięcia bagażu (kliknięcie na ikonę walizki z czerwoną ikoną nad taśmą).
 - Przejście do "SERVICE BAGAGES", rozmowa z pracownikiem oraz wypełnianie formularza.
 - Wybór środka transportu na tablicy informacyjnej, zakup biletu i rozmowa z kasjerem.
 - Zakup biletu, zbliżenie na automat i kroki zakupu.
 - Interakcje na stacji Paris Gare du Nord.
 - Przejazd taksówką (pytanie o cenę, negocjacje, przejazd).
 - Automatyczne przeniesienie do wejścia hotelu po przybyciu.
 - Proces meldowania w hotelu (rozmowa z recepcjonistą, otrzymanie klucza).
 - Pokój w hotelu (otwarcie okna, zgłoszenie awarii klimatyzacji, wręczenie napiwku).
- Część II: „Zwiedzanie”
 - Zwiedzanie Paryża: korzystanie z map metra i atrakcji turystycznych, planowanie trasy.
 - Transport do atrakcji – wybór i korzystanie z linii metra.
 - Zwiedzanie atrakcji:
 - Wieża Eiffla: zakup biletu, wybór opcji (wejście/wjazd), możliwość odsłuchania informacji, przeglądania zdjęć.
 - Targ Marché aux Puces (Pchli Targ): rozmowa ze sprzedawcą, negocjacje cen, wybór metody płatności, odbiór paragonu.
 - Luwr: zakup biletu (rozmowa z kasjerem), wejście do muzeum, wybór opcji przewodnika (tekstowego/audio), rozwiązywanie zagadek dotyczących dzieł sztuki.
 - Kolacja w restauracji: rezerwacja stolika, rozmowa z kelnerem, zamówienie, wybór metody płatności, wręczenie napiwku.
 - Montmartre: poruszanie się po dzielnicy, odsłuchiwanie audioprzewodnika, rozmowa z przewodnikiem, możliwość dodawania notatek tekstowych/graficznych do charakterystycznych miejsc.
 - Powrót do hotelu – korzystanie z mapy metra.
 - Panel finansowy: podliczenie wydatków (np. bilet na metro, pamiątki, jedzenie, napoje) i planowanie budżetu na kolejne dni.
 - Planowanie wycieczki: możliwość wyboru różnych atrakcji (muzea, galerie, parki) poprzez kliknięcie i zaznaczenie pinezkami. Zapisanie planu na kolejny dzień.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Nawigacja i opcje wyświetlania

- Poruszanie się za pomocą strzałek - strzałki wizualne prowadzą gracza do określonych lokalizacji (np. "SERVICE BAGAGES", postój taksówek, Wieża Eiffla).
- Manipulowanie obiektami, np. przeciąganie klucza na drzwi, użycie biletu w automacie.
- Widoczne ikony sugerujące działania: ikony takie jak np. bilet, formularz, klucz do pokoju, mapa metra, aparat.
- Tryby wyświetlania i perspektywy:
 - Przełączanie między widokiem panoramicznym a widokiem pierwszej osoby.
- Dedykowane animacje: animacje przejazdu metrem, taksówką, widoki krajobrazu.
- Interaktywne mapy i wizualizacje:
 - Interaktywne mapy i wizualizacje: W trakcie zwiedzania Paryża gracz ma dostęp do map metra i atrakcji turystycznych, co umożliwia planowanie trasy i personalizację przebiegu dnia. Takie wizualizacje wspierają organizację działań w aplikacji i są zgodne z rzeczywistymi procesami planowania wycieczki.
 - Zbliżenia i szczegóły: Kluczowe procesy, takie jak zakup biletu w automacie czy robienie zdjęć, są wspierane zbliżeniami na interaktywne elementy, co pozwala na dokładne przyjrzenie się czynnościom i intuicyjne ich wykonanie.

Scenariusze i poziomy trudności

- Realistyczne scenariusze:
 - Część I: Symulacja procesów podróży (zakup biletu, odbiór bagażu, zameldowanie w hotelu).
 - Część II: Zwiedzanie atrakcji turystycznych (Wieża Eiffla, Pchli Targ, Luwr, Montmartre) oraz organizacja budżetu.
- Poziomy trudności:
 - 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 i w hotelu (pola tekstowe i listy rozwijane).
- Zakup biletów: interakcje z automatem biletowym, wybór opcji płatności.
- Zadania związane z interakcjami: rozmowy z NPC, negocjacje cen, rezerwacje.
- Zarządzanie budżetem: wprowadzanie wydatków w panelu finansowym i analiza ich wpływu.
- Fotografowanie: realizacja zdjęć według wskazówek w określonych miejscach.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Rozwiązywanie zagadek: np. w Luwrze gracz wykonuje zadania związane z dziełami sztuki.

Śledzenie postępów i zapisywanie wyników

- Zapis wykonanych działań:
 - Paragony, bilety i klucz do pokoju są zapisywane w ekwipunku, co umożliwia ich przeglądanie i analizowanie przebiegu działań.
- Powrót do kluczowych momentów:
 - Gracz może wrócić do zakończonych zadań dzięki systemowi zapisu.
- Podsumowanie osiągnięć:
 - Graficzne podsumowanie odwiedzonych atrakcji i wykonanych zdjęć.

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 samouczki:
 - Prezentacja zasad gry, w tym nawigacji, używania dialogów i wykonywania zadań.

Mechanizmy edukacyjne

- Zadania językowe: poziomy A1-B1+ z dialogami w języku francuskim.
- 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 postaci (dwójka nastolatków, młodzi dorośli, starsze osoby). Postaci cechuje różnorodność etniczna bez stereotypów.
 - Możliwość zmiany nazwiska postaci na swoje własne.
 - Opcja zeskanowania swojej twarzy i dodania jej do awatara.
- Zarządzanie budżetem i czasem:
 - Na ekranie zawsze widoczne są podstawowe informacje, takie jak:
 - Zegar wskazujący czas w grze,
 - Stan środków finansowych.
- 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

- Dźwięki i animacje:
 - Synchronizacja dźwięków z akcjami (np. migawki aparatu, odgłosy miasta, dźwięki metra).
- Dynamiczna zmiana tła:
 - Przejścia między scenami (np. lotnisko → hotel → atrakcje turystyczne).



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



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

