

Igrifikacija učnih poti z interaktivnimi panoramskimi tablami

Naslov projekta: Igrifikacija učnih poti z interaktivnimi panoramskimi tablami

Pedagoški mentorji: doc. dr. Matjaž Kljun (UP FAMNIT), doc. dr. Klen Čopič Pucihar (UP FAMNIT), dr. Peter Glasnović (UP FAMNIT)

Projektni partner: Peter Simončič s.p.

Delovni mentor: Peter Simončič (Peter Simončič s.p.)

Študenti, ki so vključeni v projekt: 5 študentov

- 2 študenta dodiplomskega študijskega programa Računalništvo in informatika (UP FAMNIT)
- 1 študent podiplomskega študijskega programa Računalništvo in informatika (UP FAMNIT),
- 1 študenti dodiplomskega študijskega programa Biodiverziteta (UP FAMNIT)
- 1 študent dodiplomskega študijskega programa Management (UP FM)

Kratka predstavitev vsebine projekta:

Eden od načinov kako občine, turistične organizacije in naravni parki povečujejo prepoznavnost svoje turistične ponudbe, kulturne dediščine in naravnih znamenitosti je preko postavitve informacijskih panojev na ključnih točkah. Kljub dejstvu, da so tovrstni informacijski panoji priljubljeni med uporabniki, se srečujemo s številnimi pomanjkljivostmi kot so: omejena količina podanih informacij, način podajanja informacij je statičen (spreminjanje vsebin je drago in zamudno), interaktivnosti ni možna in dostop do vsebin, ko zapustimo informacijsko točko, je nemogoč.

Podjetje Peter Simončič s.p. je specializirano za izdelavo tovrstnih informacijskih panojev. S prihodom nove tehnologije dopolnjene resničnosti je podjetje uzrlo poslovno priložnost in pričelo z razvojem izdelka Pan Map - panoramski zemljevid prihodnosti, ki omogočajo predstavitev turistične ponudbe, naravnih znamenitosti in kulturne dediščine na inovativen način z uporabo novih tehnologij.

Pan Map mobilna aplikacija omogoča uporabniku, da usmeri kamero telefona v informacijski pano, kjer se pojavijo digitalne vsebine: vremenska napoved, ikone na mestih kulturnih in naravnih znamenitosti, ki uporabnika ob kliku peljejo do dodatnih informacijskih in multimedijskih gradiv.

Kljub dejstvu, da obstoječa rešitev Pan Map predstavlja napredek tovrstnih informacijskih panojev, ne omogoča metod, ki bi uporabnike pritegnile k dodatnemu odkrivanju vsebin. Ker so informacijske table in digitalna poučna gradiva, kljub njihovi pomembnosti in kakovosti, pogosto spregledana, se bomo v sklopu projekta osredotočili na preučevanje različnih načinov igrifikacije, ki bi pripomogli k povečanju zanimanja za ponujena poučna gradiva. Slednje je posebnega pomena v primeru, ko mlajše generacije obiščejo učne poti, naravne znamenitosti in kraje s pomembno kulturno dediščino.

Projektne aktivnosti:

- Prenos znanja, možgansko viharjenje, pregled možnosti nadgradnje obstoječe aplikacije Pan Map.
- Pregled različnih metod igrifikacije in izbira najprimernejših za informacijske table.
- Interaktivna zasnova in razvoj igrifikacije ob pomoči pedagoških mentorjev na področju računalništva in delovnega mentorja iz podjetja.
- Nadaljevanje izvajanja monitoringa pri uporabi aplikacije v danem okolju učne poti in pregledovanje obstoječih podatkov z namenom izboljšav uporabniške izkušnje ob pomoči vseh pedagoških mentorjev in delovnega mentorja.



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT



Javni štipendijski, razvojni,
invalidski in preživninski
sklad Republike Slovenije



EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI
SOCIALNI SKLAD
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST