

Manuál k aplikaci Hynek app



Obsah

1. DESKTOPOVÁ VERZE (PRO WINDOWS A MACOS).....	2
OBECNÉ INFORMACE.....	2
OVLÁDÁNÍ.....	3
ZVUK/TITULKY.....	3
KONCEPCE APLIKACE.....	4
OBSAH APLIKACE.....	5
DALŠÍ ZPŮSOBY VYUŽITÍ.....	7
2. WEBOVÁ APLIKACE.....	7

1. Desktopová verze (pro Windows a macOS)

Obecné informace

Desktopová verze je určena ke stažení do počítače ve formě programu. Vzhledem k tomu, že je aplikace koncipována na pokračování (celkově na 9 dní), je určena po daný čas vždy jen pro jednoho uživatele. Tzn., že aplikace si pamatuje stav, kam uživatel došel a tento stav při dalším přihlášení uživatele načítá.

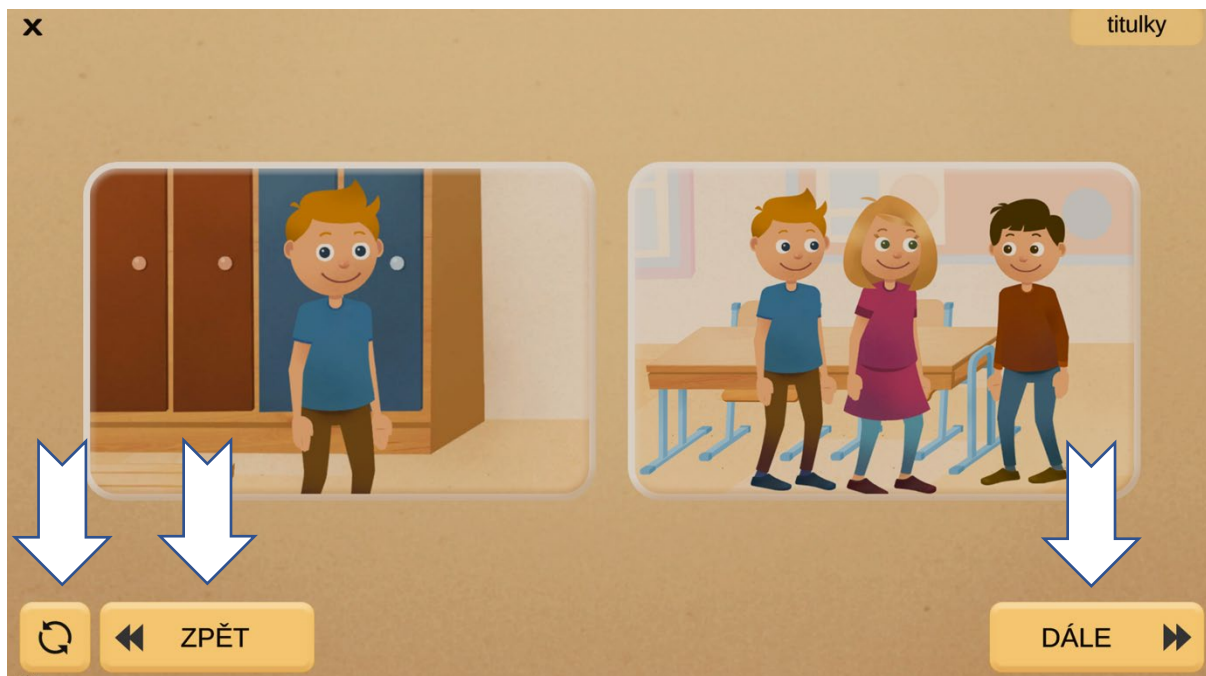
Pokud je potřeba aplikaci pustit od začátku (např. původní uživatel nedošel do konce a nový uživatel chce spustit aplikaci od začátku), je nutné kliknout na tlačítko „**reset**“, které se nachází v úvodním menu.

Aplikaci je možné zavřít **křížkem**, který se na obrazovce nachází vlevo nahoře. Při opětovném spuštění se načte poslední stav uživatele. Možnost zavření aplikace křížkem je k dispozici až ve chvíli, kdy se uživatel dostane do úvodního menu. Zavření dříve je možné prostřednictvím zkratky ALT + F4, popř. ALT + ENTER (Windows), popř. ⌘command + Q (macOS).



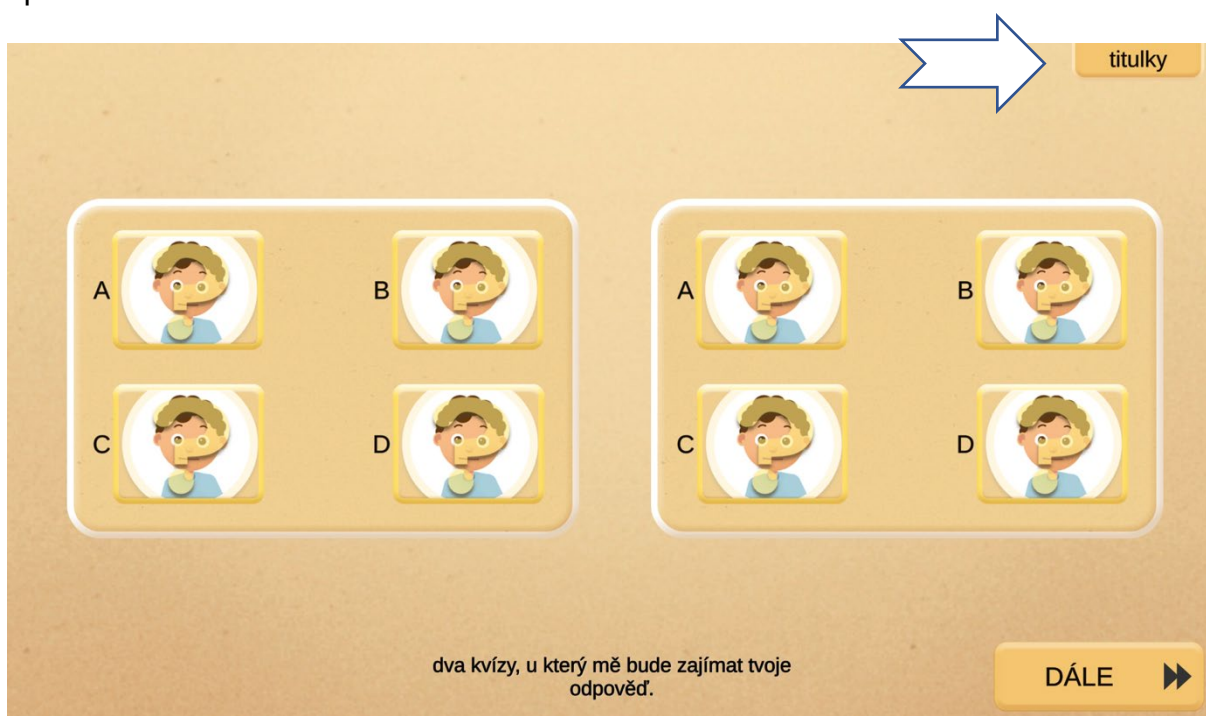
Ovládání

Aplikace se ovládá prostřednictvím kliknutí na tlačítko „**dále**“, popř. prostřednictvím stisknutí **mezerníku**. V aplikaci je možné se vracet i zpět prostřednictvím tlačítka „**zpět**“ umístěného vlevo dole. Jednotlivé snímky je rovněž možné **zopakovat** prostřednictvím příslušné ikony (viz obrázek níže).



Zvuk/titulky

Aplikace obsahuje mluvené slovo, je zde však možnost **zapnutí titulků** (popř. jejich vypnutí) prostřednictvím tlačítka s názvem „titulky“, které je umístěno na obrazovce vpravo nahoře.



Koncepce aplikace

Aplikace se skládá ze **čtyř kapitol**. Každá z kapitol je zaměřena na jiné téma.

Idea je taková, že uživatel za jeden den projde všechny 4 kapitoly (čas jedné kapitoly je cca 5 min, čas všech kapitol max. 20 min). Za dokončení každé z kapitol uživatel získá puzzle dílek do skládačky. Za jeden den tím pádem uživatel získá čtyři dílky.

Pokud uživatel dokončí všechny čtyři kapitoly, aplikace se přes noc posune do dalšího **kola**, tj. další den je možné nasbírat další čtyři puzzle dílky. Tzn. dokončení kapitoly otevírá kapitolu následující. Dokončení všech čtyř kapitol otevírá další kolo.

Po průchodu tří kol, tj. nasbírání dvanácti puzzle dílků (je zaplněn celý obraz puzzle skládačky), se přes noc otevírá další **úroveň**. Další úrovně jsou myšleny minimalistické změny v obsahu animací, jako např. změněné kvízové otázky, změna některých postav (např. místo spolužáka spolužačka, místo paní učitelky paní asistentka atd.). Uživatel začíná puzzle dílky sbírat od zнова (opět 12 dílků/3 dny).

Aplikace vždy zachovává poslední známý stav. Pokud např. uživatel v pondělí dokončí dvě kapitoly a ve čtvrtek se k aplikaci vrací, zůstávají mu otevřené první tři kapitoly (dokončení 2. kapitoly otevírá kapitolu třetí). Uživatel ve čtvrtek může znovu projít 1. i 2. kapitolu, ale až dokončení 3. kapitoly mu otevírá kapitolu 4. Pokud uživatel ve čtvrtek dokončí 4. kapitolu, v pátek pokračuje dalším kolem a prochází znovu 1. kapitolou, sbírá však nové puzzle dílky.

Aplikace je vymyšlena tak, aby se jí uživatel věnoval **ve školní den**, protože obsah animací je cílený na školní prostředí. Celkem je aplikace koncipována **na 9 dní** (ne nutně jdoucích po sobě).



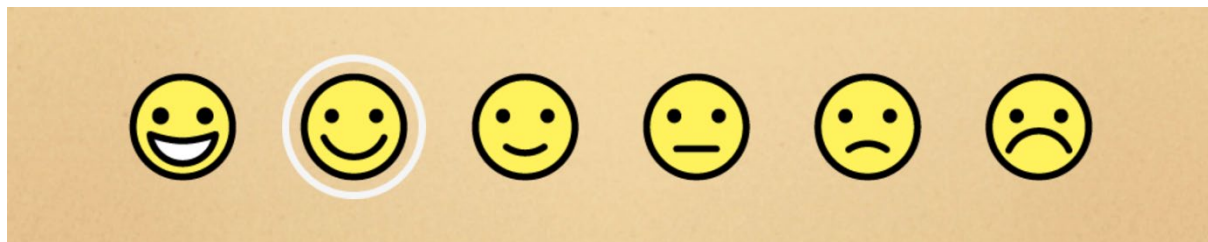
Obsah aplikace

1. Intro (úvodní povídání)

Aplikace začíná intrem. Při prvním přihlášení se intro přehraje celé, při dalších přihlášeních je možné intro přeskočit prostřednictvím tlačítka „dále“. Intro obsahuje informace o tom, s čím se uživatel v průběhu interakce s aplikací setká.

2. Smajlíková škála

Následuje smajlíková škála. Pro pokračování je nutné vybrat jednoho ze smajlíků (pokud dítě, neví, jak odpovědět, je možné mu pomoci prostřednictvím otázky „Jak se má/cítí právě v tuto chvíli?“). Cílem smajlíkové škály je zvýšit interaktivitu aplikace.

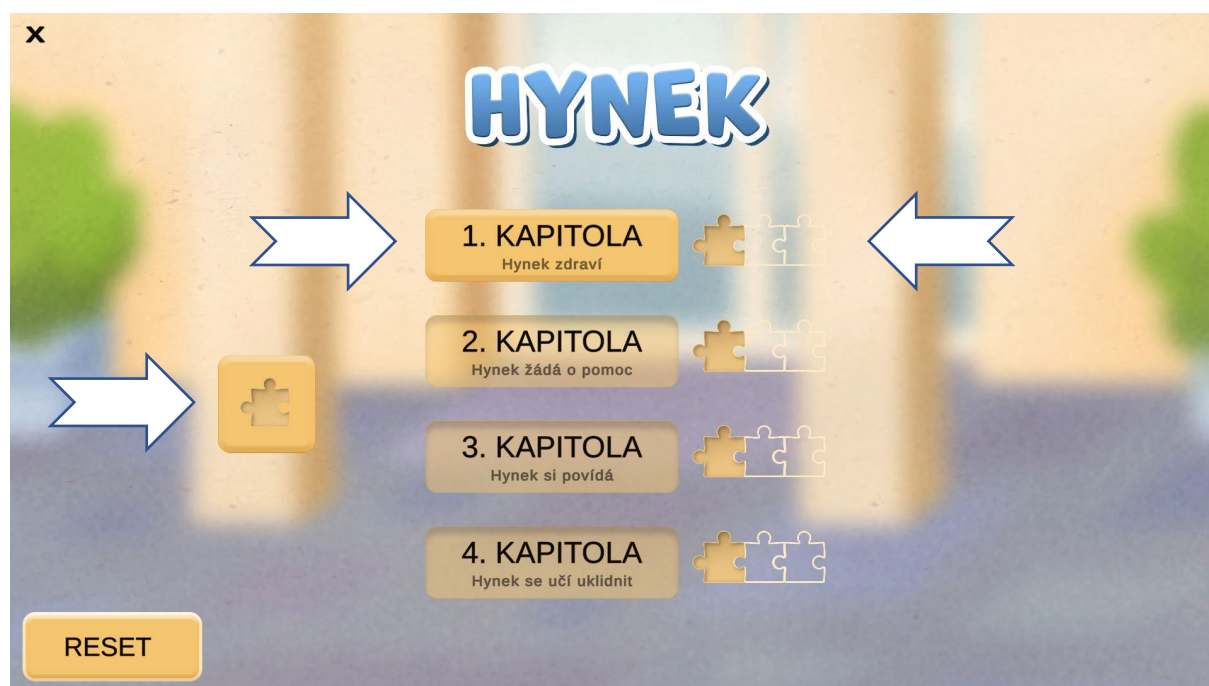


3. Menu

V menu jsou zobrazena

- tlačítka pro jednotlivé kapitoly
- puzzle dílky, na kterých je možné sledovat, v jaké fázi se uživatel nachází
- tlačítko pro zobrazení stavu puzzle skládačky

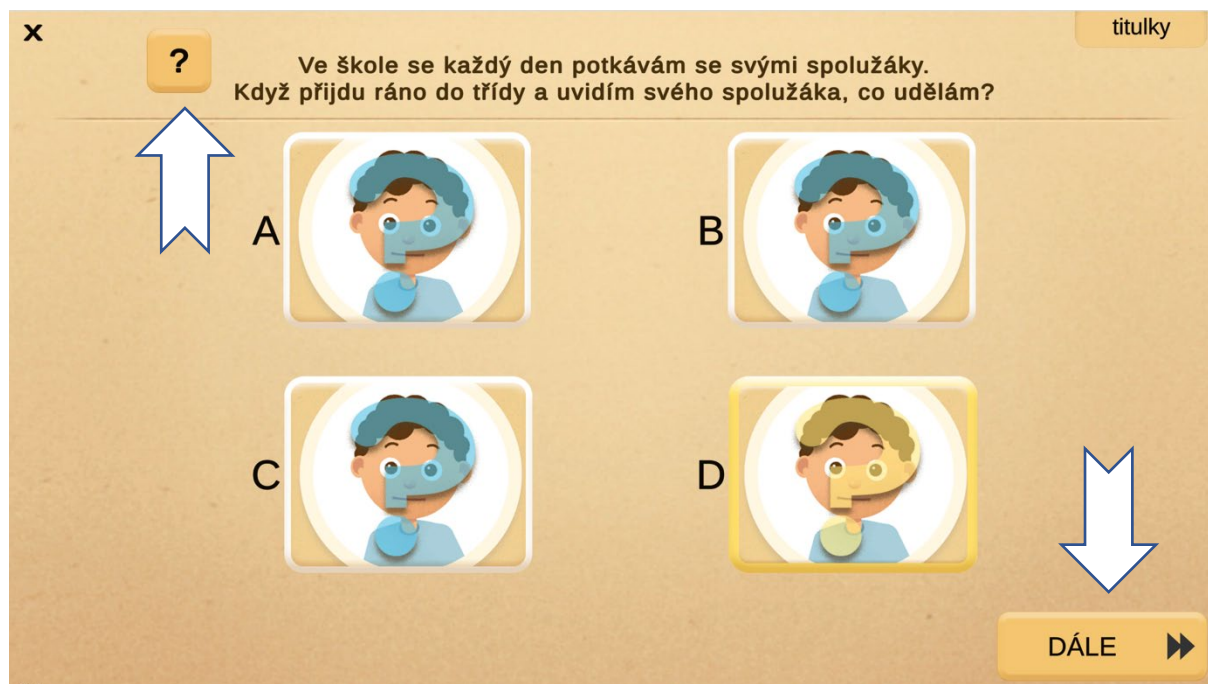
Začíná se spuštěním první kapitoly. Do dalších kapitol se dítě dostane **vždy po průchodu kapitolou předešlé**. Dítě za každou z kapitol získá 1 puzzle dílek, který si může zobrazit prostřednictvím tlačítka „skládačka“ na obrazovce vlevo. Dítě by **za jeden den mělo nasbírat 4 dílky** (1 za každou kapitolu). Pokud nasbírá všechny čtyři dílky, další den může sbírat další čtyři dílky (viz koncepce aplikace).



4. Kapitoly

Uživatel prochází jednotlivými kapitolami prostřednictvím tlačítka „dále“ či stisknutím mezerníku.

Kapitoly na začátku a na konci obsahují kvízové otázky. U **kvízových otázek** si uživatel jednotlivé odpovědi může znovu přehrát kliknutím na obrázky, znění otázky je možné přehrát kliknutím na otazník. Ve chvíli, kdy si uživatel bude svou odpověď jistý, kliknutím ji označí a zvolí tlačítko „dále“ (je zde pouze 1 správná odpověď). Uživatel nedostává okamžitou zpětnou vazbu, zda odpověď byla správná/nesprávná. Odpověď na otázku se dozvídá v průběhu kapitoly.



Kapitulu je možné ukončit kliknutím na křížek. V případě opětovného spuštění kapitoly, bude uživateli nabídnuta možnost pokračovat tam, kde naposledy skončil.



5. Závěrečný kvíz

Na konci každého kola je závěrečný kvíz. V závěrečném kvízu uživatel může vybrat z více možností, případně nemusí zvolit žádnou. Je tedy možné zvolit od 0 do 4 možností.

Úrovně

Obsah kapitol je v první úrovni stejný, mění se pouze pořadí odpovědí u kvízových otázek. V 2. a 3. úrovni se v kapitolách promění některé z postav, prostředí, některá témata a některé z kvízových odpovědí (viz výše). **Obsah kapitol je však téměř identický** z důvodu, aby došlo k **ukotvení daných informací**. Proměna postav, prostředí atp. je zařazena s tím záměrem, aby dítě vidělo, že dané dovednosti je možné využít s různými lidmi, v různých prostředích atp.

1. úroveň	Spolužák, paní učitelka, školní třída
2. úroveň	Spolužačka, paní asistentka, šatna, u tabule
3. úroveň	Spolužáci, pan učitel, před školou, na chodbě

Další způsoby využití

Aplikace cílí na opakování. Pokud však chce rodič/odborník využít aplikaci jednorázově, např. pro povídání s dítětem o obsahu jednotlivých kapitol, je to taktéž možné. Je na rozhodnutí odborníka, jakým způsobem bude aplikaci chtít využívat. Jediným limitem, na který je třeba myslet je, že jednotlivé kapitoly se otevírají až po průchodu kapitolou předchozí.

2. Webová aplikace

Webová aplikace funguje na stejném principu jako desktopová verze. Rozdíl je v tom, že se otevírá přes odkaz a není nutné aplikaci stahovat do počítače. Webovou aplikaci je na rozdíl od desktopové verze možné spustit i na **tablet**u. Chybí zde zároveň tlačítko reset.

Pro přístup k webové aplikaci je nutné vygenerovat přihlašovací údaje.

V případě zájmu o odkaz k webové aplikaci a přihlašovací údaje prosím kontaktuje Terezu Tetourovou na e-mailu hynek.app@ksvi.mff.cuni.cz. Pokud byste nedostali odpověď, pište prosím na e-mail tetourova@ksvi.mff.cuni.cz.