



UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI
Facultatea de Matematică și Informatică



INTERACȚIUNEA OM-CALCULATOR

Proiect final

Echipa Prichindeii

David Raul - 232

Coviț Andreea - 232

Cotoarbă Ana-Maria - 232

Cusiac Andrei - 232

Codreanu Rareș - 232

Dorobăț Flavia - 233

Cuprins

1. Cerința	3
2. Cunoasterea utilizatorilor țintă	3
3. Analiza sarcinilor.....	3
1. Modelul descriptiv al sarcinilor	3
2. Modelul prescriptiv al sarcinilor	3
4. Propunere prototip.....	4
5. Accesibilitate	4
6. Evaluare prototip.....	5
7. Fezabilitate	5
8. Concluzii.....	5
9. Dezvoltari ulterioare.....	5
10. Reflectii asupra experientei de participare la activitatile legate de cursul HCI.....	6
Referințe bibliografice	6

1. Cerința

Crearea unei aplicații interactive care să faciliteze munca educatoarelor ce au ca scop ajutarea preșcolarilor să deprindă diferite abilități și să se familiarizeze cu anumite noțiuni noi.

2. Cunoasterea utilizatorilor țintă

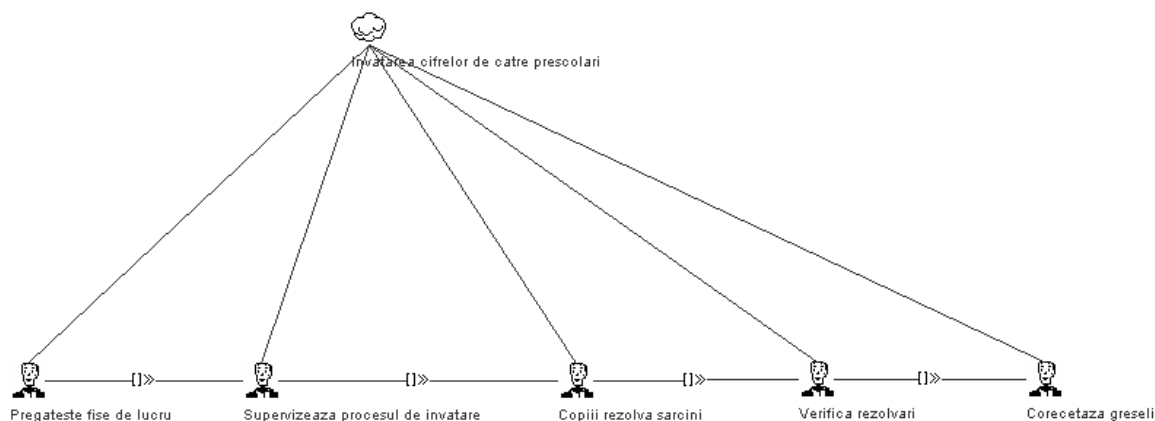
Utilizatorii direcți ai acestei aplicații vor fi preșcolarii fără experiență de lucru la calculator, iar, dat fiind faptul că cel mai facil mod de a învăța o noțiune nouă este prin joacă, aceasta urmărește predarea cifrelor de la zero la nouă într-o manieră interactivă și viu colorată. Modalitatea prin care am identificat sarcinile ce urmează a fi punctul central al proiectului a fost cea prin care am comunicat cu educatoarele de la grădiniță. Fiind foarte doritoare să ne ajute pe parcursul proiectului, au prezentat aplicația copiilor și ne-au împărtășit experiența lor ceea ce, pentru noi, a fost un feedback vital în dezvoltare.

3. Analiza sarcinilor

Sarcinile au fost stabilite comunicând cu ai noștri clienți și, de asemenea, ne-am pus în locul celor mici pentru a înțelege care e cel mai bun mod de a le capta atenția.

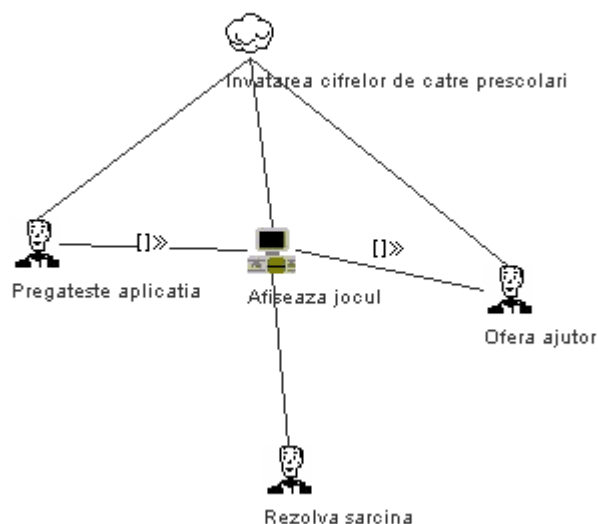
1. Modelul descriptiv al sarcinilor

Actualmente, toată greutatea cade pe cadrul didactic care trebuie să pregătească materiale în prealabil și să corecteze, apoi, greșelile celor mici.



2. Modelul prescriptiv al sarcinilor

Cadrului didactic îi va reveni responsabilitatea de a pregăti aplicația pentru cei mici, însă, apoi, toată interacțiunea va avea loc între cei mici și calculator, bineînțeles, ghidați de educatoare.



4. Propunere prototip



5. Accesibilitate

Aplicația are ca punct central atragerea atenției prin sunet, personajul creat de noi fiind unul vorbitor. Însă, fiind o aplicație ce se poate rula în browser, poate fi utilizată de persoanele cu deficiențe de viziune cu ajutorul screen reader-ului acestuia.

6. Evaluare prototip



Felicitări! Ce am văzut până acum este minunat. Aplicația este viu colorată, interactivă. Am lăsat cațiva copii să încerce sunt foarte incantați. Orice întrebare aveți vă stau la dispoziție. Sau așa pe mail sau pe zoom, oricum, v-ar fi confortabil vouă.

Buna ziua! Am lasat un copil sa parcurga aplicatia. s-a descurcat fara greseala, cu toate ca inca nu am finalizat de predat cifrele. I-am intreat ce-i place din tot ce vede pe ecran si din ce are de facut. Raphael mi-a raspuns ca este ca si sub apa si ii place sa caute cifrele si sa le recunoasca, ceea ce rezulta ca aplicatia este atractiva. voi utiliza aplicatia in luna mai la evaluarea cifrelor. Fiind grupa mare 5-6 ani, imi place abordarea voastra, copiii trebuie sa recunoasca cifrele vizual.
succes la prezentare!

7. Fezabilitate

Din punct de vedere al fezabilității, grădinițele care doresc să implementeze asemenea soluții trebuie să dispună de calculatoare sau tablete pentru a le facilita accesul la aceste soluții. Din păcate, multe instituții de învățământ nu dispun de asemenea aparatură, însă nu credem că acest efort ar fi unul imposibil.

8. Concluzii

Ne-a adus un puternic sentiment de mulțumire momentul în care doamna educatoare cu care am colaborat ne-a transmis că a încercat aplicația cu cei mici și a avut un feedback pozitiv din partea lor. Credem ca ne-am atins scopul dacă am reușit să scoatem și un zâmbet de la cei mici, iar, după cum coordonatorul nostru ne-a spus că unul din preșcolari se simțea “sub apă” utilizând jocul, acesta fiind unul de natură subacvatică.

9. Dezvoltari ulterioare

Aplicația putea atinge mai multe aspecte noi, precum literele alfabetului și să conțină mai multe tipuri de jocuri pentru evaluarea înțelegerii noilor noțiuni.

10. Reflectii asupra experientei de participare la activitatile legate de cursul HCI

Echipa noastră a fost plăcut impresionat de promptitudinea cu care coordonatorul ne-a răspuns solicitărilor. Odată ce trimiteam o versiune a aplicației, de îndată apărea răspunsul cu un feedback bazat pe experiența clienților noștri direcți, copiii. În ceea ce privește materia, am apreciat mult atmosfera relaxată de lucru pe care am avut-o, fara deadline-uri dese, stresante și task-uri imposibile.

Referințe bibliografice

1. Toptal, <https://www.toptal.com/designers/interactive/guide-to-apps-for-children;>
2. Educational App Store, <https://www.educationalappstore.com/best-apps/best-social-skills-apps-for-children-and-teens;>
3. Imaginary Cloud, <https://www.imaginarycloud.com/blog/designing-apps-for-kids-a-reading-app-user-experience/>