



**RecycleRanger**

# RecycleRanger

Αλληλεπίδραση ανθρώπου και υπολογιστή:  
Αναστάσιος Φραγκόπουλος Μαρίνα Κύρκα

# Περιεχόμενα

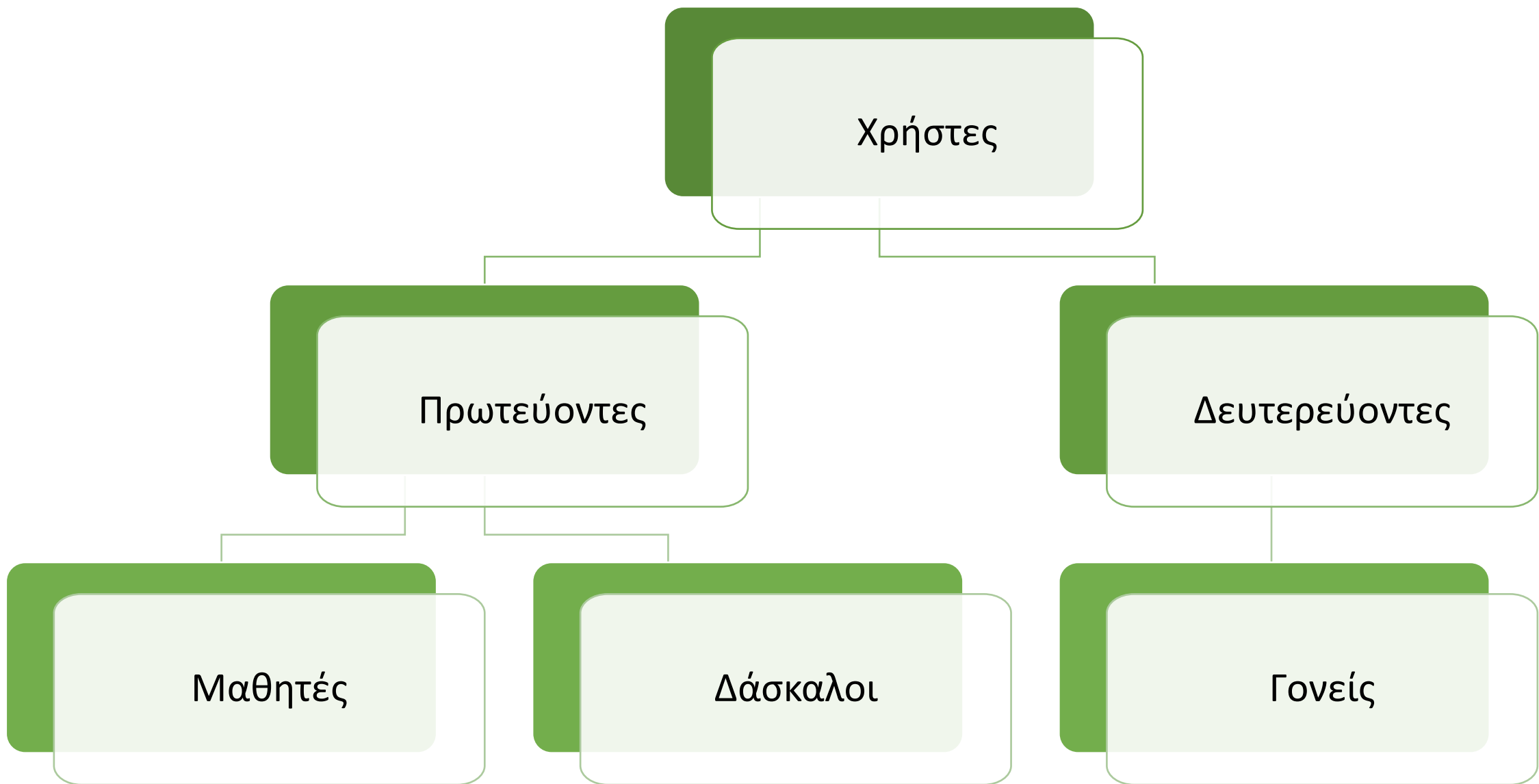
Απαιτήσεις  
συστήματος

Πίνακας χρηστών

Συλλογή  
δεδομένων

Εννοιολογικό  
μοντέλο –  
Κυρίαρχη  
μεταφορά

Διαγράμματα  
ακολουθίας &  
κλάσεων



# Απαιτήσεις συστήματος για τον δάσκαλο



# Απαιτήσεις συστήματος για τον μαθητή



# Πίνακας Χρηστών

Χρήστες	Μαθητές	Δάσκαλοι
Γνώση υπολογιστών/τεχνολογίας	Χαμηλή-Μέτρια	Χαμηλή-Υψηλή
Γνώση πάνω στο θέμα	Χαμηλή	Μέτρια-Υψηλή
Πολυπλοκότητα περιεχομένου	Χαμηλή	Χαμηλή
Με ποιους άλλους συναναστρέφονται οι χρήστες	Υπόλοιπους μαθητές	Με όλους τους μαθητές
Συχνότητα	Υψηλή	Υψηλή
Τι μεταφέρεται	Κείμενο	
Εξάσκηση	Χαμηλή	Χαμηλή
Κουλτούρα	Αδιάφορο	
Δεκτικότητα	Ναι	Ναι

# Πλάνο συλλογής δεδομένων

## Πηγές δεδομένων

### Μαθητές

- Βαθμός ευαισθητοποίησης για το περιβάλλον μέσω της εφαρμογής

### Δάσκαλοι

- Επώπτες χρήσης της εφαρμογής

### Γονείς

- Δυνατότητα αξιολόγησης μακροχρόνιας ευαισθητοποίησης

# Συλλογή δεδομένων

## Άμεσα

- Συνέντευξη με τον δάσκαλο και χειριστή
- Συνέντευξη με τους γονείς των μαθητών
- Ομαδικές συνεντεύξεις με τους μαθητές



# Συλλογή δεδομένων

## Έμμεσα

- Συμπλήρωση ερωτηματολογίων
- Παρακολούθηση των μαθητών κατά την χρήση της εφαρμογής

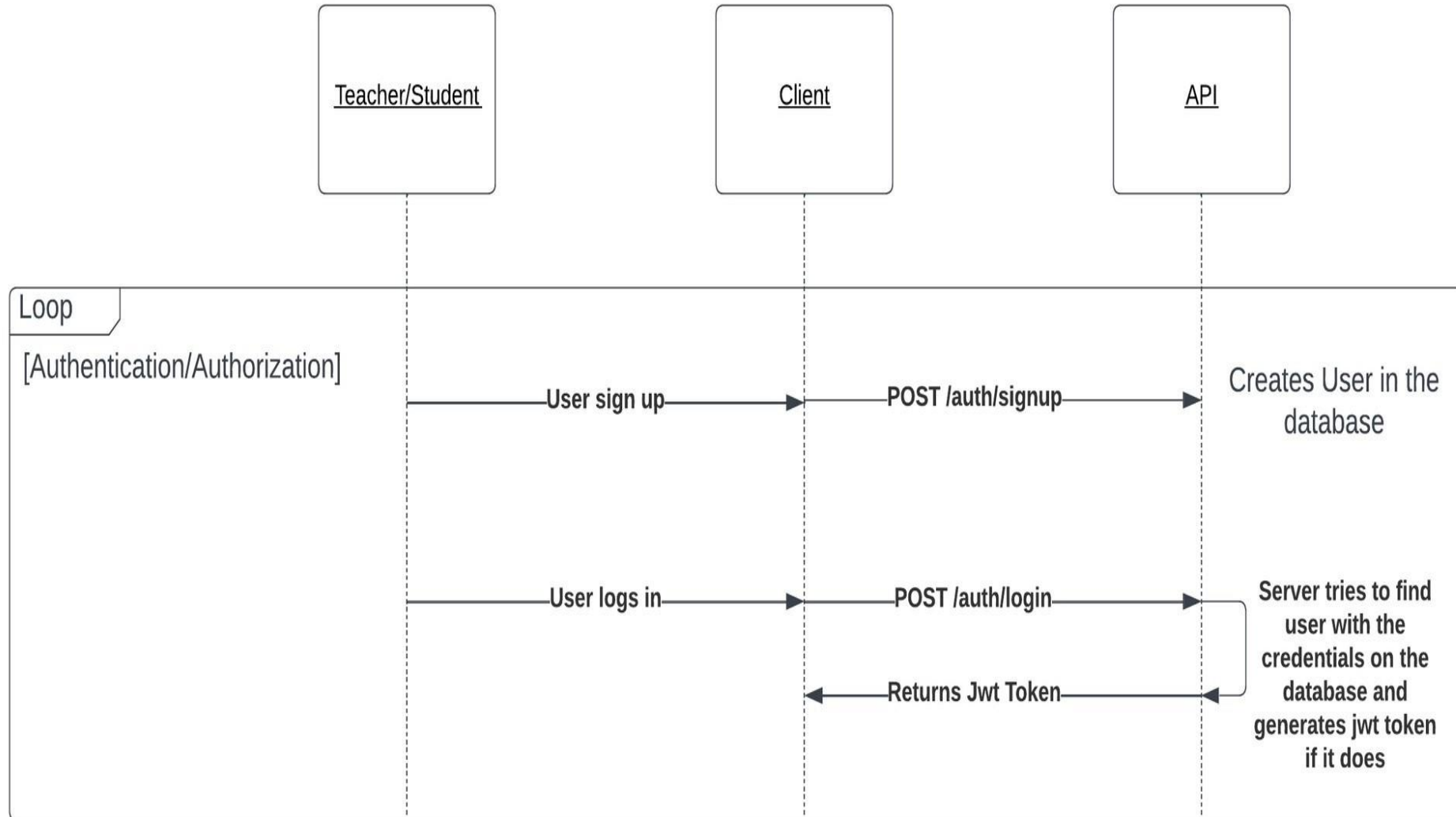
# Ενδεικτικό ερωτηματολόγιο:

- ☐ Τάξη;
- ☐ Πόσο συχνά χρησιμοποιείται την εφαρμογή;
- ☐ . Πόσο δύσκολη σας φάνηκε η εκμάθηση της εφαρμογής;
- ☐ Σας άρεσαν τα γραφικά;
- ☐ . Μάθατε την σημασία της ανακύκλωσης;
- ☐ Εφαρμόζεται στην καθημερινότητα τους κανόνες ανακύκλωσης που μάθατε;
- ☐ Σας αρέσει αυτός ο εναλλακτικός τρόπος εκμάθησης του περιβάλλοντος;
- ☐ Για πόσο χρόνο παίζεται αυτό το παιχνίδι;
- ☐ Σας δίνει κίνητρο για βελτίωση ο ανταγωνισμός;
- ☐ Πείτε μας αν κάτι σας δυσκόλεψε ή σας δυσαρέστησε πολύ.

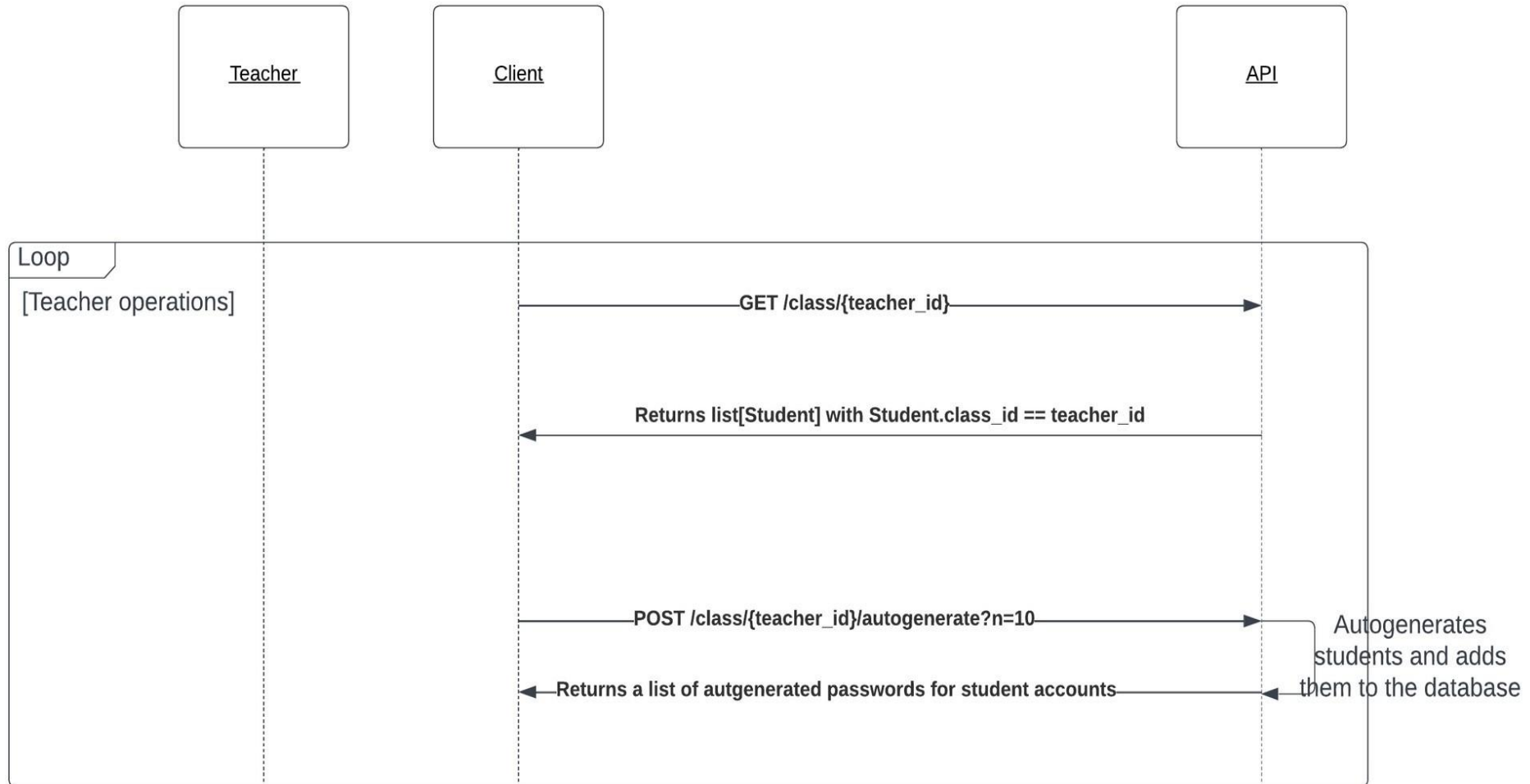
# Εννοιολογικό μοντέλο – Κυρίαρχη μεταφορά

- Ο χρήστης καταλαβαίνει εύκολα τι θα κάνει πετώντας εικονίδια σκουπιδιών σέρνοντας τα σε κάδο.
- Οι πληροφορίες και οι συμβουλές πάνω στην ανακύκλωση εμφανίζονται σαν φράσεις που λέγονται από έναν χαρακτήρα μέσα στην εφαρμογή, κάνοντας το πιο εύκολο να αντιληφθούν από τον χρήστη και κεντρίζοντας έτσι το ενδιαφέρον του.
- Το σκορ θα εμφανίζεται ως μια μπάρα που γεμίζει και αλλάζει χρώμα ανάλογα με το πόσο καλά τα πάνε.

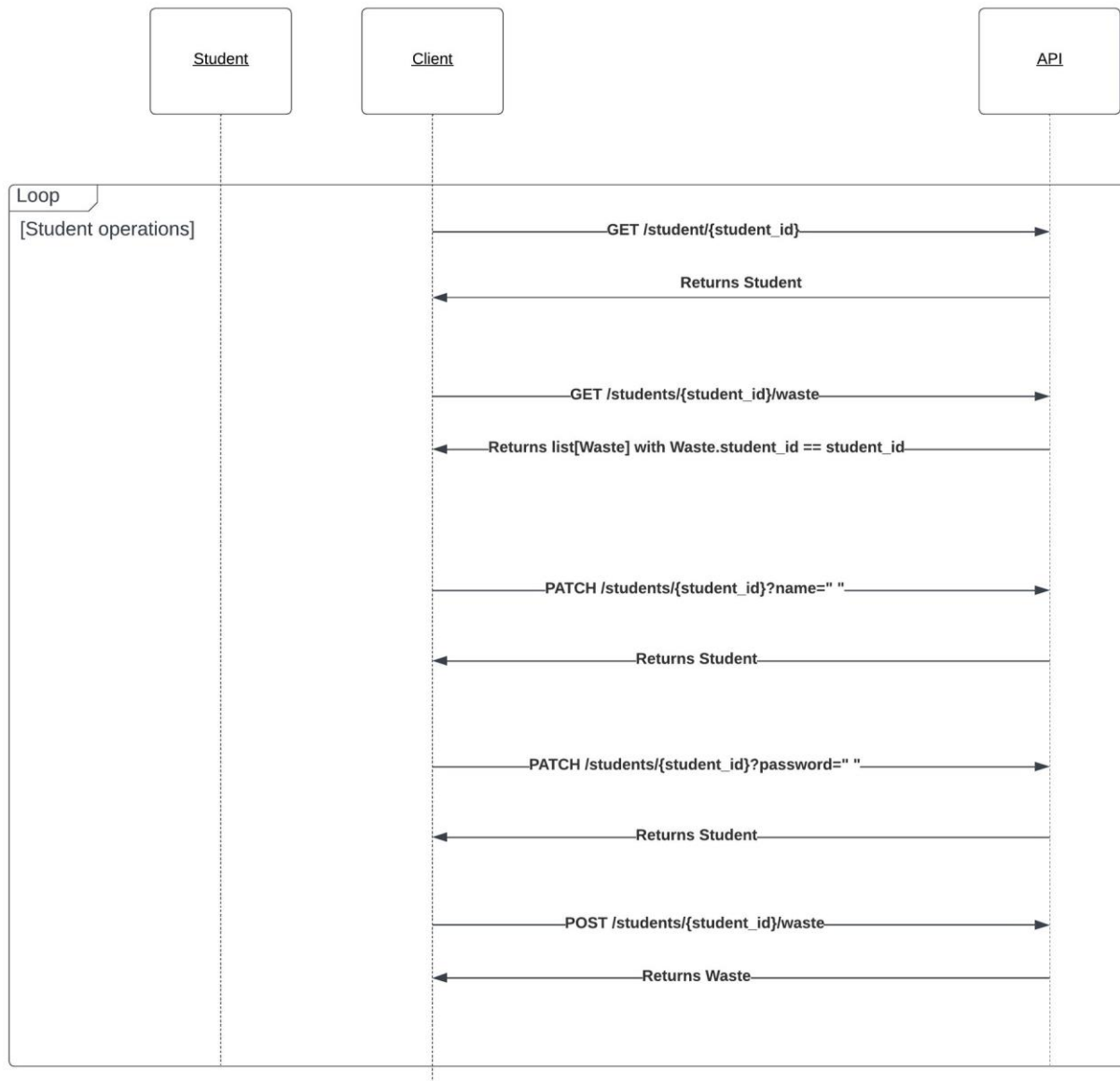
# Διάγραμμα ακολουθίας



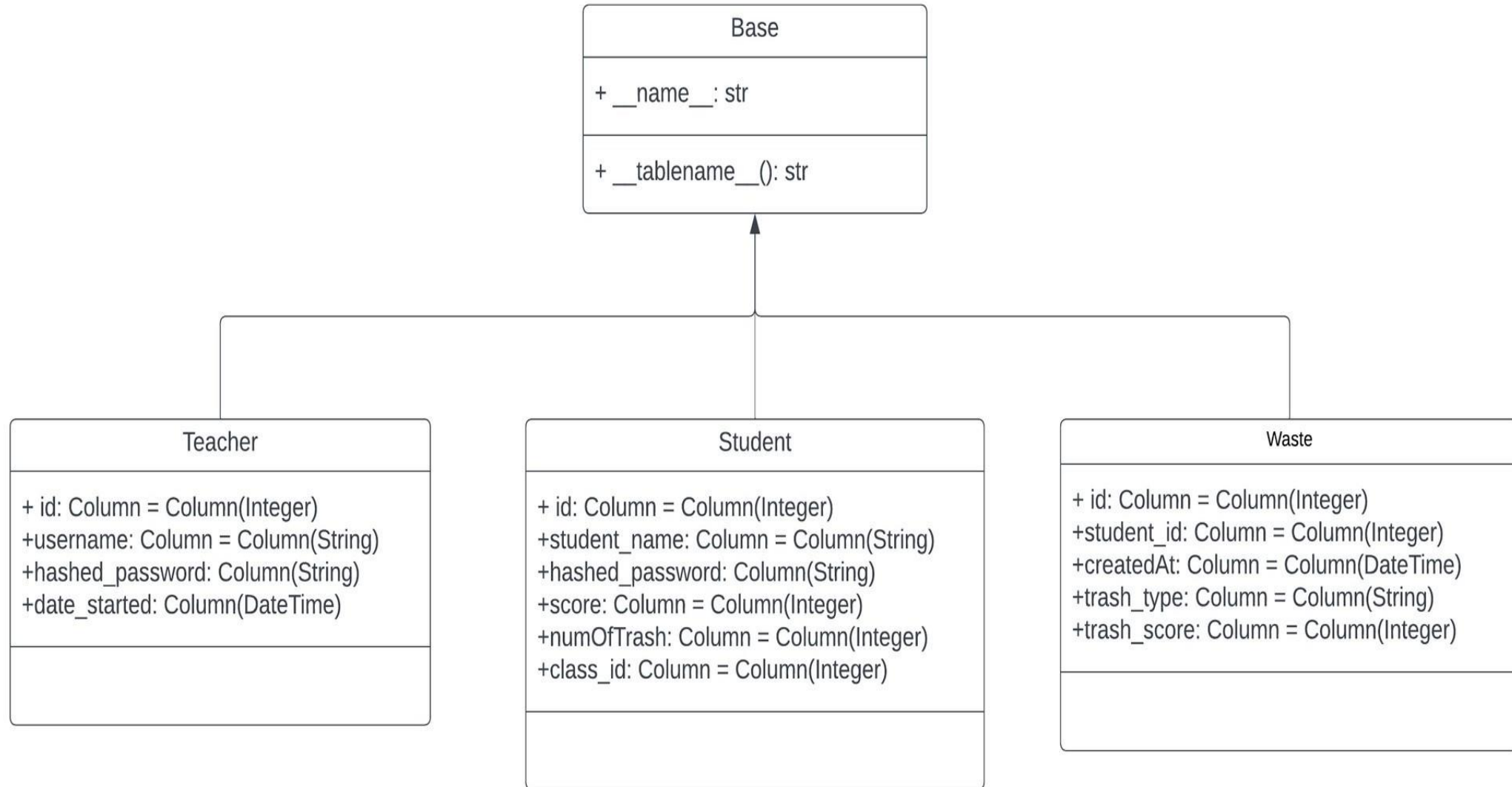
# Διάγραμμα ακολουθίας



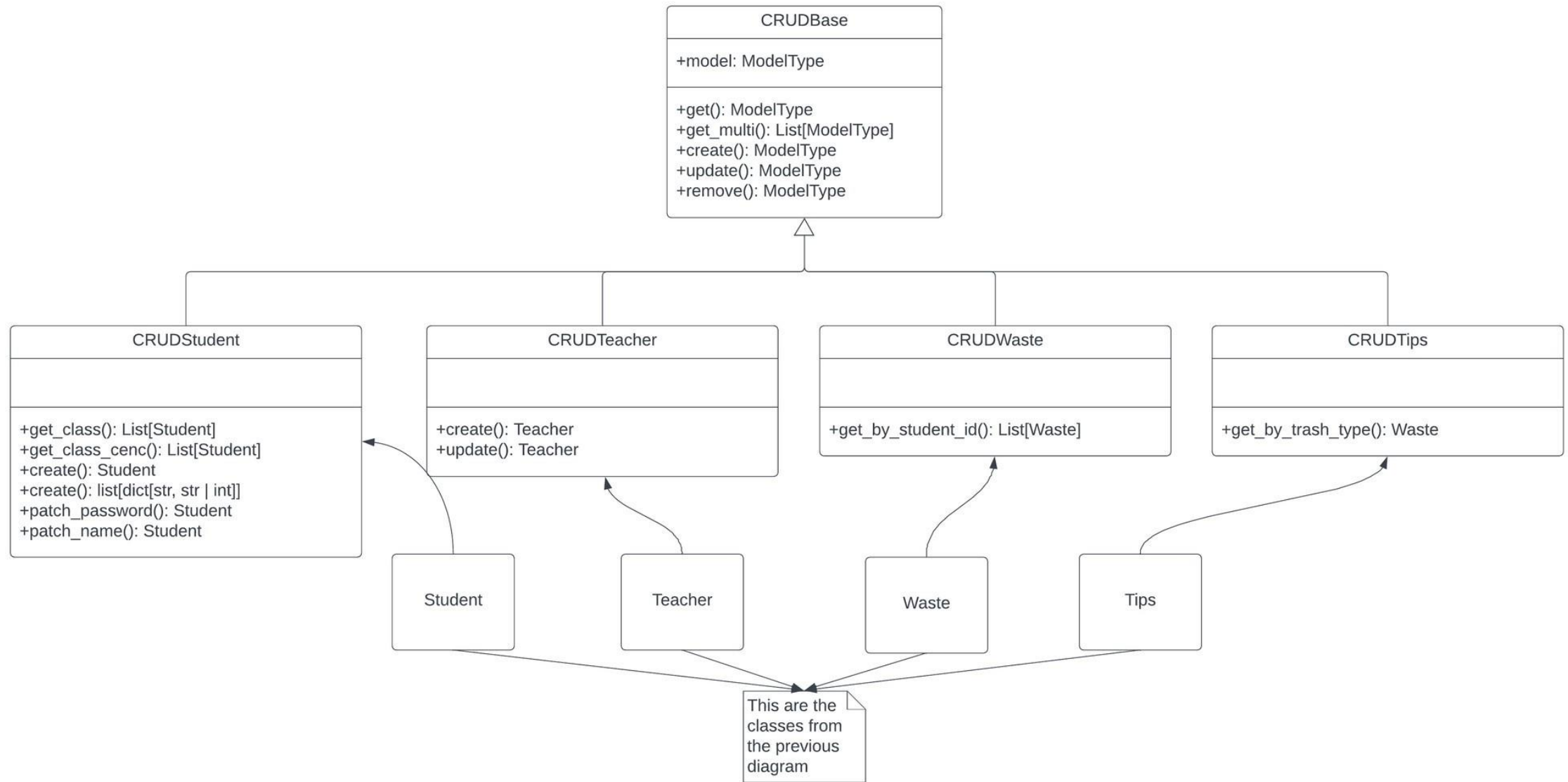
# Διάγραμμα ακολουθίας



# Διάγραμμα κλάσεων



# Διάγραμμα κλάσεων







# RecycleRanger

User

Student

or

Teacher

## RecycleRanger

Student

Name:

Password:

Log in

### Leader Board Day 2

Your score 20

#1	Pavlos	30
#2	Stratos	20
#3	Giannis	15

**ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ**