**INTERACŢIUNEA OM-CALCULATOR**

**Proiect final**

**Echipa**

* **Analiza**

În această secţiune vă sugerez să rǎspundeţi la întrebarea CE? vǎ propuneţi sǎ realizaţi. Raspunsul la aceastǎ întrebare trebuie sǎ fie însoţit de o justificare a alegerii fǎcute. Justificarea trebuie sǎ fie însoţitǎ de încadrarea temei de proiect propuse în domeniul problemei (încadrare în curricula, stabilire grupe de vârstǎ, domeniu de cunoaştere şi dimensiune abordate).

Prin intermediul acestui proiect ne propunem sa creem o aplicatie care are ca scop invatarea anotimpurilor, respectiv a catorva particularitati ale fiecarui anotimp ,cu ajutorul imaginilor si sunetelor,de catre copiii de gradinita, respectiv copiii cuprinsi intre 3-4 ani.

Am ales aceasta tema deoarece o consideram potrivita incadrarii curriculei varstei,consideram invatarea anotimpurilor o necesitate pentru copii de aceasta varsta si am incercat sa facem aceasta invatare cat mai interactiva si mai atragatoare pentru copii.

Proiectul realizat de catre echipa noastra se incadreaza in principalele domenii de cunoastere:

-Domeniul om şi societate: Ofera informatii despre sarbatori si obiceiuri precum:Craciunul,Ziua mamei,martisorul,strangerea recoltei

-Domeniul limbă şi comunicare: Comunicarea cu educatoarea si colegi pe baza imaginilor cu anotimpurile

-Domeniul psiho-motric: Facilitarea gandirii prin intermediul jocurilor

* **Analiza sarcinilor**

Această secţiune ar trebui să conţină o descriere a modului în care aţi procedat pentru a înţelege modul în care sunt realizate sarcinile actualmente, agenţii şi rolurile pe care le-ati identificat şi obiectele pe care le manipulează în realizarea sarcinilor.

* **Modelul descriptiv al sarcinilor**

Este secţiunea în care aştept o descriere a modului în care se desfăşoară în mod actual sarcinile, cu identificarea problemelor sau aspectelor care sunt într-un anumit fel neplăcute, iritante, frustrante în realizarea sarcinilor.

* **Modelul prescriptiv al sarcinilor**

Este secţiunea în care aştept o descriere a modului în care se vor desfăşura sarcinile în urma introducerii soluţiei propuse de voi şi care în mod evident ar trebui să îmbunătăţească situaţia curentă a sarcinilor.

Modelele sarcinilor trebuie construite pentru fiecare rol în parte şi trebuie realizate folosind un instrument de modelare a sarcinilor (sugestie CTTE).

* **Proiectare**

Aceastǎ secţiune are rolul de a rǎsounde la întrebarea CUM? transformǎm ideea de soluţie într-o soluţie tangibilǎ. Aici este locul în care veţi specifica şi constrângerile care exercitǎ influenţǎ asupra soluţiei voastre

In aceastǎ secţiune veţi include variantele de soluţii la care v-aţi gândit pentru a construi soluţia. Ne aşteptǎm ca în aceastǎ secţiune sǎ gasim cel putin douǎ soluţii alternative (schiţe, idei, prototipuri) pe care le-aţi luat în considerare pentru a construi soluţia, cu avantajele şi dezavantajele lor. Alegerea soluţiei finale va fi însoţitǎ de justificare.

In prima faza ne-am gandit sa realizam o aplicatie web , dar dupa o dezbatere in cadrul echipei am ajuns la concluzia ca cea mai potrivita solutie este de a dezvolta o aplicatie desktop, aceasta fiind mult mai usor de accesat de catre educatoare si copii de gradinita.

De asemenea , initial am luat in considerare crearea unei aplicatii care sa ajute prescolarii sa invete lunile anului , dar am hotarat ca nu este tocmai usor pentru copii din categoria de varsta mentionata , sa diferentieze lunile anului dupa anumite aspecte, asa ca ne-am orientat spre ceva mai potrivit pentru ei , si anume invatarea si deosebirea anotimpurilor.

* **Propunere prototip**

Această secţiune va cuprinde o descriere detaliată a soluţiei pe care aţi gasit-o, din perspectiva utilizatorului. Prototipul poate lua forma unor schiţe, wireframe-uri realizate cu ajutorul unor instrumente disponibile, machete (fotografii în document, macheta va fi prezentată la susţinere ). Din această descriere va trebui să fie posibilă înţelegerea modului în care se realizează sarcinile folosind soluţia propusă de voi (prototipul să fie executabil).

Luand in considerare obiectivele operationale setate:

1.Cunoasterea

Pe parcursul activitatii copiii vor fi capabili sa: distinga/recunoasca anotimpurile aferente acestora bazandu-se pe imagini

Item: Recunoaste anotimpurile

2.Comprehensiunea

Pe parcursul activitatii copiii vor fi capabili sa diferentieze fiecare anotimp pe baza anumitor caracteristici

Item: Descrie fiecare anotimp in cateva cuvinte

3.Aplicare

Pe parcursul activitatii copiii vor fi capabili sa clasifice fiecare imagine in anotimpului careia ii apartine

Item: Clasifica fiecare imagine pe baza anotimpului caruia ii apartine

4.Analiza

Pe parcursul activitatii copiii vor fi capabili sa compare anotimpurile din perspectiva temperaturii acestora

Item: Compara anotimpurile in functie de temperatura ( Iarna este mai frig decat iarna / Toamna este mai ploios si mai frig decat iarna )

5.Sinteza

Pe parcursul activitatii copiii vor fi capabili sa clasifice anotimpurile dupa criterii gasite de ei

Item: Formulează cel puţin două criterii pentru a clasifica anotimpurile, altele decât cele utilizate până acum ( culori / activitati )

6.Evaluare

Aplicatia ofera posibilitatea de a invata si a verfica cunostintele acumulate.Copii au posibilitatea de a invata anotimpurile astfel:

printscreen cu invatarea\*\*\*

Pentru a invata despre fiecare anotimp,utiliztorul va trebui sa dea click pe imagine anotimpului despre care vrea sa invete.Aceasta actiune va deschide o noua fereastra:

poza oereastra\*\*\*

Copii vor fi ghidati de catre scripturile audio,in cest fel copii vor asculta informatii despre anotimp.

O alta functionalitate a prototipului ofera posibilitatea de a verifica cunostintele acumulate,prin intermediul unui chestionar:

printscreen\*\*

Copii vor fi ghidati prin intermediul scripturilor:vor trebui sa aleaga imaginea corespunzatoare anotimpului indicat de scriptul audio

Ultima functionalitate a prototipului,este o alta verificare a copiilor pe aceeasi idee ca si cealalta verificare,dar de data aceasta intrebarile fiind putin mai complexe,cu posibilitatea de a alege intre 2 imagini,fiecare reprezentand un anotimp

printscreen\*\*

* **Accesibilitate**

Această secţiune cuprinde descrierea modului în care persoane cu anumite tipuri de dizabilităţi au acces la soluţia pe care o propuneţi.

* **Evaluare prototip**
* **Fezabilitate**

În această secţiune se va discuta măsura în care e posibilă implementarea soluţiei din punct de vedere al resurselor de care este nevoie, limitări ale soluţiei propuse şi sugestii de depăşire a acestor limitări.

* **Concluzii**

Această secţiune va sublinia aspectele pozitive pe care le adduce soluţia propusă de voi, eventuale direcţii viitoare de dezvoltare, principalele lecţii pe care le-aţi învăţat în urma realizării acestui proiect şi eventuale sugestii.

**Referinţe bibliografice**

In cazul în care aţi consultat şi folosit informaţii din alte resurse precum cărţi, articole, site-uri web, acesta este locul în care vor fi menţionate, ordonate alfabetic si numerotate. Referinţele care apar în această secţiune vor fi citate în cadrul textului, folosind numărul lor de ordine (exempul [1]).

* Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd, Russell Beale. Human Computer Interaction, PRENTICE HALL, 2004;
* Nielsen Norman Group, <http://www.nngroup.com/articles/keyboard-accessibility/>;