



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 1. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Igrifikacija učnih poti z interaktivnimi panoramskimi tablami

- V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):

4 - Naravoslovje, matematika in računalništvo

2. V sodelovanju z:

Univerza na Primorskem Fakulteta za matematiko, naravoslovje in informacijske tehnologije in Peter Simončič s.p.

3. Besedilo:

- Opredelite problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta

Pri projektu IGIPAN (IGrifikacija učnih poti z Interaktivnimi PANoramskimi tablami) v sklopu projektov Po kreativni poti do znanja 2017-2020 smo s podjetjem Peter Simončič s.p. (<https://www.panoramske-karte.si/>) preverjali možnosti vmestitve digitalnih elementov in igrifikacije na panoramske table, ki se najahajo v turističnih krajih, ob različnih poteh in podobnih lokacijah. Značilnost teh table je, da so statične in prikazujejo pokrajino in druge informacije povezane z določeno lokacijo. Primer take table je viden na spodnji sliki in prikazuje Učno pot v Škocjanu.

Uporabniku, ki se znajde pred takim zemljevidom, lahko s panoramskimi ali 360° posnetki omogočimo pogled ali predogled poti s pomočjo digitalnih tehnologij. V ta namen lahko na primer uporabnik uporabi kar svoj pametni telefon. S pomočjo preprostih naglavnih prikazovalnikov pa lahko tako izkušnjo naredimo še bolj poglopljeno saj se uporabnik z uporabo prikazovalnika znajde v navideznem svetu na posamezni točki na zemljevidu.

- Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta

V okviru projekta smo razvili koncept "navideznega sprehoda" po Učni poti Škocjan. Pri tem smo pregledali različne tehnološke rešitve pri prikazovanju 360° posnetkov in kako podajati dodatne informacije na takih posnetkih. Poleg tega smo naredili ogromno 360° in navadnih posnetkov po samem parku. Med njimi smo izbrali najbolj privlačne in jih vgradili v konceptno rešitev. Slednja je trenutno postavljena na svetovni splet. Uporabnik na panoramski tabli izbere željeno točko in s klikom nanjo se mu v spodnjem delu ekrana prikaže 360° posnetek izbrane točke. Na tem posnetku se lahko uporabnik okoli svoje osi in na predhodno izbranih točkah prebira dodatne opise določenih delov posnetka. Po pregledu vsakega posnetka se lahko preiskusi v kvizu. Pri vsakem pravilno odgovorjenem vprašanju dobi uporabnik značko v "igri". Ideja "igre" je pridobiti vseh 5 značk na petih navideznih lokacijah zemljevida. Konceptna rešitev je vidna na spodnji sliki.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Pri projektu je sodelovalo 5 študentov. Trije dodiplomski študenti računalništva, ena dodiplomska študentka biodiverzitete in ena podiplomska študentka matematike s finančnim inženiringom. Pri tem so študenti računalništva poskrbeli za konceptno rešitev, študentka biodiverzitete je pripravila vsa gradiva za rešitev, študentka matematike pa je skrbela za tekoče vodenje projekta.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo:

