**Opis pracy konkursowej pt. „Prezentacja EkoApp – opowieść o technologii w służbie nauki”:**

Prezentacja złożona z 13 slajdów opowiada historię projektowania i budowy darmowej aplikacji edukacyjnej – EkoApp. Jest to aplikacja, która w niezwykle interesujący i współczesny sposób zarówno przybliża społeczeństwu i turystom wiedzę o przyrodzie, jak i tłumaczy olbrzymi wpływ na nią, jaki wywierają na pozór nawet błahe, często nieświadome zachowania człowieka.

W prezentacji zastosowano jasną kolorystykę z mocnymi akcentami kolorystycznymi i wieloma motywami zwierzęcymi i przyrodniczymi. Praca rozbudza chęć by zapoznać się z samą aplikacją, w której lektorką jest znana i lubiana przez Polaków – Krystyna Czubówna. W prezentacji przedstawiono liczne, piękne i dobrej jakości zdjęcia pochodzące z etapu realizacji projektu, jak i przedstawiono potencjał edukacyjny i graficzny samej aplikacji z wykorzystaniem pochodzących z niej print-screenów. Niewątpliwym elementem uatrakcyjniającym pracę są licznie przedstawione elementy rzeczywistości rozszerzonej (tzw. modele AR) np. biegnący w kierunku odbiorcy lis, czy groźnie machający skrzydłami kormoran.

Sam projekt jak i wykonana praca konkursowa mają na celu uwrażliwienie społeczeństwa na ochronę przyrody, pokazując przy tym wpływ naszych działań na ekosystemy.

**Opis poszczególnych slajdów:**

**Slajd 1**: slajd tytułowy przedstawiający rysunek jeża obok którego widoczna jest chmurka z napisem „Dokąd nocą tupta jeż? Sprawdź! EkoApp” Niżej duży napis: EkoApp opowieść o technologii w służbie nauki. Na górze logotyp Mechanizmu Finansowego Europejskiego Obszaru Gospodarczego.

**Slajd 2**: Biało czarny rysunek groźnie spoglądającego ptaka z pomarańczowym dziobem obok którego widoczna jest chmurka z napisem „Ile razy zakochuje się bielik” Kod QR. Sprawdź! EkoApp”. Nad nim logotyp EOG. Po lewej stronie tekst: „EkoApp z Krystyną Czubówną:

Odkryj Mazury słuchając ulubionej lektorki Polaków, KrystynyCzubówny. EkoApp to darmowa aplikacja edukacyjna o przyrodzie, która przybliża użytkownikom bogactwo fauny i flory Wielkiej Krainy Jezior Mazurskich.

Zaprojektowana, by zwrócić uwagę na wpływ turystyki na środowisko, aplikacja zamienia spacer po lesie w niezapomnianą przygodę dzięki opowieściom o 150

Gatunkach zwierząt i roślin. A to dopiero początek zabawy…”.

**Slajd 3**: Zdjęcie dwóch kobiet odwróconych w stronę stojącego na biurku laptopa. Na ekranie laptopa widoczna jest mapa. Na biurku rozłożone notesy, kubek, świeczka. Po lewej od zdjęcia tekst: „Norweskie inspiracje… Budowa aplikacji EkoApp rozpoczęła się od wymiany wiedzy i doświadczeń z partnerem z Norwegii. Wspólnie szukaliśmy rozwiązań skutecznych dla ochrony bioróżnorodności i świadomego korzystania z dobrodziejstw natury, łącząc edukację z nowoczesną technologią.”.

**Slajd 4**: Dwa nakładające się na siebie zdjęcia. Jedno przedstawia kobietę w czerwonej kurtce, stojącą na szczycie pokrytej śniegiem góry, tuż obok urwiska. Drugie to zbliżenie na grę planszową ze wskazującą na planszę dłonią.

Po lewej od zdjęcia tekst: „Partnerzy podzielili się swoimi innowacyjnymi pomysłami oraz doświadczeniami. Pokazali pomysłowe rozwiązania na edukację i przedstawili również swoje najpopularniejsze aplikacje, które łączą edukację ekologiczną z praktycznymi narzędziami wspierającymi zrównoważony rozwój turystyki.

Ta współpraca wzbogaciła budowę ekoaplikacji o liczne elementy, jak np. poradnik dobrych praktyk w obcowaniu z naturą.”

**Slajd 5**: Zdjęcie lecącego tuż nad łąką bociana. W rogu zdjęcia nałożona ikonka głośnika. Po lewej od zdjęcia tekst: „Z czułości do przyrody: EkoApp ma na celu uwrażliwienie społeczeństwa na ochronę przyrody, pokazując wpływ naszych działań na ekosystemy. Z pomocą Krystyny Czubówny, która czyta większość znajdujących się w EkoApp treści, aplikacja edukuje o odpowiedzialnym zachowaniu w naturze, prezentując jednocześnie piękno otaczającego nas świata. KLIKNIJ I POSŁUCHAJ DŹWIEKU”.

**Slajd 6**: Zdjęcie skąpanej we mgle łąki o zmierzchu, po której sprcerują dwa łosie. Jeden dorosły, drugi mały. Na fotografii nałożone napisy: „W aplikacji znajduje się

* Opis, zdjęcia i nagrania opowiadające o 150 gatunkach fauny i flory,
* Kilkadziesiąt tras przyrodniczych wraz z opowieściami czytanymi przez K. Czubównę,
* Zdjęcia uznanych fotografów przyrody oraz beneficjentów, którzy wzięli udział w promocyjnym konkursie fotograficznym–zwycięskie zdjęcie na slajdzie,
* Kalendarz obserwacji, quizy oraz kochane przez dzieci modele AR
* Całość dostępna jest online i offline.”

**Slajdy 7, 8, 9**: Printscreeny z aplikacji EkoApp.

**Slajdy 10**:Grafika z elementami rzeczywistości rozszerzonej AR przedstawiająca mężczyznę i trzech nastolatków spoglądających na ogrodzone oczko wodne w parku lub zoo. Na pierwszym planie ścieżka i znajdujący się tuż obok niej zwierzak z długim ogonem. Wokół palmy. Po lewej stronie od grafiki tekst: „Nowoczesna edukacja:

Aplikacja korzysta z najnowszych technologii, w tym elementów rzeczywistości rozszerzonej (AR), by przybliżyć naturę użytkownikom. Oferuje interaktywne quizy, obserwacje sezonowe oraz powiadomienia z ciekawostkami, Zwiększając świadomość ekologiczną poprzez zabawę. Zdjęcie przedstawia wykorzystanie modelu AR z EkoApp”.

**Slajd 11**: Grafika z elementami rzeczywistości rozszerzonej AR przedstawiająca plac zabaw. Na pierwszym planie metalowa zjeżdżalnia w kształcie zamkniętej rury, do której zagląda chłopiec. Tuż za jego lewą nogą wiewiórka. W oddali palmy. Po lewej stronie od grafiki tekst: „Twoja przygoda z naturą: Użytkownicy mogą tworzyć własne profile, planować trasy i wybierać ulubione gatunki do obserwacji. EkoApp oferuje też możliwość projektowania wypraw na podstawie rekomendowanych szlaków i miejsc, wspierając się wiedzą ekspertów i promując aktywność na łonie natury. Zdjęcie przedstawia wykorzystanie modelu AR z EkoApp”.

**Slajd 12**: Dwie grafiki z elementami rzeczywistości rozszerzonej AR. Na pierwszej chłopiec pochylający się w salonie obok kanapy z otwartą dłonią zachęcającą do podejścia wiewiórkę. Na drugiej grafice groźnie machający skrzydłami kormoran stojący na zaśnieżonym chodniku w mieście.

**Slajd 13**: Biało czarny rysunek głowy wyjącego wilka obok którego widoczna jest chmurka z napisem „Czy wilk zawsze bywa zły?” Kod QR. Sprawdź! EkoApp”. Nad nim logotyp EOG. Po lewej stronie tekst: „Dostępność i wsparcie: EkoApp jest dostępna za darmo na Android i iOS, promując ochronę Bioróżnorodności Krainy Wielkich Jezior Mazurskich. Projekt jest wspierany przez fundusze EOG, podkreślając znaczenie ochrony środowiska i ekosystemów. Zachęca Mieszkańców całej Polski do korzystania z aplikacji, poszerzając wiedzę o lokalnej faunie i florze.”.