



**CZAS NA AKTYWNOŚĆ
- PLATFORMA INTERNETOWA
DLA OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ INTELEKTUALNĄ**



Stowarzyszenie Rodziców i Przyjaciół
Dzieci z Zespołem Downa „TĘCZA”
w Krakowie

Wytyczne do przygotowania platformy

1. Szczegółowy opis platformy z uwzględnieniem potrzeb i możliwości użytkownika - cel, zasady funkcjonowania.	3
2. Charakterystyka użytkownika platformy – potrzeby i możliwości.	4
2.1. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną	4
2.2. Zespół Downa	7
2.3. Zdolności poznawcze: uczenie się, uwaga, pamięć, język	8
2.4. Zdolności i potrzeby społeczne	9
2.5. Czynniki emocjonalne i motywacja	10
2.6. Zdolności komputerowe	10
3. Dokumentacja techniczna utworzenia platformy internetowej - szablon platformy wraz ze szczegółową charakterystyką wszystkich dostępnych funkcjonalności i opisem środowiska wdrożeniowego.	12
3.1 Statusy użytkowników	12
3.2 Strona startowa	13
3.3. Podstrona “O platformie”	14
3.4. Podstrona “Moje konto”	15
3.5. Podstrona “Załącz konto”	16
3.6. Podstrona “Kontakt z administratorem”	20
3.7. Menu boczne, górna belka	21
3.8. Strona główna - “Start”	21
3.9. Moje konto	26
3.10. Znajomi	27
3.11. Czat	29
3.12. Profil innego użytkownika	30
3.13. Pomoc	31
3.14. Czat z...	31
3.15. Wyloguj	31
4. Instrukcja obsługi platformy.	32
4.1 Strona startowa	32
4.2. Podstrona “O platformie”	32
4.3. Podstrona “Moje konto”	32
4.4. Podstrona “Załącz konto”	33
4.5. Podstrona “Kontakt z administratorem”	36
4.6. Strona główna - “Start”	36
4.7. Moje konto	39
4.8. Znajomi	39
4.9. Czat	39
4.10. Profil innego użytkownika	40
4.11. Pomoc	41
4.12. Czat z...	41

4.13. Wyloguj	41
5. Wytyczne dotyczące elementów graficznych/multimedialnych platformy, formy i treści.	41
6. Opis poszczególnych funkcjonalności platformy i wymaganego dostosowania strony internetowej.	44
6.1. Wybór wydarzeń	44
6.2. Funkcja społecznościowa	45
7. Opis roli moderatora- asystenta.	45
Bibliografia	47

1. Szczegółowy opis platformy z uwzględnieniem potrzeb i możliwości użytkownika - cel, zasady funkcjonowania.

Pomysł stworzenia platformy internetowej powstał z inicjatywy grupy osób zajmujących się dorosłymi podopiecznymi Stowarzyszenia Rodziców i Przyjaciół Dzieci z Zespołem Downa "Tęcza" w Krakowie.

Jednym z obszarów trudności dotyczącej tej grupy odbiorców naszych działań jest samodzielne funkcjonowanie w życiu społecznym - spotykanie się z rówieśnikami, korzystanie z oferty kulturalnej miasta Krakowa, wyjście do kawiarni czy restauracji. Mimo ogromnej motywacji i marzeń o spędzaniu wolnego czasu z przyjaciółmi, większość podopiecznych Stowarzyszenia jest uzależniona od planów i możliwości swoich rodziców. Powoduje to niejednokrotnie duże rozbieżności między oczekiwaniami młodych niepełnosprawnych, a tym, co proponują im rodzice. Również druga strona, po wielu latach opieki nad swoimi dorosłymi już dziećmi, czeka na większą ich inicjatywę lub wsparcie z zewnątrz.

Choć na poziomie deklaracyjnym zarówno młodzi dorośli z zespołem Downa, jak i ich rodzice, są gotowi na samodzielne spędzanie wolnego czasu, to w praktyce pojawiają się liczne trudności. Pierwsza grupa barier dotyczy możliwości samodzielnego wybierania i inicjowania kontaktów z rówieśnikami. Problemy związane z obsługą komputera, przeładowanie sieci informacjami oraz poziom ich skomplikowania w większości przypadków uniemożliwiają naszym odbiorcom znalezienie ciekawego wydarzenia i podjęcie decyzji o udziale w nim. Kolejne problemy dotyczą samodzielnego dotarcia na miejsce - wielu młodych niepełnosprawnych nie porusza się samodzielnie komunikacją miejską i jest uzależniona od dowozu rodziców. Wyzwaniem okazuje się również samo kupienie biletów, znalezienie miejsca (np w kinie czy na koncercie), znalezienie się w tłumie ludzi.

Idea stworzenia narzędzia internetowego, które wspierałoby aktywność społeczno-kulturalną dorosłych osób z niepełnosprawnością intelektualną pojawiła się podczas KRAK-HACK 2017 - pierwszego Hackathonu miejskiego zorganizowanego przez miasto Kraków w ramach opracowywania Strategii Rozwoju Miasta Krakowa. Celem imprezy było poznanie opinii i pomysłów mieszkańców Krakowa na kierunki rozwoju miasta w oparciu o nowe technologie. W Krak-Hacku udział wziął zespół specjalistek skupionych wokół Stowarzyszenia, które postanowiły włączyć dorosłe osoby z niepełnosprawnością intelektualną w plany miasta. Koncepcja stworzenia platformy spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem Jury. Pomysł znalazł się w pierwszej 10. najciekawszych propozycji, które zaprezentowane zostały podczas uroczystej Gali.

Platforma umożliwi odbiorcom dotarcie do odpowiednio wyselekcjonowanej bazy informacji o wydarzeniach, w których mogą wziąć udział - spośród skomplikowanego repertuaru kina zostaną na przykład wybrane filmy z lektorem (wielu naszych odbiorców nie jest w stanie nadążać za napisami) o określonej, interesującej ich tematyce. Informacja o wydarzeniu podana będzie w odpowiedni sposób: zgodnie z ustalonym schematem (data wydarzenia, godzina, miejsce, odpłatność), jasno i konkretnie. Dla ułatwienia odbioru najważniejsze informacje umieszczone będą również w formie dźwiękowej, tak aby osoby nie umiejące czytać również mogły skorzystać z oferty. Platforma zawierać będzie również inne udogodnienia dla osób z niepełnosprawnością intelektualną. Przede wszystkim wszelkie informacje - od etapu stworzenia swojego konta do opisu wydarzeń - podawane będą w formie krótkich, jasnych zdań. Wiele komunikatów wzmocnionych będzie rysunkami tak, aby osoby nie umiejące czytać lub mające trudności ze zrozumieniem tekstu pisanego mogły korzystać z narzędzia.

Po deklaracji udziału w danym wydarzeniu z użytkownikiem kontaktował się będzie moderator, którego zadaniem będzie zweryfikowanie realnych możliwości uczestnictwa oraz

udzielenie wsparcia adekwatnego do potrzeb danej osoby. Wsparcie obejmować będzie przede wszystkim pomoc wolontariusza w dotarciu na miejsce wydarzenia oraz uczestnictwo w atrakcji. Rola moderatora jest kluczowym elementem projektu. To jego zadaniem będzie selekcjonowanie wydarzeń i wybieranie tych, w których użytkownicy mogą chcieć wziąć udział, odpowiadanie na ich inicjatywy i propozycje (pomoc w samodzielnym znalezieniu odpowiedniego wydarzenia) oraz organizacja pomocy w trakcie wydarzenia.

Podstawowym celem istnienia platformy będzie więc zwiększenie uczestnictwa osób z niepełnosprawnością intelektualną, w tym z zespołem Downa w życiu społeczno-kulturalnym poprzez udzielenie im specjalistycznego wsparcia na etapie wyboru atrakcji i faktycznego udziału w wydarzeniu. Moderator pełnił będzie rolę asystenta on-line, a jego działania wspierane będą przez zespół wolontariuszy.

Platforma osadzona będzie w sieci w okresie testowania innowacji. Jeśli pomysł sprawdzi się i pozwoli nam na osiągnięcie założonych celów planujemy wprowadzenie jej na stałe do oferty Stowarzyszenia dla dorosłych osób z zespołem Downa.

Niniejszy dokument stanowi przewodnik po świecie osób z zespołem Downa, który pozwala na osadzenie funkcjonalności naszego narzędzia w kontekście potrzeb i możliwości naszych odbiorców.

2. Charakterystyka użytkownika platformy – potrzeby i możliwości.

2.1. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną

Niepełnosprawność jest zagadnieniem niezwykle złożonym, które można rozpatrywać, definiować i klasyfikować biorąc pod uwagę wiele różnych punktów widzenia – m.in. cel klasyfikacji (cel rentowy, edukacyjny), rodzaj niepełnosprawności, kwestie ekonomiczno-prawne, okres nabycia niepełnosprawności. Na potrzeby niniejszego opracowania wykorzystane zostaną jedynie wybrane, opisane poniżej aspekty tego zagadnienia. Ryszard Kościelak wyróżnia następujące typy niepełnosprawności:

1. Upośledzeni umysłowo,
2. Głusi (głusi od urodzenia i ogłuchli całkowicie, osoby z resztkami słuchu, niedosłyszający posługujący się mową, głusi upośledzeni umysłowo i z innymi upośledzeniami),
3. Niewidomi (niewidomi od urodzenia ociemniali całkowicie, osoby z resztkami wzroku, niedowidzący, niewidomi z upośledzeniem umysłowym i innymi upośledzeniami),
4. Niedostosowani społecznie,
5. Przewlekłe chorzy somatycznie, chorzy nerwowo, chorzy psychicznie,
6. Osoby z upośledzeniem narządu ruchu,
7. Osoby z głębszymi zaburzeniami mowy.

Niepełnosprawność intelektualna jest jednym z rodzajów niepełnosprawności. Według definicji Światowej Organizacji Zdrowia upośledzenie umysłowe:

“jest to istotne obniżenie ogólnego poziomu funkcjonowania intelektualnego oraz trudności w zachowaniu przystosowawczym, występujące przed 18. r.ż.”.

Odchylenia od normalnego przebiegu czynności umysłowych są różnorodne i mniej lub bardziej nasilone. Osoby niepełnosprawne intelektualnie znacznie różnią się między sobą jeśli chodzi o stopień adaptacji w społeczeństwie. Dodatkowo, zdarza się, że u jednostki występuje tzw. niepełnosprawność sprzężona - co oznacza występowanie dwóch lub więcej rodzajów niepełnosprawności (np. osoba z zespołem Downa, u której dodatkowo występuje niepełnosprawność ruchowa lub niepełnosprawność sensoryczna - niedowidzenie lub niedosłuch). Ta różnorodność potrafi przysporzyć wielu problemów, zwłaszcza podczas zadania, jakie stoi przed nami: stworzenia

narzędzia dostosowanego do możliwości osób niepełnosprawnych intelektualnie. Konieczna jest więc dokładna charakterystyka osoby, która z narzędzia będzie korzystała - wraz z opisem jej możliwości, specyficznych problemów, jakie napotyka oraz potrzeb.

Dawna klasyfikacja niepełnosprawności intelektualnej w dużej mierze opierała się o testy inteligencji. Dziś uważa się, że taki sposób klasyfikacji i myślenia o niepełnosprawności jest niewystarczający do prognozowania kompetencji związanych z funkcjonowaniem w życiu społecznym. Również w Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób ICD-10 widać echa takiego podejścia, jednak oprócz wyniku w teście inteligencji ważne jest w nim współwystępowanie trudności adaptacyjnych w zakresie np. komunikacji, zaradności, umiejętności interpersonalnych itp. ICD-10 wyróżnia:

Upośledzenie umysłowe (F70–F79)

F70 Upośledzenie umysłowe lekkiego stopnia

F71 Upośledzenie umysłowe umiarkowanego stopnia

F72 Upośledzenie umysłowe znacznego stopnia

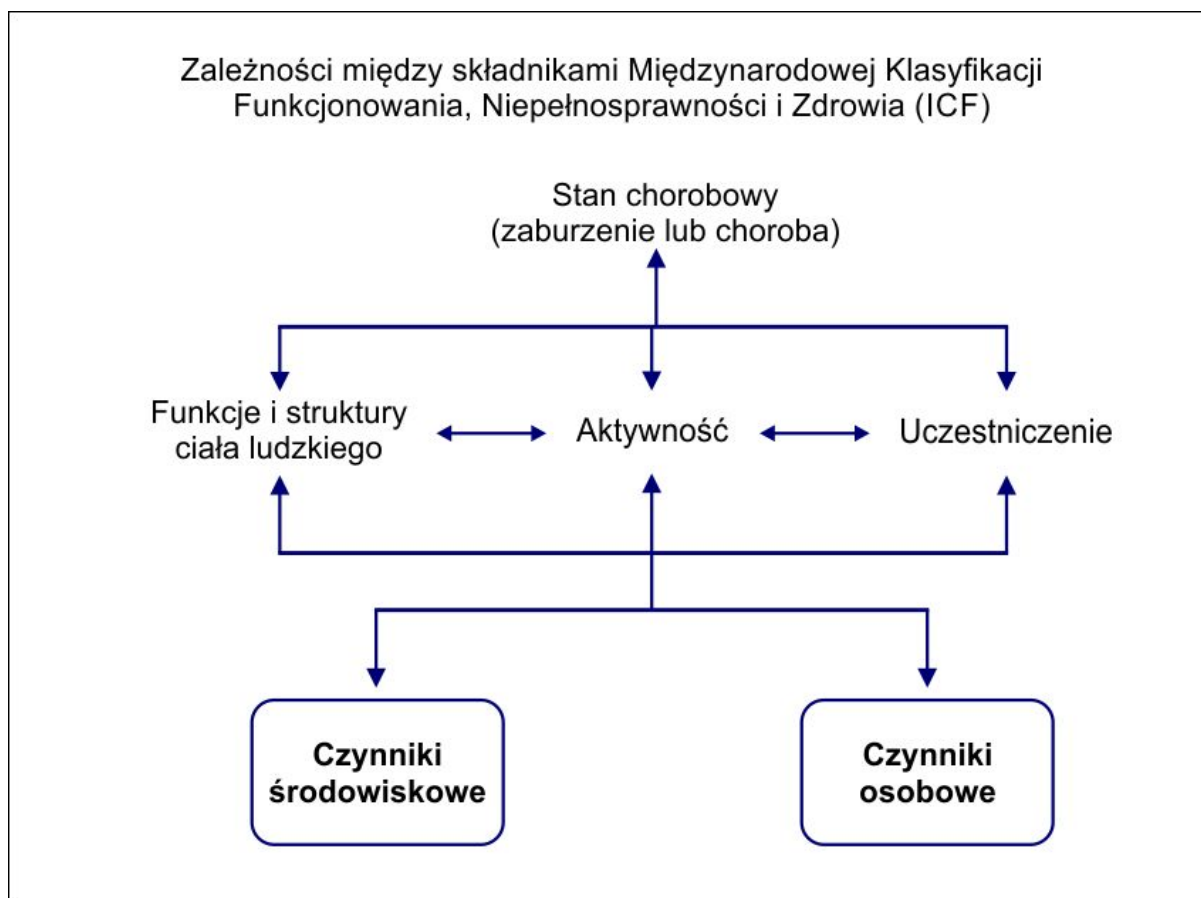
F73 Upośledzenie umysłowe głębokiego stopnia

F78 Inne upośledzenie umysłowe

F79 Nieokreślone upośledzenie umysłowe

Wśród specjalistów pracujących z osobami z niepełnosprawnością intelektualną od kilku lat dostrzegalna jest zmiana sposobu ujmowania tego fenomenu. Wyraża się ona między innymi w postulowanej zmianie nazewnictwa – odejściu od „upośledzenia umysłowego” w kierunku „niepełnosprawności intelektualnej”. Wiele osób idzie dalej i zamiast „osoba niepełnosprawna” używa określenia „osoba z niepełnosprawnością intelektualną”. Zmiany te umożliwiają ujęcie niepełnosprawności jako jednej z charakterystyk człowieka, która nie musi determinować całego jego funkcjonowania.

Międzynarodowa Klasyfikacja Funkcjonowania, Niepełnosprawności i Zdrowia (ICF) postrzega niepełnosprawność w sposób wielowymiarowy, mający charakter biopsychospołeczny. Została opracowana przez Światową Organizację Zdrowia w 2001 roku. W roku 2006 Organizacja Narodów Zjednoczonych przyjęła definicję niepełnosprawności wywodzącą się z ICF do Konwencji o Prawach Osób Niepełnosprawnych. Klasyfikacja ta jest narzędziem statystycznym i badawczym; narzędziem klinicznym; oraz edukacyjnym. Stara się całościowo ująć funkcjonowanie człowieka i myśleć o jego zdrowiu i niepełnosprawności. Na poniższym wykresie widnieją zależności między składnikami ICF.



1

Jak widać, ICF zerwał z dwoma skrajnymi podejściami: modelem medycznym i środowiskowym oraz zaproponował model integracyjny. Niepełnosprawność w ujęciu ICF nie jest tylko i wyłącznie problemem medycznym, ani nie jest też jedynie problemem stworzonym przez społeczeństwo. Oddziaływanie na jeden z elementów systemu może wpłynąć również na inne jego elementy. Jest to wartościowe spostrzeżenie, które może stanowić narzędzie planowania terapii lub pomiaru efektywności jej stosowania. Uważamy, że również w naszym przypadku model ten może okazać się przydatny.

W 1995 roku Kazimierz Obuchowski zaproponował nowe rozumienie zdrowia. Jak pisał, “wskaźnikiem zdrowia człowieka jest jego rozwój. Istnieje wiele konkretnych argumentów na rzecz poglądu, że zdolność do rozwoju jest też najbardziej szczególną właściwością osobowości człowieka — od jego narodzenia aż do późnej starości.”. Zdaniem autora człowiek jest zdrowy wtedy, gdy się rozwija i osiąga coraz to nowe poziomy sprawności. Na aspekt rozwoju osobowości składają się cztery aspekty:

- 1) coraz wyższa sprawność,
- 2) pojawianie się nowych właściwości,
- 3) poczucie satysfakcji z życia.
- 4) zdolność do kontrolowania siebie.

Podejście Kazimierza Obuchowskiego sugeruje, że nawet osoby niepełnosprawne mogą być zdrowe - pod warunkiem, że się rozwijają. Jest to pogląd bardzo piękny i optymistyczny. Obuchowski dodaje,

¹ Źródło: www.watchdogpron.pl

że “z teoretycznego punktu widzenia dla każdego człowieka istnieją warunki, w których jest on niepełnosprawny. Zamarznie zimą bez odzieży, a bez odpowiedniego kształcenia nie utrzyma się przy życiu.” Co się zaś tyczy rozróżnienia niepełnosprawny / pełnosprawny, Obuchowki przypomina, że “dzieci o lekkim upośledzeniu umysłowym przed wprowadzeniem powszechnego szkolnictwa podstawowego uważane były za całkiem normalne. Teraz są niepełnosprawne. Niepełnosprawność jako odchylenie jest więc kategorią relatywną w stosunku do sytuacji i do określonych standardów.”. Wyjście poza rozróżnienie niepełnosprawny/pełnosprawny w kierunku rozróżnienia rozwijający się i aktywny/pasywny pozwoliło w pozytywny sposób myśleć o niepełnosprawności i traktować osoby niepełnosprawne na równi z osobami zdrowymi. Co ważne, to podejście nie oznacza zapominania o specyficznych ograniczeniach spowodowanych niepełnosprawnością, ale rozwój na miarę własnych możliwości.

Liczba osób niepełnosprawnych w Polsce, zgodnie z danymi Narodowego Spisu Powszechnego (GUS, 2013), oscyluje w granicach 12,2% ludności (4697 tys. osób). Liczba ta obarczona jest jednak błędem, wynikającym z deklaracyjnego charakteru odpowiedzi na pytanie o niepełnosprawność (ponad 1,3 mln respondentów odmówiło udzielenia odpowiedzi na wszystkie pytania z tego obszaru), a także braku danych dotyczących osób przebywających na stałe za granicą. Szczegółowa analiza danych świadczy o tym, że o blisko 30% w stosunku do Spisu Powszechnego w 2002 roku zmniejszyła się liczba osób niepełnosprawnych w rozumieniu prawnym (posiadających orzeczenie), a wzrosła o ponad 55% liczba osób niepełnosprawnych biologicznie, czyli takich, które nie posiadają orzeczenia ale czują się niesprawne. Dane dotyczące miasta Krakowa lokują miasto na drugim miejscu pod względem stosunku liczby osób niepełnosprawnych do ogólnej populacji - liczba osób z niepełnosprawnością w 2011 roku stanowiła 14% mieszkańców Krakowa.

Do grupy osób niepełnosprawnych zaliczamy osoby z niepełnosprawnością intelektualną, ale dane na temat ich liczby są jedynie szacunkowe. Jak wskazuje Kijak, liczba osób niepełnosprawnych w Polsce szacowana jest na około 130 tys. (dane z 2002 roku). Na trudności z dokładnym określeniem skali niepełnosprawności intelektualnej w Polsce wpływ mają przede wszystkim różnice w definiowaniu niepełnosprawności przez różne systemy orzecznictwa oraz brak rzetelnie prowadzonych statystyk.

Brak szczegółowych danych i statystyk prowadzonych przez poszczególne instytucje odpowiadające za udzielanie wsparcia osobom z niepełnosprawnością intelektualną na temat ich liczebności jest jedną z podstawowych przesłanek za tezą, że jest to grupa wciąż wykluczona społecznie. Brak informacji na temat liczby osób z określonym rodzajem niepełnosprawności (potwierdzony między innymi przez analizy sytuacji tej grupy osób przeprowadzone na poziomie miasta Warszawy przez Stowarzyszenie Rodzin i Opiekunów Osób z Zespołem Downa „Bardziej Kochani” oraz na poziomie gminy, powiatu i województwa w odniesieniu do osób z autyzmem, opisany w raporcie: Autyzm 2013, sugeruje, że brak jest profilowanych programów i ofert pomocy, których kształt zależy od szczegółowej analizy potrzeb tej grupy odbiorców.

2.2. Zespół Downa

Zespół Downa (inaczej trisomia 21) jest jedną z najbardziej powszechnych wad genetycznych, spowodowaną obecnością dodatkowego chromosomu w 21 parze (trisomia) i skutkującą niepełnosprawnością intelektualną różnego stopnia oraz szeregiem trudności zdrowotnych (wady serca, padaczka, przewężenie dwunastnicy, białaczka, niedoczynność tarczycy). Osoby z zespołem Downa cechują się charakterystycznym wyglądem: migdałowatymi oczami (dlatego dawniej tą chorobę nazywano mongolizmem), niskim wzrostem, krótszymi kończynami oraz długim, często wystającym językiem. Niepełnosprawność intelektualna i trudności zdrowotne w istotny sposób wpływają na funkcjonowanie społeczno-emocjonalne osób dotkniętych tą chorobą. Przyczyny powstawania tej wady genetycznej nie są jasne, a wskaźnik poczętych dzieci z zespołem Downa

wśród żywo urodzonych noworodków w Polsce wynosi 1 na 600 - 700 (Korniszewski, 2004). Brak danych na temat liczby takich osób w Polsce, chociaż nieliczne źródła (wikipedia, Rzeczpospolita) szacują ich liczbę na 60 tysięcy. Niestety, w dość łatwy sposób można podważyć ich wiarygodność. Występowanie zespołu Downa powiązane jest z kilkoma czynnikami środowiskowymi: wiekiem matki, rozwojem medycyny oraz diagnostyką prenatalną. W starszych wiekowo grupach kobiet rośnie ryzyko urodzenia dziecka z zespołem Downa. Chociaż większość dzieci z tą wadą genetyczną ma młode matki, to jest to związane z faktem, że wśród tej grupy rodzi się największa liczba dzieci. Wzrost poziomu opieki zdrowotnej i rozwój medycyny spowodował zwiększenie szansy przeżycia płodów dotkniętych zespołem Downa. Z kolei diagnostyka prenatalna podwyższa szansę aborcji w przypadku tej wady genetycznej.

2.3. Zdolności poznawcze: uczenie się, uwaga, pamięć, język

Zdolności poznawcze osób z zespołem są znacznie niższe niż w zdrowej populacji. To właśnie w tym zakresie osoby z zespołem Downa są upośledzone najmocniej. Przeciętny iloraz inteligencji w tej grupie wynosi 50 i waha się między 30 a 70 (Walker, 2011). Wraz z wiekiem iloraz inteligencji u osób niepełnosprawnych obniża się.

Osoby niepełnosprawne uczą się w ten sam sposób jak osoby zdrowe. Tak jak u nich efekty uczenia się zależą od: pamięci, koncentracji uwagi, motywacji, zdolności i zainteresowań. Osoby z zespołem Downa wykazują deficyty w zakresie uwagi już w bardzo młodym wieku. Szczególnie zaznacza się tu problem z dłuższym utrzymywaniem uwagi i trudność w utrzymaniu uwagi i wzroku na jednym bodźcu przez dłuższy czas. Czas odpowiedzi na bodźce jest również wydłużony, na co zwracali uwagę rodzice podczas przeprowadzonych przez nas wywiadów ("dłuższe przetwarzanie"). Deficyty w przetwarzaniu sensorycznym dotyczą wszystkich układów zmysłów. Osoby te bardzo łatwo rozpraszają się pod wpływem działania zbyt wielu bodźców, dlatego należy unikać sytuacji powodujących przeładowanie poznawcze.

Pamięć krótkotrwała, u osób zdrowych przechowująca informacje do ok. 30 sekund, u osób z zespołem Downa jest zmniejszona o połowę. Powoduje to trudność w wykonywaniu operacji umysłowych oraz motorycznych w sposób natychmiastowy, zwłaszcza gdy informacja podana jest werbalnie (Flórez i Troncoso, 2001). U osób z zespołem Downa osłabione są również systemy konsolidacji pamięci, czyli procesy przenoszenia informacji z pamięci krótkotrwałej do pamięci długotrwałej - stąd duże problemy w zapamiętaniu informacji i uczeniu się. Co bardzo ważne w aspekcie funkcjonowania pamięci osób z zespołem Downa, "zauważono, iż pojemność pamięci u pacjentów z zespołem Downa jest dużo bardziej ograniczona, gdy materiały prezentowane są jedynie słuchowo, a nie wzrokowo. Dlatego zarówno w trakcie terapii, jak i podczas codziennych zabaw z dziećmi konieczna jest polisensoryczna stymulacja dziecka, dotycząca nie tylko wzroku, ale także, słuchu, dotyku i zapachu" (Larysz, Lubowiecka, 2014). W zakresie pamięci długotrwałej główne problemy to: niewielka zdolność do dokładnego wskazania faktów i dat; trudność uogólniania doświadczenia i wiedzy w sposób, aby była przydatna w praktyce; problemy z przywoływaniem pojęć, które zdają się już przyswojone i nauczone; powolne pozyskiwanie informacji i reagowanie; potrzeba dłuższej ilości czasu na planowanie przyszłych działań.

Zaburzenia rozwoju mowy, komunikowania się i zdolności językowych to problem niemalże każdej osoby z zespołem Downa. Receptywne czynności językowe są wyższe niż czynności ekspresywne, co oznacza, że osoby z zespołem Downa więcej rozumieją niż potrafią wyrazić słowami. Mają stosunkowo bogaty zasób słownictwa, zwłaszcza dotyczącego spraw codziennych i dobrze znanych, jednak zazwyczaj słabiej radzą sobie z gramatyką i mają ograniczoną pojemność tzw. pętli fonologicznej/artykulacyjnej (część pamięci roboczej). Ze względu na wady anatomiczne, wady słuchu i słabsze zdolności poznawcze, osoby z zespołem Downa bardzo często mówią niewyraźnie.

2.4. Zdolności i potrzeby społeczne

Człowiek rodzi się i żyje wśród ludzi. Potrzeba afiliacji, przynależności i miłości to jedne z najbardziej podstawowych potrzeb człowieka. Żaden człowiek nie jest samotną wyspą - nie jesteśmy w stanie żyć sami, bez miłości i akceptacji innych osób. Zdolności społeczne osób z zespołem Downa w znacznym stopniu przewyższają ich rozwój intelektualny. Nie bez przyczyny funkcjonują oni w zbiorowej świadomości jako osoby ciepłe, towarzyskie i wiecznie optymistyczne (choć oczywiście wśród osób z zespołem Downa można spotkać zarówno osoby wysoce rozwinięte społecznie, ze zdolnościami przywódczymi, jak i osoby nieśmiałe i wycofane). Osoby z zespołem Downa są często bardzo dobrze przystosowane do życia w społeczeństwie, wysoce samodzielne i posiadające duże umiejętności interpersonalne. Dzięki swojej spostrzegawczości, pamięci mechanicznej, zdolności i chęci do naśladowania są dobrze przystosowane społecznie. Dzięki swojej naturalnej chęci do pomocy mogą również być przydatne w wielu pracach domowych, często nawet bardziej niż zdrowe potomstwo.

Badania przeprowadzone przez Kościelaka (1996) wśród młodzieży niepełnosprawnej w stopniu lekkim wskazują, że trzykrotnie częściej odczuwają oni osamotnienie w porównaniu do młodzieży zdrowej. Można się domyślać, że wśród osób z głębszą niepełnosprawnością intelektualną osamotnienie będzie jeszcze większe. Wnioski Kościelaka pokrywają się z wnioskami z wywiadów przeprowadzonych wśród naszych użytkowników. "Negatywnym zjawiskiem jest fakt, że tak wiele osób z upośledzeniem umysłowym żyje w warunkach niezaspokojenia podstawowych potrzeb człowieka: potrzeby przynależności, bliskości, miłości i kontaktu emocjonalnego. Dla młodzieży lekko upośledzonej istotne są rodzaje kontaktów z rodzicami, z rówieśnikami i innymi osobami znaczącymi. Osoby z lekkim upośledzeniem umysłowym potrafią prawidłowo ocenić swoją sytuację, nazwać swoje odczucia, zdefiniować nawet tak abstrakcyjne pojęcie, jakim jest osamotnienie, potrafią też dostrzec ich istnienie nieprawidłowych relacji w otoczeniu i ustosunkować się do nich. Wypowiedzi osób niepełnosprawnych umysłowo nie są istotnie jakościowo różne od wypowiedzi osób w normie intelektualnej".

Podczas przeprowadzonych wywiadów, chociaż nie było to normą, to jednak i w przypadku osób niżej funkcjonujących padały stwierdzenia takie jak "brakuje mi kontaktu z ludźmi", "chcę się spełnić w życiu społecznym" - czyli stwierdzenia, które nie różnią się jakościowo od osób zdrowych. Na naszą uwagę zasługuje też fakt, że przebadane osoby nie wychodzą często na miasto. Tylko 1 na 10 osób niepełnosprawnych sama organizuje sobie wyjścia, dla reszty jest to wybór ich rodziców, ograniczony jedynie do aktywności proponowanych przez ośrodki, do których należą. To ograniczenie powoduje, że wybór aktywności często nie jest podyktowany preferencjami czy zainteresowaniami niepełnosprawnego, a tym, co jest dostępne.

Trudnością, którą można zaobserwować w grupie najwyżej funkcjonujących osób z zespołem Downa (z niepełnosprawnością intelektualną na poziomie lekkim) jest również poczucie odmienności. Młodzi dorośli chcą żyć tak, jak ich zdrowi rówieśnicy, jednak w wielu przypadkach nie jest to możliwe. Próbuje nawiązać bliższe kontakty z wolontariuszami, przyjaciółmi swojego zdrowego rodzeństwa, ale relacje te przeważnie są skośne - osoby zdrowe stoją w roli opiekunów, a osoby z niepełnosprawnością w pozycji osób zależnych. Ta sytuacja prowadzi do frustracji, obniżenia poczucia własnej wartości i niejednokrotnie izolacji. Wysoko funkcjonujące osoby z niepełnosprawnością intelektualną zdają się nie należeć ani do osób zdrowych, choć poziom ich umiejętności społecznych jest ku temu wystarczający, ani do niepełnosprawnych, bo radzą sobie dużo lepiej niż oni. Potrzebne są więc rozwiązania, które pozwolą im poczuć się na równi wobec otaczających ich osób oraz zmiana podejścia do niepełnosprawności i postaw wobec tej grupy osób wśród wolontariuszy, studentów i wychowawców.

Jak stwierdza Kościelak (1996), “wydaje się, że dotychczasowa troska o samopoczucie osób z upośledzeniem umysłowym jest niewystarczająca. Pomoc w pogłębianiu wzajemnych kontaktów między młodzieżą z upośledzeniem, w poszerzaniu grona ich przyjaciół, także o osoby sprawne, w satysfakcjonującym i twórczym spędzaniu wolnego czasu mogłaby zmienić tę sytuację”. Wydaje się więc, że dostarczenie narzędzia umożliwiającego nowe sposoby spędzania wolnego czasu będzie ważnym krokiem ku lepszemu samopoczuciu niepełnosprawnych. Ważne jest również to, aby pomagać niepełnosprawnym odkrywać drżące w nich potrzeby i odpowiednio je ukierunkować - jest to kluczowe zadanie moderatora, o którym wspomnieliśmy w rozdziale 7.

Oprócz osamotnienia, dotknięcie zespołem Downa jest często powiązane z większym ryzykiem depresji, wynoszącym nawet 11,1% (Walker, 2011). Jest to związane z neuroanatomią mózgu, oraz niekorzystnymi czynnikami biologicznymi, społecznymi, psychologicznymi i rozwojowymi działającymi w tej grupie. Największymi czynnikami ryzyka są niższy iloraz inteligencji, zmniejszona objętość mózgu oraz niekorzystne wydarzenia życiowe, pełniące funkcję stresorów.

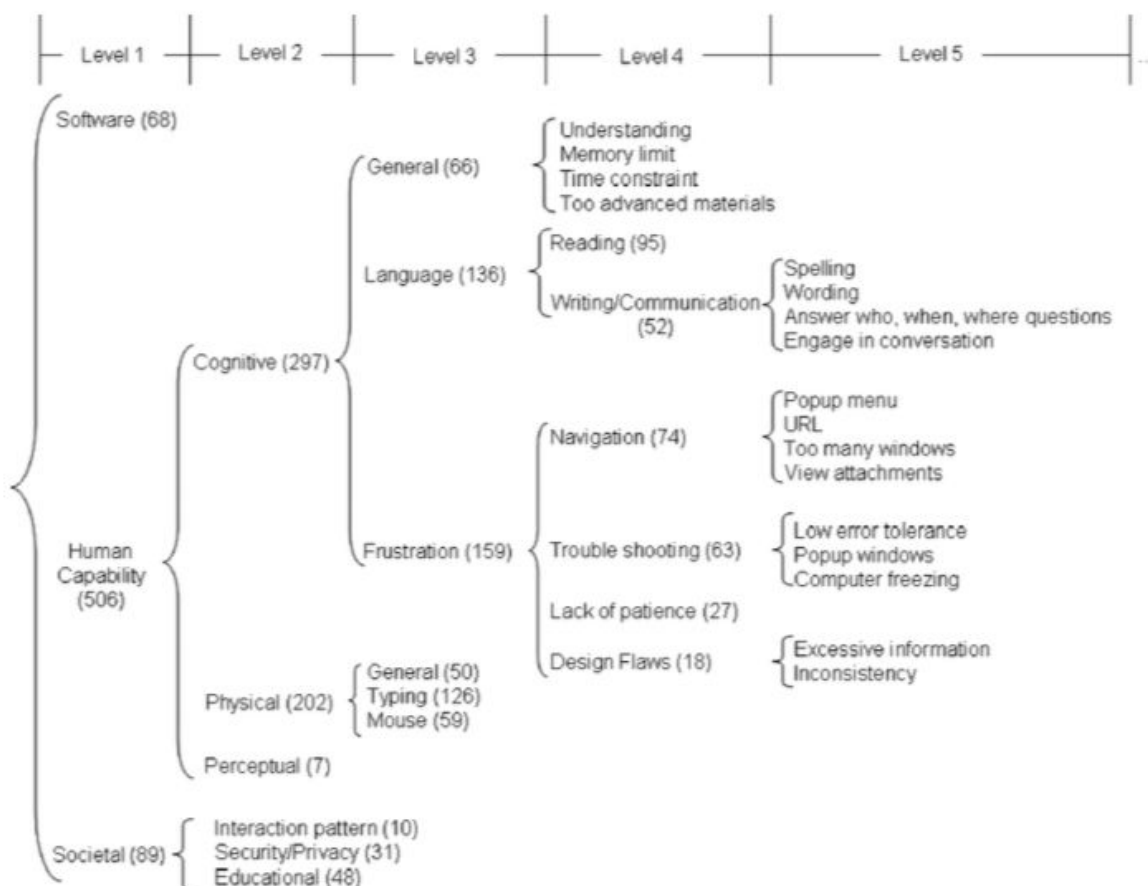
Jak pokazują liczne źródła i własne obserwacje, przyjaźnie osób niepełnosprawnych często ograniczają się do przestrzeni szkolnej, placówki opiekuńczej po zakończeniu szkoły (warsztaty terapii zajęciowej lub środowiskowe domy samopomocy) lub miejsca pracy (choć w przypadku naszej grupy docelowej pracę podejmuje niewielki odsetek osób). Problemy z samodzielnym poruszaniem się po mieście sprzyjają wykluczeniu z życia społecznego i frustracji potrzeb społecznych. Ze względu na mniejszą częstotliwość zgłaszania oraz inne objawy, depresja może często być nierozpoznana w przypadku zespołu Downa. Istnieją także przesłanki świadczące o niedostatecznym leczeniu takich pacjentów - np. bardzo rzadko podaje się im leki o działaniu antydepresyjnym.

2.5. Czynniki emocjonalne i motywacja

To co warunkuje zdrowie psychiczne człowieka - w tym osób z niepełnosprawnością intelektualną - to możliwość zaspokojenia podstawowych potrzeb. Wg koncepcji Deciiego i Ryana można wyróżnić najistotniejsze trzy grupy potrzeb mających wpływ na kondycję emocjonalną jednostki - relacja, kompetencje i autonomia. Koncepcja ta jest często stosowana przez pedagogów i psychologów zajmujących się problematyką rozwoju, edukacji i wychowania osób z niepełnosprawnościami w również kontekście profilaktyki. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną aby móc uzyskać pełnię zdrowia psychicznego niezależnie od swoich ograniczeń wynikających z niepełnosprawności intelektualnych powinny mieć możliwość nawiązywać satysfakcjonujące relacje społeczne, doświadczać sukcesów dzięki własnym umiejętnościom i kompetencjom oraz mieć możliwość podejmować autonomiczne wybory i decyzje. Taki obraz zdrowia psychicznego nie różnicuje populacji ogólnej od populacji osób z niepełnosprawnością intelektualną choć możliwości związane z realizacją tych potrzeb są o wiele trudniejsze do uzyskania. Osoby z niepełnosprawnością intelektualną nie zawsze mogą cieszyć się akceptacją otoczenia co jest niezbędne dla nawiązywania dobrych relacji społecznych, doświadczają nadmiernych wymagań lub wyřeczania będącego konsekwencją nadopiekuńczości co skutkuje niskimi kompetencjami i umiejętnościami. Autonomia i niezależność tych osób bywa również ograniczona poprzez rodziny i system edukacyjny, w których możliwość dokonywania wyborów, doświadczania konsekwencji tych wyborów oraz prawo do odmowy opiekunowi czy nauczycielowi nie są powszechną wartością. Często osoby z niepełnosprawnością intelektualną wkraczając w dorosłe życie są niepewne siebie, mają ograniczone poczucie własnej wartości, nikię zainteresowania lub możliwość ich rozwijania i są nadmiernie zależne od otoczenia. Jest to wynik doświadczenia życiowego, co pokazuje D. Danielewicz w książce “Trudna dorosłość osób z zespołem Downa”, wskazując zarazem te strategie, które sprzyjają zdrowiu psychicznemu tych osób.

2.6. Zdolności komputerowe

Osoby niepełnosprawne dorastają w nieustannym kontakcie z nowymi technologiami. Jak wynika z badania J. Fenga i J. Lazara (2010), aż 3/4 niepełnosprawnych pierwszy kontakt z komputerem miało przed 5 rokiem życia. Technologie komputerowe mają ogromny potencjał w edukacji, rozwijaniu samodzielności i kariery zawodowej osób niepełnosprawnych (Felix V.G. i in., 2016). W ostatnich latach pojawiło się kilka nowatorskich projektów i eksperymentów, badających wykorzystanie nowych technologii przez osoby niepełnosprawne. W eksperymencie chińskich badaczy wykorzystującym Nintendo Wii dowiedziono efektywności tego narzędzia dla rozwoju czynności sensomotorycznych (Wuang, Y. i in., 2011). Również niedawne badanie wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną w uczeniu się okazało się dużym sukcesem i cennym źródłem informacji dla osób pragnących projektować interfejsy dla osób z zespołem Downa (Martin-Sabaris i Brossy-Scaringi, 2017). Wydaje się jednak, nasze rozumienie korzystania z komputerów i urządzeń technologicznych przez osoby niepełnosprawne jest bardzo ograniczone. Większość stron internetowych i gier komputerowych powstaje dla widowni zdrowej, bez zwracania uwagi na specyficzne potrzeby osób niepełnosprawnych, zwłaszcza intelektualnie. Sprawia to, że osoby intelektualne są wykluczone z korzystania ze wszystkich dobrodziejstw i zdobyczy współczesności.



Na powyższym diagramie, pochodzącym z opracowania Fenga i Lazara (2010) widnieją najczęściej spotykane problemy napotymane przez osoby niepełnosprawne podczas korzystania z komputera. Głównym z problemów są zdolności (human capability), o których istnieniu wspominało aż 506 z 513 rodziców dzieci niepełnosprawnych. Trudności te były głównie poznawcze (rozumienie, niewielka pojemność pamięci - 66; związane z językiem, czytanie i pisanie - 136; a także związane z frustracją - 159) i fizyczne (np. korzystanie z klawiatury - 126, myszki - 59 i ogólne - 50).

Wnioski są następujące: osób niepełnosprawnych nie trzeba przekonywać do korzystania z nowych technologii - robią to chętnie. Często same wymyślają kreatywne sposoby poradzenia sobie z własnymi brakami, np. komunikując się za pomocą emotikonki i obrazków. Tą motywacją do nauki należy wykorzystać i nauczyć ich produktywnego korzystania z nowych technologii. Jak przyznawali rodzice podczas przeprowadzonych przez nasz zespół wywiadów, "w świecie internetu bardzo łatwo jest się zatracić", ale z drugiej strony wszyscy, łącznie z niepełnosprawnymi, jesteśmy zmuszeni do życia w tym świecie. Odpowiednie i umiejętne wykorzystanie nowych technologii jako narzędzi edukacyjnych czy narzędzi rozwoju kompetencji może przynieść spektakularne efekty.

3. Dokumentacja techniczna utworzenia platformy internetowej - szablon platformy wraz ze szczegółową charakterystyką wszystkich dostępnych funkcjonalności i opisem środowiska wdrożeniowego.

3.1 Statusy użytkowników

W samej aplikacji użytkownicy mają trzy dostępne statusy: uczestnik, wolontariusz, moderator.

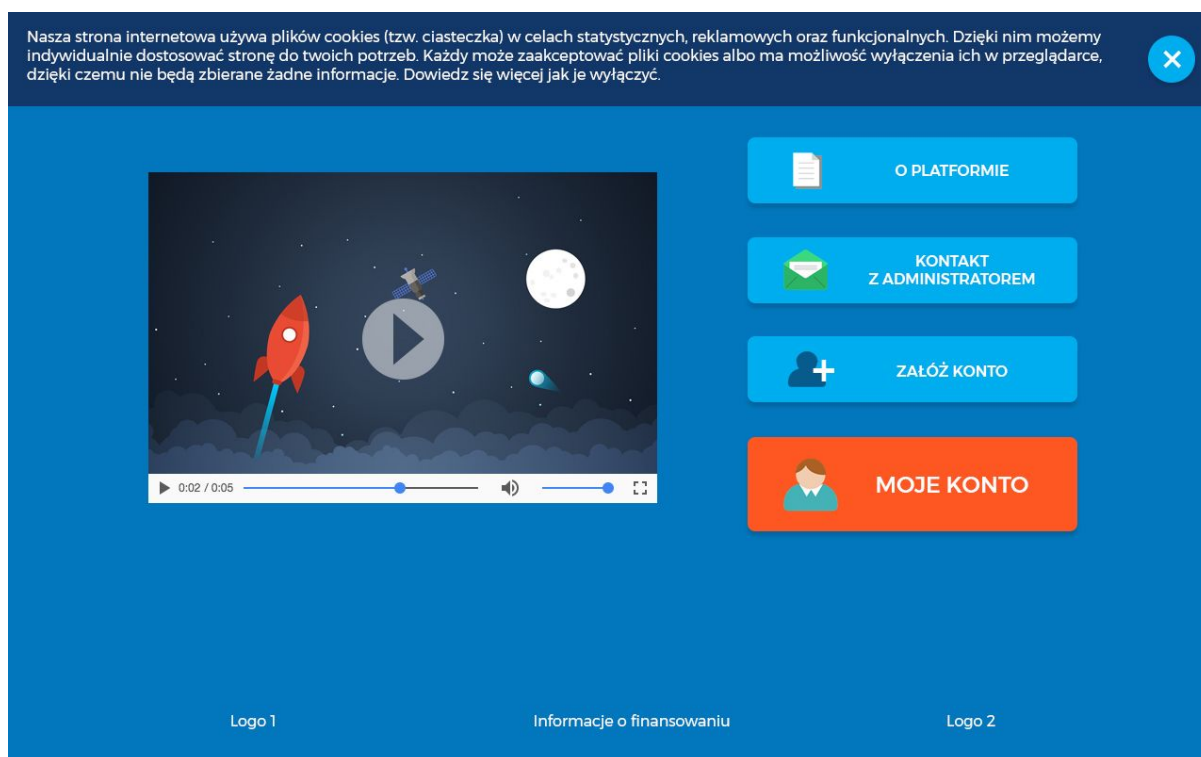
Konto wolontariusza i uczestnika możliwe jest do utworzenia zarówno z poziomu aplikacji poprzez formularz rejestracyjny jak i przez panel administratora. Konto utworzone samodzielnie przez użytkownika poprzez formularz rejestracyjny nie wymaga zatwierdzenia administratora, utworzone zostaje bezpośrednio po podaniu wszystkich wymaganych danych. Konto moderatora możliwe jest do utworzenia jedynie z poziomu panelu administratora. Nie ma możliwości założenia konta o tym statusie z poziomu aplikacji. Konta dla poszczególnych statusów tj. uczestnika, wolontariusza, moderatora nie różnią się od siebie z poziomu aplikacji. Każdy użytkownik ma dostęp do tych samych danych i funkcjonalności. Profile użytkowników oraz zastosowana grafika nie jest rozróżniana w zależności od statusu użytkowników. Chcemy, aby nasze narzędzie stawiało wszystkich użytkowników w jednej linii - jako rówieśników, którzy chcą spędzać wspólnie czas, niezależnie od pełno- czy niepełnosprawności. Temu służy również ujednoczenie wyglądu poszczególnych kont.

W panelu administratora konta użytkowników są rozróżnione w zależności od statusu. W zależności od przypisanego statusu użytkownicy mają różne funkcjonalności i informacje w zakładce "Konta" dostępnej z poziomu panelu administratora. Status kont użytkowników jest istotny zarówno w aplikacji jak i panelu administratora przy zapisie na wydarzenia. Każdemu tworzonym wydarzeniu administrator może przyporządkować dowolną ilość kont o statusie moderator. Moderatorzy przyporządkowani do wydarzenia przez administratora wyświetlani są w aplikacji standardowo - jako użytkownicy zapisani na wydarzenie. Z poziomu aplikacji użytkownicy o statusie moderatora mogą samodzielnie zrezygnować z zapisu na wydarzenie oraz zgłosić chęć udziału w dowolnym wydarzeniu.

Administrator dla każdego wydarzenia określa w panelu administratora maksymalną liczbę uczestników, osobną dla użytkowników o statusie uczestnik oraz osobną dla statusu wolontariusz. Zgodnie z ilością zapelnienia miejsc na dane wydarzenie, jest ono wyświetlane lub nie jest dla danego statusu użytkownika. Wydarzenie nie jest wyświetlane w aplikacji dla użytkowników danego statusu jeśli liczba maksymalna użytkowników mogących się zapisać dla tego statusu została zapelniona. Oznacza to tym samym, że jeśli dla danego wydarzenia liczba uczestników osiągnęła liczbę maksymalną, to nie ma możliwości zapisu większej ilości użytkowników o tym statusie na to wydarzenie. Jeśli zapisany użytkownik o statusie uczestnika zrezygnuje z udziału w zajęciach, tym samym zwolni miejsce dla innych użytkowników, a wydarzenie ponownie będzie widoczne dla innych użytkowników o statusie uczestników. Użytkownicy o statusie moderatora nie są liczeni do żadnej z określonych liczb maksymalnych zapisanych użytkowników na wydarzenie. Mają dostęp do wszystkich utworzonych przez administratora wydarzeń. Nie mają również żadnych ograniczeń

związanych z zapisem oraz rezygnacją z wybranych wydarzeń. Moderatorzy przypisani do danego wydarzenia są traktowani jako organizatorzy wydarzenia. W aplikacji jednak są wyświetlani jak zwykły uczestnik wydarzenia.

3.2 Strona startowa



Po wejściu na stronę aplikacji wyświetlona zostaje strona startowa. Przy wejściu w aplikację wyświetlany jest komunikat o używaniu plików cookies. Użytkownik ma możliwość jego wyłączenia znakiem “x” umieszczonym na górze w prawym rogu wyświetlonego komunikatu.

Na stronę startową składają się:

- film instruktażowy tzw. “explainer video”
odtworzony automatycznie przy wejściu na stronę startową, możliwość kliknięcia przycisku “pauzy” i “play” znajdujących się na ekranie, naciśnięcie przycisków powoduje wstrzymanie/wznowienie odtwarzanego filmu. Film wstrzymany po kliknięciu przycisku “play” zostaje odtwarzany od momentu wstrzymania jego odtwarzania. Jeśli film zostanie odtworzony w całości nie odtwarza się ponownie chyba, że użytkownik kliknie przycisk “odtwarzaj ponownie”, który pojawi się na ekranie. Użytkownik nie ma możliwości przewijania filmu. Użytkownik ma możliwość zmiany głośności odtwarzanego filmu. Użytkownik nie ma możliwości powiększenia okna odtwarzanego filmu. Możliwość zmiany wyświetlanego filmu przez panel administratora.

- przycisk “O PLATFORMIE”
przycisk aktywny, po najechaniu kursorem, zostaje wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony), możliwość edycji przez panel administratora.

- przycisk “MOJE KONTO”

przycisk aktywny, po najechaniu kursorem, zostaje wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony), brak możliwości edycji przez panel administratora.

➤ przycisk “KONTAKT Z ADMINISTRATOREM”

przycisk aktywny, po najechaniu kursorem, zostaje wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony), brak możliwości edycji przez panel administratora.

➤ przycisk “ZAŁÓŻ KONTO”

przycisk aktywny, po najechaniu kursorem, zostaje wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony), brak możliwości edycji przez panel administratora.

➤ logo 1

możliwość zmiany lub wyłączenia przez panel administratora, pole nie jest klikalne

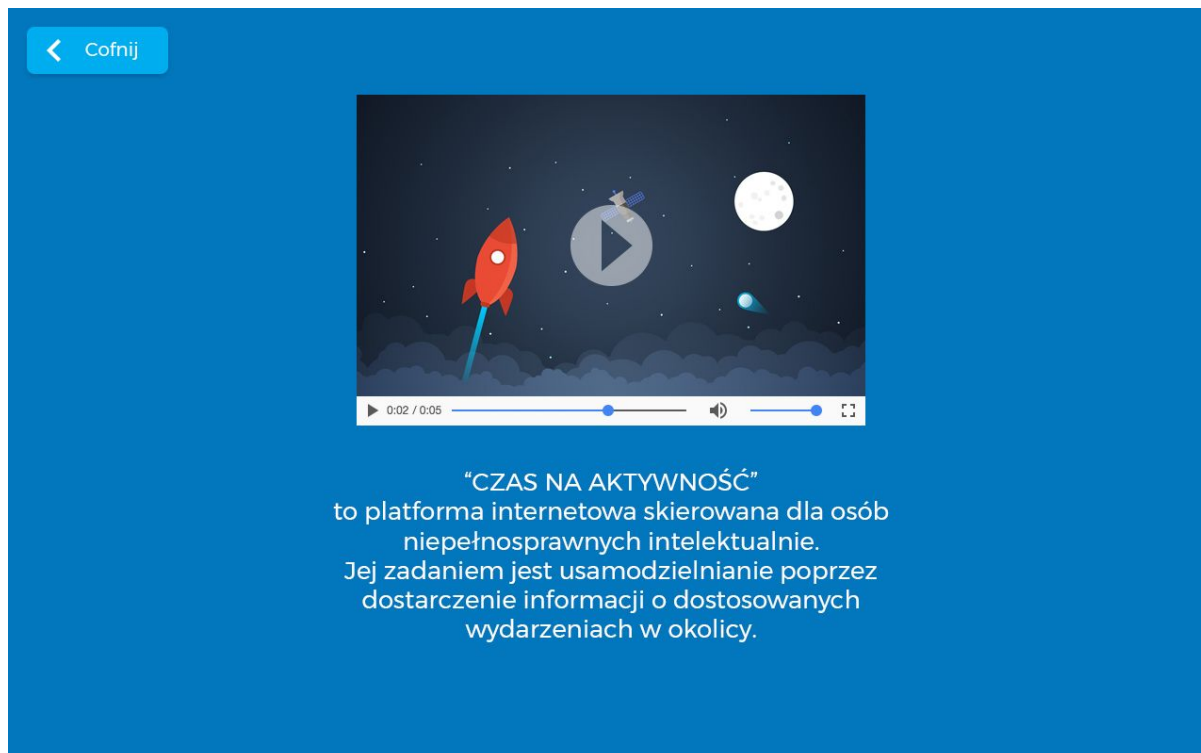
➤ logo 2

możliwość zmiany lub wyłączenia przez panel administratora, pole nie jest klikalne

➤ logo 3

możliwość zmiany lub wyłączenia przez panel administratora, pole nie jest klikalne

3.3. Podstrona “O platformie”



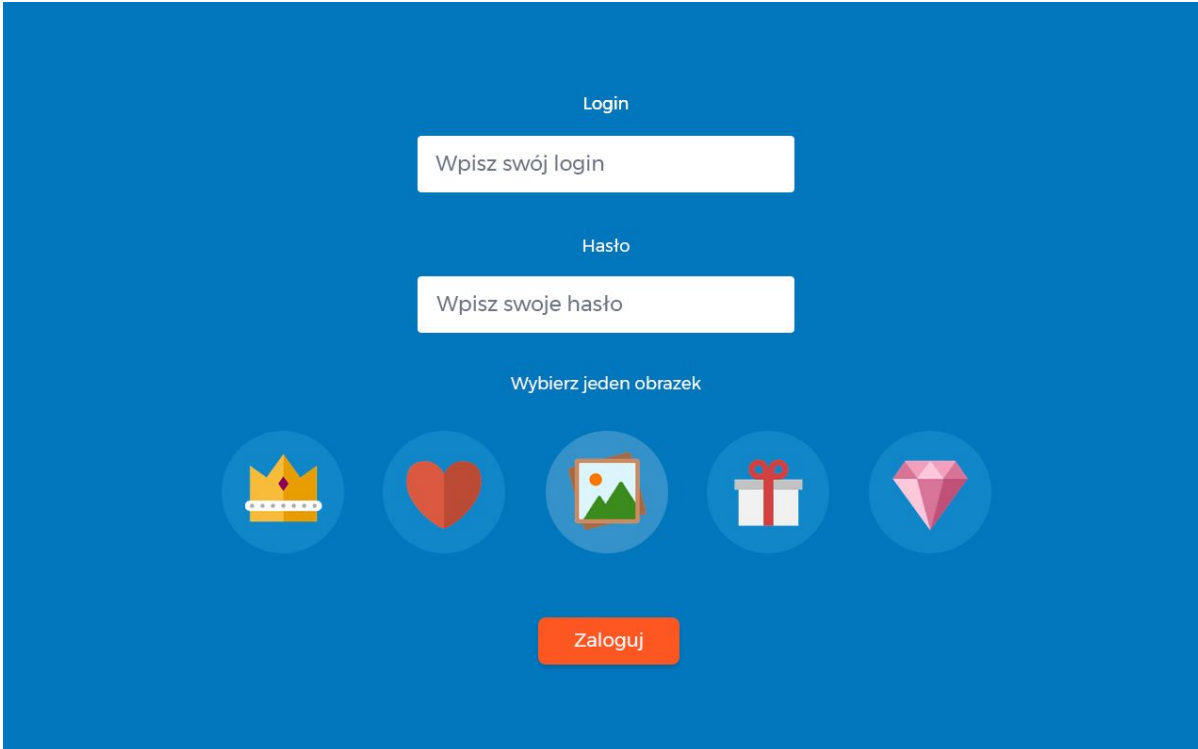
Po kliknięciu przycisku znajdującego się na stronie startowej, następuje przekierowanie do nowej podstrony. Znajdują się na niej:

➤ przycisk “wróć”
znajdujący się na górze ekranu w lewym rogu, jego naciśnięcie powoduje powrót do widoku strony startowej.

➤ film
odtworzany automatycznie przy wejściu na podstronę, możliwość kliknięcia przycisku “pauzy” i “play” znajdujących się na ekranie, naciśnięcie przycisków powoduje wstrzymanie/wznowienie odtwarzanego filmu. Film wstrzymany po kliknięciu przycisku “play” zostaje odtwarzany od momentu wstrzymania jego odtwarzania. Jeśli film zostanie odtworzony w całości nie odtwarza się ponownie chyba, że użytkownik kliknie przycisk “odtworzaj ponownie”, który pojawi się na ekranie. Użytkownik nie ma możliwości przewijania filmu. Użytkownik nie ma możliwości zmiany wielkości wyświetlanego okna, w którym wyświetlany jest film. Możliwość zmiany wyświetlanego filmu przez panel administratora.

➤ opis
Treść opisu dodawana jest przez panel administratora przez CKEditor, gdzie możliwe jest wgranie dodatkowych zdjęć, oraz formatowanie tekstu. Jeśli tekst jest długi i nie wyświetla się w całości na stronie możliwe jest jego przewijanie suwakiem.

3.4. Podstrona “Moje konto”



The image shows a login form on a blue background. At the top, the word "Login" is centered. Below it is a white text input field with the placeholder text "Wpisz swój login". Underneath that is the word "Hasło" centered, followed by another white text input field with the placeholder text "Wpisz swoje hasło". Below the password field is the instruction "Wybierz jeden obrazek" centered. There are five circular icons in a row: a gold crown, a red heart, a landscape with a sun and trees, a white gift box with a red ribbon, and a pink diamond. At the bottom center is an orange button with the text "Zaloguj".

Po kliknięciu przycisku znajdującego się na stronie startowej, następuje przekierowanie do nowej podstrony. Podstrona umożliwi zalogowanie się do aplikacji.

➤ pole login
Pole do wpisania loginu wybranego przez użytkownika. Login zostanie określony przy zakładaniu konta.

➤ pole hasło

Pole do wpisania hasła konkretnego użytkownika. Hasło zostanie określone przy zakładaniu konta. Przy wpisywaniu hasła nie jest ono ukrywane. Widoczne są wpisywane wszystkie znaki w tym polu.

➤ 5 kafelków z grafikami

Pole z kafelkami, służące zachowaniu bezpieczeństwa, pojawia się dopiero po wpisaniu loginu użytkownika. Na kafelkach pojawiają się grafiki. Każdy użytkownik przy zakładaniu konta wybiera grafikę z dostępnej bazy. Grafika ta jest dodatkowym zabezpieczeniem przy logowaniu. Wybór dodatkowego zabezpieczenia związany jest z tym, że nasi odbiorcy przeważnie tworzą bardzo proste i powtarzalne loginy i hasła. Z jednej strony chcemy umożliwić im stworzenie hasła, które mają szansę zapamiętać, w związku z czym rezygnujemy z wprowadzania licznych obowiązkowych znaków specjalnych w hasła - ich zapamiętanie w grupie naszych odbiorców może okazać się niemożliwe. Z drugiej strony testujemy narzędzie, które pozwala nam dodatkowo zabezpieczyć konta naszych użytkowników, również przed złamaniem hasła przez programy-roboty.

Przy logowaniu 4 z wyświetlanych kafelków z obrazkami są wybierane losowo przez system, jeden kafelek jest zawsze grafiką przyporządkowaną do konkretnego loginu, tą wskazaną przez użytkownika przy zakładaniu konta. Kolejność wyświetlania kafelków jest przypadkowa. Użytkownik wybiera odpowiedni kafelek z grafiką przy logowaniu poprzez jego kliknięcie.

➤ przycisk zaloguj

Po wybraniu kafelka zostaje on dodatkowo zaznaczony obramowaniem. Użytkownik po uzupełnieniu pól: login, hasło i wybraniu kafelka potwierdza dane przyciskiem “zaloguj”. Jeśli wpisany login nie istnieje w bazie, hasło jest niepoprawne dla danego loginu, kafelek wybrany przez użytkownika jest błędnie zaznaczony, wyświetlany jest komunikat “Podane dane są niepoprawne. Uzupełnij pola ponownie”.

Użytkownik ma możliwość zmiany wpisanych danych oraz zaznaczenia innej grafiki. Jeśli użytkownik wpisze login, który nie istnieje w bazie kafelki z obrazkami nie są wyświetlane. Po wybraniu przycisku “zaloguj” wyświetlany jest komunikat “Wpisz poprawnie dane”. Jeśli użytkownik pozostawił jakieś pole puste lub nie dokona wyboru kafelka pojawia się komunikat “Wpisz wymagane dane oraz wybierz właściwy obrazek”. Jeśli wszystkie dane zostały wypełnione poprawnie, a wybrana grafika jest tą samą wskazaną przy zakładaniu konta, po kliknięciu przycisku “zaloguj” użytkownik zostanie zalogowany i przeniesiony do strony głównej aplikacji. Przy kliknięciu przycisku zaloguj użytkownik jest pytany czy chce, aby hasło było zapamiętane dla wyszukiwarki. Odpowiednie statusy użytkowników przypisane są do loginu. Przy logowaniu nie ma konieczności określania ręcznie przez użytkownika, jaki status jest mu przyporządkowany.

3.5. Podstrona “Załącz konto”

Jeśli użytkownik chce założyć nowe konto wybiera przycisk “załącz konto”. Po jego kliknięciu zostaje przekierowany do formularza rejestracyjnego.

Zakładanie konta z poziomu aplikacji możliwe jest tylko dla statusów uczestnik i wolontariusz. Nie ma możliwości założenia konta dla statusu moderator z poziomu aplikacji. Zakładanie konta przez formularz rejestracyjny aplikacji składa się z 5 kroków.

➤ Krok pierwszy:

Użytkownik proszony jest o wybranie statusu zakładanego konta: uczestnik/wolontariusz. Konieczne jest także podanie loginu, hasła oraz wybór obrazka, który będzie dodatkowym zabezpieczeniem dostępu do konta. Domyślnie zaznaczony jest status uczestnik, jest jednak ręczna możliwość jego

zmiany. Loginem może być dowolna treść składająca się ze znaków oraz cyfr. Nie ma znaczenia wielkość liter. Nie ma możliwości użycia znaków spacji. Minimalna długość loginu to 3 znaki, maksymalna 20 znaków. Loginy użytkowników nie może się powtarzać, każdy login musi być unikalną treścią. Hasłem może być dowolna treść składająca się ze znaków oraz cyfr. Nie ma możliwości użycia znaków spacji. Minimalna długość hasła to 3 znaki, maksymalna 10 znaków. Przy wpisywaniu hasła nie jest ono ukrywane. Widoczne są wpisywane wszystkie znaki w tym polu. Wybór obrazka następuje z 5 losowych grafik. Grafiki wybierane są z przygotowanej bazy 30 prostych obrazków. Obrazek wybrany w tym miejscu przez użytkownika będzie zawsze wyświetlany przy logowaniu po wpisaniu właściwego loginu.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają.

➤ Krok drugi:

Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: imię, nazwisko, ulica, numer lokalu, kod pocztowy, miasto, dzień, miesiąc, rok urodzenia, numer lokalu. Pola imię, nazwisko, ulice, miasto mogą być wypełnione z użyciem dowolnych znaków. Pola kod pocztowy, dzień, miesiąc, rok urodzenia mogą być uzupełnione jedynie zapisem liczbowym. Data urodzenia musi być zapisane w formacie DD.MM.RRRR. (D - dzień, M - miesiąc, R - rok) lub wybrane z kalendarza umieszczonego obok. Data urodzenie będzie wyświetlana w panelu administratora, w aplikacji natomiast data urodzenia będzie służyć do obliczenia wieku danego użytkownika. W profilu użytkowników zamiast daty urodzenia wyświetlany jest wiek.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok trzeci

W zależności od wybranego statusu użytkownika dla jakiego zakładane jest konto widok tego kroku się różni.

Przy wyborze statusu uczestnik: Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: adres e-mail, numer telefonu, opis, uwagi. Dodatkowo ma możliwość zaznaczenia opcji “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Poruszam się samodzielnie po mieście”, “Poruszam się na wózku”.

Przy wyborze statusu wolontariusz: Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: adres e-mail, numer telefonu, opis, uwagi. Dodatkowo ma możliwość zaznaczenia opcji “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Możliwość odebrania uczestnika z domu i wsparcie w transporcie”.

Pola takie jak adres e-mail, opis, uwagi mogą być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole numer telefonu jest możliwe do uzupełnienia jedynie znakami liczbowymi, jeśli nie jest wpisane 9 cyfr pole jest traktowane jako nieuzupełnione.

Przy wyborze dodatkowych opcji jak “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Poruszam się samodzielnie po mieście”, “Poruszam się na wózku” możliwe jest zaznaczanie i odznaczanie check boxa przez użytkownika. Zaznaczenie traktowane jest jako potwierdzenie treści tekstu. Pola przy wejściu w ten krok są puste tj. niezaznaczone.

Przy wyborze dodatkowych opcji “Możliwość odebrania uczestnika z domu i wsparcie w transporcie” wyświetlane jest dodatkowe okno. Jest ono aktywne tylko w momencie zaznaczenia checkboxa znajdującego się przy tej opcji. Jeśli checkbox jest niezaznaczony dodatkowe pole jest niedostępne. Polem dodatkowym jest box “Z regionu miasta” użytkownik o statusie wolontariusza może określić w nim z jakich części miasta może odebrać uczestnika.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola oprócz “uwagi” są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok czwarty

W zależności od wybranego statusu użytkownika dla którego zakładane jest konto widok tego kroku się różni.

Przy wyborze statusu uczestnik: Jeśli zakładane konto jest przyporządkowane do statusu uczestnika krok ten jest wyświetlany. Użytkownik jest proszony o podanie danych jak: imię i nazwisko rodzica/opiekuna, adres e-mail rodzica/opiekuna, numer kontaktowy rodzica/opiekuna. Wszelkie pola, zarówno w formularzu, jak i na kolejnych etapach korzystania z platformy, są jasno i konkretnie opisane. Stosujemy krótkie polecenia: “Wpisz swoje hasło”, tak aby odpowiedzieć użytkownikom, czego na danym etapie wymaga od nich platforma. Dla zwykłego użytkownika wypełnienie formularza elektronicznego wydaje się być zadaniem prostym, wręcz intuicyjnym. Nasi odbiorcy potrzebują dodatkowych wskazówek, podanych w krótkiej i jasnej formie.

Pole imię i nazwisko rodzica/opiekuna może być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole adres e-mail rodzica/opiekuna może być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole numer telefonu rodzica/opiekuna jest możliwe do uzupełnienia jedynie znakami liczbowymi, jeśli nie jest wpisane 9 cyfr pole jest traktowane jako nieuzupełnione.

Przy wyborze statusu wolontariusz: Użytkownik ma możliwość uzupełnienia swojej dyspozycyjności. Wypełnienie tego kroku nie jest wymagane przy zakładaniu konta. Oznacza to, że użytkownik może zostawić pola puste i od razu przejść do kolejnego kroku.

Wolontariusz ma możliwość wybrania zarówno dyspozycyjności cyklicznej oraz jednorazowej. Możliwe jest także dodanie dodatkowych uwag od wolontariusza. Pole z uwagami nie jest polem obowiązkowym do wypełnienia przy zakładaniu konta. Pole z możliwością określenia dyspozycyjności wolontariusza jest polem dodatkowym, nie wymaganym do uzupełnienia przy wypełnianiu konta przez administratora w panelu administratora. Możliwe jest określenie dyspozycyjności o dwóch typach: jednorazowej lub cyklicznej.

- Dyspozycyjność jednorazowa oznacza dyspozycyjność, która nie jest powtarzana w przeciągu najbliższego okresu czasu. Przy określaniu dyspozycyjności należy wpisać ręcznie datę dostępności lub wybrać ją z kalendarza umieszczonego po prawej stronie. Data musi być zapisana w formacie DD.MM.RRRR (D - dzień, M - miesiąc, R - rok). Kolejnym krokiem dodania dyspozycyjności jest określenie przedziału godzinowego w, którym wolontariusz dysponuje wolnym czasem. Po uzupełnieniu wszystkich pól dyspozycyjność należy dodać przyciskiem ze znakiem plusa. Kliknięciu przycisku powoduje zapisanie dyspozycyjności. Określony termin po zapisaniu pojawi się poniżej boxów dodawania. Cały czas do momentu zamknięcia lub zapisu tworzonego konta jest możliwość edycji utworzonych terminów oraz ich skasowania.
- Dyspozycyjność cykliczna oznacza dyspozycyjność, która jest powtarzana w przeciągu najbliższego okresu czasu. Przy określaniu dyspozycyjności należy uzupełnić datę rozpoczęcia oraz zakończenia okresu w, którym dana dyspozycyjność jest regularna. Daty można określić ręcznie lub wybrać z kalendarza umieszczonego po prawej stronie. Data musi być zapisana w formacie DD.MM.RRRR (D - dzień, M - miesiąc, R - rok). Kolejnym krokiem dodania dyspozycyjności jest określenie przedziału godzinowego w, którym wolontariusz dysponuje wolnym czasem. Wszystkie dyspozycyjności cykliczne powtarzane są co określoną ilość tygodniu. Nie ma możliwości na określenie dyspozycyjności powtarzanej co miesiąc, rok i innych jednostek. Jest możliwość określenia co ile tygodni dyspozycyjność będzie powtarzana. Określenie co ile tygodni dyspozycyjność ma się powtarzać dokonuje się przez rozwijaną listę select z przedziałem cyfr 1 -10 tygodni. Ostatnim krokiem przed dodaniem daty jest wybór za pomocą checkboxa w, których dni tygodnia podany termin dotyczy. Konieczne jest zaznaczenie minimum 1 z podanych dni, maksymalnie 7. Po uzupełnieniu wszystkich pól dyspozycyjność należy dodać przyciskiem ze znakiem plusa. Kliknięciu przycisku powoduje zapisanie dyspozycyjności. Określony termin po zapisaniu pojawi się poniżej boxów dodawania. Cały czas do momentu zamknięcia lub zapisu tworzonego konta jest możliwość edycji utworzonych terminów oraz ich skasowania.

Ewentualne przewijanie widoku możliwe jest suwakiem umieszczonym z prawej strony widoku.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem.

Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok piąty

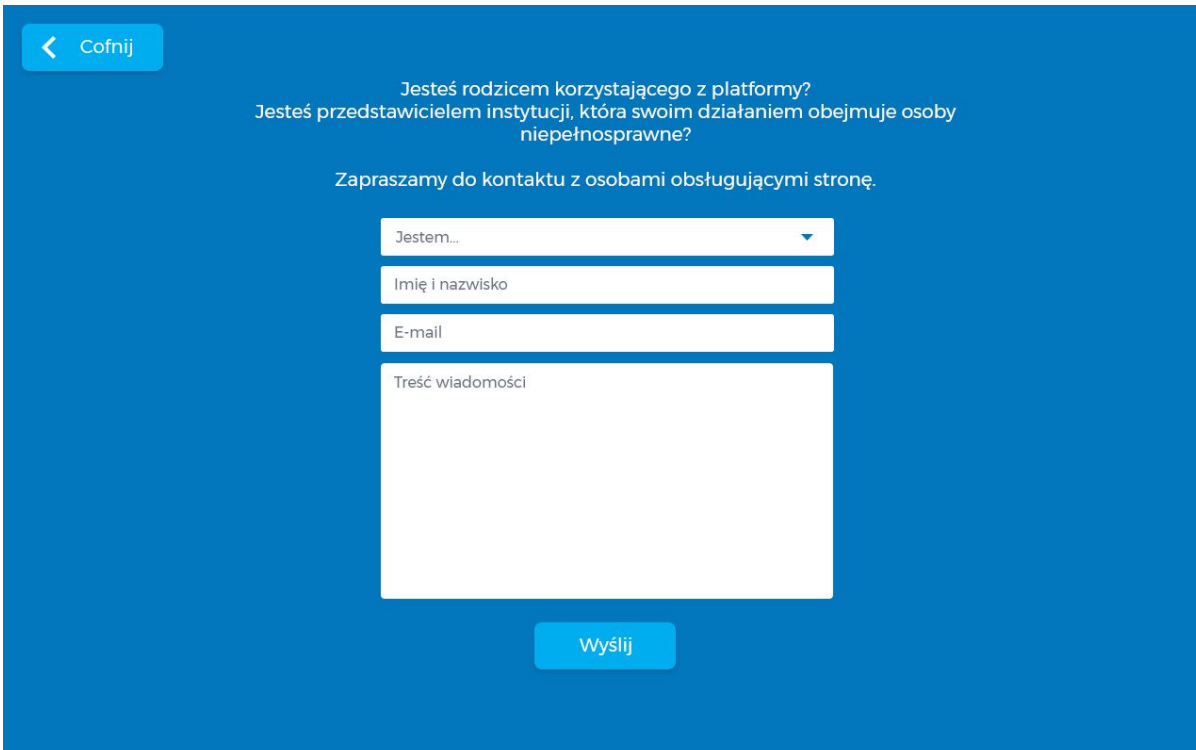
W tej części użytkownik proszony jest o dodanie swojego avatara czyli zdjęcia profilowego, które będzie wyświetlane w aplikacji. Wybrane zdjęcie dodawane jest za pomocą plusa bezpośrednio z dysku urządzenia. Zdjęcia automatycznie skalowane jest do wielkości . Zdjęcie przycinane jest do figury kwadratu. Dodanie zdjęcie profilowego jest konieczne do założenia konta.

Użytkownicy proszeni są o wybór zainteresowań z listy im przedstawionej oznaczonej obrazkiem oraz odpowiednim tekstem. Wyboru dokonuje się poprzez kliknięcie w odpowiednią ikonę. Po kliknięciu ikona zostaje zaznaczona. Ponowne kliknięcie w zaznaczoną grafikę powoduje jej odznaczenie. W ten sposób użytkownik ma możliwość zmiany zaznaczonego wyboru. Użytkownik

musi zaznaczyć przynajmniej jedno z zainteresowań. Maksymalnie użytkownik może wybrać do trzech zainteresowań z dostępnych propozycji. Dostępne zainteresowania do wyboru to: sport, taniec, kino, kawa, restauracja, muzyka, plastyka, spotkania z przyjaciółmi, czytanie książek, wycieczki.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmieniona, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

3.6. Podstrona “Kontakt z administratorem”



Po kliknięciu przycisku “kontakt z administratorem” użytkownik zostaje przekierowany do nowego widoku. Jest tu możliwość wysłania wiadomości przez formularz kontaktowy do administratora aplikacji. Wiadomości mogą wysyłać niezalogowani użytkownicy. Nie ma konieczności posiadania utworzonego konta w aplikacji, aby skorzystać z formularza kontaktowego. Na górze widoku znajdują się opis formularza kontaktowego: “Jesteś rodzicem osoby korzystającego z platformy? Jesteś przedstawicielem instytucji, która swoim działaniem obejmuje osoby niepełnosprawne? Zapraszamy do kontaktu z osobami obsługującymi stronę.” Poniżej znajduje się okno z rozwijaną listą select, umożliwiającą wybór typu użytkownika, który chce się skontaktować z osobami zarządzającymi stroną. Możliwymi opcjami do wyboru są: rodzic, instytucja, inne osoby. Kolejnymi oknami są okienka do uzupełnienia treści jak: imię i nazwisko, e-mail, treść wiadomości.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest wysłanie wiadomości za pomocą przycisku “wyślij”. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk

“wyślij”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Wypełnij wszystkie dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” wiadomość nie jest wysyłana, a wszystkie wprowadzone dane przepadają.

Wiadomości wysyłane przez formularz kontaktowy trafiają bezpośrednio na konto pocztowe administratora. Adres mailowy administratora pod który wysyłane są wiadomości wysyłane za pomocą formularza kontaktowego określany jest w panelu administratora, gdzie jest również możliwość jego zmiany.

3.7. Menu boczne, górna belka

Menu boczne aplikacji po zalogowaniu się na konto posiada następujące zakładki:

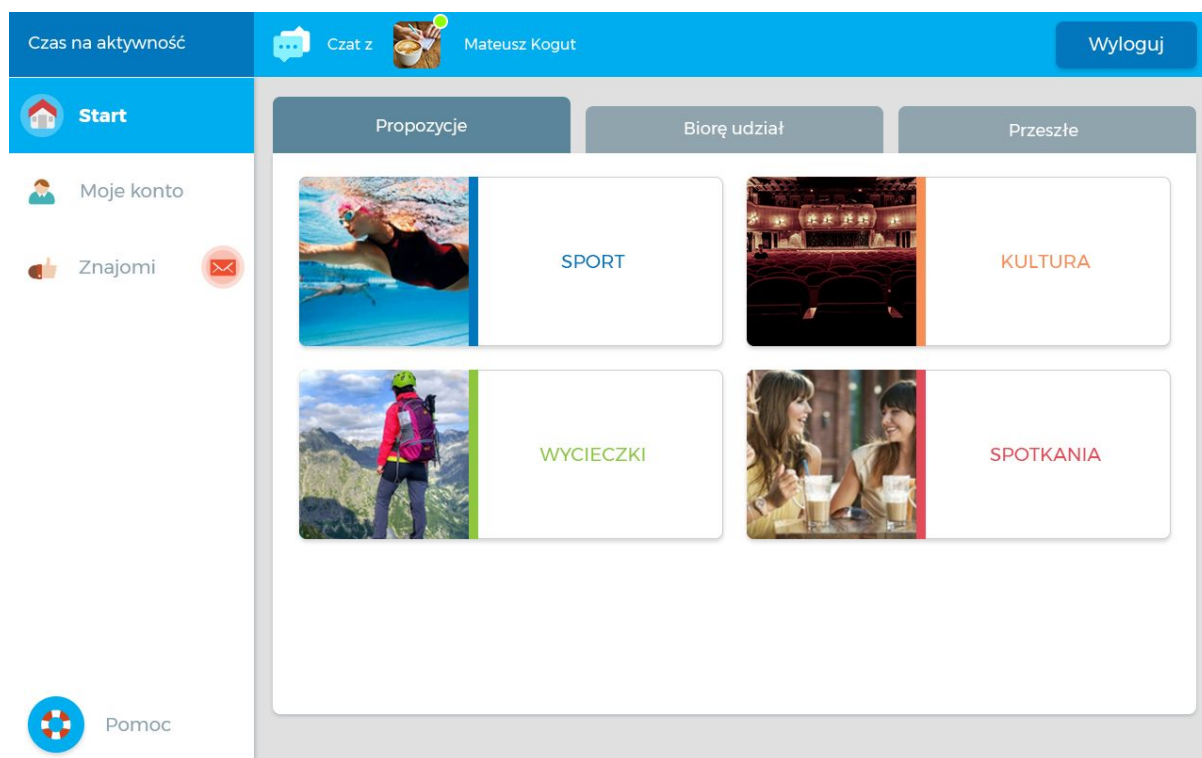
- Start
- Moje konto
- Znajomi
- Pomoc

Układ zakładek w aplikacji jest stały i nie ma możliwości jego zmiany. W górnym pasku aplikacji widoczne jest:

- Logo
- Nazwa aplikacji
- “Czat z”
- Przycisk “Wyloguj”

Układ elementów jest stały i nie ma możliwości jego zmiany. Logo i nazwa aplikacji są elementami stałymi, których administrator ani użytkownik nie ma możliwości edycji. Menu boczne oraz górna belka przypięte są do aplikacji i wyświetlane jako stały element aplikacji w tym samym miejscu niezależnie od tego w jakim widoku znajdują się użytkownik. W przypadku przesuwania/scrollowania ekranu menu oraz pasek zawsze są widoczne.

3.8. Strona główna - “Start”



W zakładce “Start” wyświetlana jest główna strona aplikacji, jest to pierwszy widok, który otwiera się po zalogowaniu się użytkownika do aplikacji. Na stronie tej dostępna są wydarzenia tworzone w panelu administratora. Każdy użytkownik bez względu na profil konta, ma ten sam widok zakładki start. Jedyną różnicą polega na wyświetlanych wydarzeniach. Tak jak było opisano wcześniej w punkcie 3.1. Statusy użytkowników, użytkownik o statusie moderator ma dostęp do wszystkich wydarzeń bez względu na limity zapisów. Użytkownicy o statusie wolontariusz mają wyświetlane jedynie wydarzenia w, których mogą wziąć udział z uwagi na maksymalną liczbę uczestników o statusie wolontariusz. Użytkownicy o statusie uczestnik mają wyświetlane jedynie wydarzenia w, których mogą wziąć udział z uwagi na maksymalną liczbę uczestników o statusie uczestnik.

Strona jest podzielona na trzy karty, przemieszczanie się po nich możliwe jest za pomocą górnej belki otwierającej poszczególne karty. Karty umożliwiają dostęp do wydarzeń w zależności od ich daty oraz zapisu użytkownika. Domyślnie przy każdym otwarciu zakładki “Start” otwierana jest karta “Propozycje”.

Dostępne karty z górnej belki:

- Propozycje
- Biorę udział
- Przeszłe

Pierwszym widokiem są 4 kafelki kategorii wydarzeń: sport, kultura, wycieczki, spotkania. Każdy kafelek składa się z:

- grafiki
- tytułu

➤ podporządkowanego koloru

Kafelki są polami aktywnymi, co oznacza, że po najechaniu kursorem na kafelek zostanie on wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony). Nie ma możliwości edycji, dodawania, usuwania kafelków kategorii wydarzeń, ich grafiku, nazwy ani przyporządkowanego koloru w panelu administratora. Kafelki wprowadzone są w aplikacji na sztywno. Nie ma możliwości zmiany i sposobu wyświetlania poszczególnych kafelków na stronie. Jest on zawsze zgodny ze sposobem przedstawionym na dołączony prototypie. Stałość pojawiania się poszczególnych elementów umożliwi nam tworzenie prostych ścieżek poruszania się po platformie, które nasi odbiorcy są w stanie zapamiętać i powtórzyć.

Po kliknięciu w jedną z 4 kategorii wydarzeń pojawiają się kafelki z podkategoriami. Nie ma wprowadzonych ograniczeń co do ich liczby. Każdy kafelek podkategorii składa się z nazwy poszczególnej podkategorii, grafiki i przyporządkowanego koloru. Kafelki są polami aktywnymi, co oznacza, że po najechaniu kursorem na jeden z nich zostanie on wyróżniony co sugeruje użytkownikowi, że kliknięcie na niego wywoła konkretną akcję (przeniesienie do innej podstrony). Kolor podkategorii wyświetlanych w tym miejscu jest taki sam jak kategorii do, których są one przypisane. Możliwość dodawania poszczególnych podkategorii dostępna jest poprzez panel administratora.

Wybór konkretnych kategorii wydarzeń podyktowany został analizą aktywności, które najchętniej podejmują nasi użytkownicy. Przeanalizowane zostały także nazwy poszczególnych kategorii, tak aby były zrozumiałe dla odbiorców platformy.

Z widoku listy podkategorii jest możliwość wrócenia do widoku kategorii. Można zrobić to poprzez naciśnięcie zakładki “Start” z menu bocznego lub karty “propozycje z menu umieszczonego na belce głównej.

Lista wydarzeń - propozycje

Po wybraniu kategorii oraz podkategorii wydarzeń w zakładce “Propozycje” pojawia się lista wydarzeń przyporządkowanych określonym parametrom.

Wydarzenia wyświetlane są pod sobą, możliwe jest ich przewijanie suwakiem. Wydarzenia sortowane są po dacie ich zaplanowanego odbycia się. Jeśli data odbycia się jest taka sama sortowanie następuje dodatkowo alfabetycznie po nazwie. Wydarzenia z najbliższą datą odbycia znajdują się na górze listy, wydarzenia w najodleglejszą data odbycia znajdują się na dole listy. Wydarzenia bez określonej daty odbycia tzw. wydarzenia zaplanowane znajdują się na samej górze listy, wyświetlane są jakie wyniki pierwsze. Użytkownikowi wyświetlane są wydarzenia jedynie miesiąc do przodu. Kolejne wydarzenia są doczytywane. Na liście wydarzeń widoczny jest każdy pojedynczy termin utworzonych wydarzeń, dotyczy to także wydarzeń cyklicznych. Jeśli jedno wydarzenie ma zaplanowaną więcej niż jedną datę odbycia się, każda data odbycia wyświetlana jest na liście jako osobne wydarzenie. Użytkownik nie ma możliwości zapisu na wszystkie terminy wydarzenia cyklicznego wykonując jedną akcję. Jeśli użytkownik chce wziąć udział w całym cyklu musi zapisać się na każdy termin danego wydarzenia osobno. Opis poszczególnych wydarzeń nie zawiera informacji o, tym czy dane wydarzenie jest wydarzeniem cyklicznym czy jednorazowy.

Na pojedyncze wydarzenie wyświetlane na liście w aplikacji składa się:

- zdjęcie/film
- nazwa wydarzenia
- data i godzina odbycia
- adres
- koszt
- opis

- przycisk “biorę udział”
- przycisk lektor

Zdjęcie/film

Miniaturka wyświetlane przy każdym z wydarzeń ma stałą wielkość. Po kliknięciu w miniaturkę wyświetlony zostanie podgląd zdjęcia lub odtwarzany dołączony film na pełnym ekranie. Użytkownik ma możliwość wyjścia z trybu pełnoekranowego za pomocą przycisku “zamknij” umieszczonego na dole. Włączenie trybu pełnoekranowego przy załączonym filmie powoduje jego automatyczne odtwarzanie. Użytkownik nie ma możliwości przewijać filmu, ma możliwość jego zatrzymania, wznowienia odtwarzania, zmiany głośności, ponownego odtwarzania po jego zakończeniu. Wszyscy użytkownicy mają zablokowaną możliwość kliknięcia na zdjęcia/filmy prawym przyciskiem myszy. Ogranicza to jedną z metod kopiowania filmów/zdjęć przez użytkowników.

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis są polami nie klikalnymi, nie ma możliwości wykonania na nich żadnej akcji. Ich edycja i tworzenie możliwe jest poprzez panel administratora. Ich styl oraz sposób wyświetlania jest zgodny z przygotowanym prototypem.

Przycisk “Biorę udział”

Kliknięcie w przycisk “biorę udział” jest jednoznaczne z zapisem na dane wydarzenie. Po wybraniu przycisku “biorę udział” wydarzenie znika z zakładki “propozycje”. Zostaje przeniesione do zakładki “Biorę udział”. Po zgłoszeniu chęci udziału użytkownikowi wyświetlony zostaje komunikat “Zgłosiłeś chęć udziału”. Komunikat wygaszony zostaje sam, nie ma konieczności jego ręcznego zamykania.

Jeśli użytkownik chce wrócić do wyboru podkategorii wydarzeń jest to możliwe poprzez kliknięcie przycisku “cofnij”. Z poziomu widoku podkategorii również jest możliwe do powrotu do wyboru kategorii wydarzeń poprzez kliknięcie ponownie przycisku cofnij lub kliknięcie w zakładkę “Propozycje” z górnej belki lub “Start” z menu po lewej stronie.

Przycisk lektor

Przy każdym z wydarzeń umieszczony jest przycisk pozwalający na odsłuchanie nagrania głosowego dotyczącego danego wydarzenia. Kolejne kliknięcie przycisku przy odsłuchiwanym nagraniu powoduje zatrzymanie odtwarzania. Nagrania dodawane są przez panel administratora. W przypadku wydarzeń cyklicznych możliwe jest zamieszczenie jednego nagrania do całego cyklu zajęć. Nie ma możliwości dodania osobnych nagrań do konkretnych terminów wydarzeń cyklicznych. Jeśli użytkownik aplikacji przy odsłuchiwaniu nagrania lektora kliknie inny przycisk aktywny, nagranie zostanie automatycznie wstrzymane.

Lista wydarzeń - Biorę udział

Karta “Biorę udział” po wybraniu zawiera jedynie listę posortowanych wydarzeń. Nie ma tu segregacji wydarzeń ze względu na ich kategorię i podkategorię. Lista przesuwana jest góra/dół z możliwością jej przewijania. Sortowanie następuje jedynie poprzez datę ich odbycia się. Jeśli data odbycia się jest taka sama sortowanie następuje dodatkowo alfabetycznie po nazwie. Wydarzenia najbliższe aktualnej dacie wyświetlane są u góry strony. Wydarzenia o dacie najodleglejszej wyświetlane są u dołu listy. Nie ma możliwości wyszukiwania poszczególnych wydarzeń, ani ich sortowania. Jeśli wydarzenia nie mają określonej daty odbycia się są wyświetlane jako wynik ostatni na liście. Na listę wydarzeń wyświetlanych w tej zakładce składają się wydarzenia przeniesione z listy wydarzeń “Propozycje” przez kliknięcie przycisku “biorę udział”. Użytkownik nie ma możliwości wypisu z wszystkich terminów wydarzeń cyklicznych poprzez wykonanie jednej akcji. Jeśli użytkownik chce zrezygnować z całego cyklu musi wypisać się z każdego terminu danego wydarzenia

osobno. Opis poszczególnych wydarzeń nie zawiera informacji o, tym czy dane wydarzenie jest wydarzeniem cyklicznym czy jednorazowy.

Na pojedyncze wydarzenie wyświetlane na liście w aplikacji składa się:

- zdjęcie/film
- nazwa wydarzenia
- data i godzina odbycia
- adres
- koszt
- opis
- przycisk “Rezygnuję”
- przycisk lektor

Zdjęcie/film

Miniaturka wyświetlane przy każdym z wydarzeń ma stałą wielkość xx. Po kliknięciu w miniaturkę na całym pełnym ekranie wyświetlane zdjęcie lub odtwarzany dołączony film. Użytkownik ma możliwość wyjścia z trybu pełnoekranowego za pomocą przycisku “zamknij” umieszczonego na dole. Włączenie trybu pełnoekranowego przy załączonym filmie powoduje jego automatyczne odtwarzanie. Użytkownik nie ma możliwości przewijać filmu, ma możliwość jego zatrzymania, wznowienia odtwarzania, zmiany głośności, ponownego odtwarzania po jego zakończeniu. Wszyscy użytkownicy mają zablokowaną możliwość kliknięcia na zdjęcia/filmy prawym przyciskiem myszy. Ogranicza to jedną z metod kopiowania filmów/zdjęć przez użytkowników.

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis są polami nie klikalnymi, nie ma możliwości wykonania na nich żadnej akcji. Ich edycja i tworzenie możliwe jest poprzez panel administratora. Ich styl oraz sposób wyświetlania jest zgodny z przygotowanym prototypem.

Przycisk “Rezygnuję”

Kliknięcie w przycisk “rezygnuję” jest jednoznaczne z wypisem z danego wydarzenia. Po wybraniu przycisku “rezygnuje” wydarzenie znika z zakładki “Biorę udział”. Zostaje przeniesione do zakładki “Propozycje”. Po zrezygnowaniu z udziału w wydarzeniu użytkownikowi wyświetlony zostaje komunikat “Zrezygnowałeś z udziału w wydarzeniu”. Komunikat wygaszany jest automatycznie nie ma konieczności jego ręcznego zamykania.

Lektor

Przy każdym z wydarzeń umieszczony jest przycisk pozwalający na odsłuchanie nagrania głosowego dotyczącego danego wydarzenia. Kolejne kliknięcie przycisku przy odsłuchiwanym nagraniu powoduje zatrzymanie odtwarzania. Nagrania dodawane są przez panel administratora. W przypadku wydarzeń cyklicznych możliwe jest zamieszczenie jednego nagrania do całego cyklu zajęć. Nie ma możliwości dodania osobnych nagrań do konkretnych terminów wydarzeń cyklicznych. Jeśli użytkownik aplikacji przy odsłuchiwaniu nagrania lektora kliknie inny przycisk aktywny, nagranie zostanie automatycznie wstrzymane.

Lista wydarzeń - Przeszłe

Karta “Przeszłe” po wybraniu zawiera jedynie listę posortowanych wydarzeń. Nie ma tu segregacji wydarzeń ze względu na ich kategorię i podkategorię. Lista przesuwana jest góra/dół z możliwością jej przewijania. Sortowanie następuje jedynie poprzez datę ich odbycia się. Jeśli dostępnych jest kilka wydarzeń o tej samej dacie, wydarzenia sortowane są dodatkowo alfabetycznie po nazwie. Wydarzenia najbliższe aktualnej dacie wyświetlane są u góry strony. Wydarzenia o dacie

najodleglejszej wyświetlane są u dołu listy. Nie ma możliwości wyszukiwania poszczególnych wydarzeń, ani ich sortowania. Nie ma możliwości aby wydarzenia bez określonej daty tj. wydarzenia zaplanowane znalazły się na tej liście wydarzeń. Na listę wydarzeń wyświetlanych w tej zakładce składają się, przeniesione z listy wydarzeń z zakładki "Biorę udział", których planowana data odbycia jest datą przeszłą w stosunku do obecnej. Przy wydarzeniach przeszłych nie ma możliwości odsłuchania nagrania głosowego. Wszystkie terminy wydarzeń cyklicznych wyświetlane są oddzielnie na liście jako osobne wydarzenia. Opis poszczególnych wydarzeń nie zawiera informacji o, tym czy dane wydarzenie jest wydarzeniem cyklicznym czy jednorazowy.

Na pojedyncze wydarzenie wyświetlane na liście w aplikacji składa się:

- zdjęcie/film
- nazwa wydarzenia
- data i godzina odbycia
- adres
- koszt
- opis

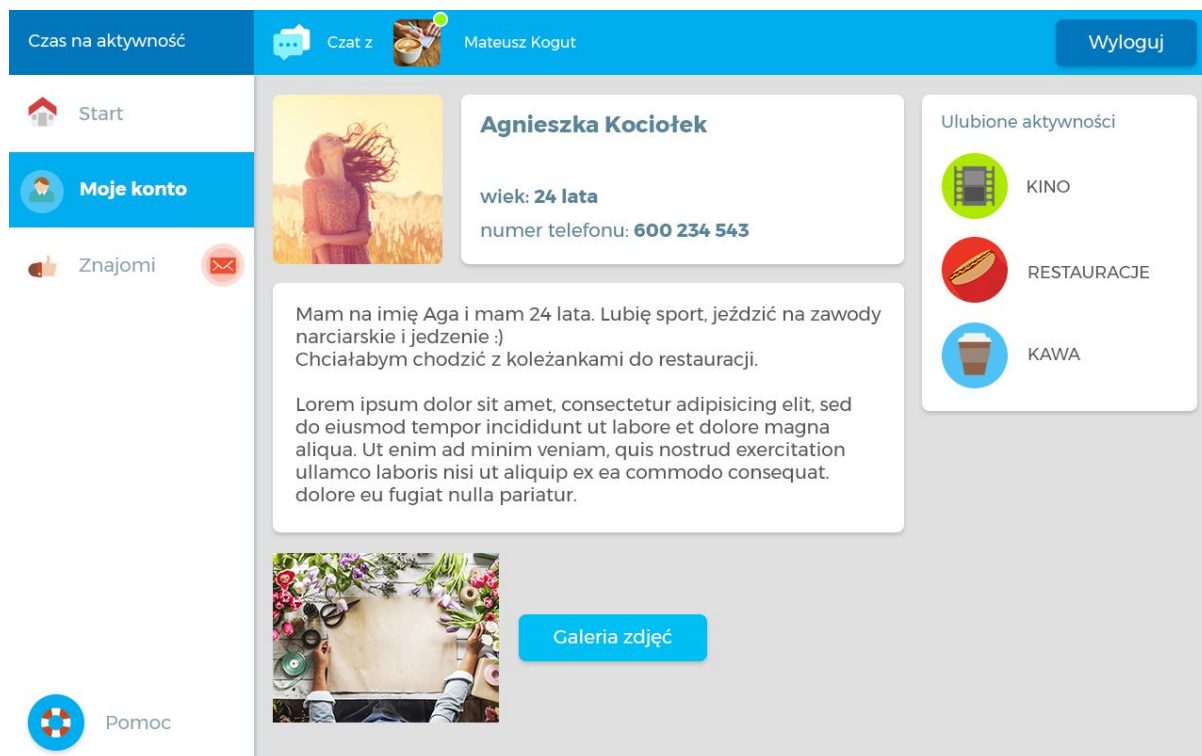
Zdjęcie/film

Miniaturka wyświetlane przy każdym z wydarzeń ma stałą wielkość xx. Po kliknięciu w miniaturkę na całym pełnym ekranie wyświetlane zdjęcie lub odtwarzany dołączony film. Użytkownik ma możliwość wyjścia z trybu pełnoekranowego za pomocą przycisku "zamknij" umieszczonego na dole. Włączenie trybu pełnoekranowego przy załączonym filmie powoduje jego automatyczne odtwarzanie. Użytkownik nie ma możliwości przewijać filmu, ma możliwość jego zatrzymania, wznowienia odtwarzania, zmiany głośności, ponownego odtwarzania po jego zakończeniu. Wszyscy użytkownicy mają zablokowaną możliwość kliknięcia na zdjęcia/filmy prawym przyciskiem myszy. Ogranicza to jedną z metod kopiowania filmów/zdjęć przez użytkowników.

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis

Nazwa wydarzenia, data i godzina odbycia, adres, koszt, opis są polami nie klikalnymi, nie ma możliwości wykonania na nich żadnej akcji. Ich edycja i tworzenie możliwe jest poprzez panel administratora. Ich styl oraz sposób wyświetlania jest zgodny z przygotowanym prototypem. W tej zakładce nie ma żadnego przycisku pozwalającego na wykonanie jakichkolwiek akcji dodatkowych.

3.9. Moje konto



Zakładka “Moje konto” pozwala użytkownikowi na podgląd swojego profilu przez aplikację. Profil użytkownika składa się z:

- imienia i nazwiska
- wieku
- opisu
- galerii zdjęć
- zainteresowań
- opcjonalnie numer telefonu

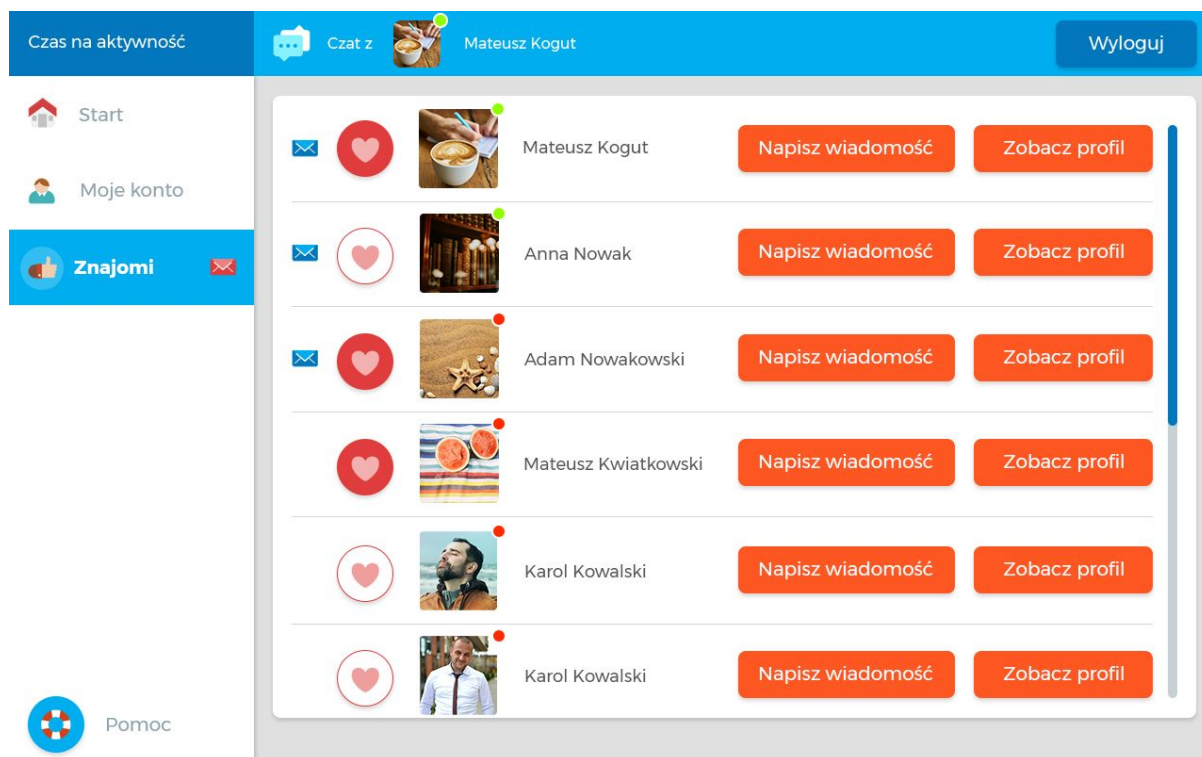
Jeżeli użytkownik przy zakładaniu konta wyraził zgodę na widoczność swojego numeru telefonu numer jest wyświetlany, jeśli nie wyraził zgody pole z numerem telefonu nie jest wyświetlane.

Galeria zdjęć

Galeria zdjęć jest jedynym obiektem możliwym do edycji z poziomu aplikacji poprzez konto użytkownika. W profilu przy galerii zdjęć wyświetlana jest miniatura ostatnio dodanego zdjęcia przez użytkownika. Miniatura ma rozmiar xx. Po kliknięciu w przycisk “galeria zdjęć” otwarty zostanie nowy widok. Widoczne w nim są wszystkie dodane zdjęcie przez użytkownika. Zdjęcia w podglądzie całej galerii mają rozmiar xx. Po kliknięciu na dodane wcześniej zdjęcia można je usunąć bezpowrotnie z galerii zdjęć przechowywanej w aplikacji. Usuwanie następuje przez kliknięcie w symbol kosza. Dodawanie zdjęć do galerii możliwe jest za pomocą plusa znajdujące się na pustym kafelku na końcu całej galerii zdjęć. Dodawanie zdjęć następuje bezpośrednio z dysku urządzenia użytkownika. Nie ma możliwości dodawania innych plików niż zdjęcia, tym samym nie ma możliwości dodawania filmów do galerii zdjęć użytkownika. Jeśli lista zdjęć jest długa możliwe jest jej przewijanie suwakiem góra/dół scrollem. Zablokowane jest wyświetlenie dodatkowej listy przypisanej do danej przeglądarki internetowej po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Tym samym ograniczona jest jedna z metod kopiowania zdjęć zamieszczonych w aplikacji na swoje urządzenia

prywatne. Powrót do pełnego profilu użytkownika możliwa jest poprzez naciśnięcie przycisku “cofnij” znajdującego się nad galerią lub poprzez ponowne naciśnięcie z bocznego menu zakładki “Moje konto”. Użytkownicy nie mają możliwości samodzielnej edycji utworzonych profili. Edycja możliwa jest jedynie przez panel administratora. Wszystkie wyświetlane dane w profilu definiowane są przy zakładaniu konta przez formularz rejestracyjny lub przy zakładaniu konta przez panel administratora. Wyjątek stanowi galeria zdjęć, która jest dodawana i tworzona oraz modyfikowana samodzielnie przez użytkownika. Wszystkie konta użytkowników bez względu na status im przypisany mają te same treści i ich układ. Tym samym inni użytkownicy nie są w stanie określić czy konto należy do uczestnika, wolontariusza czy moderatora.

3.10. Znajomi



Zakładka “Znajomi” pozwala użytkownikom na utrzymanie kontaktu, a także na przeglądanie profili innych użytkowników. Jeśli użytkownik obsługujący aplikację ma jakąś nieprzeczytaną wiadomość przy zakładce “Znajomi” widoczny jest dodatkowy symbol koperty. Koperta jest wyświetlana do momentu odczytania wszystkich niewyświetlonych wiadomości.

Wszyscy użytkownicy aplikacji wyświetlani są w formie listy, jedna pozycja pod drugą. Na liście widoczne są wszystkie utworzone konta innych użytkowników. Profile użytkowników bez względu na status ich kont, mają taki sam widok. Każdemu użytkownikowi wyświetlanemu na liście przyporządkowane są:

- liczba
- ulubione
- zdjęcie profilowe
- informacja o dostępności
- imię i nazwisko
- przycisk - koperta
- przycisk “Zobacz profil”

Liczba

Użytkownicy przy, których wyświetlana jest dowolna liczba w osobnym polu to osoby od, których użytkownik otrzymał wiadomość, która jeszcze nie została wyświetlona. Po wyświetleniu wiadomości symbol nie jest pokazywany. Liczba wyświetlana przy użytkowniku zawsze odpowiada liczbie osobnych nieprzeczytanych wiadomości dostarczonych od danego użytkownika. Każde pojedyncze wysłanie wiadomości za pomocą przycisku “wyślij” jest traktowane jako jedna nowa wiadomość.

Każda nowa wiadomość, która nie została jeszcze wyświetlona przez użytkownika powoduje ponowne pokazanie się pola z liczbą przy danym użytkowniku w zakładce “Znajomi”. Użytkownicy przy, których widnieje symbol zawsze wyświetlani są na górze listy znajomych. Symbol nie jest klikalny.

Ulubione

Przy każdym użytkowniku znajdują się symbol dodawania/usuwania z kontaktów ulubionych. Aby dodać do ulubionych dany kontakt należy kliknąć symbol serca znajdujący się przy danym użytkowniku. Jeśli serce jest wypełnione kolorem oznacza to, że kontakt został dodany do kontaktów ulubionych. Kontakty przy, których serce jest nie wypełnione kolorem nie są kontaktami dodanymi do ulubionych. Aby usunąć użytkownika z listy kontaktów ulubionych należy ponownie kliknąć symbol serca, spowoduje to brak wypełnienia obrazka oraz usunięcie kontaktu z ulubionych. Kontakty dodane do ulubionych są przypięte do góry listy wszystkich znajomych.

Zdjęcie profilowe

Kolejną wyświetlaną informacją o danym użytkowniku na liście znajomych jest jego zdjęcie profilowe określone przy tworzeniu konta. Avatar użytkownika nie jest elementem klikalnym.

Informacja o dostępności

Przy każdym zdjęciu profilowym w górnym rogu wyświetlana jest informacja o dostępności użytkownika. Jeśli dany użytkownik jest online czyli jego urządzenie ma dostęp do sieci oraz użytkownik jest zalogowany w aplikacji i ma otwarty jakikolwiek widok aplikacji w przeglądarce, użytkownik jest dostępny. Dostępność oznaczana jest w aplikacji zieloną kropką. Jeśli użytkownik jest offline czyli nie spełnia, któregoś z powyższych warunków kropka wyświetlana przy avatarze jest czerwona. Dostępność nie jest elementem klikalnym.

Imię i nazwisko

Przy polu imię i nazwisko wyświetlane są dane, które zostały określone przy zakładaniu konta w formularzu rejestracyjnym lub przez administratora w panelu administratora. Element ten nie jest obiektem klikalnym.

Przycisk - koperta

Przycisk koperty służy do przejścia do widoku konwersacji z wybranym użytkownikiem. Po jego naciśnięciu użytkownik zostaje przekierowany do widoku czatu.

Przycisk “Zobacz profil”

Przycisk “zobacz profil” służy do przejścia do widoku profilu wybranego użytkownika. Po jego naciśnięciu użytkownik zostaje przekierowany do profilu użytkownika.

Listę użytkowników można przesuwac góra/dół. Na liście nie jest wyświetlane konto użytkownika z poziomu, którego aplikacja jest obsługiwana. Kolejność wyświetlania poszczególnych użytkowników na liście znajomych jest następująca:

- Liczba - Sortowanie następuje po symbolu z liczbą. Pozycje przy, których widnieje symbol wyświetlane są na samej górze listy. Poszczególne pozycje z liczbą sortowane są alfabetycznie po nazwisku, jeśli pojawi się więcej kont o tej samej danej ,sortowanie następuje dodatkowo alfabetycznie po imieniu. Przy sortowaniu nie ma znaczenia jaka liczba jest umieszczona przy danym użytkowniku.
- Ulubione - Sortowanie następuje po symbolu serca. Pozycje przy, których widnieje symbol serca wyświetlane są pod pozycjami z liczbą na liście znajomych. Poszczególne pozycje z sercem sortowane są alfabetycznie po nazwisku, jeśli pojawi się więcej kont o tej samej danej sortowanie następuje dodatkowo alfabetycznie po imieniu. Jeśli przy pozycji z sercem widoczny jest także symbol z liczbą użytkownik ten wyświetlany jest priorytetowo, to znaczy - na samej górze listy wszystkich znajomych.
- Alfabetycznie nazwisko, imię - Sortowanie pozycji bez symbolu z liczbą i sercem następuje alfabetycznie po nazwisku. Jeśli dane w polu nazwisko są takie same dodatkowo następuje alfabetyczne sortowanie po imieniu użytkownika.

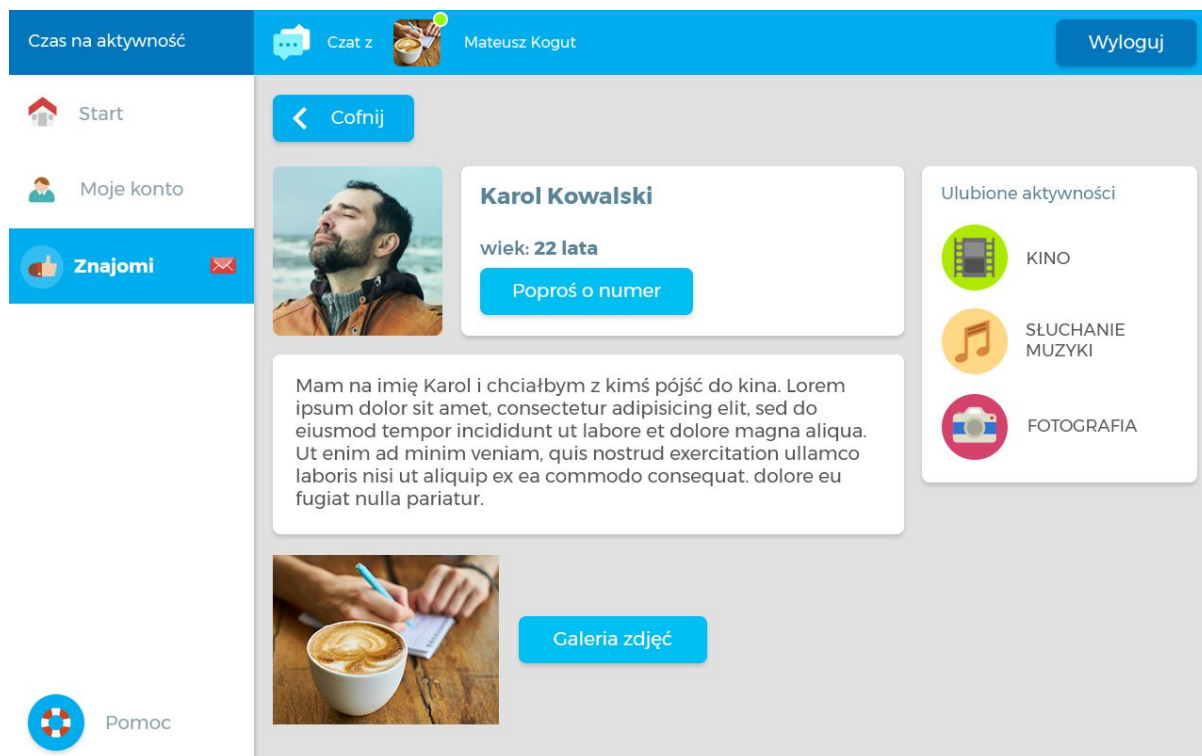
3.11. Czat

Po kliknięciu przycisku koperty użytkownik zostaje przekierowany na nowy widok aplikacji. Otwarte zostaje okno czatu z danym użytkownikiem. Użytkownik ma możliwość powrotu do wcześniejszego widoku listy wszystkich użytkowników poprzez przycisk “cofnij” umieszczony w lewym rogu lub poprzez ponowne kliknięcie zakładki “Znajomi” z bocznego menu. W górnym oknie czatu na pasku widoczny jest avatar użytkownika z, którym prowadzona jest konwersacja. Przy avatarze znajdują się również informacja o dostępności danego użytkownika oraz jego imię i nazwisko. Wiadomości są wysyłane do użytkownika bez względu na to czy jest on dostępny czy niedostępny na czacie.

Poniżej pasku górnego czatu znajdują się okno czatu na, którym widoczna jest prowadzona konwersacja. po lewej stronie wyświetlane są wiadomości od innego użytkownika razem z jego avatarom przy każdej osobnej wiadomości. Po prawej stronie wyświetlane są wiadomości wysłane przez użytkownika, który obsługuje aplikację. Wiadomości można scrollować , przesuwając suwakiem góra/dół. Najstarsza wiadomości znajdują się na górze listy, najnowsze wiadomości znajdują się na dole okna.

Na samym dole dostępne jest okno wysyłania wiadomości. Można w nim umieścić dowolny tekst. Użytkownicy mają również możliwość wysyłania sobie opracowanych 30 obrazków dostępnych w bazie. Dany obrazek po kliknięciu na niego jest wysyłany automatycznie do drugiego użytkownika bez konieczności wybrania przycisku “wyślij”. Aby wysłać tekst należy nacisnąć przycisk “wyślij” znajdujący się poniżej treści okna wiadomości.

3.12. Profil innego użytkownika



Po kliknięciu przycisku “Zobacz profil” znajdującego się na liście znajomych przy każdym z użytkowników użytkownik zostaje przekierowany do profilu wybranego użytkownika. Użytkownik ma możliwość powrotu do wcześniejszego widoku listy wszystkich użytkowników poprzez przycisk “cofnij” umieszczony w lewym rogu lub poprzez ponowne kliknięcie zakładki “Znajomi” z bocznego menu.

Profil użytkowników składa się z:

- imienia i nazwiska
- wieku
- numeru telefonu/przycisku poproś o numer
- opisu
- galerii zdjęć
- zainteresowań

Jedynymi klikalnymi elementami jest galeria zdjęć i przycisk “poproś o numer”. Pozostałe elementy są jedynie formą informacyjną.

Galeria zdjęć

W profilu przy galerii zdjęć wyświetlana jest miniatura ostatnio dodanego zdjęcia przez użytkownika. Miniatura ma rozmiar xx. Po kliknięciu w przycisk “Galeria zdjęć” otwarty zostanie nowy widok. Widoczne w nim są wszystkie dodane zdjęcia przez użytkownika. Zdjęcia w podglądzie całej galerii mają rozmiar xx. Po kliknięciu na dodane wcześniej zdjęcia można je powiększyć i wyświetlać w oryginalnym rozmiarze w jakim zostały dodane przez użytkownika. Z trybu tego można wyjść poprzez

przycisk “zamknij” znajdujący się poniżej. Można zmieniać wyświetlane zdjęcia strzałkami prawo/lewo znajdującymi się po bokach. Jeśli lista zdjęć jest długa możliwe jest jej przewijanie suwakiem góra/dół. Zablokowane jest wyświetlenie dodatkowej listy przypisanej do danej przeglądarki internetowej po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Tym samym ograniczona jest jedna z metod kopiowania zdjęć zamieszczonych w aplikacji na swoje urządzenia prywatne. Powrót do pełnego profilu użytkownika możliwy jest poprzez naciśnięcie przycisku “cofnij” znajdującego się nad galerią.

Przycisk poproś o numer

Jeśli użytkownik nie wyraził zgody na wyświetlanie swojego numeru telefonu w aplikacji numer nie jest wyświetlany. Zamiast tego wyświetlany jest przycisk “poproś o numer”. Po naciśnięciu go przez użytkownika wyświetlana jest automatycznie wiadomość do danego użytkownika na czacie. Wiadomość ta jest wysyłana w konwersacji między użytkownikiem obsługującym aplikację, a użytkownikiem, któremu została wysłana prośba o numer telefonu. Treść wiadomości automatycznej jest następująca “... prosi o twój numer telefonu. Możesz go umieścić w wiadomości lub zignorować prośbę.” W miejsce “...” wpisywane jest automatycznie imię użytkownika, który wysłał prośbę o numer telefonu. Przycisk “poproś o numer” nie blokuje się w żaden sposób, dopóki użytkownik nie ma zaznaczonej opcji, mówiącej o tym, że jego numer telefonu ma być widoczny, przycisk jest aktywny i można go używać dowolną ilość razy. Każde kliknięcie w przycisk powoduje wysłanie nowej wiadomości automatycznej. Wysłanie prośby o numer telefonu dla innego użytkownika jest traktowane jako nowa wiadomość na czacie. Użytkownikowi, któremu wysłano prośbę o numer telefonu wyświetla się informacja o nieprzeczytanej wiadomości.

3.13. Pomoc

Po naciśnięciu przycisku “pomoc” użytkownik ma możliwość uzyskania dodatkowych informacji na temat działania i poruszania się w konkretnych zakładkach aplikacji. W zależności od otwartego widoku z poziomu, które użytkownik nacisnął przycisk pomocy, wyświetlone będą inne treści, na które będą składać się informacje dotyczące korzystania z platformy.

3.14. Czat z...

W górnym pasku aplikacji znajdują się skrót odnoszący użytkownika do ostatnio prowadzonej konwersacji na czacie. Ikona konwersacji oraz opis “Czat z” są stałe. W zależności od użytkownika z, którym była prowadzona ostatnia konwersacja wyświetlany jest właściwy avatar użytkownika w rozmiarze ccc, informacja o dostępności oraz imię i nazwisko. Po kliknięciu w dowolne pole górnego paska użytkownik zostaje przeniesiony do odpowiedniego okna czatu. Okno czatu wygląda tak samo jak zostało opisane w punkcie 3.11.

3.15. Wyloguj

Użytkownik ma możliwość wylogowania się z aplikacji. Aby się wylogować należy kliknąć przycisk “wyloguj” znajdujący się w prawym górnym rogu aplikacji. Jeśli użytkownik nie wyloguje się z aplikacji, jego dane zostaną zapamiętane na urządzeniu. Dopiero po wylogowaniu się z aplikacji jest możliwe zalogowanie się na tym samym urządzeniu i logowanie danymi innego użytkownika.

4. Instrukcja obsługi platformy.

4.1 Strona startowa

Po wejściu na stronę aplikacji wyświetlona zostaje strona startowa. Przy wejściu w aplikację wyświetlany jest komunikat o używaniu plików cookies. Użytkownik ma możliwość jego wyłączenia znakiem “x” umieszczonym na górze w prawym rogu wyświetlonego komunikatu.

Film instruktażowy odtwarzany jest automatycznie przy wejściu na stronę startową, istnieje możliwość kliknięcia przycisku “pauzy” i “play” znajdujących się na ekranie, naciśnięcie przycisków powoduje wstrzymanie/wznowienie odtwarzanego filmu. Film wstrzymany po kliknięciu przycisku “play” zostaje odtwarzany od momentu wstrzymania jego odtwarzania. Jeśli film zostanie odtworzony w całości nie odtwarza się ponownie chyba, że użytkownik kliknie przycisk “odtwarzaj ponownie”, który pojawi się na ekranie. Użytkownik nie ma możliwości przewijania filmu. Użytkownik ma możliwość zmiany głośności odtwarzanego filmu.

Aby przenieść się do podstron “O platformie”, “Moje konto”, “Kontakt z administratorem” lub “Załącz konto” należy najechać na odpowiedni przycisk kursorem i przycisnąć go.

4.2. Podstrona “O platformie”

Po kliknięciu przycisku znajdującego się na stronie startowej, następuje przekierowanie do nowej podstrony. Aby powrócić do widoku strony startowej, należy przycisnąć przycisk “wróć”, znajdujący się na górze ekranu w lewym rogu.

Na podstronie znajduje się film, odtwarzany automatycznie przy wejściu na podstronę, istnieje możliwość kliknięcia przycisku “pauzy” i “play” znajdujących się na ekranie, naciśnięcie przycisków powoduje wstrzymanie/wznowienie odtwarzanego filmu. Film wstrzymany po kliknięciu przycisku “play” zostaje odtwarzany od momentu wstrzymania jego odtwarzania. Jeśli film zostanie odtworzony w całości nie odtwarza się ponownie chyba, że użytkownik kliknie przycisk “odtwarzaj ponownie”, który pojawi się na ekranie. Użytkownik nie ma możliwości przewijania filmu. Użytkownik nie ma możliwości zmiany wielkości wyświetlanego okna, w którym wyświetlany jest film.

4.3. Podstrona “Moje konto”

Po kliknięciu przycisku znajdującego się na stronie startowej, następuje przekierowanie do nowej podstrony. Aby powrócić do widoku strony startowej, należy przycisnąć przycisk “wróć”, znajdujący się na górze ekranu w lewym rogu.

Aby zalogować się do platformy należy wpisać login i hasło w odpowiednie pola oraz wybrać jeden z pięciu widocznych na podstronie kafelków zabezpieczających a następnie przycisnąć przycisk “zaloguj”. Spowoduje to zalogowanie do platformy. Jeśli wpisany login nie istnieje w bazie, hasło jest niepoprawne dla danego loginu, kafelek wybrany przez użytkownika jest błędnie zaznaczony, wyświetlany jest komunikat “Podane dane są niepoprawne. Uzupełnij pola ponownie”. W takiej sytuacji należy poprawić dane i ponownie przycisnąć przycisk “zaloguj”

4.4. Podstrona “Załoś konto”

Jeśli użytkownik chce założyć nowe konto wybiera przycisk “załoś konto”. Po jego kliknięciu zostaje przekierowany do formularza rejestracyjnego. Zakładanie konta z poziomu aplikacji możliwe jest tylko dla statusów uczestnik i wolontariusz. Nie ma możliwości założenia konta dla statusu moderator z poziomu aplikacji. Zakładanie konta przez formularz rejestracyjny aplikacji składa się z 5 kroków.

➤ Krok pierwszy:

Użytkownik proszony jest o wybranie statusu zakładanego konta: uczestnik/wolontariusz. Konieczne jest także podanie loginu, hasła oraz wybór obrazka, który będzie dodatkowym zabezpieczeniem dostępu do konta. Domyślnie zaznaczony jest status uczestnik, jest jednak ręczna możliwość jego zmiany. Loginem może być dowolna treść składająca się ze znaków oraz cyfr. Nie ma znaczenia wielkość liter. Nie ma możliwości użycia znaków spacji. Minimalna długość loginu to 3 znaki, maksymalna 20 znaków. Loginy użytkowników nie może się powtarzać, każdy login musi być unikalną treścią. Hasłem może być dowolna treść składająca się ze znaków oraz cyfr. Nie ma możliwości użycia znaków spacji. Minimalna długość hasła to 3 znaki, maksymalna 10 znaków. Przy wpisywaniu hasła nie jest ono ukrywane. Widoczne są wpisywane wszystkie znaki w tym polu. Wybór obrazka następuje z 5 losowych grafik. Grafiki wybierane są z przygotowanej bazy 30 prostych obrazków. Obrazek wybrany w tym miejscu przez użytkownika będzie zawsze wyświetlany przy logowaniu po wpisaniu właściwego loginu.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają.

➤ Krok drugi:

Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: imię, nazwisko, ulica, numer lokalu, kod pocztowy, miasto, dzień, miesiąc, rok urodzenia, numer lokalu. Pola imię, nazwisko, ulice, miasto mogą być wypełnione z użyciem dowolnych znaków. Pola kod pocztowy, dzień, miesiąc, rok urodzenia mogą być uzupełnione jedynie zapisem liczbowym. Data urodzenia musi być zapisane w formacie DD.MM.RRRR. (D - dzień, M - miesiąc, R - rok) lub wybrane z kalendarza umieszczonego obok. Data urodzenie będzie wyświetlana w panelu administratora, w aplikacji natomiast data urodzenia będzie służyć do obliczenia wieku danego użytkownika. W profilu użytkowników zamiast daty urodzenia wyświetlany jest wiek.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok trzeci

W zależności od wybranego statusu użytkownika dla którego zakładane jest konto widok tego kroku się różni.

Przy wyborze statusu uczestnik: Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: adres e-mail, numer telefonu, opis, uwagi. Dodatkowo ma możliwość zaznaczenia opcji “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Poruszam się samodzielnie po mieście”, “Poruszam się na wózku”.

Przy wyborze statusu wolontariusz: Użytkownik proszony jest o podanie w osobnych oknach danych jak: adres e-mail, numer telefonu, opis, uwagi. Dodatkowo ma możliwość zaznaczenia opcji “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Możliwość odebrania uczestnika z domu i wsparcie w transporcie”.

Pola takie jak adres e-mail, opis, uwagi mogą być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole numer telefonu jest możliwe do uzupełnienia jedynie znakami liczbowymi, jeśli nie jest wpisane 9 cyfr pole jest traktowane jako nieuzupełnione.

Przy wyborze dodatkowych opcji jak “Chcę, aby mój numer telefonu był widoczny dla innych użytkowników platformy”, “Poruszam się samodzielnie po mieście”, “Poruszam się na wózku” możliwe jest zaznaczanie i odznaczanie check boxa przez użytkownika. Zaznaczenie traktowane jest jako potwierdzenie treści tekstu. Pola przy wejściu w ten krok są puste tj. niezaznaczone.

Przy wyborze dodatkowych opcji “Możliwość odebrania uczestnika z domu i wsparcie w transporcie” wyświetlane jest dodatkowe okno. Jest ono aktywne tylko w momencie zaznaczenia checkboxa znajdującego się przy tej opcji. Jeśli checkbox jest niezaznaczony dodatkowe pole jest niedostępne. Polem dodatkowym jest box “Z regionu miasta” użytkownik o statusie wolontariusza może określić w nim z jakich części miasta może odebrać uczestnika.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola oprócz “uwagi” są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok czwarty

W zależności od wybranego statusu użytkownika dla którego zakładane jest konto widok tego kroku się różni.

Przy wyborze statusu uczestnik: Jeśli zakładane konto jest przyporządkowane do statusu uczestnika krok ten jest wyświetlany. Użytkownik jest proszony o podanie danych jak: imię i nazwisko rodzica/opiekuna, adres e-mail rodzica/opiekuna, numer kontaktowy rodzica/opiekuna.

Pole imię i nazwisko rodzica/opiekuna może być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole adres e-mail rodzica/opiekuna może być uzupełnione dowolnymi znakami. Pole numer telefonu rodzica/opiekuna jest możliwe do uzupełnienia jedynie znakami liczbowymi, jeśli nie jest wpisane 9 cyfr pole jest traktowane jako nieuzupełnione.

Przy wyborze statusu wolontariusz: Użytkownik ma możliwość uzupełnienia swojej dyspozycyjności. Wypełnienie tego kroku nie jest wymagane przy zakładaniu konta. Oznacza to, że użytkownik może zostawić pola puste i od razu przejść do kolejnego kroku.

Wolontariusz ma możliwość wybrania zarówno dyspozycyjności cyklicznej oraz jednorazowej. Możliwe jest także dodanie dodatkowych uwag od wolontariusza. Pole z uwagami nie jest polem obowiązkowym do wypełnienia przy zakładaniu konta. Pole z możliwością określenia dyspozycyjności wolontariusza jest polem dodatkowym, nie wymaganym do uzupełnienia przy wypełnianiu konta przez administratora w panelu administratora. Możliwe jest określenie dyspozycyjności o dwóch typach: jednorazowej lub cyklicznej.

- Dyspozycyjność jednorazowa oznacza dyspozycyjność, która nie jest powtarzana w przeciągu najbliższego okresu czasu. Przy określaniu dyspozycyjności należy wpisać ręcznie datę dostępności lub wybrać ją z kalendarza umieszczonego po prawej stronie. Data musi być zapisana w formacie DD.MM.RRRR (D - dzień, M - miesiąc, R - rok). Kolejnym krokiem dodania dyspozycyjności jest określenie przedziału godzinowego w, którym wolontariusz dysponuje wolnym czasem. Po uzupełnieniu wszystkich pól dyspozycyjność należy dodać przyciskiem ze znakiem plusa. Kliknięciu przycisku powoduje zapisanie dyspozycyjności. Określony termin po zapisaniu pojawi się poniżej boxów dodawania. Cały czas do momentu zamknięcia lub zapisu tworzonego konta jest możliwość edycji utworzonych terminów oraz ich skasowania.
- Dyspozycyjność cykliczna oznacza dyspozycyjność, która jest powtarzana w przeciągu najbliższego okresu czasu. Przy określaniu dyspozycyjności należy uzupełnić datę rozpoczęcia oraz zakończenia okresu w, którym dana dyspozycyjność jest regularna. Daty można określić ręcznie lub wybrać z kalendarza umieszczonego po prawej stronie. Data musi być zapisana w formacie DD.MM.RRRR (D - dzień, M - miesiąc, R - rok). Kolejnym krokiem dodania dyspozycyjności jest określenie przedziału godzinowego w, którym wolontariusz dysponuje wolnym czasem. Wszystkie dyspozycyjności cykliczne powtarzane są co określoną ilość tygodni. Nie ma możliwość na określenie dyspozycyjności powtarzanej co miesiąc, rok i innych jednostek. Jest możliwość określenia co ile tygodni dyspozycyjność będzie powtarzana. Określenie co ile tygodni dyspozycyjność ma się powtarzać dokonuje się przez rozwijaną listę select z przedziałem cyfr 1 -10 tygodni. Ostatnim krokiem przed dodaniem daty jest wybór za pomocą checkboxa w, których dni tygodnia podany termin dotyczy. Konieczne jest zaznaczenie minimum 1 z podanych dni, maksymalnie 7. Po uzupełnieniu wszystkich pól dyspozycyjność należy dodać przyciskiem ze znakiem plusa. Kliknięciu przycisku powoduje zapisanie dyspozycyjności. Określony termin po zapisaniu pojawi się poniżej boxów dodawania. Cały czas do momentu zamknięcia lub zapisu tworzonego konta jest możliwość edycji utworzonych terminów oraz ich skasowania.

Ewentualnie przewijanie widoku możliwe jest suwakiem umieszczonym z prawej strony widoku.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem.

Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmienione, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

➤ Krok piąty

W tej części użytkownik proszony jest o dodanie swojego avatara czyli zdjęcia profilowego, które będzie wyświetlane w aplikacji. Wybrane zdjęcie dodawane jest za pomocą plusa bezpośrednio z dysku urządzenia. Zdjęcia automatycznie skalowane jest do wielkości . Zdjęcie przycinane jest do figury kwadratu. Dodanie zdjęcie profilowego jest konieczne do założenia konta.

Użytkownicy proszeni są o wybór zainteresowań z listy im przedstawionej oznaczonej obrazkiem oraz odpowiednim tekstem. Wyboru dokonuje się poprzez kliknięcie w odpowiednią ikonę. Po kliknięciu ikona zostaje zaznaczona. Ponowne kliknięcie w zaznaczoną grafikę powoduje jej odznaczenie. W ten sposób użytkownik ma możliwość zmiany zaznaczonego wyboru. Użytkownik musi zaznaczyć przynajmniej jedno z zainteresowań. Maksymalnie użytkownik może wybrać do trzech zainteresowań z dostępnych propozycji. Dostępne zainteresowania do wyboru to: sport, taniec, kino, kawa, restauracja, muzyka, plastyka, spotkania z przyjaciółmi, czytanie książek, wycieczki.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest przejście do następnego kroku. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “dalej”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Uzupełnij dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem. Możliwe jest wrócenie do wcześniejszego widoku przyciskiem “cofnij” umieszczonego w lewym górnym rogu. Kliknięcie powoduje przeniesienie do strony wcześniejszej. Przy użyciu przycisku “cofnij” konto nie jest utworzone, a wszystkie wprowadzone dane przepadają. Dane uzupełnione we wcześniejszym widoku są dostępne i użytkownik ma możliwość ich edycji. Jeśli po edycji wybierze przycisk “dalej” dane zostaną zmieniona, jeśli po edycji użytkownik naciśnie ponownie przycisk “cofnij” dane zostaną utracone.

4.5. Podstrona “Kontakt z administratorem”

Po kliknięciu przycisku znajdującego się na stronie startowej, następuje przekierowanie do nowej podstrony. Aby powrócić do widoku strony startowej, należy przycisnąć przycisk “wróć”, znajdujący się na górze ekranu w lewym rogu.

Na podstronie jest możliwość wysłania wiadomości przez formularz kontaktowy do administratora aplikacji. Nie ma konieczności posiadania utworzonego konta w aplikacji, aby skorzystać z formularza kontaktowego. Aby wysłać wiadomość należy wybrać jedną z opcji: “rodzic, instytucja, inne osoby.” Kolejnymi oknami są okienka do uzupełnienia treści jak: imię i nazwisko, e-mail, treść wiadomości.

Po uzupełnieniu wszystkich danych możliwe jest wysłanie wiadomości za pomocą przycisku “wyslij”. Wszystkie pola są obowiązkowe do wypełnienia. Jeśli użytkownik wybierze przycisk “wyslij”, ale nie uzupełni wszystkich wymaganych informacji pojawia się komunikat “Wypełnij wszystkie dane”, dodatkowo pola nie uzupełnione zostają wyróżnione czerwonym obramowaniem.

4.6. Strona główna - “Start”

W zakładce “Start” wyświetlana jest główna strona aplikacji, jest to pierwszy widok, który otwiera się po zalogowaniu się użytkownika do aplikacji. Na stronie tej dostępna są wydarzenia tworzone w panelu administratora. Menu boczne aplikacji po zalogowaniu się na konto posiada następujące zakładki:

- Start
- Moje konto
- Znajomi
- Pomoc

Aby wybrać interesującą opcję, należy w nią kliknąć.

Strona jest podzielona na trzy karty, przemieszczanie się po nich możliwe jest za pomocą górnej belki otwierającej poszczególne karty. Karty umożliwiają dostęp do wydarzeń w zależności od ich daty oraz zapisu użytkownika. Domyślnie przy każdym otwarciu zakładki "Start" otwierana jest karta "Propozycje".

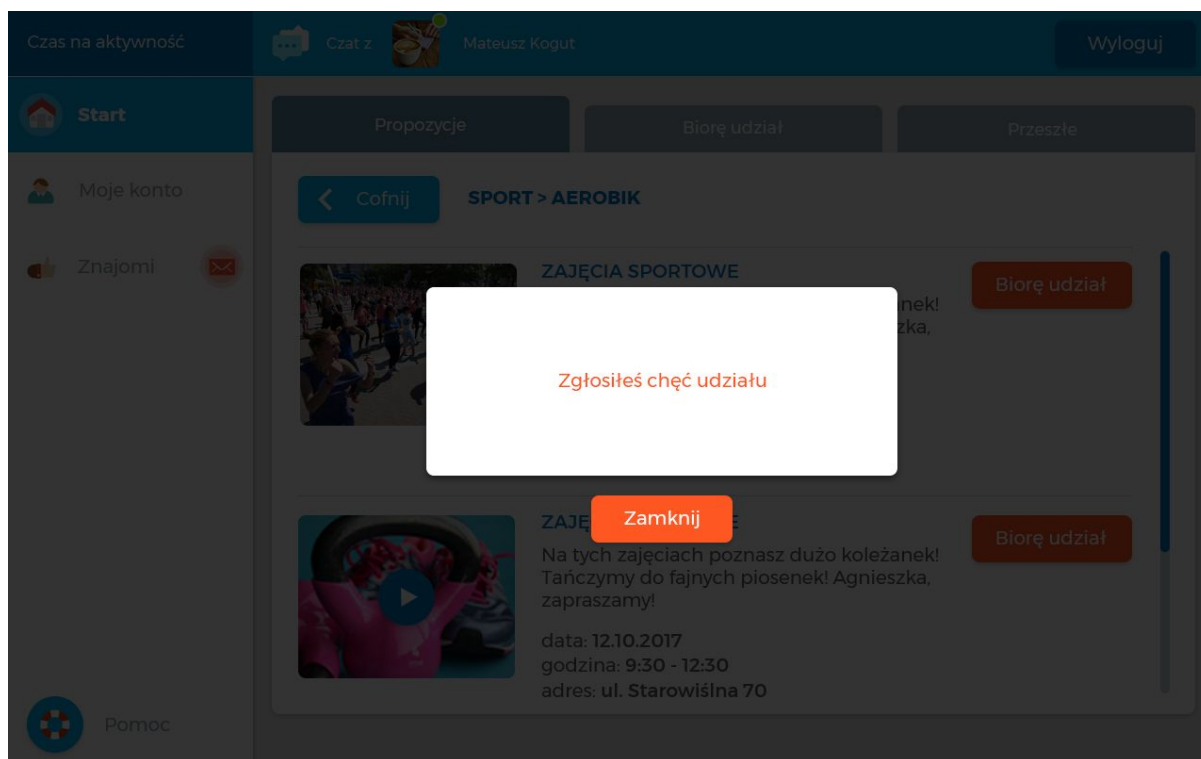
Dostępne karty z górnej belki:

- Propozycje
- Biorę udział
- Przeszłe

Pierwszym widokiem są 4 kafelki kategorii wydarzeń: sport, kultura, wycieczki, spotkania. Aby wybrać interesującą opcję, należy najechać na nią kursorem i przycisnąć. Po kliknięciu w jedną z 4 kategorii wydarzeń pojawiają się kafelki z podkategoriami. Aby wybrać interesującą opcję, należy najechać na nią kursorem i przycisnąć.

Z widoku listy podkategorii jest możliwość wrócenia do widoku kategorii. Można zrobić to poprzez naciśnięcie zakładki "Start" z menu bocznego lub karty "propozycje z menu umieszczonego na belce głównej.

Lista wydarzeń - propozycje



Po wybraniu kategorii oraz podkategorii wydarzeń w zakładce "Propozycje" pojawia się lista wydarzeń przyporządkowanych określonym parametrom. Wydarzenia wyświetlane są pod sobą, możliwe jest ich przewijanie suwakiem. interesującą opcję, należy najechać kursorem na przycisk "Biorę udział" i przycisnąć. Po wybraniu przycisku "biorę udział" wydarzenie znika z zakładki "propozycje". Zostaje przeniesione do zakładki "Biorę udział". Po zgłoszeniu chęci udziału użytkownikowi wyświetlony zostaje komunikat "Zgłosiłeś chęć udziału". Komunikat wygaszony zostaje sam, nie ma konieczności jego ręcznego zamykania.

Zdjęcie/film

W poszczególnych listach wydarzeń znajdują się miniaturki zdjęć lub filmów z wydarzeń. Po kliknięciu w miniaturkę wyświetlony zostanie podgląd zdjęcia lub odtwarzany dołączony film na pełnym ekranie. Użytkownik ma możliwość wyjścia z trybu pełnoekranowego za pomocą przycisku “zamknij” umieszczonego na dole. Włączenie trybu pełnoekranowego przy załączonym filmie powoduje jego automatyczne odtwarzanie. Użytkownik nie ma możliwości przewijać filmu, ma możliwość jego zatrzymania, wznowienia odtwarzania, zmiany głośności, ponownego odtwarzania po jego zakończeniu. Wszyscy użytkownicy mają zablokowaną możliwość kliknięcia na zdjęcia/filmy prawym przyciskiem myszy. Ogranicza to jedną z metod kopiowania filmów/zdjęć przez użytkowników.

Jeśli użytkownik chce wrócić do wyboru podkategorii wydarzeń jest to możliwe poprzez kliknięcie przycisku “cofnij”. Z poziomu widoku podkategorii również jest możliwe do powrotu do wyboru kategorii wydarzeń poprzez kliknięcie ponownie przycisku cofnij lub kliknięcie w zakładkę “Propozycje” z górnej belki lub “Start” z menu po lewej stronie.

Przycisk lektor

Przy każdym z wydarzeń z zakładki “propozycje” i “biorę udział” umieszczony jest przycisk pozwalający na odsłuchanie nagrania głosowego dotyczącego danego wydarzenia. Kolejne kliknięcie przycisku przy odsłuchiwanym nagraniu powoduje zatrzymanie odtwarzania. Jeśli użytkownik aplikacji przy odsłuchiwaniu nagrania lektora kliknie inny przycisk aktywny, nagranie zostanie automatycznie wstrzymane.

Lista wydarzeń - Biorę udział

Karta “Biorę udział” po wybraniu zawiera jedynie listę posortowanych wydarzeń. Nie ma tu segregacji wydarzeń ze względu na ich kategorię i podkategorię. Lista przesuwana jest góra/dół z możliwością jej przewijania. Jeśli użytkownik chce zrezygnować z całego cyklu musi przycisnąć przycisk “Rezygnuję”. Kliknięcie w przycisk “rezygnuję” jest jednoznaczne z wypisem z danego wydarzenia. Po wybraniu przycisku “rezygnuje” wydarzenie znika z zakładki “Biorę udział”. Zostaje przeniesione do zakładki “Propozycje”. Po zrezygnowaniu z udziału w wydarzeniu użytkownikowi wyświetlony zostaje komunikat “Zrezygnowałeś z udziału w wydarzeniu”. Komunikat wygaszany jest automatycznie nie ma konieczności jego ręcznego zamykania.

Lista wydarzeń - Przeszłe

Karta “Przeszłe” po wybraniu zawiera jedynie listę posortowanych wydarzeń. Nie ma tu segregacji wydarzeń ze względu na ich kategorię i podkategorię. Lista przesuwana jest góra/dół z możliwością jej przewijania. Sortowanie następuje jedynie poprzez datę ich odbycia się. Jeśli dostępnych jest kilka wydarzeń o tej samej dacie, wydarzenia sortowane są dodatkowo alfabetycznie po nazwie. Wydarzenia najbliższe aktualnej dacie wyświetlane są u góry strony. Wydarzenia o dacie najodleglejszej wyświetlane są u dołu listy. Nie ma możliwości wyszukiwania poszczególnych wydarzeń, ani ich sortowania. Nie ma możliwości aby wydarzenia bez określonej daty tj. wydarzenia zaplanowane znalazły się na tej liście wydarzeń. Na listę wydarzeń wyświetlanych w tej zakładce składają się, przeniesione z listy wydarzeń z zakładki “Biorę udział”, których planowana data odbycia jest datą przeszłą w stosunku do obecnej. Przy wydarzeniach przeszłych nie ma możliwości odsłuchania nagrania głosowego. Wszystkie terminy wydarzeń cyklicznych wyświetlane są oddzielnie na liście jako osobne wydarzenia. Opis poszczególnych wydarzeń nie zawiera informacji o, tym czy dane wydarzenie jest wydarzeniem cyklicznym czy jednorazowy.

4.7. Moje konto

Zakładka “Moje konto” pozwala użytkownikowi na podgląd swojego profilu przez aplikację. Galeria zdjęć jest jedynym obiektem możliwym do edycji z poziomu aplikacji poprzez konto użytkownika. Po kliknięciu w przycisk “galeria zdjęć” otwarty zostanie nowy widok. Po kliknięciu na dodane wcześniej zdjęcia można je usunąć bezpowrotnie z galerii zdjęć przechowywanej w aplikacji. Usuwanie następuje przez kliknięcie w symbol kosza. Dodawanie zdjęć do galerii możliwe jest za pomocą plusa znajdujące się na pustym kafelku na końcu całej galerii zdjęć. Dodawanie zdjęć następuje bezpośrednio z dysku urządzenia użytkownika. Nie ma możliwości dodawania innych plików niż zdjęcia, tym samym nie ma możliwości dodawania filmów do galerii zdjęć użytkownika. Jeśli lista zdjęć jest długa możliwe jest jej przewijanie suwakiem góra/dół scrollem. Zablokowane jest wyświetlenie dodatkowej listy przypisanej do danej przeglądarki internetowej po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Tym samym ograniczona jest jedna z metod kopiowania zdjęć zamieszczonych w aplikacji na swoje urządzenia prywatne. Powrót do pełnego profilu użytkownika możliwa jest poprzez naciśnięcie przycisku “cofnij” znajdującego się nad galerią lub poprzez ponowne naciśnięcie z bocznego menu zakładki “Moje konto”. Użytkownicy nie mają możliwości samodzielnej edycji utworzonych profili.

4.8. Znajomi

Zakładka “Znajomi” pozwala użytkownikom na utrzymanie kontaktu, a także na przeglądanie profili innych użytkowników. Jeśli użytkownik obsługujący aplikację ma jakąś nieprzeczytaną wiadomość przy zakładce “Znajomi” widoczny jest dodatkowy symbol koperty. Koperta jest wyświetlana do momentu odczytania wszystkich niewyświetlonych wiadomości.

Aby wyświetlić wiadomość otrzymaną od znajomego należy przycisnąć kopertę widoczną przy jego nazwisku. Aby napisać wiadomość należy przycisnąć przycisk “Napisz wiadomość”. Aby zobaczyć profil znajomego należy przycisnąć przycisk “Zobacz profil”.

Istnieje możliwość dodania kontaktu do ulubionych. Aby to uczynić, należy kliknąć symbol serca znajdujący się przy danym użytkowniku. Jeśli serce jest wypełnione kolorem oznacza to, że kontakt został dodany do kontaktów ulubionych. Kontakty przy, których serce jest nie wypełnione kolorem nie są kontaktami dodanymi do ulubionych. Aby usunąć użytkownika z listy kontaktów ulubionych należy ponownie kliknąć symbol serca, spowoduje to brak wypełnienia obrazka oraz usunięcie kontaktu z ulubionych. Kontakty dodane do ulubionych są przypięte do góry listy wszystkich znajomych.

Listę użytkowników można przesuwac góra/dół. Na liście nie jest wyświetlane konto użytkownika z poziomu, którego aplikacja jest obsługiwana.

4.9. Czat

Po kliknięciu przycisku koperty użytkownik zostaje przekierowany na nowy widok aplikacji. Otwarte zostaje okno czatu z danym użytkownikiem. Użytkownik ma możliwość powrotu do wcześniejszego widoku listy wszystkich użytkowników poprzez przycisk “cofnij” umieszczony w lewym rogu lub poprzez ponowne kliknięcie zakładki “Znajomi” z bocznego menu. W górnym oknie czatu na pasku widoczny jest avatar użytkownika z, którym prowadzona jest konwersacja. Przy avatarze znajdują się również informacje o dostępności danego użytkownika oraz jego imię i nazwisko. Wiadomości są wysyłane do użytkownika bez względu na to czy jest on dostępny czy niedostępny na czacie.

Poniżej pasku górnego czatu znajdują się okno czatu na, którym widoczna jest prowadzona konwersacja. po lewej stronie wyświetlane są wiadomości od innego użytkownika razem z jego avatarom przy każdej osobnej wiadomości. Po prawej stronie wyświetlane są wiadomości wysłane

przez użytkownika, który obsługuje aplikację. Wiadomości można scrollować, przesuwając suwakiem góra/dół. Najstarsze wiadomości znajdują się na górze listy, najnowsze wiadomości znajdują się na dole okna.

Na samym dole dostępne jest okno wysyłania wiadomości. Można w nim umieścić dowolny tekst. Użytkownicy mają również możliwość wysyłania sobie opracowanych 30 obrazków dostępnych w bazie. Dany obrazek po kliknięciu na niego jest wysyłany automatycznie do drugiego użytkownika bez konieczności wybrania przycisku “wyślij”. Aby wysłać tekst należy nacisnąć przycisk “wyślij” znajdujący się poniżej treści okna wiadomości.

4.10. Profil innego użytkownika

Po kliknięciu przycisku “Zobacz profil” znajdującego się na liście znajomych przy każdym z użytkowników użytkownik zostaje przekierowany do profilu wybranego użytkownika. Użytkownik ma możliwość powrotu do wcześniejszego widoku listy wszystkich użytkowników poprzez przycisk “cofnij” umieszczony w lewym rogu lub poprzez ponowne kliknięcie zakładki “Znajomi” z bocznego menu.

Jedynymi klikalnymi elementami jest galeria zdjęć i przycisk “poproś o numer”. Pozostałe elementy są jedynie formą informacyjną. Aby przejść do galerii zdjęć, należy najechać na nią kursorem i przycisnąć. Po kliknięciu w przycisk “Galeria zdjęć” otwarty zostanie nowy widok. Po kliknięciu na dodane wcześniej zdjęcia można je powiększyć i wyświetlać w oryginalnym rozmiarze w jakim zostały dodane przez użytkownika. Z trybu tego można wyjść poprzez przycisk “zamknij” znajdujący się poniżej. Można zmieniać wyświetlane zdjęcia strzałkami prawo/lewo znajdującymi się po bokach. Jeśli lista zdjęć jest długa możliwe jest jej przewijanie suwakiem góra/dół. Zablokowane jest wyświetlenie dodatkowej listy przypisanej do danej przeglądarki internetowej po naciśnięciu prawego przycisku myszy. Tym samym ograniczona jest jedna z metod kopiowania zdjęć zamieszczonych w aplikacji na swoje urządzenia prywatne. Powrót do pełnego profilu użytkownika możliwy jest poprzez naciśnięcie przycisku “cofnij” znajdującego się nad galerią.

Jeśli użytkownik nie wyraził zgody na wyświetlanie swojego numeru telefonu w aplikacji numer nie jest wyświetlany. Zamiast tego wyświetlany jest przycisk “poproś o numer”. Po naciśnięciu go przez użytkownika wyświetlana jest automatycznie wiadomość do danego użytkownika na czacie. Wiadomość ta jest wysyłana w konwersacji między użytkownikiem obsługującym aplikację, a użytkownikiem, któremu została wysłana prośba o numer telefonu. Treść wiadomości automatycznej jest następująca “... prosi o twój numer telefonu. Możesz go umieścić w wiadomości lub zignorować prośbę.” W miejsce “...” wpisywane jest automatycznie imię użytkownika, który wysłał prośbę o numer telefonu. Przycisk “poproś o numer” nie blokuje się w żaden sposób, dopóki użytkownik nie ma zaznaczonej opcji, mówiącej o tym, że jego numer telefonu ma być widoczny, przycisk jest aktywny i można go używać dowolną ilość razy. Każde kliknięcie w przycisk powoduje wysłanie nowej wiadomości automatycznej. Wysłanie prośby o numer telefonu dla innego użytkownika jest traktowane jako nowa wiadomość na czacie. Użytkownikowi, któremu wysłano prośbę o numer telefonu wyświetla się informacja o nieprzeczytanej wiadomości.

4.11. Pomoc

Po naciśnięciu przycisku “pomoc” użytkownik ma możliwość uzyskania dodatkowych informacji na temat działania i poruszania się w konkretnych zakładkach aplikacji. W zależności od otwartego widoku z poziomu, które użytkownik nacisnął przycisk pomocy, wyświetlone będą inne treści, na które będą składać się informacje dotyczące korzystania z platformy.

4.12. Czat z...

W górnym pasku aplikacji znajduje się skrót odnoszący użytkownika do ostatnio prowadzonej konwersacji na czacie. Po kliknięciu w dowolne pole górnego paska użytkownik zostaje przeniesiony do odpowiedniego okna czatu.

4.13. Wyloguj

Użytkownik ma możliwość wylogowania się z aplikacji. Aby się wylogować należy kliknąć przycisk "wyloguj" znajdujący się w prawym górnym rogu aplikacji. Jeśli użytkownik nie wyloguje się z aplikacji, jego dane zostaną zapamiętane na urządzeniu. Dopiero po wylogowaniu się z aplikacji jest możliwie zalogowanie się na tym samym urządzeniu i logowanie danymi innego użytkownika.

5. Wytyczne dotyczące elementów graficznych/multimedialnych platformy, formy i treści.

Komunikacja wizualna to rodzaj komunikacji preferowany przez osoby z zespołem Downa. Elementy wizualne w ogromnym stopniu pomagają im w utrzymaniu uwagi, dostarczają jasnych informacji, które łatwiej trafiają do pamięci długotrwałej. W badaniu Martin-Sabaris i Brossy-Scaringi, wykorzystującym nowe technologie w procesie uczenia się osób z zespołem Downa dowiedziono, że informacje wizualne były przez niepełnosprawnych bardzo łatwo przywoływane - a np. zwykły tekst nie został przez nich zapamiętany. Jak już zostało wspomniane w podrozdziale 2.3, dostarczanie informacji w sposób polisensoryczny, wykorzystujący wiele zmysłów korzystnie wpływa na zapamiętanie informacji. Z drugiej strony konieczna jest prostota i unikanie przeładowania poznawczego, które działa na osoby niepełnosprawne w sposób niekorzystny.

W 2006 roku Dawe badał wykorzystanie technologii asystenckich przez różne grupy niepełnosprawnych, w tym osoby z zespołem Downa. (Dawe, 2006, 2007) Najważniejsze informacje, jakie można wyciągnąć z tego badania to konieczność prostoty i intuicyjności wykorzystywanych narzędzi (co zgadza się z podstawowymi zasadami dobrego user experience). Niestety, większość wniosków zawartych w badaniu jest obecnie zupełnie nieużyteczna. Pojawia się w nim np. stwierdzenie, że telefony komórkowe to narzędzia nieprzydatne dla osób niepełnosprawnych, gdyż nie potrafią one powiązać dźwięku dzwonka z faktem, że ktoś chce z nimi rozmawiać. Taki stan rzeczy stoi w opozycji do naszego doświadczenia. Według przeprowadzonych przez nas badań i obserwacji 100% osób z zespołem Downa uczestniczących w testach platformy posiada telefon komórkowy i korzysta z niego codziennie. Z jednej strony informacja o tak niewielkiej liczbie badań i ich szybkiej dewaluacji to wiadomość negatywna, ale z drugiej ukazuje, że osoby niepełnosprawne w zadowalającym stopniu "nadażają" za nowymi technologiami. Z powodu, że niewiele jest źródeł traktujących o tworzeniu pozytywnego doświadczenia użytkownika (user experience) dla odbiorcy niepełnosprawnego, będziemy w głównej mierze odwoływać się do własnych doświadczeń i obserwacji.

Jak wynika z projektu POSEIDON, „jednym z kluczowych wniosków na tym początkowym etapie jest potrzeba wysokiego stopnia personalizacji, jaki powinna zapewniać aplikacja. Nie ma miejsca na uniwersalizm [...] Osoby z zespołem Downa i ich opiekunowie muszą być w stanie wygrywać na przykład swoje rozkłady zajęć, instrukcje wideo czy informacje komunikacyjne i zdjęcia.”. Co można wyciągnąć z doświadczenia Norwegów dla naszej platformy to zwrócenie uwagi na personalizację. Wydaje się, że idea naszej platformy - idea dostarczenia wydarzeń dostosowanych do umiejętności osób niepełnosprawnych świetnie wpisuje się w tę myśl. Ważne jest również aby platforma pozwalała na wgranie własnych zdjęć, które będą mogli oglądać inni użytkownicy oraz

zdjęć lub filmów z zajęć. Według naszego doświadczenia filmy z wyjazdów i zdjęcia z zajęć są dla osób z zespołem Downa bardzo ważnymi pamiątkami, które przechowują na komputerach latami i z ogromną przyjemnością oglądają bez znużenia. Osoby z zespołem Downa preferują oglądać zdjęcia niż obrazki, a szczególnie upodobaniem cieszą się zdjęcia ich rówieśników lub osób niewiele starszych, zwłaszcza płci przeciwnej.

Podsumowując wyniki projektu “Web Fun Central” prowadzonego na początku obecnego stulecia przez A.K.A. New Media Inc. (Kirijian A., Myers M., 2007), można wyciągnąć następujące wnioski co do projektowania interfejsów dla osób z zespołem Downa:

- a) czcionka
 - zauważono preferencję jaskrawych kolorów w słowach - kluczach
 - zauważono preferencję dużych, pogrubionych napisów (np. Futura Bold dla podkreślenia słowa)
 - dekoracyjne czcionki czynią tekst niezrozumiałym, więc należy ich unikać (np. cienie, zmieniony kształt litery)
- b) kolory
 - preferencja kolorów okazała się bardzo subiektywna, jednak można wyciągnąć pewne wnioski: najpopularniejsze okazały się kolory ciemniejsze: niebieski, fioletowy i szary
 - często preferowano różne odcienie jednego koloru
- c) grafiki/zdjęcia
 - wyraźna preferencja łatwych do zidentyfikowania obrazów (zdjęcia z oddali pokazane w całości)
 - preferencja zdjęć bez przeróbki cyfrowej (bez np. kolorowania)
 - preferencja zdjęć przedstawiających osoby w zbliżonym wieku, przeciwnej płci
 - preferencja fotografii niż ilustracji (jednak zabawne obrazki okazały się popularne)
 - obrazki trudne do zidentyfikowania i niejasne były niepopularne (np. zbliżenie na telefon)
- d) animacje
 - preferencja animacji łączących ruch i jasne kolory
 - preferowano animacje spersonalizowane np. z ich imieniem lub logiem ich organizacji
- e) muzyka i dźwięki
 - preferencja “kreskówkowych” dźwięków (wesołych, przesadzonych)
 - preferencja muzyki popularnej i muzyki znanej
- f) przyciski
 - najchętniej klikano w największy przycisk na stronie
 - najchętniej klikano w przyciski na ciemnym tle z jasnym napisem (wysoki kontrast)
 - brak preferencji dla określonego umiejscowienia przycisku
 - popularne okazały się przyciski ze strzałkami skierowanymi w ich stronę
 - popularny okazał się obrys przycisku

Wyniki te należy jednak potraktować z dozą sceptycyzmu, ze względu na rok powstania publikacji i lata przeprowadzania badania. Chociaż w niniejszej publikacji zdecydowaliśmy się pozostawić jedynie wybrane wnioski z badania, to chcemy się odwołać do niektórych pominiętych przez nas przykładów. Czytelnik zapewne pamięta lata świetności czcionki “Comic Sans”, obecnie uważanej za najbardziej zniechęcającą czcionkę na świecie. W publikacji zespołu A.K.A. pojawia się teza o preferencji tej czcionki wśród osób z zespołem Downa, czego nam nie udało się potwierdzić. Wydawać się może, że preferencja czcionek u osób niepełnosprawnych może być związana z czcionkami najbardziej modnymi i popularnymi. Wydaje się jednak, że wiele informacji uzyskanych przez zespół może okazać się przydatnych. Np. udało się nam potwierdzić preferencję napisów większych. Okazało się jednak, że czcionki dekoracyjne podobały się naszym użytkownikom, co jednak mogło być związane z faktem, że pokazywaliśmy im ich imiona napisane różnymi czcionkami (preferowali czcionki duże i fantazyjne).

Podstawowe elementy projektowania interfejsów według specjalisty w tej dziedzinie, Davida A. Normana to: afordancja, oznaczenie, mapowanie, feedback, modele konceptualne. Afordancja oznacza możliwości działania, jakie dostrzega użytkownik; oznaczenie to jakikolwiek bodziec (wizualny, dotykowy czy dźwiękowy), który komunikuje możliwości działania, np. znak „otwórz”, mapowanie oznacza budowanie relacji między elementami interfejsu, feedback oznacza informację zwrotną, komunikat o tym, czy nasza akcja przyniosła efekt, modele konceptualne - oznaczają pewne modele rzeczywistości, do których się odwołujemy. Czy te podstawowe elementy tworzenia dobrego doświadczenia użytkownika (user experience) można zreplikować na osoby niepełnosprawne? Wydaje się, że tak. Obserwacja osób z zespołem Downa pokazała nam, że podstawowe oznaczenia (przyciski „odblokuj”; strzałki; „wstecz”) są dla nich jasne i są to pierwsze elementy, w którymi wchodzi w interakcję, zwłaszcza jeśli są duże. Można się domyślać, że zwyczajnie nauczyli się oni korzystania z najbardziej typowych interfejsów i w razie napotkania nowego, korzystają z posiadanej już wiedzy. Feedback wizualny jest dla nich zrozumiały, tekstowy już nie bardzo (np. podczas gry w kregle podczas zbitcia wszystkich kul po pierwszej i drugiej próbie jedna z dziewcząt krzychała „strike!” w obydwu wypadkach - „strike” i „spare”. Nie czytała ona skomplikowanego napisu, a kierowała się jedynie wskazówką wizualną - kolorem napisu, jednakowym w obydwu wypadkach). Mają także standardowe modele konceptualne, np. poproszeni o to, aby zwiększyć temperaturę na kaloryferze, poprawnie wykonali tą akcję. Projektując platformę należy zatem odwoływać się do znanych kontekstów, korzystać z najbardziej typowych, przeciętnych i prostych elementów interfejsów.

Wartościowa może się okazać informacja o najbardziej lubianych przez osoby niepełnosprawne stronach internetowych. 100% niepełnosprawnych z naszego badania korzysta Youtube’a i wymienia go jako jedną ze swoich ulubionych stron internetowych. Youtube jest dla nich niemalże synonimiczny z „filmami” i „piosenkami”. Interfejs ten stał się więc dla nich przezroczysty - stan, do jakiego dąży współczesna technologia. Drugą lubianą przez osoby niepełnosprawne stroną internetową, jednak zbyt dla nich skomplikowaną jest Facebook. Z Facebooka korzystają ze względu na jego aspekt społecznościowy - największą atrakcją na Facebooku są ich opiekunowie, których potrafią zalać lawiną wiadomości. Dlatego ważne będzie, aby tą wiedzę wykorzystać w projektowanej platformie. Wolontariusze i opiekunowie również powinni mieć swoje profile na platformie - jednak aby uniknąć wykluczania czy dyskryminacji rozróżnienie to nie powinno być widoczne od strony użytkownika - rozróżnienie „rangi” profilu to informacja wyłącznie dla moderatora. Ze względu na problemy w czytaniu w celu przekazania informacji należy korzystać z kilku zmysłów - np. przydatne mogą się okazać filmy promocyjne zapraszające na dane wydarzenie.

Opierając się na wnioskach z projektu POSEIDON, szczególnie tezy o personalizacji - należy zaznaczyć jak ważne jest, aby zawartość platformy (czyli proponowane wydarzenia) odzwierciedlała rzeczywiste potrzeby użytkowników. Wobec tego konieczne jest, aby moderator słuchał użytkowników, starał się dociec, jakie mają potrzeby i proponował aktywności, które odpowiedziałyby na nie. Założeniem platformy jest rozwijanie samodzielności i inicjatywy własnej osoby niepełnosprawnej, jednak należy zauważyć, że do tej pory te 2 aspekty były pomijane w ich rozwoju. Należy więc przede wszystkim być elastycznym i szukać odpowiedniej równowagi między pomocą a podążaniem za osobą niepełnosprawną. Już w trakcie wywiadów pojawiły się następujące propozycje: wyjście do kocięj kawiarni (jedno wyjście zostało z dużym sukcesem zrealizowane), wyjście na imprezę, propozycja domówki u dwóch osób niepełnosprawnych (sposób na bardzo „społeczne” spędzenie czasu i duże odciążenie rodziców ze względu na kilka godzin zabawy przy założeniu, że wolontariusze pomogą w transporcie). Należy zwrócić uwagę, aby zarówno wolontariusze, opiekunowie, rodzice i moderator uczestniczyli w procesie słuchania i na szukali u niepełnosprawnych inicjatywy w trakcie trwania projektu. Konieczne jest również, przynajmniej na początkowym etapie projektu, aby wolontariusze i moderator - osoby w wieku zbliżonym do osób

niepełnosprawnych, umożliwiły im wejście we własny świat, pokazały sposoby spędzania wolnego czasu wybierane przez osoby młode.

6. Opis poszczególnych funkcjonalności platformy i wymaganego dostosowania strony internetowej.

Dwie główne funkcjonalności platformy to: wybór wydarzeń oraz czat. Korespondują one z dwoma aspektami funkcjonowania człowieka, które projekt ma rozwijać: samodzielne organizowanie wyjść na miasto oraz rozwój społeczny.

6.1. Wybór wydarzeń

Opis techniczny oraz instrukcja korzystania z funkcji wyboru wydarzeń znajdują się w podrozdziałach: 3.8. oraz 4.6.

Użytkownik platformy będzie miał możliwość wyboru wydarzeń z 4 głównych kategorii: sport, kultura, wycieczki i spotkania oraz z dowolnej liczby kategorii. Przyjmujemy, że dokładna liczba i konkretne podkategorie mogą się zmieniać w czasie - ze względu na to, że będą odpowiadać aktualnej ofercie miasta i organizacji pozarządowych, zmiennych w czasie. Zakładając również, że zawartość platformy (czyli konkretne wydarzenia) ma odpowiadać na bieżące potrzeby użytkowników, które to planujemy w trakcie trwania testów zgłębiać, przyjmujemy możliwość rezygnacji z pewnych podkategorii lub dodawania kolejnych, których istnienie ciężko przewidzieć. Z tych powodów będzie istniała możliwość edycji podkategorii. Wydarzenia dostępne na platformie będą odpowiednio wyselekcjonowane przez moderatora w taki sposób, aby były odpowiednio dostosowane do możliwości osób niepełnosprawnych. Na ten moment ciężko jest oszacować ile razy w miesiącu poszczególni użytkownicy skorzystają z platformy. Jeżeli liczba ta będzie duża, możliwe, że konieczne stanie się poszukiwanie wydarzeń bezpłatnych lub niedrogich. Z kolei jeśli liczba ta będzie mała, konieczne będzie wprowadzanie zmian i poprawek w funkcjonowaniu platformy na bieżąco, oraz podjęcie kroków mających na celu motywację użytkowników do korzystania z platformy. Niewątpliwym walorem tak elastycznej formy funkcjonowania tej funkcjonalności będzie możliwość zgłębiania wątku badawczego: eksploracji własnych inwencji osób niepełnosprawnych, ich unikalnych potrzeb, charakterów i (miejmy nadzieję) zwiększających się możliwości.

Jeśli chodzi o samo dostosowanie wydarzeń do możliwości osób niepełnosprawnych należy zwrócić uwagę na następujące aspekty:

- a) proponowane wydarzenia nie mogą być zbyt wymagające poznawczo, ze względu na ograniczenia osób niepełnosprawnych w tej kwestii (np. otwarty wykład z filozofii nauki to nietrafiony pomysł)
- b) z drugiej strony wydarzenia nie mogą być zbyt infantylne - nie możemy zapominać, że mamy do czynienia z osobami dorosłymi
- c) w przypadku wyjścia do kina należy zwrócić uwagę na wersję językową - ze względu na trudności z czytaniem musi to być albo film z dubbingiem albo z lektorem, albo film polski - konieczne jest, aby propozycja filmu nie była zbyt infantylna (np. filmy animowane) ani np. aby nie były to filmy erotyczne lub brutalne
- d) jeśli idzie o wydarzenia sportowe - należy pamiętać o ograniczeniach osób z zespołem Downa: dobrze radzą sobie np. z pływaniem, chętnie tańczą, jednak ogólnie od sportu raczej uciekają
- e) propozycje wyjść do kawiarni, restauracji - jak pokazuje nasze doświadczenie osoby niepełnosprawne nie potrafią wybrać odpowiedniego miejsca (dostępnego cenowo i w

dogodnej lokalizacji), dlatego konieczne jest albo jego określenie albo ustalenie miejsca zbiórki, a następnie stopniowe poszerzanie ich umiejętności w tym zakresie.

6.2. Funkcja społecznościowa

Chociaż w zamyśle platforma internetowa miała służyć rozwijaniu samodzielności, propagowaniu aktywności i uczestnictwa w życiu społecznym, to obserwacja osób niepełnosprawnych, a w szczególności korzystania przez nich z nowych technologii popchnęła nas ku wprowadzeniu dodatkowej funkcjonalności. Osoby niepełnosprawne chętnie korzystają nawet ze skomplikowanych stron internetowych, jeśli mają one aspekt społecznościowy (np. Facebook czy Instagram). Bardzo satysfakcjonuje ich nawet zwykła świadomość, że z kimś rozmawiają - nieważne, że w niektórych przypadkach przesyłane smsy czy wiadomości są w dużej mierze tej samej treści. Radość sprawia im także posiadanie w znajomych lub na liście kontaktów swoich opiekunów czy wolontariuszy. Chętnie wysyłają również emotikony i obrazki, a także oglądają zdjęcia lub filmy swoich przyjaciół. W tej funkcjonalności ważne będzie zbadanie, co satysfakcjonuje osoby niepełnosprawne i czy np. odpowiednia promocja wydarzenia (np. atrakcyjne, wesołe filmy z wydarzenia sportowego) przyciągnie ich uwagę?

7. Opis roli moderatora- asystenta.

Osoba moderatora, swoistego asystenta on-line, jest w projekcie kluczowa.

Pierwszą z jego ról będzie wprowadzanie danych o wydarzeniach w postaci dostosowanej do możliwości osób niepełnosprawnych. Jego zadaniem będzie monitorowanie i odpowiednia selekcja wydarzeń (kulturalnych, sportowych, społecznych itp.) dostępnych w przestrzeni miejskiej oraz dostarczenie informacji o różnorodnych formach spędzania czasu wolnego w sposób zrozumiały dla osoby niepełnosprawnej. Konieczne więc jest prowadzenie monitoringu wydarzeń na bieżąco, uważając jednak na to, aby platforma nie była przeładowana zbyt wieloma opcjami. Będzie to zadanie wymagające zaangażowania i wyciągania wniosków na bieżąco - co pozwoli na coraz lepsze dostosowywanie propozycji do zainteresowań użytkowników. Wnioski z tego, co się sprawdza, a co nie będą istotne dla dalszego rozwoju platformy. Moderator powinien znać użytkowników i być osobą wrażliwą na ich potrzeby i możliwości.

Ważne również jest, aby oprócz znajomości specyfiki osób niepełnosprawnych, moderator był osobą w wieku zbliżonym do użytkowników i potrafił pokazać im, jak czas spędzają młodzi krakowianie. Wiele rzeczy oczywistych dla zdrowych osób młodych dla niepełnosprawnych takich nie jest. Ponieważ większość sposobów i wzorców spędzania wolnego czasu czerpią od rodziców czy ośrodków i ciężko się dziwić, że mimo chęci pójścia na imprezę nie wiedzą od czego zacząć. U osób niepełnosprawnych występuje słaby rozwój czynników osobowych (zgodnie z ICF). Programy spędzania wolnego czasu są z góry narzucone i rzadko wynikają z życzeń samych niepełnosprawnych. Ograniczony wybór aktywności powoduje, że rodzice "popychają" dzieci, aby robiły cokolwiek, byleby wyszły z domu. Jak określił to jeden z naszych użytkowników, sami "nie potrafią sobie zorganizować życia" i bardzo rzadko samodzielnie, z własnej inicjatywy gdzieś wychodzą. Mamy nadzieję, że platforma pozwoli nam na systematyczne wspieranie ich decyzyjności i umiejętności wybierania spośród dostępnej oferty tego, co ich interesuje. Kolejnym krokiem będzie zachęcanie użytkowników do zgłaszania własnych pomysłów i wychodzenia z inicjatywą. Wówczas rolą moderatora będzie wsparcie ich w realizacji pomysłu. Mamy nadzieję, że w ten sposób platforma przyczyni się do wzrostu nie tylko aktywności dorosłych osób z niepełnosprawnością intelektualną, ale również ich kompetencji w zakresie spędzania wolnego czasu.

Drugim zadaniem moderatora będzie organizacja wydarzeń: począwszy od potwierdzenia chęci uczestnictwa w wydarzeniu, w niektórych przypadkach ustaleniu dogodnego dla grupy terminu (np. w wypadku wyjścia na basen, gdzie takich możliwości może być wiele), zorganizowaniu wolontariuszy w wypadku ich braku, przypominaniu o wyjściu i odbieraniu telefonów od rodziców i niepełnosprawnych. Tu jego rola będzie bardziej przypominała rolę asystenta on-line, co będzie wymagać jego pełnej mobilizacji i przygotowania na sytuacje losowe (np. gdy osoba niepełnosprawna się zgubi lub uda w niewłaściwe miejsce). Może się zdarzyć również tak, że pewne wydarzenia będą wymagały większego zaangażowania. Już na tym etapie wiadomo np. o chęci zorganizowania domówki - co będzie wymagało od organizatora pomocy w przygotowaniu imprezy oraz przede wszystkim nauczaniu użytkowników, jak w ogóle organizuje się takie spotkania. Pewne rzeczy będą również wymagać dużej kreatywności - np. pojawiła się prośba o zorganizowanie randki dla jednej pary użytkowników planujących korzystanie z platformy. Można przewidzieć, że w takiej sytuacji konieczne będzie dokładne przemyślenie, do którego momentu ma pomóc wolontariusz, a w którym powinien zostawić zakochanych samych. W tej sytuacji rolą moderatora będzie również odpowiednie przygotowanie niepełnosprawnych do tej nowej sytuacji - np. poinformowanie, ile czułości jest dopuszczalne w miejscu publicznym.

Kolejną rolą moderatora będzie gromadzenie danych dotyczących korzystania z platformy i reagowanie na nie. Platforma będzie wyposażona w statystyki wejść itp., jednak to rolą moderatora będzie czuwanie nad nimi i wyciąganie wniosków. Moderator powinien również na bieżąco badać poziom satysfakcji użytkowników z platformy. Jeżeli zauważy ewentualne błędy lub brak zrozumienia pewnych elementów interfejsu - np. okaże się, że jakaś funkcja będzie problematyczna lub niezrozumiała, będzie zgłaszać ten fakt członkom Stowarzyszenia. Ten element sprawi, że moderator, osoba pozostająca w najbliższym kontakcie z użytkownikami, będzie jedną z ważniejszych osób jeśli idzie o ustalenie ostatecznego kształtu platformy internetowej. Jego rolę można określić jako "advokata użytkownika".

Odwołując się dalej do modelu ICF, zadaniem moderatora będzie wpływ na czynniki środowiskowe osoby niepełnosprawnej, wejście w jej środowisko celem jego zmiany. Naczelnym celem, jaki ma przyświecać moderatorowi, jest dbanie o dobre samopoczucie i wszechstronny rozwój osoby niepełnosprawnej, zarówno w aspekcie społecznym, aspekcie osobistym (rozwój zainteresowań) jak i w obszarze kompetencji technologicznych, poprzez nadzorowanie korzystania z platformy i wyłapywania ewentualnych błędów.

Bibliografia

Danielewicz D. (2011): Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania u osób z zespołem Downa [w:] Kaczmarek B.B. (red.) Trudna dorosłość osób z zespołem Downa. Jak możemy pomóc?, Impuls, Kraków, s.67-84

Dawe, M. (2006): Desperately seeking simplicity: How young adults with cognitive disabilities and their families adopt assistive technologies. In Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI). 1143–1152

Dawe, M. (2007): Understanding mobile phone requirements for young adults with cognitive disabilities. In Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI). 179–186

Feng J., Lazer J. (2010): Computer Usage by Children with Down Syndrome: Challenges and Future Research, ACM Transactions on Accessible Computing, Vol. 2, No. 3, Article 13

Flórez J. & Troncoso M.V. (red.) (2001): Síndrome de Down y educación. Barcelona: Masson S.A., Santander: Fundación Síndrome de Down de Cantabria.

Kijak R.J. (2013) Niepełnosprawność intelektualna – między diagnozą a działaniem. <http://irss.pl/publikacje/niepelnosprawnosc-intelektualna-miedzy-diagnoza-a-dzialaniem>

Kirijian A., Myers M. (2007): Web Fun Central: Online learning tools for individuals with Down syndrome [w:] Lazar J., Universal Usability: Designing Computer Interfaces for Diverse User Populations, John Wiley & Sons

Korniszewski L. (2004): Dziecko z zespołem wad wrodzonych. Diagnostyka dysmorfologiczna, PZWL, Warszawa

Kościelak R. (1996): Funkcjonowanie psychospołeczne osób niepełnosprawnych umysłowo, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa

Larysz D., Lubowiecka K. (2014), Neuropsychologiczne uwarunkowania zespołu Downa., Logopedia Silesiana 3, 125-132

Martin-Sabaris R., Brossy-Scaringi G. (2017): Augmented Reality for Learning in People with Down Syndrome: an exploratory study". Revista Latina de Comunicacion Social, nr. 72, s.746-747

Obuchowski K. (2000): Galaktyka Potrzeb. Psychologia Dążeń Międzyludzkich., Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań

Walker J.C. et al. (2011), Depression in Down Syndrome: A review of the literature, Research in Developmental Disabilities. Vol. 32 nr. 5, s. 1432-1440

Wuang, Y., Chiang, C., Su, C., & Wang, C. (2011). Effectiveness of virtual reality using Wii gaming technology in children with Down syndrome. *Research In Developmental Disabilities*, 32(1), 312-321

Dokumenty:

CORDIS, POSEIDON: technologia informacyjna dla osób z zespołem Downa, dostępny w internecie: http://cordis.europa.eu/result/rcn/151858_pl.html

Główny Urząd Statystyczny, Ludność i gospodarstwa domowe. Stan i Struktura społeczno-ekonomiczna, Część I. Ludność NSP Ludności i Mieszkań 2011, Warszawa 2013.