



Design Thinking for Sustainability Education 2019-1-TR01-KA201-076710

O4. DT4S Platform User Manual

Autori:

Olivier Heidmann

DESIGN THINKING

FOR SUSTAINABILITY

4

Б

Sotiri Evangelou

Hariklia Tsalapatas

Kostas Katsimedes







T.C. İSTANBUL VALİLİĞİ

TALLINN UNIVERSITY











Cuprins

Cuprins	2
INTRODUCERE	3
INFORMARE	6
ACCESAREA PLATFORMEI DT4S	7
PAGINA ACTIVITĂȚILE MELE ȘI PAGINA ACTIVITĂȚI PUBLICE	13
PAGINA CURSURILE MELE	19
PROFILUL UTILIZATORULUI	29
ANEXA: PREZENTAREA ZONEI DE LUCRU ȘI A NOTIȚELOR	31
ANEXA 2: Prezentarea instrumentului de accesibilitate	36
Tabel de figuri	38

2019-1-TR01-KA201-076710









INTRODUCERE

Proiectul DT4S își propune să contribuie la îmbunătățirea abilităților de rezolvare a problemelor, a capacității de colaborare și capacității de a integra cunoștințele în rândul elevilor din învățământul secundar, cu vârsta cuprinsă între 12 și 16 ani, pentru pregătirea acestora de a se angaja activ în activități de dezvoltare durabilă și dobîndirea de practici de afaceri, ca tineri profesioniști.

Platforma DT4S este concepută pentru a reproduce cât mai fidel procesul metodologiei Design Thinking și pentru a ajuta utilizatorii să interacționeze, să colaboreze și să facă schimburi de informații sub supravegherea unui profesor, care îi va îndruma. DT4S își propune să reducă costurile generale semnificative care decurg din pregătirea și utilizarea unei metodologiei Design Thinking, punând accentul, cât mai mult posibil, pe procesul de colaborare online și oferind un mediu virtual pentru a comunica cu ușurință și pentru a schimba informații, în timp real sau asincron, despre problema în cauză.

În metodologia Design Thinking și, prin urmare, în DT4S, elevii sunt organizați în echipe și profesorul joacă rolul de facilitator în acest process de colaborare. Rolul de professor se poate identifica atât prin noțiunea de professor ca atare cât și ca creatori de conținut iar elevii se pot identifica atât prin noțiunea de elevi cât și prin noțiunea de membrii ai unei echipe. **Termenul de utilizatori se referă atât la elevi, cât și la profesori, în funcție de context.**

Platforma DT4S a fost utilizată pentru a oferi cât mai multă libertate utilizatorului și poate fi accesată dintr-un browser web (se recomandă Chrome sau orice alt browser bazat pe acesta), atât desktop, cât și mobil. Utilizatorii de dispozitive mobile au un ecran mai mic și se vor afișa mai puține informații, dar platforma DT4S este compatibilă cu dispozitivele mobile.



Figura 1: Procesul metodologiei Design Thinking

2019-1-TR01-KA201-076710









Cea mai obișnuită modalitate de a descrie procesul metodologiei Design Thinking este împărțirea în cei cinci pași, după cum urmează:

- Empatizarea membrii echipei încearcă să afle cât mai mult posibil despre problema în cauză, de la persoanele care o întâmpină/o întâlnesc.
- Definirea este elaborată o definiție reală a problemei în cauză. Această etapă poate oferi rezultate foarte variate pentru aceeaşi problemă abordată, de diferite echipe.
- Idearea membrii echipei începe să vină cu idei pentru rezolvarea problemei.
 Ideile sunt discutate și rafinate pe larg.
- Prototiparea membrii echipei vin cu un prototip al soluției. Poate fi un prototip real, unul pe hârtie ca o reprezentare grafică sau un prototip virtual.
- Testarea membrii echipei testează prototipul în mediul problematic și îi monitorizează rezultatele.

În cadrul platformei DT4S, problemele la care lucrează elevii se numesc activități. Acestea reprezintă componenta principală a platformei.



Figura 2: Nivelul activităților din platforma DT4S

Activitățile sunt împărțite pe **niveluri,** care corespund cu cele 5 etape ale metodologiei Design Thinking (empatizare, definire, ideare, prototipare, testare) și pot varia ca număr, de la 1 la 15 niveluri. Profesorul care creează activitatea va defini numărul de niveluri.

Activitățile sunt stocate într-o bibliotecă de activități create de utilizator, accesibilă numai de către acesta. Creatorii de conținut pot decide să-și facă publice propriile activități, ceea ce înseamnă ca acestea pot fi accesate de alți profesori. Astfel, se poate crea o copie a unei activități publice iar aceasta va fi adăugată în mod automat în bibliotecă private.

Pentru a permite elevilor să participle la aceste activități, sunt create **cursuri**, activitățile urmând să fi adăugate în aceste cursuri. Cursurile au aceeași structură ca o sală de curs, iar activitățile sunt aceleași pentru toate echipele de elevi. Un curs poate conține atâtea activități cât este nevoie, poate avea aceleași activități activități diferite. Atunci când creează un curs, profesorii pot adăuga la cursul lor câte activități doresc, fiecare dintre ele fiind destinate unei echipe de studenți.

Datele statistice despre activitatea elevilor sunt disponibile profesorilor pentru fiecare curs în parte.

2019-1-TR01-KA201-076710

Acest proiect este finanțat de către Uniunea Europenă, prin programul Erasmus +. Comisia Europeană și Agenția Națională din Turcia nu pot fi considerate responsabile pentru utilizarea informațiilor de pe acest site.











Figura 3: Platforma DT4S

În cadrul unei clase, elevii lucrează în echipă la o anumită activitate dată. Activitatea este prezentată în mod graphic ca un panou de lucru, pe care utilizatorii pot adăuga o varietate de notițe/post-it-uri. În aceste notițe se poate adăuga conținut multimedia precum text, videoclipuri și imagini. Elevii pot cere direct ajutorul profesorului, la un anumit nivel. Elevii pot deschide o sesiune de brainstorming, care le permite celorlalți participanți din echipă să schimbe idei, într-o zonă dedicată de brainstorming. De asemenea, elevii pot comunica între ei oricând prin intermediul chat-ului.

Pentru a facilita gestionarea orelor, elevii înșiși sunt cei care se înscriu la cursuri prin inserarea unui cod unic oferit de către professor.

2019-1-TR01-KA201-076710











INFORMARE

Software-ul Hera se află în continua dezvoltare. Aceasta înseamnă că versiunea online a instrumentului este actualizată frecvent pentru a adăuga noi funcții și a corecta erorile. Până când software-ul ajunge la versiunea finală, acest manual este, de asemenea, supus modificărilor.

S-ar putea să constatați, de exemplu, că există unele discrepanțe între unele capturi de ecran și imaginile reale incluse în manual sau poate că unele caracteristici ale softwareului nu sunt detaliate în manual.

Dacă aveți orice întrebare, vă rugăm să nu ezitați să trimiteți un e-mail dezvoltatorului la următoare adresă de e-mail: olivier.heidmann@gmail.com.

2019-1-TR01-KA201-076710









7

ACCESAREA PLATFORMEI DT4S

Platforma DT4S este disponibilă la adresa: <u>https://dt4s.e-ce.uth.gr/</u>

La conectarea pentru prima dată, utilizatorul este întâmpinat cu meniul principal.



Figura 4: Pagina principală a platformei DT4S

În partea din dreapta sus a ecranului, se află două butoane care permit utilizatorului fie să înregistreze un cont nou - Înregistrare, fie să se autentifice pe platformă cu credențialele sale - Login.

Nume u	egistrare				
Parolă			Verifică p	arola	
Nume			Prenume		
Code					
Pentru a ⊡Am ci	a putea utiliza platforma DT4S, t tit și sunt de acord cu termenii ș	e rugăm să citești Politic și condițiile impuse de pla	a de Confidențialitate. tforma DT4S Politica de	Confidențialitate	Trimite
		Marra and Ann			Acce

2019-1-TR01-KA201-076710









La crearea unui cont nou, utilizatorul trebuie să completeze numele de utilizator (obligatoriu), o parolă (obligatorie), numele și prenumele (opțional, dar foarte recomandat) și un cod special, doar pentru profesor. Pentru a obține acest cod, vă rugăm să contactați devzoltatorul platformei la adresa olivier.heidmann@gmail.com sau partenerul proiectului din țara dumneavoastră.

Nici o adresă de e-mail nu va fi necesară și nici stocată pe serverele platformei. Datele de identificare ale utiliatorului sunt minime, în conformitate cu directivele generale GDPR. Când se creează un cont nou, utilizatorul trebuie să citească și să fie de acord cu politica de confidențialitate a platformei.



Figura 6: Politica de confidențialitate a platformei DT4S

După crearea unui cont nou, utilizatorul este autentificat în mod automat pe platformă. În cazul în care utilizatorul nu este autentificat pe platformă, acesta poate accesa pagina **Login** din meniu și va trebui să completeze formularul de autentificare cu credențialele sale (nume utilizator și parolă).

La crearea contului, utilizatorul va primi un cod **OTP-ul (One Time Password)**. Deoarece pe platformă nu sunt stocate adrese de email, avem nevoie de o modalitate prin care utilizatorii își pot reseta parola. Codul OTP oferă o soluție ușoară pentru această problemă. Este foarte important să se noteze undeva acest cod OTP, deoarece acest cod va fi necesar pentru schimbarea parolei.

2019-1-TR01-KA201-076710

Acest proiect este finanțat de către Uniunea Europenă, prin programul Erasmus +. Comisia Europeană și Agenția Națională din Turcia nu pot fi considerate responsabile pentru utilizarea informațiilor de pe acest site.





DESIGN T	THINKING AINABILITY Please write	Password has been generated that can be used to ount in case you forget your password. Your OTP is: wf =ILGk_r form the OTP somewhere safe so that it is not lost. Inoted my OTP1	Login Înregistrare
	Inregistrare		
	Nume utilizator		
	Parolă	Verifică parola	
	Nume	Prenume	
	Code		
	Pentru a putea utiliza platforma DT4S, te rugăm să citesti Politica de Co	fidentialitate.	
	Am citit și sunt de acord cu termenii și condițiile impuse de platforma	0T4S Politica de Confidențialitate	Trimita
			Accessibility Tools

Figura 7: Afișare cod OTP

La autentificarea pe platformă, butonul verifică direct credențialele utilizatorului,

în timp ce butonul Amuitat parola permite utilizatorului să genereze o parolă nouă pentru contul său.

DESIGN FOR SUS	I THINKING STAINABILITY						Lo	gin Înregistrare
	Login							
	Nume utilizator				Parolă			
	Reține parola							
	Login							
	Am uitat parola							
		C ∗⊃	Sente surse and	C *				Tools

Figura 8: Autentificarea pe platforma DT4S

Dacă utilizatorul dorește să-și schimbe parola, va trebui să introducă mai întâi codul OTP.

2019-1-TR01-KA201-076710

C ∗◯	TÜRKİYE ULUSAL AJANSI TÜRKİYE NATIONAL AGENCY	**** *** ***	Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union	DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY	T.C. İSTANBUL VALİLİĞ
					T.C. ISTANBUL VALILIC

design Thini for Sustainae	NG	Login Înregistrare
Ter	găm să folosești codul unic pe care l-ai primit la crearea contului pentru a modifica parola.	
Num	utilizator	
Cod	nic pentru resetare cont	
Tri	iite	
		Accessibility

Figura 9: Formularul de modificare/resetare a parolei

Odată ce utilizatorul este autentificat pe platformă, bara de meniu din partea de sus se modifică, pentru a afișa mai multe opțiuni/pagini



Figura 10: Pagina principală după autentificarea pe platforma DT4S

Opțiunile din meniu sunt detaliate mai jos:

- Cursurile mele • Permite accesarea paginii care afișează toate cursurile. Vedeți mai sus ce reprezintă un curs și mai jos pentru mai multe detalii despre această pagină.
- Activitățile mele - Permite accesarea paginii care afișează toate activitățile private ale utilizatorului. Vedeți mai sus ce reprezintă o activitate privată și mai jos pentru

2019-1-TR01-KA201-076710









mai multe detalii despre această pagină. ACEASTĂ PAGINĂ ESTE DISPONIBILĂ NUMAI PENTRU CONTUL PROFESOR.

- Activități publice - Permite accesarea paginii care afișează toate activitățile care au fost făcute publice. Vedeți mai sus ce reprezintă o activitate publică pentru mai multe detalii despre această pagină. ACEASTĂ PAGINĂ ESTE DISPONIBILĂ NUMAI PENTRU CONTUL PROFESOR.
- (🜲 - Permite afisarea tuturor notificărilor recente din platformă (cursuri noi, evenimente din curs etc.)



Figura 11: Exemplu de notificări din platforma DT4S

- Permite accesarea paginii cu profilul utilizatorului. A se vedea mai jos informații legate despre această pagină. Cele două litere din pictogramă (sigla utilizatorului) provin din prima literă a numelui și prenumelui utilizatorului, de aceea, ca o bună practică este important completarea acestor la crearea contului. Culoarea siglei utilizatorului este calculată dinamic în conformitate cu literele denumirii inițiale.
- Permite utilizatorilor să se deconecteze de pe platformă.
- Permite utilizatorilor să modifice limba platformei. Sunt disponibile limbile din consorțiul proiectului DT4S (vezi Figura 12).

2019-1-TR01-KA201-076710











Erasmus+ Programme of the European Union

Figura 12: Traducere platforma DT4S

2019-1-TR01-KA201-076710









PAGINA ACTIVITĂȚILE MELE ȘI PAGINA ACTIVITĂȚI PUBLICE

Paginile Activitățile mele și Activități publice afișează activități din diferite categorii, disponibile utilizatorului. Singura diferență dintre cele două pagini este nivelul de acces al activităților menționate. Activitătile din pagina *Activitățile* mele pot fi accesate numai de către autorul acestora; activitățile din pagina *Activități publice*, pot fi accesate de către toți utilizatorii (profesor).

Activitățile male				Adaugā activit	tate nouă
Activitățile mele	0		-	Adadga activit	
	Q NIS C				
Ce reprezintă patrime	oniul cultural? De	e ce este importa	ant pentru no	oi?	
In prima jumătate a secolului trecu de cele două războaie mondiale. C cooperarea mondială pentru protej mai mare în fiecare an, deoarece s există și monumente, clădiri și alte protecția noastră. Astfel, misiunea mai bune modalități prin care voi p pentru a afla cum puteți informa pu care sunt semnificative din punct d	, multe orașe istorice, monu a răspuns la această distrug area patrimoniului cultural. Li int acceptate noi nominaliză moșteniri culturale care sun grupului tău este de a partici teți să contribuiți la protejar cei din comunitate voastră e vedere cultural sau natural 30 sovemento	mente şi cilădiri au fost distri ere, Organizaţia Naţiunilor Ur ista patrimoniului mondial di di ri şi mai multe ţări semnează ti mai puțin cunoscute şi care ipa la sesiuni de brainstormi la gi conservarea patrimonii cu privire la importanţa situri	ise sau deteriorate ite a făcut apel la avine din ce în ce i convenția, dar au nevoie de ag pentru a găsi cele Juli cultural, dar și le din zona voastră,	5 Niveluri	
protejare conservare	in monumente arta cultura in	aonin objecentin intone personan	ali comunitate		
📕 Duplică 🛞 Publish 📫 Edit	ează 👕 Sterge				
					AL
Cum poate comporta	mentul meu în c Figur	ceea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la	
Cum poate comporta	mentul meu în c	ceea ce privește d a 13: Activități pri Cursurile n	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la mele Activități publice	
Cum poate comporta	mentul meu în c Figur	ceea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la	
Cum poate comporta	mentul meu în c Figur Q 문문 C·	ceea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la	
Cum poate comporta	nentul meu în c Figur Q. ₩₩	eeea ce privește da 13: Activități pri Cursurile n	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la	
Cum poate comporta	e problem of waste manage ative. This activity can help of	eeea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n EEE EEE EEE ment. The proper use of was us realize that the issues of th	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la mele Activități publice 4 Niveluri	
Cum poate comporta	e problem of waste manage ative. This activity can help of	eeea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n Cursurile n EEE	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la mele Activități publice 4 Niveluri	
Cum poate comporta THINKING ANABILITY Activități publice (1,2,3 Recycle! The modern way of life has the huņ individual level is considered imperi our issues. Public Duplică 1,2,3 Ανακύκλωσε!	e problem of waste manage ative. This activity can help of	eeea ce privește a 13: Activități pri Cursurile n EEE EEE EEE ment. The proper use of was us realize that the issues of th	transportul, s vate nele Activitățile r	să contribuie la mele Activități publice 4 Niveluri	

Figura 14: Activități publice

Activitățile sunt afișate sub forma unor casete. Fiecare casetă corespunde unei activități, unde se poate vizualiza numele activității și o scurtă descriere scurtă descriere. Utilizatorul

2019-1-TR01-KA201-076710





poate vedea, de asemenea, în partea dreaptă, câte niveluri conține activitatea, limba în care a fost scrisă și un set de cuvinte cheie, referitoare la conținutul activității.

Ce reprezintă patrimoniul cultural? De ce este important pentru no	i?
In prime symbilities a secolular lonced, mainte esses interview, monumente e i citadia no fost diataise sus determinante de cele doual ratitoaise mondale. Ca dispuns la secessità distrugere, Organizaje Netplanfor Unite a Buora speri la congerarea mondale prime problema pathomonula cubrar. La las primornala model ander de no re- mai ruare in friezere au, discurse cub acceptate noi nomizate i prani multe pris momestata d'avente, fut- sostita i monumente cubra cubra cubra cubra cubra cubra de nomi patho ratoristo e i patro secto a prime a martina de la cubra cubra cubra de nomi patho ratoristo e i pato annova de protecta monstità. Atteli, minicrea graphia la secto de participa i sectoria de banatorning pertra aglio cele mai ta una modella più more no podei a la cubratoria gia pathomoni a cubra cubra di patho pertra anta cum puel informa per ce din communitàri e cubra cumine la montate di monta cubrato, tata pertra anta cum puel informa per ce din communitàri de cubra cubra cubrate patho pertra anta cum puel informa per ce din communitàri e cubra cubra cubra cubrate patho pertra anta cum puel informa per ce din cubratoria patho anta cubra cubra cubrate patho pertra anta cum puel informa per ce din cubratoria cubratoria sua natura.	5 Niveluri

Sunt disponibile următoarele funcționalități pentru administrarea activităților:

- Permite utilizatorului profesor crearea unei copii a unei activități.
 Pentru pagina Activități publice, opțiunea permite crearea unei copii a unei activități publice si aducerea acesteai în pagina Activitățile mele.
- Permite utilizatorului profesor să editeze și să modifice activitatea.
 ACESTA ESTE DISPONIBILĂ ÎN PAGINA ACTIVITĂȚILE MELE ȘI ÎN PAGINA ACTIITĂȚI PUBLICE DOAR DACĂ UTILIZATORUL ESTE AUTORUL ACTIVITĂȚII.
- Permite utilizatorului profesor să șteargă activitatea. ACESTA ESTE DISPONIBILĂ ÎN PAGINA ACTIVITĂȚILE MELE ȘI ÎN PAGINA ACTIITĂȚI PUBLICE DOAR DACĂ UTILIZATORUL ESTE AUTORUL ACTIVITĂȚII.

O casetă de căutare este disponibilă în partea de sus a ecranului pentru a căuta cu ușurință o activitate, după numele acesteia.





Adăugarea denumirii activității în casetă va afișa doar activitățile care conțin denumirea menționată.

Dacă se dă clic pe unul din cele șase steaguri disponibile, se vor afișa numai activitățile scrise în limba respectivă. Pot fi selectate mai multe steaguri în același timp.

Dacă se dă clic pe pictograma se va descide o listă de cuvinte cheie, de unde utilizatorul poate selecta un cuvât cheie, pentru a afișa doar acele activități care au cuvântul cheie respectiv.

2019-1-TR01-KA201-076710









Caută după tag	×
budget	management
family	income
expenses	plan
patrimoniul cult	ural
tangibil	intangibil
monumente	arta
cultura	traditii
obieceiuri	istorie
personalități	comunitate
protejare	conservare
transport	CO2
încălzire globală	
transport	

Figura 16: Căutare după cuvinte cheie

Cele trei tipuri de căutări pot fi combinate și utilizate în același timp.

Pentru a crea o act	ivitate nouă se dă clic pe	Adaugă activitat	e nouă
DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY		Cursurile mele Activitățile mele Acti	vități publice 🛕 🗛 🔂
Câmpul Num	e este obligatoriu.		
Nume			
Descriere			
Tag-uri			
Adauga Tag Numărul nivel	urilor		
1			
Salvează	Anulează		Accessibility
			Tools

Figura 17: Formular adăugare activitate nouă

Când creează o activitate, profesorul trebuie să completeze următoarele câmpuri:

- O denumirea a activității
- O descriere a activității
- Cuvinte cheie folosind butonul Adaugă Tag.. Opțional.
- Alegerea limbii selectând di listă
- Nivelul de vizibilitate, prin acesarea butonului

2019-1-TR01-KA201-076710



Pentru a edita o activitate se dă clic pe butonul

🌣 Editează

Se deschide o pagină unde sunt afișate informațiile despre activitate, anterior definite în formularul de adăugare a unei activități (denumire, descriere, cuvinte cheie, limbă), nivelurile activității și zona de adăugare a notițelor/post-it-urilor.

Pictograma 🤄 care apare mereu în partea stângă sub sigla proiectului, permite utilizatorului să revină la pagina anterioară.

G	
	A plan for the Future. Budget management
	88
Nume:	
A plan for the Future. Budget management	
Descriere	
Budget management is perhaps the most essential se	dil a person can have as they begin living on their own. Whether it is the simple act of balancing a checkbook, managing bank accounts, or deciding whether it is time to buy or rent, t
Tag-uri budget management family income expenses p	3
Adaugă Tag	
×**	
Salvează Anulează	
	Niveluri activitate
Starting of the second s	

Figura 18: Pagina de editare a unei activități

Niveluri activitate

Nivelurile activitții sunt afișate sub forma unor săgeți colorate

Fiecare săgeată indică un nivel diferit iar pentru a accesa un nivel, se dă clic pe una dintre săgeți.

Fiecare nivel este prezentat ca un panou unde pot fi adăugate notițe. Aceste notițe pot conține fie text simplu, fie text îmbogățit prin imagini sau video. Consultați anexa pentru mai multe explicații despre definirea notițelor.

Creatorii de conținut pot descrie elevilor nivelul actual adăugând o serie de notițe explicative, care pot conține informații ajutătoare problema în cauză și întrebări pentru a facilita munca în echipă.

2019-1-TR01-KA201-076710

Acest proiect este finanțat de către Uniunea Europenă, prin programul Erasmus +. Comisia Europeană și Agenția Națională din Turcia nu pot fi considerate responsabile pentru utilizarea informațiilor de pe acest site.







Orice notiță adăugată de către un profesor este blocată automat și, prin urmare, nu poate fi ștearsă sau modificată de către elevi.



Figura 19: Panoul de lucru al unui nivel din activitate

Pe panoul de lucru sunt disponibile următoarele functionalități:

- Pentru a adăuga o notiță nouă.
- Pentru a crea o copie a unui nivel.
- Pentru a adăuga conținutul nivelului anterior copiat la un alt nivel.

De exemplu, dacă se dorește să se copieze al III - lea nivel al activității B la al patrulea nivel al activității A, trebuie să se deschidă modul de editare al activității B, să se acceseze

nivelul dorit și să se dea clic pe pictograma 🛄, după care se deschide modul editare al

activității A, se accesează nivelul dorit și se dă clic pe pictograma ____ pentru a adăuga conținutul.

În momentul în care o activitate este accesată din pagin Activitățile mele dar prin clic pe

caseta de activitate și nu prin butonul **c**editează , atunci functionalitățile de editare anterior explicate, nu sunt disponibile. A se vedea Figura 20.

2019-1-TR01-KA201-076710







Figura 20: Vizualizarea unei activități

2019-1-TR01-KA201-076710









PAGINA CURSURILE MELE

Cursurile pot fi vizualizate din pagina Cursurile mele.

	Construction of the second second second second second second second second second second second second second
Repurposed packaging	0
Caring for planet earth has become a well publicized topic in the modern world and it's up to everyone to do their part. Words like reduce, reuse, reinvent and recycle are helpful in reinforcing things that can easily be done to improve not only your local area but also the wider world. In this activity you will go through a guided discussion to brainstorm the purpose and function of cardboard / paper, wood, glass, metal, plastic packaging and develop creative ideas on how these packages can be reused or recycled.	
Understanding transportation behavior	0
Is the human activity responsible for major cause of global warming? How do we know humans are causing the current explosive rise in temperatures? Warming and cooling have happened before but not with the intensity of today. In this activity you group will focus on a scenario, regarding the road transportation, the greatest contributor to dlobal warming for the next 50 years according to NASAX Goddard Institute for Space Studies.	

Figura 21: Pagina Cursurile mele

Cursurile sunt afișate în același mod ca și activitățile, prin casete pentru fiecare curs în parte.

Pentru a șterge un curs se dă clic pe butonul



Etichetele Evaluare solicitată Ajutor solicitată Brainstorming indică dacă un membru al echipei a solicitat o evaluare, un ajutor sau dacă a fost deschisă o sesiune de de brainstorming. Toate aceste mecanisme sunt descrise în introducere.

Pentru a crea un curs nou se dă clic pe butonul

Figura 22: Formular adăugare curs nou

2019-1-TR01-KA201-076710







Când creează un curs nou, profesorul trebuie să completeze următoarele câmpuri:

- O denumirea a cursului.
- O descriere a cursrului.
- Obiectivele de învățare și rezultatele așteptate.
- Cuvinte cheie folosind butonul Adaugă Tag. Opțional.
- Numărul maxim al echipei și numărul minim al echipei.
- Alegerea limbii selectând din listă

După completarea câmpurilor, se poate salva cursul dând clic pe butonul salvează sau se poate renunța la adăugare/editare/modificare dând clic pe butonul .

Cusrul poate fi accesat dând clic pe caseta de curs din pagina Cursurile mele.

			Curs
			O descriere a cursului
			A
			Αςτινίταμ
website development tips	Activitate 1	Activitate 2	Setările cursului
• tooshar toot	2 8	ジ曲言	Adaugā o activitate 👻
Teacher_test			Statistici
P *******	Comentarii Descriere entivitete	Comentarii	
••• Vizualizaază mambrii	Percent deprint	Country Scotting	
 Vizualizeaza membrii 			
	O14 Enter	O 1/4 Enter	
			N E KARAKANA KARAKANA KARAKANANA KARAKANA KARA
			Access

Figura 23: Conținutul unui curs

ZONA 1 – DATE DE IDENTIFICARE CURS

Zona de sus a paginii reprezintă zona cu informațiile despre curs, titlul cursului, descrierea și obiectivele și rezultatele de învățare.

2019-1-TR01-KA201-076710









ZONA 2 – INFORMAȚII UTILIZATORI ȘI COD ÎNSCRIERE



În zona din stânga sunt afișate cuvintele cheie, limba asociată cursului, autorul cursului, și codul unic de înscriere la curs.

De asemenea, tot în această zonă este afișată o lista a membrilor care sau înscris la curs. Pentru a vedea utilizatorii care s-au înscris la curs, se dă clic pe opțiunea Vizualizează membrii.

Fiecare utilizator din listă are alături de numele său un buton i. Accesând acest buton, se va afișa un semn roșu — . Acest semn poate fi utilizat pentru a înlătura din listă și implicit de a înlătura un utilizator

de la cursul respectiv.



ZONA 3 – OPŢIUNI ADMINISTRARE CURS

În zona din dreapta sunt afișate următoarele funcționalități, disponibile profesorilor:

- Setările cursului Afișează informațiile despre curs și formularul de editare. A se vedea Figura 24.
- Adaugă o activitate Permite adăugarea unei activități la curs, din lista de activități private. După selectarea activității, profesorul trebuie să definească data de începere a activității și datele de finalizare pentru fiecare nivel al activității.
- Statistici Afișează date statistice ale cursului respectiv.

PAGINA SETĂRI ȘI EDITAREA CURSULUI

Pentru a modifica datele inițiale adăugate la crearea unui curs, se dă clic pe butonul Setările cursului . Se deschide pagina cu formularul de editare (același formular pentru adăugare curs) și se modifică câmpurile dorite. Singurul câmp care nu poate fi modifica este câmpul pentru codul de înscriere/ înrolare la curs, întrucât acesta este definit în mod automat de platformă.

2019-1-TR01-KA201-076710









Figure 24: Formularul de editare a cursului

ADĂUGAREA DE ACTIVITĂȚI LA UN CURS

Pentru a adăuga o activitate la un curs, se dă clic pe butonul Adaugă o activitate . Se deschide o listă cu toate activitățile din zona provată (în toate limbile) și se selectează activitatea dorită.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY			Cursurile mele Activități emele Activități publice 🍙 🕰
			Curs ?
			Activități
website development tips	Activitate 1	Activitate 2	Setările cursului Adaugă o activitate •
∎ teacner_test	Comentarii Descriere activitate	Comentarii Descriere activitate	Activitate 1
_	0/4 Enter	O 1/4 Enter	BERACtivitate 3
			Activitate 5

Figura 25: Adăugarea unei activități la curs (1)

După adăugarea activității la curs se deschide o pagină pentru programarea activității. Astfel, în această pagină se definește data de începere a activității respective și se definesc și datele de finalizare pentru fiecare nivel al activității.

În acest fel, profesorul are libertate totală cu privire la modul de implementare a activității în cursul său. Astfel, toate nivelurile activității sunt deschise și rămân deschise până la finalizarea activității sau se pot defini date de finalizare indepentende pentru fiecare nivel în parte.

2019-1-TR01-KA201-076710







DATELE STATISTICE ALE CURSULUI

Modulul Statistici afișează următoarele date statistice:

- Numărul notițelor create.
- Numărul notițelor editate.
- Numărul mesajelor de ajutor (help) trimise către profesor.
- Numărul mesajelor de evaluare trimise către profesor.

În partea de sus a paginii Statistici, sunt afișate toate activitățile alocate la cursul respectiv, iar profesorul sau creatorul de conținut poate selecta o activitate pentru a vedea datele statistice doar ale respectivei activități.

	Statistic	curs O Curs 1 O Curs 2		
Notițe create	Notes Cre	ated		
Notițe editate Mesaje de ajutor				
9 Mesaje de evaluare				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				R
0				SP

2019-1-TR01-KA201-076710









ZONA 4 – ADMINISTRARE ACTIVITĂȚI DIN CURS

În zona centrală a paginii cursului sunt afișate casete pentru fiecare activitate adăugată la curs.

₿ 2 iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii	ご言言 Comentarii Descriere activitate		
Comentarii Descriere activitate			
Q/4 Enter			

Figura 28: Opțiuni profesor - Activități adăugate la curs și echipele de lucru

Fiecare casetă de activitate conține numele activității, o zonă interactivă unde sunt afișate iconițele pentru resetare, programare/reprogramare activitate și ștergere, descrierea activității, numărul de membrii ai echipei de lucru, și un buton Enter pentru accesarea activității (a se vedea Figura 28).

Pentru elevi sunt afișate aproximativ aceleași informații, cu excepția butonului de resetare și de ștergere. De asemenea sunt afișate alte două butoane, complementare butonului *Enter* al profesoului, și anume butonul *Join* care apare pentru prima data la accesarea activității și butonul *Leave* atunci când se dorește prărsirea activității sau *Enter* pentru a accesa din nou activitatea.

De asemenea pot fi afișate și alte butoane care indica prezența unor acțiuni la activitatea respectivă: solicitare evaluare, socilitare ajutor (help), deschidere sesiune de brainstorming.



Figura 29: Opțiuni elev - Activități adăugate la curs și echipele de lucru

Pentru profesor sunt disponibile următoarele funcționalități:

 Eventional Update/Actualizare/Resetare care permite profesorului să actualizeze activitatea la ultima versiune, exact cum este definită în pagina Activitățile mele. Spre exemplul, profesorul crează o activitate miercuri și o adaugă

2019-1-TR01-KA201-076710









la curs în aceeași zi. Joi decide să actualizeze activitatea în pagina Activitățile mele. Astfel, activitatea din curs nu este actualizată și nu conține și notițele noi. Dar daca profesorul folosește butonul, atunci activitatea este actualizată și vor fi afișate și noile notițe. La utilizarea butonului, este afișat un mesaj de confirmare. Nici o notiță a elevilor nu va fi ștearsă la utilizarea acestui buton, doar notițele adăugate de profesor vor fi actualizate.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY							naque mele Activitați p	
				Cur Descri	s 1 😧	s		
				Act	ivități			
website	Activitat	ea 1	Activitatea 2					Setările cursului
development tips	2 0	Ĩ.	は御言					Adaugă o activitate 👻
♣ teacher_test ₽ ********	Reîncarcă activitatea cu modificările	rii ritate	Comentarii Descriere activitate					Statistici
📽 Vizualizează membrii	prestabilite?	Enter	e 1/4 Enter					
	Nu							
								Accessibil

Figura 30: Butonul Actualizare – Mesaj de confirmare

Butonul Calendar care afișează data de începere a activității și datele de finalizare pentru fiecare nivel al activității.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY			Cursurile mele Activitățile mele Activități publice 🥠 🕼 🕞
		Data de începere a activității	Cure 10
		5/21/2021, 2:26 PM	
		Nivel: 1	Descriere curs
		5/31/2021, 2:26 PM	Activități
		Nivel: 2	, convicusi
website	Activitat	5/31/2021, 2:26 PM	Setările cursului
development tips	の曲り	Nivel: 3	Adaugă o activitate 🔻
♣ teacher_test		5/31/2021, 2:26 PM	Statistici
A *********	Descriere ac	Nivel: 4	
		5/31/2021, 2:26 PM	
Vizualizează membrii	O 0/4	Nivel: 5	
incino in		5/31/2021, 2:26 PM	
		Citorian	
		Salveaza	
			Accessib
			e con a sub a sub sub sub sub sub sub sub sub sub sub

Figure 31: Butonul Calendar – Actualizare/modificare date începere și finalizare activitate

2019-1-TR01-KA201-076710









- 📕 Butonul Coș de gunoi permite ștergerea activității.
- Acest buton indică faptul că o sesiune de brainstorming a fost deschisă.
- 📕 Acest buton indică faptul că s-a solicitat o evaluare la activitate.
- 🦉 Acest buton indică faptul că s-a solicitat ajutor la activitate.

Prin accesarea butonului Enter, utilizatorul fie el profesor sau elev poate accesa activitatea și vizualiza conținutul adăugat în activitatea respectivă.

În pagina activității din curs, în partea de jos sub zona de lucru, este afișat și un modul de chat, care poate fi utilizat pentru a discuta cu ceilalți membrii ai echipei sau cu profesorul. Chat-ul este la nivel de activitate iar discuțiile sunt vizibile tutoror participanților la activitatea respectivă.

Add your message	~
4	- F
Type a message	6

Figura 32: Modulul Chat

În momentul în care toți memrii unei echipe sunt prezenți pe activitate ei pot vedea în direct activitatea celuilalt verificând unde se află mouse-ul și ce acțiuni fac în zona de lucru. Pozițiile cursorului mouse-ului celorlalți membri ai echipei sunt afișate prin logo-ul utilizatorului.



Figura 33: Interacțiuni live pe activitate

Pentru profesor sunt disponibile următoarele butoane:

2019-1-TR01-KA201-076710

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
• Contribuie cu o evaluare • Permite profesorului să răspundă la mesajele de evaluare primite de la elevi. Pentru a trimite un mesaj, se completează câmpul aferent cu mesajul dorit și se selectează fie opțiunea Promovat sau opțiune sau opțiune și se dă clic pe butonul Contribuie cu o evaluare pentru a trimite mesajul.
Promovat Contribuie cu o evaluare
Figura 34: Completarea și trimiterea unui mesaj de evaluare
• Permite profesorului să răspundă la mesajele de ajutor trimise de elevi. Pentru a trimite un mesaj, se completează câmpul aferent cu mesajul dorit și se dă clic pe butonul Trimite mesaj de ajutor pentru a trimite mesajul.
Trimite mesaj de ajutor
Figura 35: Completarea și trimiterea unui mesaj de ajutor
 Mesaje de ajutor Permite profesorului să vizualizeze mesajele de ajutor primite de la elevi.
 Nivelul review-urilor Permite profesorului să vizualizeze mesajele de evaluare primite de la elevi, pentru nivelul aferent al activității.
Pentru elevi sunt disponibile următoarele butoane:
 Solicitare evaluare Permite elevilor să trimită un mesaj de evaluare pentru nivelul curent al activității. Semnul întrebării lângă numărul nivelului 1 indică faptul că un mesaj de evaluare a
fost trimis dar nu s-a răspuns la acesta Semnul văzut lângă numărul nivelului 2 indică faptul că la acest nivel s-a răspuns la
mesajul de evaluare
27

卢











Solicitare ajutor Permite elevilor să trimită un mesaj de ajutor către profesor.

Trimite mesaj de ajutor		

Figura 36: Formular pentru trimiterea mesajului de ajutor

- Solicitare Brainstorming Permite elevilor să deschida o zonă noua de lucru, pentru a discutat mai în amănunt ideile din activitate. Butonul indică faptul că Brainstorming sesiunea de brainstorming nu este disponibilă. Butonul indică faptul că sesiunea de brainstroming este deschisă și disponibilă.
- Mesaje de ajutor - Permite elevilor să vizualizeze mesajele de ajutor primite de la profesor.
- Nivelul review-urilor - Permite elevilor să vizualizeze mesajele de evaluare primite de la profesor, pentru nivelul aferent al activității.

2019-1-TR01-KA201-076710









PROFILUL UTILIZATORULUI

Profilul utilizatorului afișează toate informațiile despre utilizator și interacțiunea acestuia cu platforma.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY				C			ele Acti	vități publice 🌘 🗛 🕞
ții utilizator								
	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Notifications
AG		1	• Start: test activ	3	4	5	6	Brainstorming has closed at activity 'test activitatea 1' - 02.11.2021 - 12:26
Teacher Name	7	8	9	10	11	12	13	ats_Anca has joined activity test activitatea 1 02.11.2021 - 11:22
(leacher_lest)								ats Anca has left activity test activitatea 1'
	14	15	16	17	18	19	20	02.11.2021 - 11:22
View Profile								Brainstorming has opened at activity 'test
13	21	22	23	24	25	26	27	
ses Created My Activities								Help was asked at activity 'test 02.11.2021 - 11:07
	28	29	30 • Level 1 End: te	3	2	3	4	Review was asked at Tools

Figura 37: Pagina Profilul utilizatorului

În zona din stânga sunt afișate datele despre utilizator, butonul de editare a datelor de înregistrare, tipul de utilizator: profesor sau elev, numărul activităților create și secțiunea de Help (Ajutor) a platformei unde se pot accesa diferite materiale: Manualul platformei, link către portalul proiectului DT4S, videoclipul de prezentare a platformei DT4S.

View Profile

Pentru a edita datele de înregistrare se dă clic pe butonul si se deschide formularul de editare, unde utilizatorul poate modifica numele de utilizator, numele și/sau prenumele.

2019-1-TR01-KA201-076710

	Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union	SN THINKING USTAINABILITY T.C. ISTANBUL VALILIG
Informații utilizator> View Profile	Nume utilizator	
AG Teacher Name	teacher_test Nume Teacher	
(teacher_test) Teacher	Prenume Name	
13 W Classes Created My Activities	Role teacher Trimite	
	Modifică parola Şterge contul	Accessibility Tools

Figura 38: Formularul de editare a datelor de înregistrare

Tot din pagina formularului de editare se poate modifca și parola utilizatorului, prin accesarea butonului Modifică parola sau se poate șterge contul prin accesarea butonului Șterge contul

În zona din centru este afișat un calendar de unde se pot vizualiza datele de începere sau de finalizare ale activităților create de profesor sau ale activităților la care elevii s-au înscris și este afișată și o listă a activităților create de profesor sau o listă a activităților la care elevii s-au înscris.

În zona din drepata sunt afișate notificările și lista de cursuri pentru statistici.

2019-1-TR01-KA201-076710









ANEXA: PREZENTAREA ZONEI DE LUCRU ȘI A NOTIȚELOR

Această anexa explica în detaliu modul în funcționează zona de lucru, în special definirea și utilizarea notițelor afișate în format digital sub forma unor "post-it-uri".

Notita cu text	

Figura 39: Afișarea unei notițe care conține text

În mod implicit, notița implicită afisează doar text, cu mesajul "Editează. Dublu clic." Textul "Editeează" este reprezentat în cursiv și "Dublu click" este îngroșat, prezentând de la început capacitățile de formatare ale motorului de notițe.

Editează	A
Dublu click	Ő

Pentru a evita problemele care pot să apară atunci când mai mulți utilizatori lucrează simultan la activitate, la adăugarea unei notițe se deschide o fereastră de tip pop-up. Astfel notița nu va apărea în mod automat în zona de lucru. În această fereastră există mai multe opțiuni de definire a unei notițe (explicate mai jos).

Dublu click

Figure 41: Fereastra de tip pop-up pentru definirea unei notițe

Următoarele pictograme sunt disponibile pentru administrarea unei notițe:

- Pentru adăugarea unei notițe noi. Se deschide fereastra de tip pop-up și se completează notița.
- Pentru ștergerea unei notițe.

2019-1-TR01-KA201-076710

Figure 40: Notiță implicită









- 🕑 Pentru editarea unei notițe.
- Pentu duplicarea unei notițe.
- Ü Indică faptul că notița este blocată.
- 🕒 Indică faptul că notița este deblocată.
- Pentru salvarea notiței.
- 🔹 🖳 Pentru adăugarea unei imagini în notiță.
- Pentru adăugarea unui filmuleţ video în notiţă.
- 🕑 Pentru anularea adăugării unei notițe.
- Pentru modificarea culorii notiței.

Pentru a confirma ștergerea unei notițe, butonul trebuie să rămână apăsat o anumită perioadă de timp, înainte ca notița să fie ștearsă. Odată ce bara albastră din partea de sus a ecranului este plină, este ștearsă. Acest mecanism a fost introdus pentru a evita orice posibilă ștergere accidentală.



Figure 42: Ștergerea unei notițe

Pentru adăugarea unei imagini într-o notiță se deschide o zonă nouă, în care utilizatorul poate să încarce o imagine din propriul computer sau poate adăugat URL-ul unei imagini

Text		
Alegeți fișierul	Niciun fișier ales	
URL		
8 8 8 9		6
-		

Figure 43: Adăugarea unei imagini

Pictograma 🗏 poate fi utilizată pentru a reveni la modul text.

2019-1-TR01-KA201-076710









Co-funded by the

Erasmus+ Programme

of the European Union

Figure 44: Imagine adăugată într-o notiță

Pentru adăugarea unui filmuleț video se deschide o zonă nouă, în care utilizatorul poate să adăuge URL-ul. Momentan sunt disponibile doar URL-urile de pe platformele Youtube, Vimeo și Dailymotion.



Figure 46: Filmuleț video adăugat într-o notiță

În partea dreaptă jos a fiecărei notițe este afișată o pictogramă tip lacăt. Dacă pictograma este este atunci notița este blocată și nu poate fi edutată, iar dacă pictograma este **b**, notița este deblocată și poate fi editată. Doar profesorii pot bloca sau debloca notițe.

Pentru redimensionarea unei notițe se trage the zona din partea jos dreapta a notiței, sub forma unui triunghi . Această opțiune este necesară mai ales la adăugarea unor imagini mari, care necesită redimensionare.

2019-1-TR01-KA201-076710









Links: Ten an Inflas-style link
The an index-style link with title
The analysis way of the
The a reliable reference to a repository file
You can use numbers for reference-style link definitions
Or leave it empty and use the link text itself.
Eta and URLa in angle brackets will automatically pet turned into fields. https://www.coample.com.or https://www.coample.com.and sometimes example.com.(but not on Gitudo, for example).
Some text to show that the reference links can follow later.

Figure 47: Exemplu de notiță redimensionată

Reguli de formatare a textului într-o notiță

Regulile de formatare a textului sunt disponibile la aceată adresă: <u>https://github.com/adam-p/markdown-here/wiki/Markdown-Cheatsheet</u>.

Notă: nu toate funcționalitățile descrise pe această pagină web au fost implementate în platforma DT4S. Anteturile pot fi definite folosind # simboluri (cu cât sunt mai multe #, cu atât textul antetului este mai mic) sau, alternativ, subliniind textul cu simbolul =.



Figure 48: Reguli de formatare a header-ului

Accentuarea (cursive, bolduit, bolduit și cursive sau tăiat) poate fi obținută plasând textul între * și _. Dacă scriem *italic* sau _italics_, textul notiței se va afișa italic, **strong** sau __strong__ sunt afișate ca **bolduit**, iar **_italic strong_** sunt afișate ca *cursiv și bolduit*. În cele din urmă ~~strike~~ este afișat ca tăiat.

Emphasis, aka italics, with asterioliz or underscores.	
Strong emphasis, aka bold, with asterisks or underscores.	
Combined emphasis with asterisks and underscores.	
Strikerbrough uses two tildes. Genetek-Mis	
	â _

Figure 49: Reguli de formatare a textului

Sistemul acceptă, de asemenea, liste cu marcatori, liste numerotate și URL-uri (hyperlinks) (consultați URL-ul legat de mai sus pentru mai multe detalii).

2019-1-TR01-KA201-076710









1. Rott ondered for hem
2 Januariane Itana * Decembered sub-Nit.
3. Actual numbers don't matter, just that it's a number -1. Dateved sub-fait
4. And arother Ism.
 You can have properly indented paragraphs within list forms. Notice the blank line above, and the leading spaces lat least one last writi our three here to also align the sam Markdown).
 To have a line break nithout a paragraph, you still need to use non building sparse. Note that this two is separate, but within the same paragraph. Other that this the is against, but within the same paragraph. Other that the tree is against.
· Unordered for can-use asterials
* Orminae
Be Orginan 🛔

Figure 50: Reguli de formatare a textului, liste

2019-1-TR01-KA201-076710









ANEXA 2: Prezentarea instrumentului de accesibilitate

Prin accesarea butonului Accessibility Tools, utilizatorii, în principal persoanele cu dizavilități, pot descoperi o gamă variantă de opțiuni de accesibilizare a platforme DT4S.



Figure 51. Butonul Accessibility Tools

La accesarea butonului bara de navigare a instrumentului se va deschide și sunt afișate opțiunile de accesibilizare.

💱 🐠 + - A 🔍 🖵		On Speak Tooltips	\$ ا	?	×
^	Since 52 Percinetario		\frown		

Text to speech. Accesând această pictogramă, puteți utiliza funcționalitățile text to speech. Evidențierea sau trecerea cu mouse-ul deasupra unui text va determina o voce virtuală să citească cu voce tare conținutul textului. Funcționează mai bine în engleză.

Mărirea dimensiunii fontului. Permite utilizatorului să mărească dimensiunea fontului întregului text de pe ecran.

Reducerea dimensiunii fontului. Permite utilizatorului să reducă dimensiunea fontului întregului text de pe ecran.

Opțiuni de text. Această pictogramă deschide o nouă fereastră în care utilizatorul poate selecta tipul de font, culoarea textului, spațierea între linii și spațierea literelor pentru tot textul afișat pe ecran.

2019-1-TR01-KA201-076710









Lupă. Această pictogramă deschide o fereastră nouă care arată opțiunile de mărire, cum ar fi nivelul de mărire, mărirea lățimii și înălțimii.

Mascarea ecranului. Permite utilizatorului să mascheze ecranul cu un filtru de culoare.

Riglă de citire. Afișează o riglă de citire (o linie semitransparentă care se mișcă vertical pe ecran) pentru a ajuta la citirea textului platformei într-un mod mai ușor.



Recunoașterea vorbirii. Activează funcționalitățile de recunoaștere a vorbirii.



Traducerea paginii. Permite traducerea automată a textului paginii.

Speak Acest buton permite activarea sau dezactivarea funcționalității text-tospeech.

0 Resetează tot. Elimină toate opțiunile de accesibilitate activate până acum.



Despre. Afișează informații despre instrumentul de accesibilitate.

Închide. Accesând această pictogramă, instrumentul se închide.

2019-1-TR01-KA201-076710









Tabel de figuri

Figura 1: Procesul metodologiei Design Thinking	
Figura 2: Nivelul activităților din platforma DT4S 4	
Figura 3: Platforma DT4S5	
Figura 4: Pagina principală a platformei DT4S7	
Figura 5: Creare cont nou7	
Figura 6: Politica de confidențialitate a platformei DT4S8	
Figura 7: Afişare cod OTP9	
Figura 8: Autentificarea pe platforma DT4S9	
Figura 9: Formularul de modificare/resetare a parolei10	
Figura 10: Pagina principală după autentificarea pe platforma DT4S	
Figura 11: Exemplu de notificări din platforma DT4S11	
Figura 12: Traducere platforma DT4S12	
Figura 13: Activități private	
Figura 14: Activități publice13	
Figura 15: Caseta de căutare14	
Figura 16: Căutare după cuvinte cheie15	
Figura 17: Formular adăugare activitate nouă15	
Figura 18: Pagina de editare a unei activități16	
Figura 19: Panoul de lucru al unui nivel din activitate17	
Figura 20: Vizualizarea unei activități18	
Figura 21: Pagina Cursurile mele19	
Figura 22: Formular adăugare curs nou19	
Figura 23: Conținutul unui curs 20	
Figure 24: Formularul de editare a cursului 22	
Figura 25: Adăugarea unei activități la curs (1)22	
Figura 26: Adăugarea unei activități la curs (2)23	
Figura 27: Pagina Statistici	
Figura 28: Opțiuni profesor - Activități adăugate la curs și echipele de lucru	
Figura 29: Opțiuni elev - Activități adăugate la curs și echipele de lucru	
Figura 30: Butonul Actualizare – Mesaj de confirmare25	
Figure 31: Butonul Calendar – Actualizare/modificare date începere și finalizare activitate	
Figura 32: Modulul Chat	
Figura 33: Interacțiuni live pe activitate	
Figura 34: Completarea și trimiterea unui mesaj de evaluare	
Figura 35: Completarea și trimiterea unui mesaj de ajutor27	
Figura 36: Formular pentru trimiterea mesajului de ajutor	
Figura 37: Pagina Profilul utilizatorului	
Figura 38: Formularul de editare a datelor de înregistrare	
3	8

2019-1-TR01-KA201-076710











2019-1-TR01-KA201-076710