



Training Young People on Augmented Reality Authoring Showcasing Intangible Cultural Assets as Use Cases

Αξιολόγηση Πριν από τη Δραστηριότητα Κατάρτισης AR4Youth

Σας ευχαριστούμε για τη συμμετοχή σας στη Δραστηριότητα Κατάρτισης AR4Youth!

Για να μπορέσουμε να μετρήσουμε τον αντίκτυπο της κατάρτισης στους συμμετέχοντες, είναι σημαντικό να συμπληρώσετε το παρακάτω απλό ερωτηματολόγιο που περιλαμβάνει ερωτήσεις σχετικές με το περιεχόμενο της κατάρτισης. Μια παρόμοια αξιολόγηση θα απαντηθεί από εσάς επίσης αμέσως μετά την ολοκλήρωση της κατάρτισης. Ο στόχος των αξιολογήσεων δεν είναι να λάβετε ένα βαθμό με βάση τις σωστές και τις λανθασμένες απαντήσεις, αλλά να καταλάβουμε αν οι γνώσεις και οι δεξιότητές σας έχουν βελτιωθεί ως αποτέλεσμα της συμμετοχής σας στην κατάρτιση! Οι απαντήσεις σας είναι σημαντικές για να κατανοήσουμε πόσο αποτελεσματική, σχετική και επιτυχημένη είναι η κατάρτιση, επιτρέποντάς μας να προχωρήσουμε σε τυχόν βελτιώσεις, αν χρειαστεί, ώστε να διασφαλίσουμε ότι ανταποκρίνεται στις ανάγκες των νέων με διαφορετικό υπόβαθρο που θα συμμετάσχουν στην κατάρτιση για την Επαυξημένη Πραγματικότητα στο μέλλον.

Η αξιολόγηση είναι ανώνυμη! Ωστόσο, για να μπορέσουμε να συγκρίνουμε την αξιολόγηση πριν και μετά, παρακαλούμε επιλέξτε ένα ψευδώνυμο (π.χ. wolf20) και χρησιμοποιήστε το και για τις δύο αξιολογήσεις.



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Training Young People on Augmented Reality Authoring Showcasing Intangible Cultural Assets as Use Cases

Δημογραφικά

Ψευδώνυμο: _____

Φύλο

- Άνδρας
- Γυναίκα
- Άλλο

Ηλικία

- 13-18
- 19-25
- 26-30
- 31+

Χώρα Διαμονής _____

Ειπαιδευτικό Υπόβαθρο

- Δημοτική Εκπαίδευση
- Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
- Κολλέγιο
- Πανεπιστήμιο

Επάγγελμα / Ιδιότητα

- Μαθητής
- Επιχειρηματίας
- Ιδιωτικός Υπάλληλος
- Δημόσιος Υπάλληλος
- Δεν εργάζομαι, δεν σπουδάζω και δεν εκπαιδεύομαι (NEET)
- Άλλο

Έχετε συμμετάσχει ξανά σε δραστηριότητα κατάρτισης σχετικά με την Επαυξημένη
Πραγματικότητα;

- Ναι
- Όχι



Training Young People on Augmented Reality Authoring Showcasing Intangible Cultural Assets as Use Cases

Διαδικασία Σχεδιαστικής Σκέψης (Design Thinking Process)

Γνωρίζετε τι είναι η Σχεδιαστική Σκέψη;

Ναι

Όχι

Εάν γνωρίζετε, παρακαλώ εξηγήστε

Ποιες είναι οι συνήθεις φάσεις της Διαδικασίας Σχεδιαστικής Σκέψης; (σημειώστε όλα όσα ισχύουν)

- Ενσυναίσθηση
- Ανακάλυψη
- Ορισμός
- Συζήτηση
- Στοχασμός
- Προώθηση
- Πρωτότυπο
- Επαύξηση
- Δοκιμή

Ποιες είναι ορισμένες χρήσεις της Διαδικασίας Σχεδιαστικής Σκέψης; (σημειώστε όλα όσα ισχύουν)

- Αμφισβήτηση υποθέσεων
- Κατανόηση των χρηστών
- Επαναπροσδιορισμός των προβλημάτων
- Δημιουργία καινοτόμων λύσεων

Η Σχεδιαστική Σκέψη είναι μια ανθρωποκεντρική προσέγγιση. Τι σημαίνει αυτό;

- Απευθύνεται στον άνθρωπο
- Εμπλέκει πραγματικούς ανθρώπους σε όλη τη διαδικασία σχεδιασμού και ανάπτυξης
- Επικεντρώνεται στον εντοπισμό των προβλημάτων των ανθρώπων
- Επικεντρώνεται στην επίλυση προβλημάτων που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι

Σε ποιους τομείς μπορεί να εφαρμοστεί η Σχεδιαστική Σκέψη; (σημειώστε όλα όσα ισχύουν)

- Εκπαίδευση
- Ανάπτυξη προϊόντων
- Επιχειρήσεις
- Δημιουργικές βιομηχανίες
- Υγεία