



Noorte koolitamine täiendatud reaalsuse autoriteedi alal Immateriaalse kultuuriväärtuse tutvustamine kasutusjuhtumitena

## AR4Youth koolitusjärgne hindamine

Täname teid AR4Youth koolitusel osalemise eest!

Selleks, et oleks võimalik mõõta koolituse mõju osalejatele, on oluline, et te täidaksite järgmise lihtsa küsimustiku, mis sisaldab koolituse sisuga seotud küsimusi. Hindamine on sarnane küsimustikule, millele te juba koolituse alguses vastasite. Hindamise eesmärk ei ole anda teile hindeid õigete ja valede vastuste alusel, vaid mõista, kas teie teadmised ja oskused on koolitusel osalemise tulemusena paranenud! Teie vastused on meile väga olulised, et mõista, kui tõhus, asjakohane ja edukas on koolitus, mis võimaldab meil vajaduse korral teha parandusi, et tagada selle vastavus erineva taustaga noorte vajadustele, kes tulevikus liituvad täiendatud reaalsuse koolitusega.

Hindamine on anonüümne! Selleks, et oleks võimalik võrrelda teie eel- ja järelhindamist, kasutage palun sama hüüdnime (nt wolf20), mis esimesel hindamisel.

**Hüüdnimi** \_\_\_\_\_



Rahastab Euroopa Liit. Väljendatud seisukohad ja arvamused on siiski ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Täitevasutuse (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA ei saa nende eest vastutada.



## Noorte koolitamine täiendatud reaalsuse autoriteedi alal Immateriaalse kultuuriväärtuse tutvustamine kasutusjuhtumitena

### Disainimõtleamise protsess

**Kas olete teadlik, mis on disainimõtlemine?**

- Jah
- Ei

**Kui jah, siis palun selgitage seda.**

**Millised on disainimõtleamise protsessi ühised etapid? (märgistage kõik, mis sobivad)**

- Empaatia
- Avasta
- Määratlege
- Arutelu
- Ideate
- Edendada
- Protüüp
- Augment
- Test

**Millised on disainimõtleamise protsessi kasutusala? (märkige kõik, mis sobivad)**

- Eelduste vaidlustamine
- Kasutajate mõistmine
- Määratlege probleemid ümber
- Luuu uuenduslikke lahendusi

**Disainimõtlemine on inimkeskne lähenemisviis. Mida see tähendab?**

- See on adresseeritud inimestele
- See hõlmab reaalseid inimesi kogu projekteerimis- ja arendusprotsessi jooksul.
- See keskendub inimeste probleemide väljaselgitamisele
- Selle keskmes on inimeste probleemide lahendamine

**Millistes valdkondades on disainimõtlemine rakendatav? (märgistage kõik asjakohased valdkonnad)**

- Haridus
- Tootearendus
- Ettevõtted
- Loomemajandus
- Tervishoid



Noorte koolitamine täiendatud reaalsuse autoriteedi alal Immateriaalse kultuuriväärtuse tutvustamine kasutusjuhtumitena

## AR4Youth fasilitaator

**Millised on järgmised sammud, mida tuleks järgida disainimõtleamise protsessis, et arendada liitreaalsuse projekti ? (märgistage kõik, mis sobivad)**

- Ülevaade
- Avasta
- Arutelu
- Augment
- Mõista
- Disain
- Edendada
- Prototüüp
- Test
- Jaga

**Mis on disainimõtleamise protsessi "Ülevaate" etapi peamine eesmärk? (valige kõik asjakohased)**

- Kasutajate testimise läbiviimine
- Kasutajate vajaduste mõistmine
- Projekti üldine tutvustus
- Projekti kokkuvõtte esitamine
- Prototüübi loomine

**"Ülevaate" etapp tuleks lõpule viia protsessi alguses.**

- Jah
- Ei

**Mis on disainimõtleamise protsessi "Avasta" etapi peamine eesmärk? (valige kõik sobivad)**

- Ideede genereerimine
- Uuringute läbiviimine
- Kasutajate vajaduste mõistmine
- Loo ajaloolise tausta tuvastamine
- Kasutatud ressursside loetelu
- Projekti üldine tutvustus
- Prototüübi loomine
- projekti elluviimiseks vajalike tegevuste kindlaksmääramine



## Noorte koolitamine täiendatud reaalsuse autoriteedi alal Immateriaalse kultuuriväärtuse tutvustamine kasutusjuhtumitena

**Millises disainimõtlemise protsessi etapis arutate sihtrühma üle?**

- Avasta
- Mõista
- Disain
- Ülevaade

**Kui olete kindlaks teinud oma projekti sihtrühma, siis milliseid elemente kavatsete projekti täienduste kavandamisel arvesse võtta? (valige kõik asjakohased)**

- Vanus
- Huvid
- Vajab
- Eelistused
- Privaatsusküsimused
- Autoriõigused
- Juurdepääsetavus

**Milliseid elemente saab arutada etapis "Mõista"? (märgistage kõik, mis sobivad)**

- Lugu
- Hindamine
- Kangelased
- Sihtrühm
- Ajalooline taust
- Projekti levitamine
- Sõnumid

**Milline on projekteerimisfaasi esmane eesmärk?**

- Täienduste paigutamise koha kindlakstegemine
- Kasutajate testimise läbiviimine
- Määrata kindlaks, milliseid elemente tuleks täiendada
- Selgitades, miks suurendused tuleb sinna paigutada.
- Täienduste loomine

**Lõplik täiendatud projekt on "Prototüübi" faasi tulemus.**

- Jah
- Ei



## Noorte koolitamine täiendatud reaalsuse autoriteedi alal Immateriaalse kultuuriväärtuse tutvustamine kasutusjuhtumitena

**Kes peaks olema kaasatud "Testimise" faasi?**

- Koolitaja
- Sihtrühm
- Mina
- Minu kolleegid

**Kuidas saaksite saadud teadmisi kasutada oma igapäevatoos noortega?**

Palun märkige skaalal 1-5 (ei ole üldse huvitatud - väga huvitatud), kas olete huvitatud täienduste loomisest järgmistes tekstiliikides:

	1 Ei ole üldse huvitatud	2 Ei ole huvitatud	3 Neutra alne	4 Huvitatu d	5 Väga huvitatud
Õpikud					
DYI käsiraamatud					
Romaanid ja kirjandus					
Luule					
Mitteformaalse hariduse käsiraamatud					
Ajaloolised tekstid					
Uudised					
Motiveerivad raamatud					
Õiguslikud dokumendid					