



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

AR4Youth Post Training Assessment

Dėkojame, jogte kaina AR4YOUTH projekto mokymuose!

Kad būtų galima vertinti mokymo poveikį, svarbu, kad būtų galima paklausti, ką reikia pasakyti, kad su mokymo turiniu susiję. Vertinimas panašus į klausimyną, į kurį jau atsakė mokymų pradžioje. Vertinimo tikslas - ne suteikti jums pažymį pagal teisingumą ir neteisingus atsakymus, o suprasti, ar dėl dalyvavimo mokymuose pagerėjo jūsų žinios ir įgūdžiai! Jūsų mokymai bus labai svarbūs, kad suprastume, kiek efektyvūs, tinkami ir sėkmingai atsakomi mokymai, kad galėtume tobulėti ir užtikrinti, kad jie atitiktų daugumą turinčių jaunuolių, kurie ateityje dalyvauja mokymuose apie papildytą realybę, poreikius.

Vertinimas yra anoniminis! Kad būtų galima palyginti jūsų vertinimą ir po vertinimo, tačiau tą patį galimą prieš slapy (pvz., wolf20) kaip ir pirmajame vertinime.

Slapyvardis _____



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.



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

Projekcinio mąstymo metodologija

Ar žinote kas yra „Projekcinis Mąstymas“?

Taip

Ne

Jei taip, ar galite paaiškinti?

Kokios yra bendros projekcinio mąstymo proceso fazės? (pažymėkite visus tinkamus)

Užjausti

Atrasti

Apibrėžkite

Diskusijos

Sugalvoti

Reklamuoti

Protipas

Padidinti

Testas

Kokie yra projekcinio mąstymo proceso naudojimo būdai? (pažymėkite visus tinkamus)

Iššūkių numatymas

Vartotojiškumo tendencijų supratimas

Problemų sprendimas

Inovatoriškų sprendimų kūrimas

Dizaino mąstymas yra į žmogų orientuotas požiūris. Ką tai reiškia?

Jis skirtas žmonėms

Visame projektavimo ir kūrimo procese dalyvauja tikri žmonės

Jame pagrindinis dėmesys skiriamas žmonių problemų nustatymui

Jo tikslas – spręsti problemas, su kuriomis susiduria žmonės

Kuriose srityse taikomas projekcinis mąstymas? (pažymėkite visus tinkamus)

Mokyme

Produktų kūrime

Verslo vystyme

Kūrybinėse industrijose

Sveikatos apsaugoje



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

AR4Youth Facilitator

Kuriuos iš toliau nurodytų žingsnių reikia atlikti projekcinio mąstymo procese, norint sukurti papildytosios realybės projektą? (pažymėkite visus tinkamus)

- Apžvelgti
- Atrasti
- Diskutuoti
- Padidinti
- Suprasti
- Sukurti
- Reklamuoti
- Prototipas
- Testuoti
- Dalintis

Koks yra pagrindinis dizaino mąstymo proceso „Apžvalgos“ etapo tikslas? (pasirinkite viską, kas tinka)

- Atlikti vartotojo testavimą
- Atlikti vartotojų poreikių analizę
- Suprasti bendrą projekto informaciją
- Pateikti projekto santrauką
- Sukurti prototipą

„Apžvalgos“ etapas turėtų būti baigtas proceso pradžioje

- Taip
- Ne

Koks yra pagrindinis dizaino mąstymo proceso „Atrasti“ etapo tikslas? (pasirinkite viską, kas tinka)

- Idėjų generavimas
- Tyrimų atlikimas
- Vartotojų poreikių supratimas
- Istorinio istorijos fono nustatymas
- Naudotų išteklių sąrašas
- Bendras projekto įvadas
- Prototipo kūrimas
- Nurodomos veiklos, kurios bus vykdomos įgyvendinant projektą



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

Kuriame projekcinio mąstymo proceso etape aptarsite tikslinę auditoriją?

- Atrasti
- Suprasti
- Sukurti
- Apžvelgto

Nustačius savo projekto tikslinę grupę, į kokius dedamuosius atsižvelgsite kurdami projekto papildymus (augmentations)? (pasirinkite viską, kas tinka)

- Amžius
- Pomėgiai
- Poreikiai
- Pageidavimai
- Privatumo problemos
- Autorių teisės
- Prieinamumas

Kokius elementus galima aptarti „Supratimo“ etape? (pažymėkite visus tinkamus)

- Istorija
- Įvertinimas
- Pagrindiniai veikėjai
- Tikslinė grupė
- Istorinis fonas
- Projekto sklaida
- Žinutės

Koks yra pagrindinis „kūrybos“ etapo tikslas?

- Nurodykite, kur turėtų būti dedami papildymai (augmentations)
- Vartotojo testavimo vykdymas
- Nurodykite, kuriuos elementus reikėtų papildyti
- Paaiškinimas, kodėl būtent ten turi būti dedami papildymai
- Papildymų kūrimas

Galutinis projektas yra „prototipo“ etapo rezultatas

- Taip
- Ne



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

Kas turėtų dalyvauti „bandymo“ etape?

Treneris/kuratorius

Tikslinė grupė

Aš pats/pati

Mano kolegos/ės

Kaip įgytas žinias galėtumėte panaudoti kasdiniame darbe su jaunimu?

Skalėje nuo 1 iki 5 (visai neįdomu – labai įdomu), nurodykite savo susidomėjimą kurti papildymus (augmentations) šių tipų tekstuose:

	1 Visai neįdomu	2 Neįdomu	3 Neutralu	4 Įdomu	5 Labai įdomu
Vadovėliai					
Pasidaryk pats (DYI) vadovai					
Romanai ir literatūra					
Poezija					
Neformalaus švietimo vadovai					
Istoriniai tekstai					
Naujienų straipsniai					
Motyvacinės knygos					
Teisiniai dokumentai					