

Echipa 7:

Vasiu Cristian

Farcasiu Paul

Fechete Rares

Pereanu Alexandru

Analiza sarcinilor

1.1 Administrare profil

Punctul de plecare pentru a ajunge la aceasta functionalitate este pagina initiala de login. Utilizatorul se va putea loga cu un username si o parola specifica. Dupa autentificare, in partea dreapta a ecranului va exista optiunea de administrare profil. In urma unui tap pe aceasta optiune, utilizatorul va fi redirectionat spre profilul propriu. Profilul propriu va putea fi editat cu informatii noi sau vor putea fi actualizate informatii deja existente.

Utilizatorii vor fi atat profesori cat si elevi. Acestia vor putea sa isi actualizeze profilul si de asemenea sa isi vada un parcurs si o evolutie in cadrul unui curs. Motivatia principala pentru care se poate utiliza aceasta functionalitate este aceea de a pastra spiritul competitiv intre studenti, de a avea mereu un profil bogat, de a urmari propria evolutie si de a analiza feedback-ul provenit de la diversi utilizatori. De asemenea, contextul cel mai frecvent de utilizare al acestei functionalitati este acela de a adera la noi cursuri si de a urmari evolutia in cadrul acestora.

1.2 Accesarea sistemului de monitorizare a prezentei

Punctul de plecare pentru activarea acestei functionalitati este asemanator cu cel de la sarcina 1.1. Dupa ce utilizatorul se va loga, acesta va avea in partea dreapta a ecranului posibilitatea de a accesa functionalitatea prin simpla selectare a acesteia dintr-un meniu. Principalii utilizatori care vor folosi aceasta functionalitate sunt studentii. Aceasta ofera posibilitatea de a prezenta sistemul de prezente si evolutia utilizatorului pentru fiecare curs. Este gandita aceasta functionalitate astfel: in dreptul unui curs va aparea o bara care sa indice prezenta la activitati. Motivatia principala pentru care utilizatorii ar putea utiliza aceasta functionalitate este aceea de a descoperi anumite beneficii oferite de o prezenta ridicata, cat si de a urmari dezavantajele unei prezente scazute. Contextul cel mai frecvent de utilizare al functionalitatii este acela de a semnala prezenta utilizatorului la un anumit curs prin rezolvarea anumitor sarcini pentru a obtine prezenta.

1.3 Quiz-uri

Punctul de pornire pentru utilizarea acestei functionalitati este accesarea acesteia, dupa procesul de autentificare, in meniul din dreapta al aplicatiei. Utilizatorii principali care vor folosi aceasta functionalitate sunt studentii si profesorii. Profesorii pot adauga la cursuri diferite tipuri de quiz-uri(multiple choice, drag and drop, checkbox, etc.). Studentii pot accesa aceste quizz-uri si le pot completa in timpul alocat. Prin adaugarea acestei functionalitati, profesorii vor dori sa urmareasca evolutia individuala a studentilor dar si evaluatia colectiva a clasei. Motivatia principala pentru care se va introduce aceasta functionalitate difera de la un tip de utilizator la celalalt. In timp ce profesorii vor putea asigna o nota fiecarui student, cu scopul de a realiza o evaluare obiectiva, studentii vor putea acumula puncte pentru a avansa in nivel si vor avea posibilitatea de a obtine bonusuri. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei sarcini este acela de a evalua si de a fi evaluat, si de asemenea de a realiza o evolutie in cadrul unui anumit curs.

1.4 Micromanagement in interiorul uni proiect

Punctul de pornire pentru utilizarea acestei functionalitati este accesarea unui anumit curs din lista de cursuri la care utilizatorul este inrolat. Dupa accesarea cursului, in partea de sus a ecranului va aparea un tab cu proiecte active. In urma actionarii acestui tab, se va deschide o lista cu proiecte utilizatorului in cadrul acelui curs. Principalii utilizatori care vor folosi aceasta functionalitate sunt studentii. Acestia vor putea sa se propuna team leaders sau sa fie propusi spre functia de team leader. In cazul in care acestia nu doresc functia de team leader, ei vor putea fi membrii ai unei echipe coordonata de un team leader deja existent. Team leader-ul va fi responsabil de asignarea unor task-uri in cadrul echipei, de incaracare materialelor necesare evaluarii proiectului. De asemenea prin implementarea acestei functionalitati se va incuraja dezvoltarea abilitatilor de team leader. Utilizatorul va putea urmari pe profilul personal de cate

ori a fost team leader si rezultatele obtinute la proiectele la care a participat. Utilizatorii vor dori sa fie lideri de echipa pentru a obtine anumite bonusuri si beneficii. De asemenea, utilizatorii vor dori sa fie membri de echipa pentru a-si dezvolta abilitatile de lucru in echipa si de a fi recompensati de catre team leader si profesor. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei sarcini este acela de a rezolva proiectul propus de catre profesor, cu scopul de a acumula experienta si beneficii.

1.5 Ranking rezultate

Punctul de pornire pentru accesarea acestei functionalitati este: in meniul cursului la care utilizatorul este inrolat sau pe care utilizatorul l-a creat se va gasi optiunea de ranking. Principalii utilizatori care vor folosi aceasta functionalitate sunt studentii si profesorii. Studentii vor folosi functionalitatea cu scopul de a mentine viu spiritul competitiv si de a obtine beneficiile survenite in urma unei pozitii bune in acest sistem de ranking. Profesorii vor folosi sistemul pentru a adauga anumite bonusuri studentilor(ex: badge-uri , trofee etc.). Acest sistem de ranking va fi dezvoltat pentru intregile activitati din cadrul unui anumit curs. Se poate avansa in rank prin prezenta, bonusuri adaugate de profesor, activitatea de la curs, team leadership, team working etc. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei functionalitati este acela de a analiza performantele individuale in raport cu performantele celorlalti dar si acela de a analiza performantele colective ale unei anumite clase.

1.6 Achievements

Punctul de pornire pentru aceasta functionalitate este atat in cazul profesorilor meniul cursurilor administrate, iar pentru studenti pe profilul acestora. In cazul profesorilor, acestia vor putea pune un numar mai mare de achievement-uri predefinite(numar de prezente, nota mai mare decat pragul ales la o examinare, alte obiective) la cursurile respective, pe care mai apoi studentii le vor debloca, atingand obiectivele achievement-ului, dupa ce acestia au primit un achievement acesta va ramane deblocat si va putea fi sau nu afisat pe profilul persoanei care l-a primit. Aceasta sarcina utilizator are un scop bine gandit atat pentru profesori cat si pentru studenti, pe profesori, aceste achievement-uri ii vor ajuta sa vada mai usor activitatea studentilor la activitatile din cadrul cursului, iar pentru studenti are ca si scop motivarea acestora sa participe la curs is totodata sa isi creasta nivelul, pentru ca la deblocarea unui achievement studentii vor primi si puncte de experienta. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei functionalitati este acela de a urmari activitatatiile care nu sunt in mod necesar obligatorii dar pot aduce un anumit bonus la notare.

1.7 Feedback

Punctul de pornire pentru aceasta sarcina utilizator va fi pagina unui task, intr-o sectiune speciala unde vor putea lasa comentarii studentii si profesorii. In cazul acestei functionalitati, principalii utilizatori vor fi studentii, care vor putea lasa un feedback la task-ul respectiv, scopul acestui feedback este acela de a imbunatatii pe viitor modul de practicare al task-ului si totodata de a ajuta profesorul sa formuleze intr-un mod cat mai bun cerintele, profesorii vor putea adauga si ei raspunsuri la feedback-urile date de catre studenti. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei sarcini utilizator va fi dupa ce echipele de studenti finalizeaza task-urile asiguate.

1.8 Vot

Punctul de pornire pentru aceasta sarcina utilizator va fi pe pagina unui anumit task, dupa incarcarea acestuia de catre o grupa de studenti. Acesta sarcina utilizator va avea ca si principali utilizatori studentii care au colaborat in cadrul aceluiasi task, acestia vor vota in mod anonim fiecare dintre colaboratori, profesorul va putea doar sa urmareasca dupa vot, ce a votat fiecare student in parte. Scopul acestei sarcini utilizator este acela de a obisnui studentii cu evaluarea colaboratorilor din cadrul proiectelor, aceasta evaluare fiind utila atat pentru studenti, acestia putand sa se rasplateasca intre ei pentru munca depusa, dar ii va fi utila si profesorului la notarea studentilor din grupa. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei sarcini utilizator va fi pentru studenti dupa terminarea task-ului, iar pentru profesori in momentul in care acesta doreste sa noteze activitatiile stundetilor.

1.9 Statistica cu nivelul de activitate al participantilor

Punctul de pornire pentru aceasta sarcina utilizator este in meniul unui curs pe care un profesor il administreaza. Aceasta sarcina utilizator va avea ca si principal utilizator profesorul, studentii neputand utiliza aceasta functionalitate. Profesorii vor folosi aceasta functionalitate pentru a urmari in cadrul fiecarui curs administrat, activitatiile studentilor care constau in prezente, note obtinute la evaluari, achievement-uri, notele date de catre colegi in cadrul task-urilor ce tin de acest curs. Acest sistem de urmarire al activitatii va fi dezvoltat pentru a ajuta profesorii un profesor la observarea progresului studentilor la curs si la gradul de participare al acestora. Din punct de vedere al utilizarii si contextul utilizarii, aceasta functionalitate va fi una care va fi folosita fiecare profesor dupa cum doreste, acesta putand sa verifice statisticile oricand doreste pentru a isi face o idee despre implicarea studentilor si pentru a da reward-uri sau putand utiliza aceasta functionalitate doar la notarea finala, daca este cazul.

1.10 Sistem de reward

Punctul de pornire al acestei sarcini utilizator va fi același ca și pentru sarcina legată de statistica cu nivelul de activitate al participanților, meniul unui curs. Ca și principal utilizator pentru această funcționalitate va fi profesorul care administrează cursul, studenții putând doar să își aleagă la profil dacă reward-ul va fi vizibil sau nu. Profesorii, pentru a completa sistemul de achievement-uri, pot oferi studenților în cadrul cursului și a activităților legate de curs recompense speciale, aceste recompense vor fi oferite manual și dacă profesorul dorește le poate și retrage. Scopul acestor reward-uri este de a motiva studenții care au avut un parcurs bun la învățatura și de a încuraja totodată competiția dintre studenți. Cel mai frecvent context de utilizare va fi de către profesor atunci când vor dori să recompenseze munca depusă de un student.

1.11 Chat

Punctul de pornire al acestei sarcini utilizator va fi pe pagina principală după ce utilizatorul se loghează, chat-ul va fi pus într-un tab separat. Principalii utilizatori vor fi profesorii și studenții. Atât profesorii cât și studenții vor putea utiliza această funcționalitate pentru a comunica între ei. La chat vor fi puse la dispoziție funcții de group chat care pot fi lansate automat pentru grupurile de proiecte sau curs, acestea fiind accesate printr-un buton din interfața acestora. Scopul acestei funcționalități este acela de a ajuta utilizatorii să comunice mai ușor între ei și fără să fie nevoiți să utilizeze o altă aplicație în acest scop. Cel mai frecvent context de utilizare va fi în cadrul proiectelor de grup și în cadrul cursurilor.

1.12 Q&A interactiv

Punctul de pornire pentru utilizarea acestei funcționalități este: în meniul unui curs la care utilizatorul este înrolat deja se va găsi opțiune de Q&A Interactiv. Se va accesa funcționalitate prin acționarea butonului asociat acesteia. Principalii utilizatori care vor folosi această funcționalitate sunt studenții și profesorii. Profesorii vor avea posibilitatea de a da startul unui asemenea feature. Aceștia vor adresa o întrebare pentru toți membrii cursului. Fiecare student va avea posibilitatea de a da un răspuns. Primul student care da un răspuns corect va fi recompensat, revenindu-i mai apoi responsabilitatea de a posta o întrebare pentru colegi. Procesul se va repeta: primul student care răspunde corect la întrebare va fi recompensat și va avea aceeași responsabilitate ca și cel de dinaintea lui. Q&A -ul se va opri în momentul în care profesorul decide să oprească această funcționalitate sau în momentul în care nu există răspuns pentru o anumită întrebare. Prin implementarea acestei sarcini se va realiza o evaluare colectivă de către profesor. De asemenea studenții vor avea oportunitatea de a acumula experiență și alte beneficii. Motivatia de a folosi această sarcină este, pentru profesor, aceea de a realiza o evaluare interactivă, iar pentru studenți, aceea de a obține bonusuri și beneficii și de a avansa în sistemul de ranking. Cel mai frecvent context de utilizare al acestei sarcini este de a evalua în timpul unui curs participanții și de a testa atenția pe care aceștia au manifestat-o pentru informațiile transmise.

