



Platforma edukacyjna **wsparcie procesów edukacyjnych** **studentów**

Instrukcja dla Studenta

Asseco Data Systems S.A. ul. Podolska 21, 81-321 Gdynia

NIP: 517-035-94-58, REGON: 180853177, KRS: 0000421310 Sąd Rejonowy Gdańsk - Północ w Gdańsku VIII Wydział Gospodarczy

Krajowego Rejestru Sądowego. Wysokość kapitału zakładowego 120 002 940,00 zł

Wysokość kapitału wpłaconego 120 002 940,00 zł

academy.asseco.pl

Wszelkie prawa autorskie do niniejszego dokumentu oraz informacji w nim zawartych, w tym do elementów graficznych, niezastrzeżone przez podmioty trzecie, stanowią wyłączną własność Asseco Data Systems S.A. z siedzibą w Gdyni, ul. Podolska 21. Wszelkie informacje zawarte w niniejszym dokumencie stanowią tajemnicę przedsiębiorstwa Asseco Data Systems S.A. w rozumieniu ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji i podlegają ochronie prawnej. Wykorzystywanie w jakikolwiek sposób, ujawnianie, rozpowszechnianie w całości lub w części, przekazywanie osobom trzecim, kopiowanie bez uprzedniej pisemnej zgody Asseco Data Systems S.A. jest zabronione. Wszelkie osoby, które weszły w posiadanie niniejszego dokumentu zobowiązane są do przestrzegania niniejszej klauzuli.

Asseco Data Systems S.A.

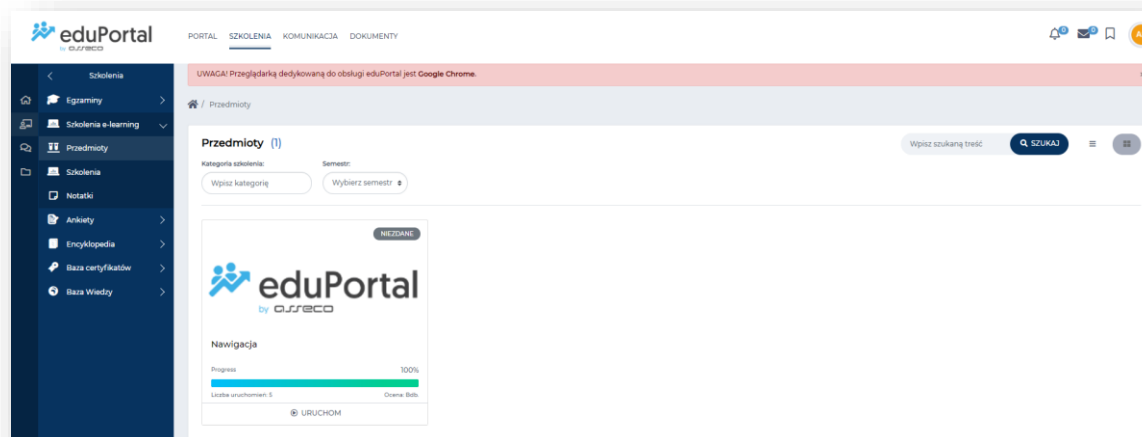
Gdańsk, listopad 2021

SPIS TREŚCI

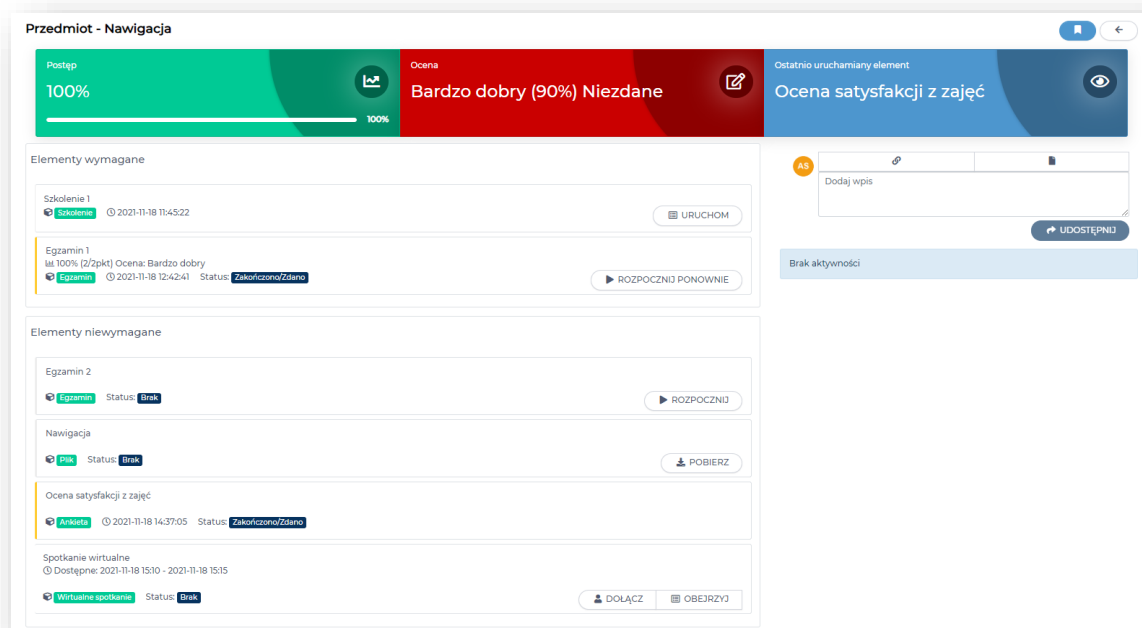
1. Uruchomienie przedmiotu	4
1.1. Uruchomienie szkoleń w przedmiocie	5
1.2. Uruchomienie zadania w przedmiocie	8
1.3. Uruchomienie egzaminu w przedmiocie	9
1.4. Uruchomienie ankiet w przedmiocie	12
1.5. Uruchomienie wirtualnego spotkania w przedmiocie	14
1.5.1. Przy pomocy aplikacji BigBlueButton	14
1.5.2. Czat oraz notatki podczas spotkania wirtualnego	15
1.5.3. Oglądanie nagrałego spotkania	16
1.5.4. Wirtualne spotkanie przy użyciu aplikacji Microsoft Teams.....	16
1.5.5. Obsługa programu Microsoft Teams	17
1.6. Uruchomienie artykułu z bazy wiedzy w przedmiocie.....	18
1.7. Pobranie pliku załączonego do przedmiotu.....	18

1. Uruchomienie przedmiotu

Przedmiot jest miejscem, w którym wykładowca może umieścić materiały dydaktyczne, egzaminy, zadania i wirtualne spotkania.



Aby uruchomić przedmiot, w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu klikamy w zakładkę **Przedmioty**, Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu.



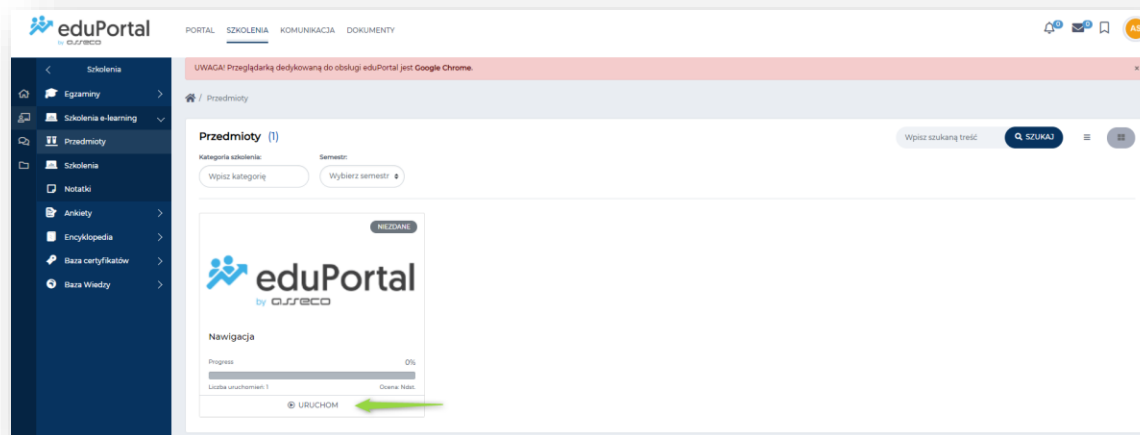
Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu.

Jak widać na powyższym zrzucie, elementy są podzielone na wymagane i niewymagane.

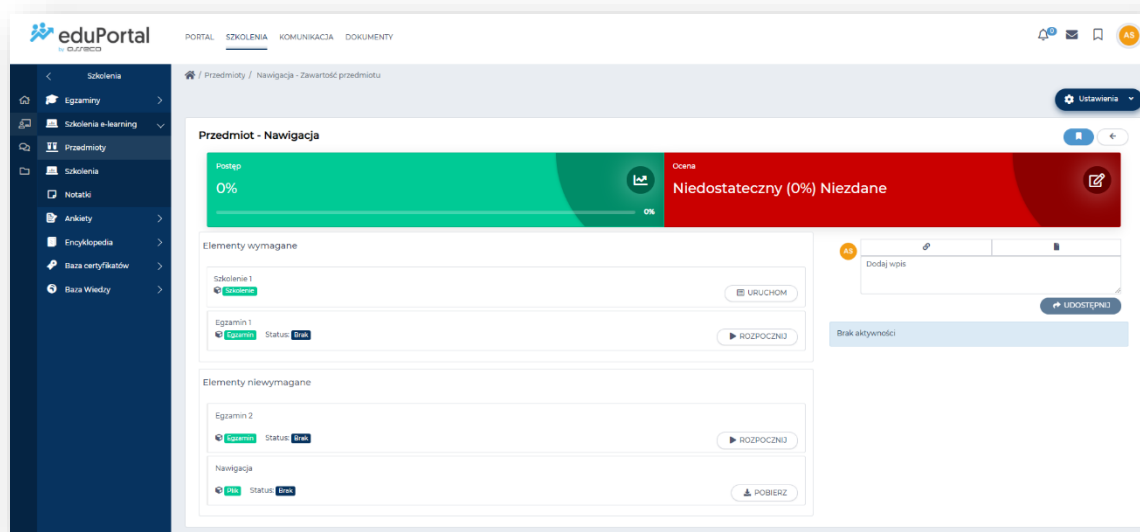
Aby uruchomić element przedmiotu, klikamy przy wybranym elemencie przycisk np.: **Uruchom** lub **Pobierz** lub **Czytaj**, **Rozpocznij** w zależności od tego jaki element przedmiotu uruchamiamy, np. jeśli elementem przedmiotu jest plik pojawi się przycisk **Pobierz**.

1.1. Uruchomienie szkoleń w przedmiocie

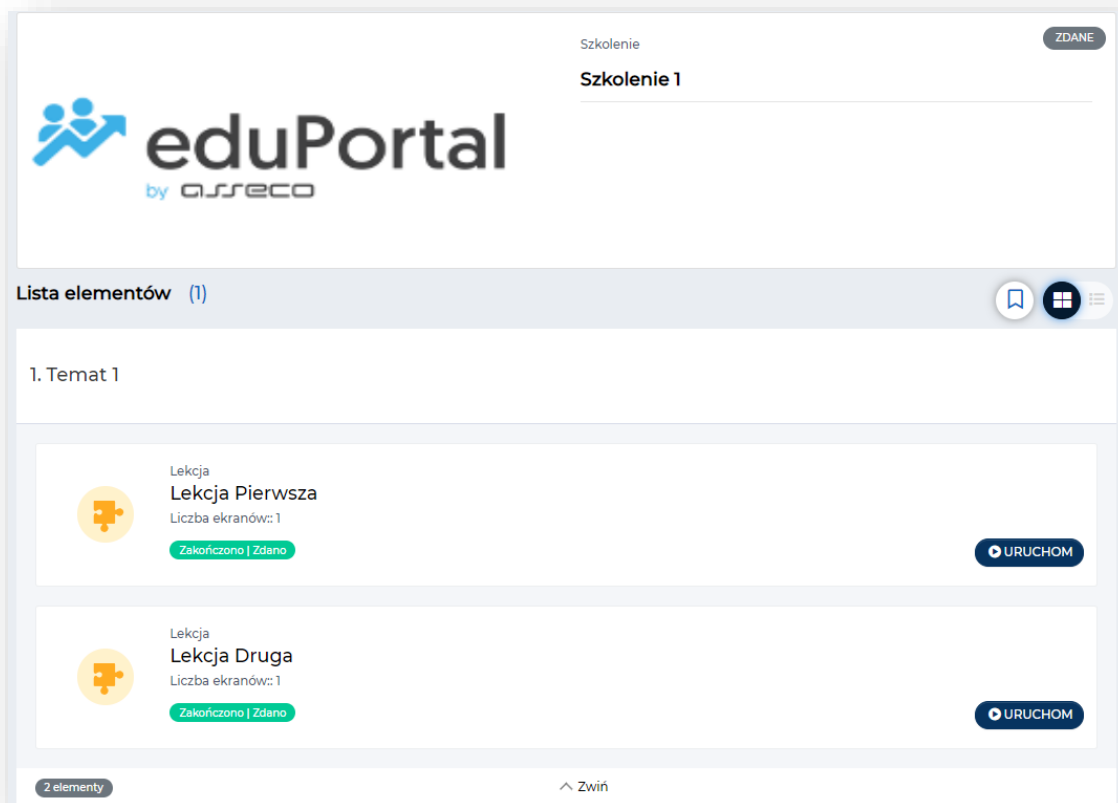
Aby uruchomić szkolenie przypisane do przedmiotu, w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu wybieramy zakładkę **Przedmioty**. Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**.



Otwiera się okno z zawartością przedmiotu, aby uruchomić szkolenie, klikamy przy nim przycisk **Uruchom**.

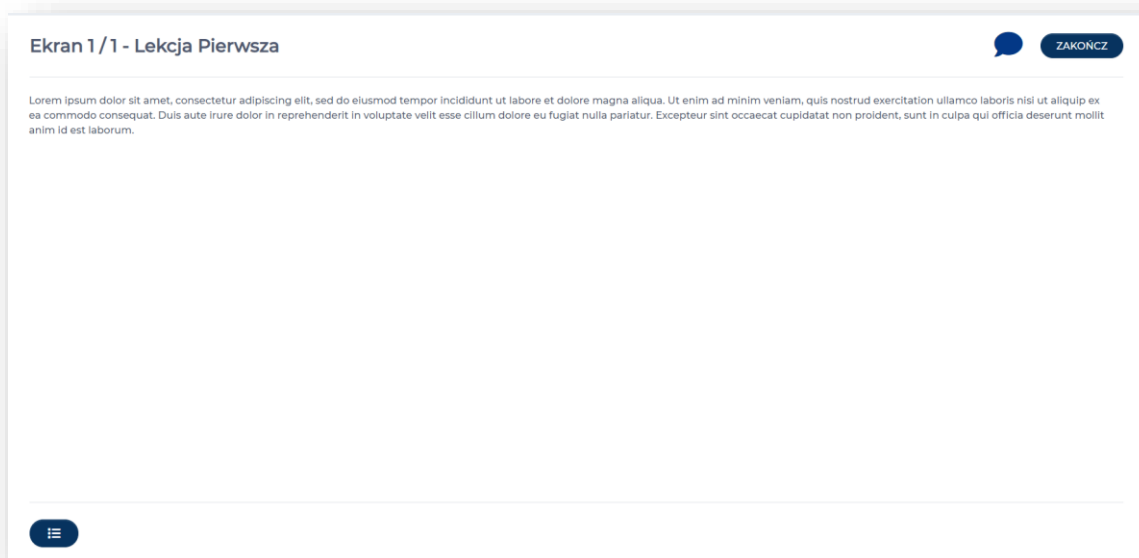


Otworzy się okno ze szkoleniem.




Aby uruchomić element przy lekcji klikamy na przycisk **Uruchom**.

Lekcja zostanie zaprezentowana w odtwarzaczu.



W zależności od tego czy element szkolenia został np. Zdany, Nie zdany, Nie ukończony - system komunikuje to kolorami ikon oraz statusem na danym kafelku.

Na przykład na poniższym kafelku mamy status Rozpoczęto:



Lekcja


Klasy

Liczba ekranów: 3

Rozpoczęto

URUCHOM

Na poniższym zaprezentowano status **Zakończono | Zdano**:



Plik

Przykładowa Prezentacja

Rozszerzenie: .pdf Rozmiar: 36,03 kB

Zakończono | Zdano

POBIERZ

1.2. Uruchomienie zadania w przedmiocie

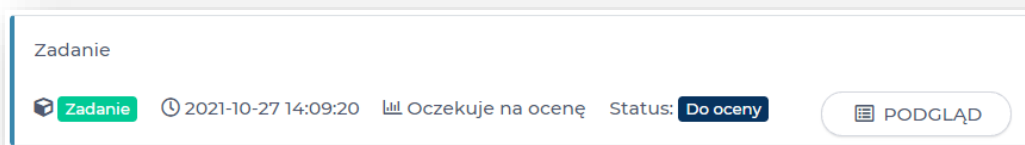
Aby uruchomić zadanie przypisane do przedmiotu, w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu wybieramy zakładkę **Przedmioty**.

Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu. Aby uruchomić zadanie klikamy na przycisk **Wypełnij** przy zadaniu.

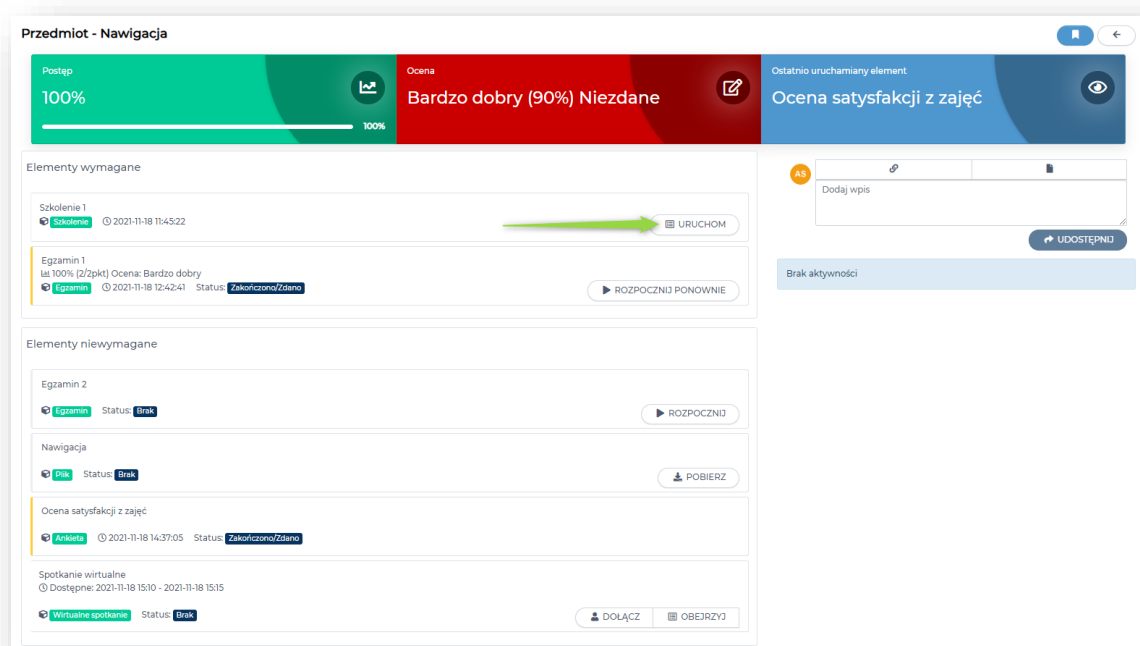
Otworzy się okno z Zadaniem.

1. Po lewej stronie widzimy status (dopóki nie wyślemy odpowiedzi będzie wyświetlał **Robocza**), informacje o maksymalnej liczbie przesłanych plików, opis i instrukcję.
2. Po prawej stronie możemy dodać plik który będzie odpowiedzią na zadanie. Ewentualnie umieścić komentarz do tego pliku. Po dodaniu klikamy **Zapisz plik**.
3. Jeżeli nie chcemy jeszcze wysłać odpowiedzi, klikamy przycisk **Zapisz wersję roboczą**. Wykładowca dostanie naszą odpowiedź w momencie kiedy klikniemy przycisk **Wyślij**.
4. W dowolnym momencie możemy umieścić dodatkowy komentarz z załącznikiem. Po wpisaniu treści klikamy **Zapisz komentarz**.

Po wysłaniu odpowiedzi przeniesiemy się z powrotem do widoku listy elementów przedmiotu. Status przy zadaniu zmieni się na **Do oceny**. Po wystawieniu oceny przez wykładowcę, status zmieni się na **Zaliczony/Niezaliczony/Do poprawy**.

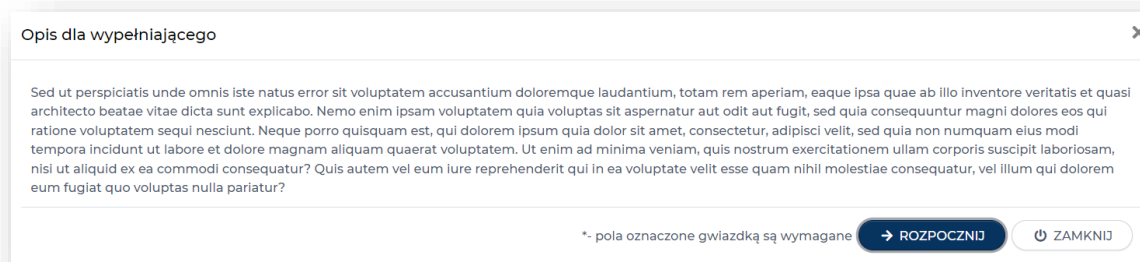


1.3. Uruchomienie egzaminu w przedmiocie



Aby uruchomić dodany przez wykładowcę **Egzamin** do przedmiotu, przy elemencie **Egzamin** klikamy na przycisk **Rozpocznij**.

Otworzy się okienko **OPIS DLA WYPEŁNIAJĄCEGO** ze wskazówkami do wypełnienia egzaminu,



klikamy na przycisk **Rozpocznij**.
Otworzy się okno z pytaniami oraz legendą.
Należy odpowiedzieć na pytania w egzaminie

Egzamin 1

Pokazuj pytania:

Wszystkie

1. Wybierz nazwę gwiazdozbioru, w którym znajduje się Gwiazda Polarna * (1 z 2)

Wybierz

2. Ile mamy typów statków? * (2 z 2)

Wybierz

*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane

PODSUMOWANIE →

i następnie kliknąć **Podsumowanie**. Otworzy się okno informujące, że udzielono odpowiedzi na wszystkie pytania:

Egzamin 1

Udzielono odpowiedzi na wszystkie pytania.
Jeżeli chcesz możesz cofnąć się do poszczególnych pytań i zmienić swoje odpowiedzi.
Aby zakończyć egzamin kliknij "Zakończ"

*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane

← WSTECZ

ZAKOŃCZ

Następnie klikamy **Zakończ**. Otworzy się okno z podsumowaniem egzaminu. Klikamy przycisk **Zakończ**

Egzamin 1

Dziękujemy za wypełnienie egzaminu

Uzyskany wynik: 0% (0/0pkt)

100%

Ilość pytań 2/2

0%

Uzyskane punkty 0/0



*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane


ZAKOŃCZ

Po skończonym egzaminie na kafelku pojawi się informacja o statusie egzaminu:

Egzamin 1

100% (2/2pkt) Ocena: Bardzo dobry

 **Egzamin**  2021-11-18 12:42:41 Status: **Zakończono/Zdano**

 ROZPOCZNIJ PONOWNIE

1.4. Uruchomienie ankiet w przedmiocie

Aby uruchomić ankietę przypisaną do przedmiotu, w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu klikamy **Szkolenia e-learning** i wybieramy zakładkę **Przedmioty**.

Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**.

Następnie przy elemencie Ankieta ponownie klikamy przycisk **Uruchom**.

Otworzy się okno z pytaniami, należy odpowiedzieć na pytania w ankiecie i następnie kliknąć **Dalej**,

Wybór języka

1. Organizacja zajęć * (1 z 4)

	1	2	3	4	5
Terminowość prowadzenia zajęć *	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Zgodność treści zajęć z sylabusem *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Określenia kryteriów zaliczenia egzaminu *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Sposób prowadzenia zajęć * (2 z 4)

	1	2	3	4	5
Przygotowanie zajęć *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sposób przedstawienia zagadnień *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wzbudzanie zainteresowania przedmiotem *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

3. Postawa prowadzącego * (3 z 4)

	1	2	3	4	5
Życzliwość *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Otwartość na pytania i dyskusję *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Dostępność *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

4. Twoja dostępność na zajęciach * (4 z 4)

☒ 75% - 100%
☐ 50% - 75%
☐ 25% - 50%
☐ Poniżej 25%

*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane
DALEJ →

Otworzy się okno informujące, że udzielono odpowiedzi na wszystkie pytania:

Ocena satysfakcji z zajęć

Udzielono odpowiedzi na wszystkie pytania.
Jeżeli chcesz możesz cofnąć się do poszczególnych pytań i zmienić swoje odpowiedzi.
Aby zakończyć ankietę kliknij "Zakończ"

*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane
← WSTECZ
ZAKOŃCZ

Następnie klikamy **Zakończ**,

W następnym oknie ponownie klikamy przycisk **Zakończ** – ankieta została wypełniona.

Ocena satysfakcji z zajęć

Dziękujemy za wypełnienie ankiety

*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane

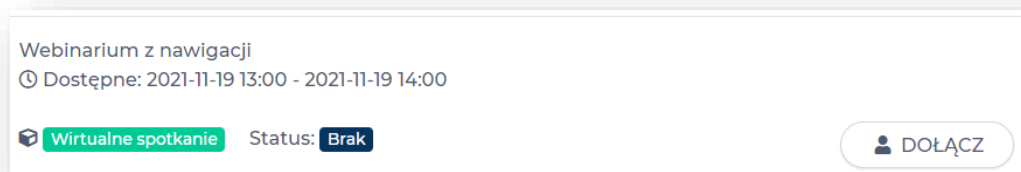
*- pola oznaczone gwiazdką są wymagane

ZAKOŃCZ

1.5. Uruchomienie wirtualnego spotkania w przedmiocie.

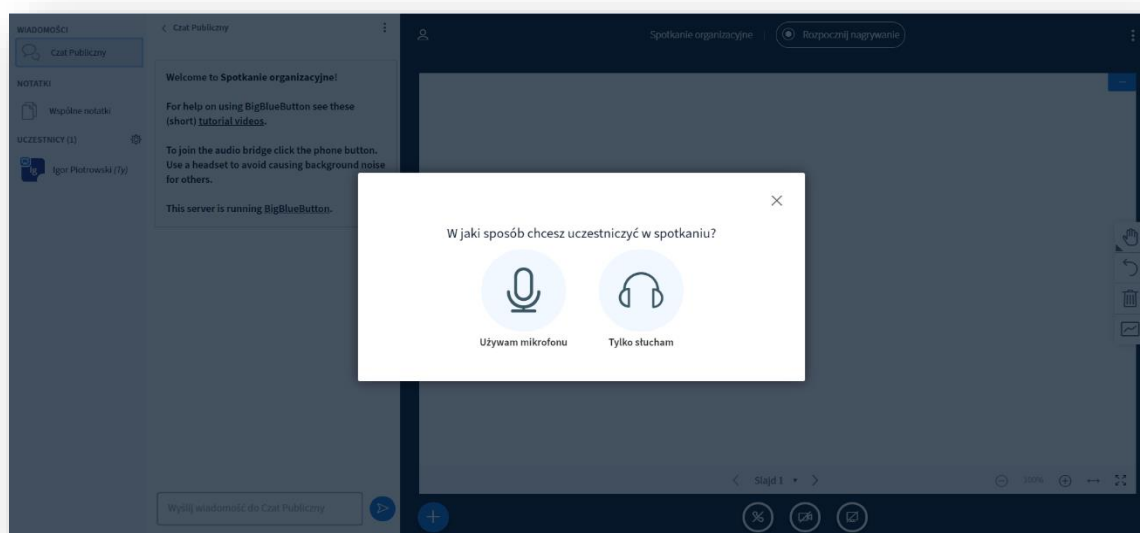
1.5.1. Przy pomocy aplikacji BigBlueButton

Platforma edukacyjna umożliwia korzystanie z wirtualnego spotkania, w którym wykładowca może prezentować materiały, nawiązywać dialog głosowy i tekstowy, udostępniać ekran. Aby dołączyć do spotkania, w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu klikamy **Szkolenia e-learning** i wybieramy zakładkę **Przedmioty**. Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu.



Aby dołączyć do **wirtualnego spotkania** przy elemencie klikamy na przycisk **Dołącz** (przycisk pojawia się 30 minut przed datą rozpoczęcia).

Automatycznie zostaniemy przeniesieni do okna wirtualnego spotkania.




Wybieramy sposób w jaki uczestniczymy w wirtualnym spotkaniu i odpowiednio klikamy przycisk **Używam mikrofonu** lub **Tylko słucham**.

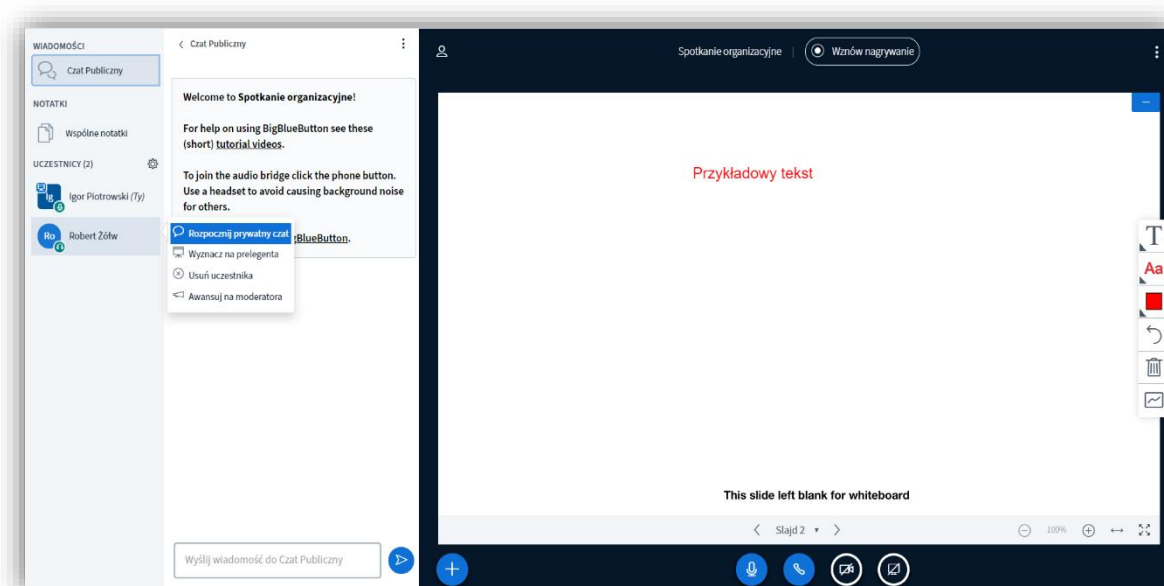
Stosowanie się do poniższych zaleceń wpłynie na poprawę jakości sesji wirtualnego spotkania.

1. Sugerujemy korzystanie z przeglądarki FireFox lub Chrome, ponieważ zapewniają najlepszą jakość dźwięku, szczególnie na słabszych łączach.
2. W trakcie wykładu zalecamy wyciszenie pozostałych użytkowników – to wyeliminuje zakłócenia i poprawi jakość dźwięku.
3. W przypadku prezentacji materiału zalecamy wyłączenie kamery przez wykładowcę – dzięki temu obraz z kamery nie będzie przesyłany do studentów, co podniesie jakość prezentowanego obrazu na łączach o niskiej jakości.
4. Zalecamy również, aby studenci w trakcie trwania wirtualnego spotkania także mieli wyłączone kamery.

1.5.2. Czat oraz notatki podczas spotkania wirtualnego

Uczestnicy spotkania mogą korzystać z czatu, który znajduje się po lewej stronie pod przyciskiem **Czat publiczny**. Aby wysłać wiadomość, należy wpisać ją w pole Wyślij wiadomość do Czat Publiczny i kliknąć przycisk  **Wyślij wiadomość**.

Uczestnicy mogą prowadzić między sobą prywatne rozmowy. Klikając w Imię i Nazwisko uczestnika, klikamy **Rozpocznij prywatny czat**, aby wysłać mu prywatną wiadomość.



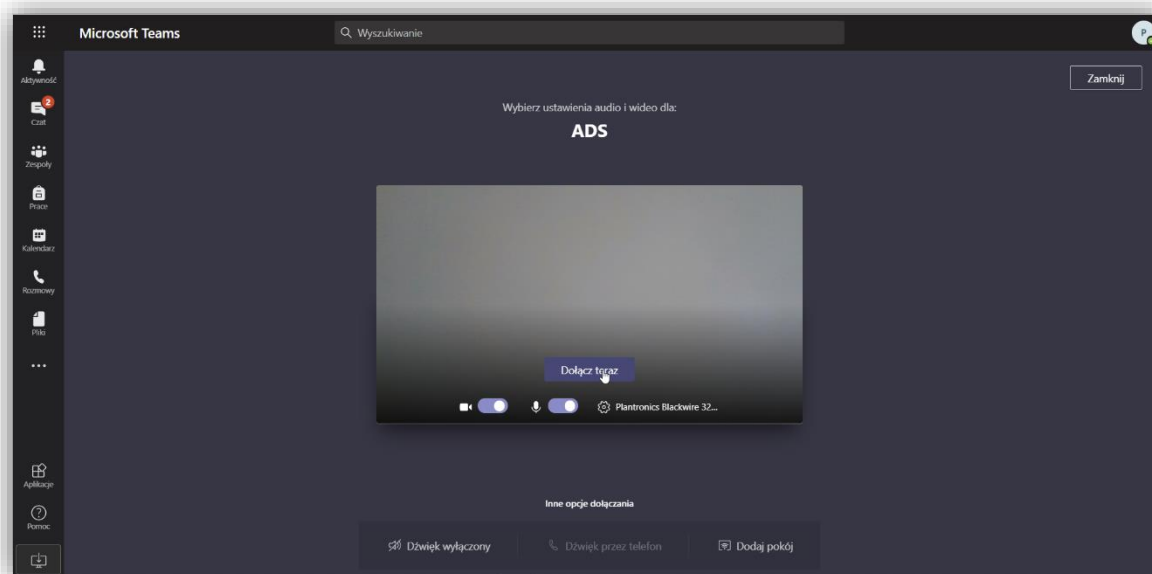
Uczestnicy spotkania mogą również korzystać ze wspólnych notatek który znajduje się po lewej stronie pod przyciskiem **Wspólne notatki**. Notatki będą się pojawiać wszystkim uczestnikom w czasie rzeczywistym po wprowadzeniu w pole tekstowe.

Jeżeli mamy pobrany program Microsoft Teams, możemy kliknąć przycisk **Otwórz Microsoft Teams** lub **Otwórz aplikację Teams**. Zostaniemy przekierowani do spotkania automatycznie.

W przypadku, kiedy nie mamy programu Microsoft Teams, możemy pobrać go klikając **Pobierz aplikację systemu Windows** lub **Kontynuuj w tej przeglądarce** (opcja dostępna tylko w przeglądarce Chrome i Edge).

Po uruchomieniu spotkania w aplikacji bądź poprzez przeglądarkę (musimy pamiętać o wyrażeniu zgody na użycie kamery i mikrofonu), pojawi się możliwość dołączenia do spotkania. Jeżeli jesteśmy zalogowani na koncie Microsoft to nazwa użytkownika zostanie pobrana automatycznie. Kiedy nie jesteśmy zalogowani musimy uzupełnić pole **Nazwa użytkownika**.

Ustawiamy dostępność naszej kamery, mikrofonu i klikamy **Dołącz teraz**. Trafiamy do poczekalni, do



spotkania dołączymy w momencie, kiedy organizator nas wpuści.

1.5.5. Obsługa programu Microsoft Teams

Zachęcamy do zapoznania się z materiałami dotyczącymi obsługi programu udostępnianymi przez firmę Microsoft. Opisują one możliwości oraz sposób użytkowania programu Microsoft Teams.

<https://www.youtube.com/watch?v=VJV6g9RADU8&list=PLlilTszfwwMKicAo6agloFALEB5WvYNYs&index=16>

<https://support.microsoft.com/pl-pl/teams>

<https://support.microsoft.com/pl-pl/office/udost%C4%99pnianie-ekranu-podczas-spotkania-90c84e5a-b6fe-4ed4-9687-5923d230d3a7>

<https://support.microsoft.com/pl-pl/office/porada-prezentowanie-slajd%C3%B3w-programu-powerpoint-podczas-spotkania-ddfc73dd-b957-4f2b-8e42-ce078f51873c>

<https://support.microsoft.com/pl-pl/office/prze%C4%85danie-innych-aplikacji-w-trakcie-spotkania-w-aplikacji-teams-bc428cc5-9ea2-4be5-87b1-ba434481b964>

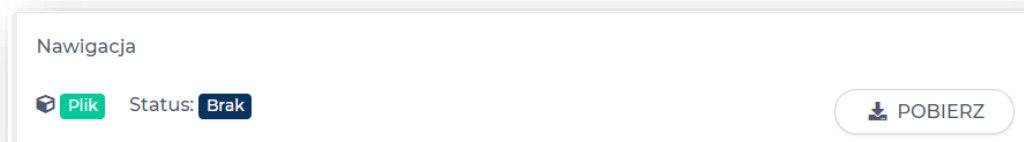
1.6. Uruchomienie artykułu z bazy wiedzy w przedmiocie.

Aby przeczytać utworzony artykuł przez prowadzącego w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu klikamy **Szkolenia e-learning** i wybieramy zakładkę **Przedmioty**. Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu. Przy elemencie artykuł z bazy wiedzy klikamy **Pokaż**. Otworzy się okno z artykułem.



1.7. Pobranie pliku załączonego do przedmiotu.

Aby pobrać załączony przez prowadzącego plik do przedmiotu w górnym menu wybieramy moduł **Szkolenia**. Po lewej stronie menu klikamy **Szkolenia e-learning** i wybieramy zakładkę **Przedmioty**. Następnie przy wybranym przedmiocie należy kliknąć przycisk **Uruchom**. Otworzy się okno z zawartością przedmiotu.



Przy elemencie **Plik** klikamy **Pobierz**.

Rozpocznie się pobieranie pliku na dysk.