



מדריך למשתמש



Web Application – VR Editor

Disclaimer. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

תוכן עניינים

1.0	מידע כללי	Error! Bookmark not defined.
3	1.1 ארגון המדריך	3
3	1.2 מבט כולל על יישומי אינטרנט	3
4	2.0 סיכום מערכת	4
4	2.1 דרישות החומרה והתוכנה	4
4	2.2 רמות הגישה של המשתמשים	4
4	2.2.1 סטודנט	4
4	2.2.2 מרצה	4
4	2.2.3 מבקר	4
5	3.0 כיצד לגשת לישום	5
5	3.1 גישה כללית לישום	5
5	3.2 נוהל הרשמה (חל על סטודנטים ומדריכים)	5
5	3.2.1 המידע דרוש להרשמה	5
6	3.2.2 אימות חשבון	6
7	3.3 הודעות שגיאה	7
7	4.0 תכונות – פונקציות	7
8	4.1 מרצה	8
8	4.1.1 ממשק	8
8	4.1.2 הקמת תערוכה	8
14	4.2 סטודנט	14
14	4.2.1 ממשק	14
15	4.2.2 התערוכות שלי	15
20	4.2.3 היצירות שלי	20
22	4.3 מבקר	22
22	4.3.1 ממשק	22

1.0 מידע כללי

1.1 ארגון המדריך

המדריך למשתמש מורכב מארבעת החלקים הבאים:

1. מידע כללי
2. סיכום מערכת
3. כיצד להוריד את הישום
4. משתמשים – הרשאות

מידע כללי – מסביר באופן כללי את סקירת הישום / אפליקציה ואת הסעיפים במדריך למשתמש. סעיף זה מספק תיאור של המטרה וההיקף של המדריך למשתמש והבעיות שייפתרו על ידי איטרקציה איתו.

סיכום מערכת – מסביר על דרישות החומרה והתוכנה לגישה ליישומים/תוכנות ולרמות הגישה של המשתמש. סעיף זה מספק סקירה כללית של יכולות המערכת, תפקידיה ותפעולה, כולל הפונקציות הספציפיות ברמה גבוהה המבוצעות על-ידי המערכת. השתמש בגרפיקה ובטבלאות, במידת הצורך.

כיצד להוריד את התוכנה – מסביר את האפשרויות הזמינות להורדה / גישה ליישום. אם הישום בצורת תוכנה חייבים לגשת לכתובת האתר, אם הוא בצורת אפליקציה צריך להוריד אותו.

שימוש ביישום – מספק תיאור מפורט של הפונקציות ביישום. סעיף זה מתאר את כל המוסכמות שישמשו בסעיפי משנה רלוונטיים. יש לתאר כל אחד מתתי הסעיפים הבאים בפירוט רב ככל הנדרש והתאם לביצוע המערכת.

1.2 מבט כולל על יישומי אינטרנט

אפליקציית האינטרנט פותחה עבור הפרויקט של CREAM ונמצאת כעת בשלב של אב טיפוס בעל רמת פירוט נמוכה. המטרה העיקרית של הישום זה היא לספק פלטפורמה מאוחדת לסטודנטים, מדריכים ומבקרים ליצור ולהעריך תערוכות VR ו-AR.

המדריך מציג את כל הפונקציות של יישום האינטרנט. על ידי קריאת מדריך זה, המשתמש יוכל להפעיל את הישום באופן מלא וחופשי.

2.0 סיכום מערכת

סעיף זה מסביר אודות דרישות החומרה והתוכנה לגישה לישומים/תוכנות ולרמות גישה של משתמשים.

2.1 דרישות החומרה והתוכנה

כדי להבטיח חווייה מיטבית, השתמש במחשב במקום בטלפון נייד. יש למלא את התנאים המוקדמים הבאים כדי להבטיח את תפקודו:

דרישות חומרה:

1. חיבור לאינטרנט

דרישות תוכנה:

2. דפדפן אינטרנט עם JavaScript מופעל.

2.2 רמות גישה של משתמשים

שלושה סוגים שונים של תפקידים מוצעים בישום. לכל משתמש יש הרשאות משלו בחלקים ספציפיים של הפלטפורמה, בהתאם לתפקידו.

2.2.1 סטודנט

נדרשת הרשמה באמצעות פונקציונליות ההרשמה המוצגת בסעיף 2.3.

2.2.2 מרצה

נדרשת הרשמה באמצעות פונקציונליות ההרשמה המוצגת בסעיף 2.3.

2.2.3 מבקר

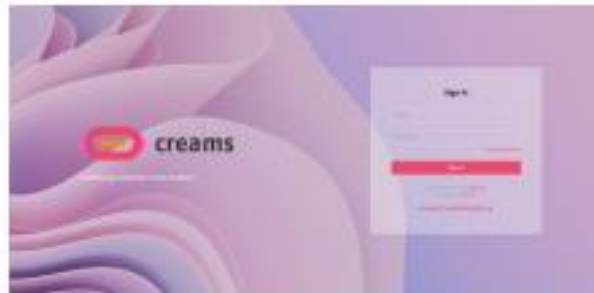
אין צורך בהרשמה.

3.0 כיצד לגשת לישום

מעוף זה יתאר את השלבים שעל המשתמש לבצע כדי לגשת לפלטפורמה.

3.1 גישה כללית לישום

ניתן לגשת לפלטפורמה באמצעות [קישור](#) זה. המסך הראשוני מציג הנחיות למשתמש להזין את הפרטים שלו (דואר אלקטרוני וסיסמה) כדי לגשת לפלטפורמה. אם המשתמש אינו רשום לפלטפורמה, עליו להירשם תחילה. נוהל הכניסה והסינג-אפ חלים רק על סטודנטים ומדריכים. מבקרים יכולים לגשת לפלטפורמה באמצעות ההיפר-קישור המתאים.



איור 3.1 - המסך הראשוני של הישום

שחנתי סיסמא

אם המשתמש שחכ את הסיסמה שלו, הוא יכול לשנות אותה באמצעות הקישור המתאים

3.2 נוהל הרשמה (חל על סטודנטים ומדריכים)

3.2.1 המידע הדרוש להרשמה

פרטים מסוימים נדרשים ממשתמשים כדי להירשם לפלטפורמה. פרטים אלה כוללים:

- כתובת דואר אלקטרוני (שדה טקסט)
 - דרישות חוקיות לכתובת דואר אלקטרוני:
 - @ סמל בשימוש
 - אחרי @, יש להשתמש בתחום חוקי (לדוגמה, @creams.com)
- סיסמה (שדה סיסמה)
 - דרישות סיסמה חוקיות:
 - מינימום 8 תווים
 - אותיות רישיות וקטנות (Uppercase and lowercase letters)
 - מספרים וממלים
- שם פרטי (שדה טקסט)
- שם משפחה (שדה טקסט)
- תפקיד (מרצה או תלמיד)

- מטרה למרצה/כיתה לתלמיד (רשימת נפתחות)
- ארגון (רשימה נפתחת)
- חיבת סימון לקבלת תנאים והתניות



איור 2 - מסך הרשמה

3.2.2 אימות חשבון

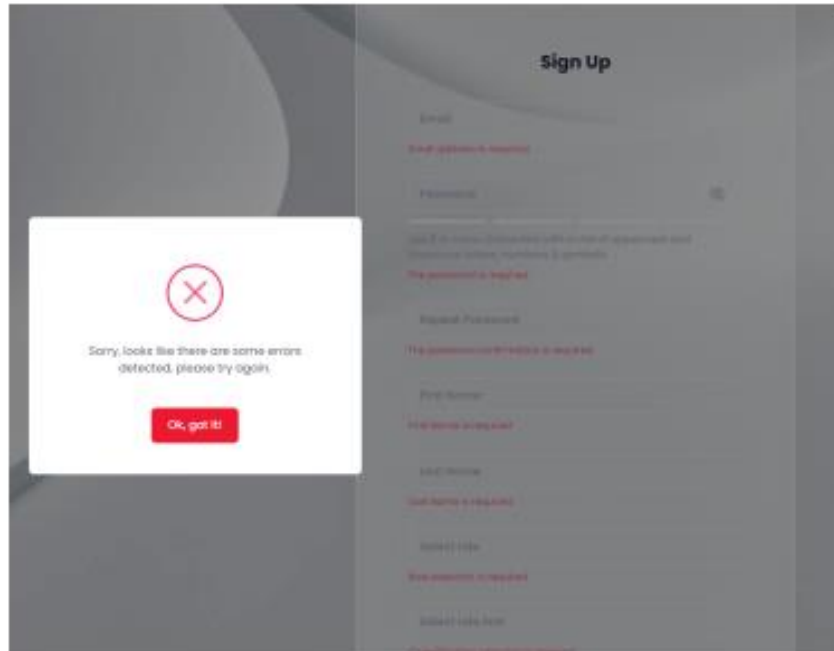
כאשר המשתמש נרשם, הוא מנותב מחדש לדף אימות החשבון. על המשתמש להזין את כתובת הדואר האלקטרוני שבה השתמש במהלך תהליך ההרשמה, ואת קוד האימות שישלח לכתובת הדואר האלקטרוני שהחזנה. לאחר האמת הלך האימות, המשתמש מנותב מחדש לדף ההתחברות.



איור 3 - מסך אימות חשבון

3.3 הודעות שגיאה

כל שדה בכל שלושת הדפים להרשמה נדרש. אם אחד מהם אינו ממולא, מופיעה הודעת שגיאה המודיעה למשתמשים. בנוסף, השדות שאינם מלאים מסומנים בטקסט אדום ומתחתיהם כתוב מה שנדרש להוסיף/לכתוב.



איור 4 - הודעת שגיאה ומשוב על ההרשמה

4.0 תכונות – פונקציות

תכונות כלליות הזמינות בכל המסכים

- מידע כללי על הפרויקט ונקודות קשר שנמצאות בכותרת העליונה והתחתונה של הדפים, כולל שאלות נפוצות ושמות לפרופילים רלוונטים ברשתות חברתיות
- לחצן להחלפת ערכת הנושא לחושך/בהיר
- יציאה

4.1 מרצה

4.1.1 ממשק

הדף בית הראשי מופיע כאשר המרצה נכנס למערכת. בעמוד הבית ניתן:

- ליצירת תערוכה חדשה (ליזום תערוכה)
- לגשת לתערוכות שמצרו (הערכה)
- סינון משימות/תערוכות שמצרו.
- הצגת תערוכות שלא פורסמו/פורסמו.



תמונה 5 – ממשק של מרצים

בדף הבית הראשי המרצה יכול לגשת לתערוכות שיצר ולהעריך את עבודת תלמידו. המרצה יכול לסנן את התערוכות שלהם לשש קטגוריות ("אחסון זמני", "קבלת יצירות אמנות", "מוכן להערכה", "הערכה החלה", "הוערך" ו"פורסם"). בנוסף, דף הבית מציג את תערוכות הסטודנטים שמרסמו ואת תערוכות הסטודנטים שלא פורסמו בתצוגת קרוסלה.

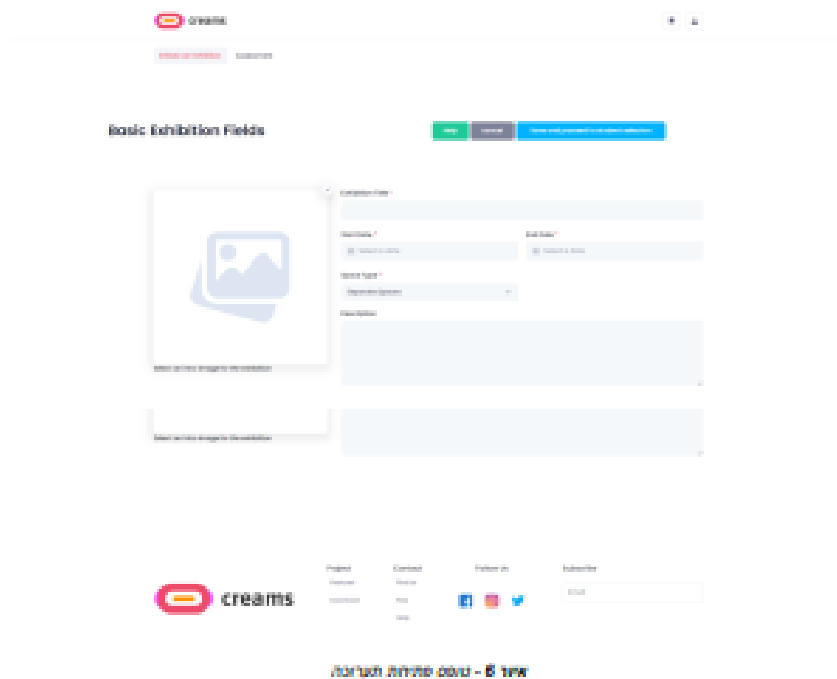
4.1.2 הקמת תערוכה

המרצה יכול ליצור תערוכה על ידי לחיצה על כפתור "Initiate an Exhibition" בראש העמוד.

4.1.2.1 תזנת פרטי התערוכה

המרצה נדרש להזין את הפרטים הבאים לתערוכה:

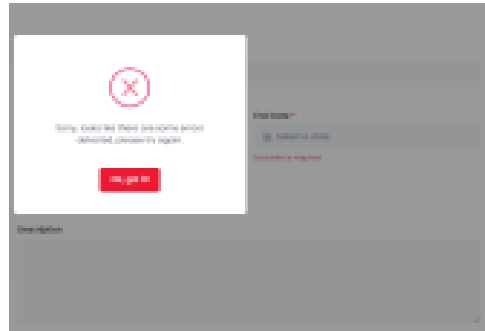
- .1 כותרת התערוכה (שדה סקסט)
- .2 תמונה ממוחזרת של התערוכה (שדה תמונה)
- .3 תאריך התחלה (בחירת תאריך מלוח שנה)
- .4 תאריך סיום (בחירת תאריך מלוח שנה)
- .5 סוג חלל (רשימה נפתחת)
- .6 תיאור (שדה סקסט – אופציונלי)
- .7 תמונת מבוא לבחירה (אופציונלי)



לאחר הזנת הפרטים, המרצה לחץ על "Save and proceed to student selection" כדי להמשיך בתהליך המיון בנקודה 4.1.2.2. המרצה יכול לבטל את פתיחת התערוכה על ידי לחיצה על כפתור "cancel".

4.1.2.1.1 הדגשת שגיאה

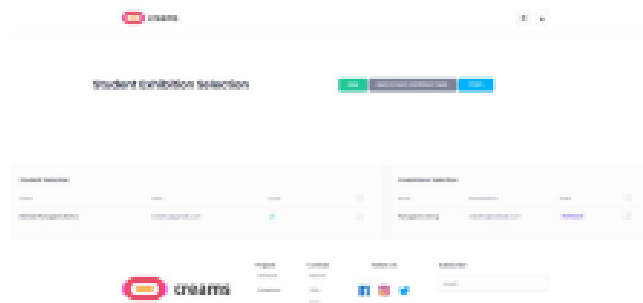
אם המרצה אינו ממלא את כל השדות הדרושים (בותרת תערוכה, תמונה ממוחזרת של תערוכה, תאריך התחלה, תאריך סיום ומגו רוח), מופיעה הודעת שגיאה. באופן כללי, השדות שאינם מלאים מסומנים בסימני אדום ומתחתיהם כתוב מה שדרוש להוסיף/לחלקן.



צילום 7 - הודעת שגיאה מוצגת על התערוכה

4.1.2.2 סטודנטים נבחרים ומנחים שותפים

המרצה יכול לבחור תלמידים מהארגון שלו שהם רוצים לכלול בתערוכה. כמו כן, המרצה יכול לבחור את המנחים המשותפים מארגונים לתערוכה. לאחר סיום הבחירה, המרצה יכול לחזור על כפתור "Finish" כדי לשמור את התערוכה ולהיות מונח לדף בית הראשי. בסופו, המרצה יכול לחזור על פתיחת התערוכה על ידי לחיצה על "Back to Main Exhibition Fields".



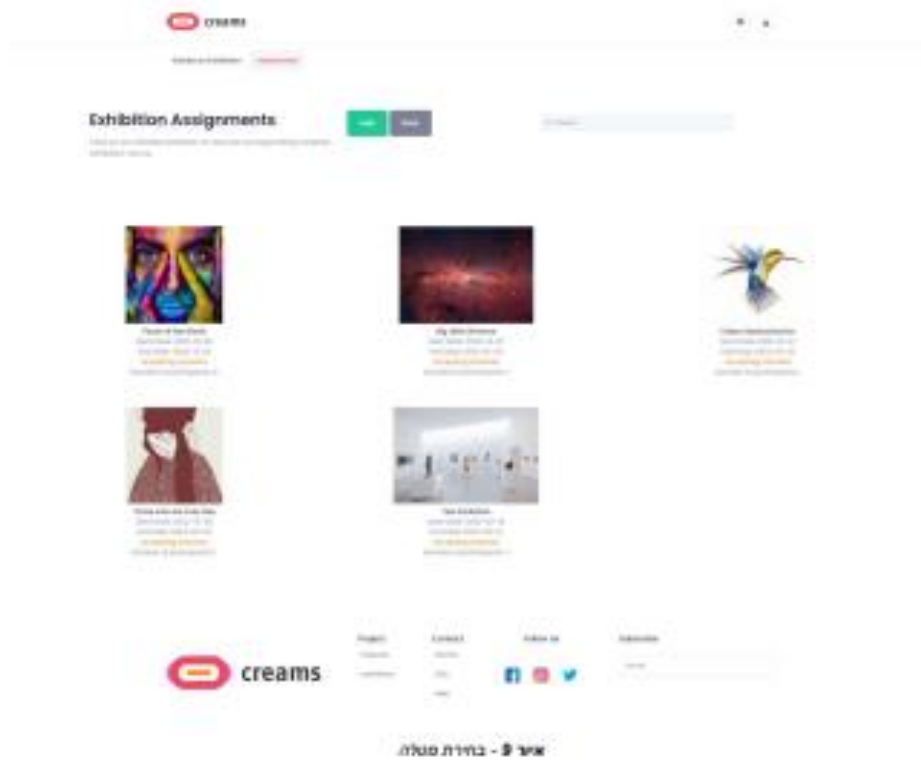
צילום 8 - בחירת סטודנטים ומנחים שותפים

4.1.3 הערכה

המטרה יכול להעריך תערוכה על ידי לחיצה על כפתור "Assessment" בראש הדף.

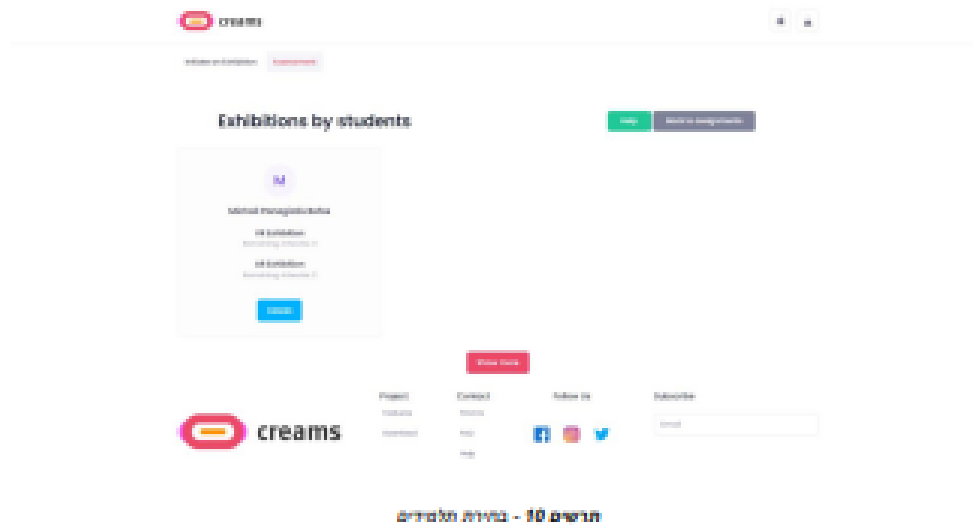
4.1.3.1 בחר מטלה

המטרה יכול לבחור מתוך מטלות התערוכה תערוכה אחת שהוא רוצה להעריך על ידי לחיצה על התמונות המתאימות.



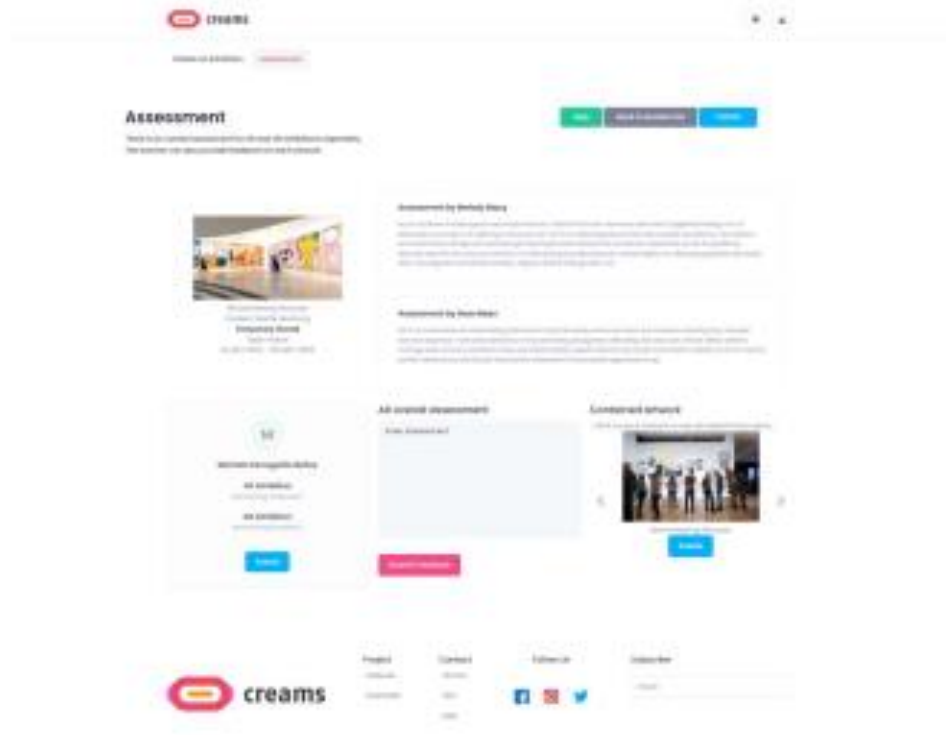
4.1.3.2 בחר תלמיד.

המורה יכול לבחור תלמיד שהוא רוצה להעריך על ידי לחיצה על כפתור "Assess" בתחתית כל כרטיס תלמיד. כבירות מחול, תשעת הסטודנטים הראשונים של התערוכה מוצגים בעמוד, על ידי לחיצה על כפתור "Show more" נטענת רשימת הסטודנטים המלאה



תוצרים 10 - בעיות תלמידים

4.1.3.3 להעריך את התלמיד.
 המרצה יכול לתגוב את המשוב שלו ב"AR overall assessment" והוא יכול לשלוח את המשוב שלו באמצעות כפתור
 "Submit Feedback".



דפים 11 – העזרת העזרת למידים

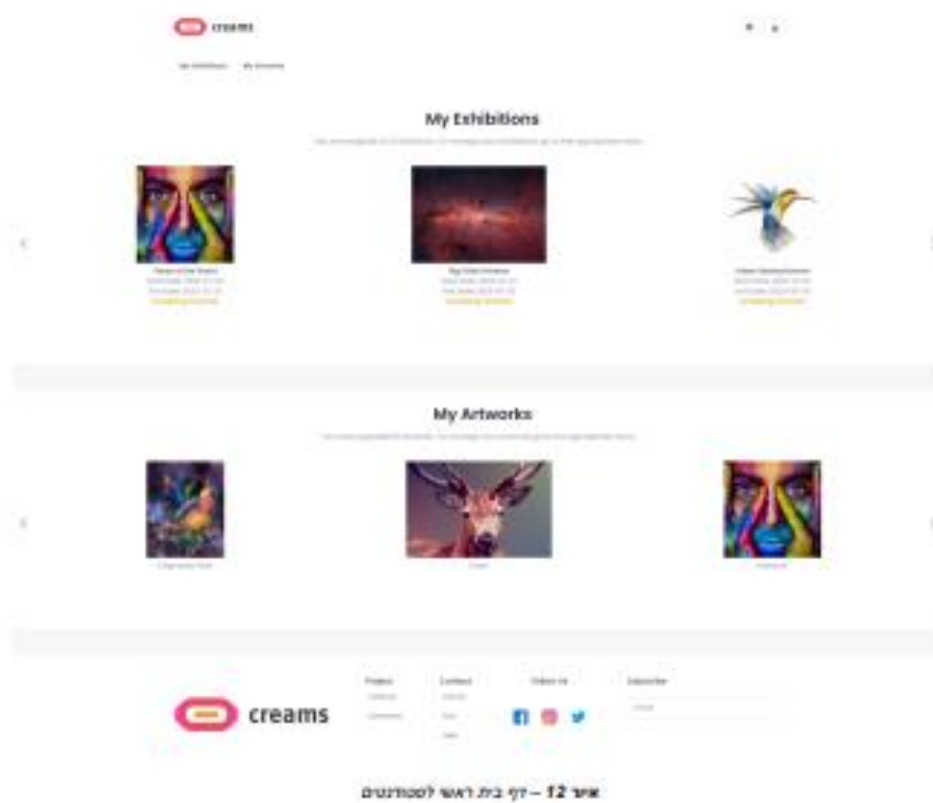
4.1.3.4 סקן
 המרצה כמפור ב- 4.1.1.1 יכול לסמן את משימותיו בהתאם לסטטוסים. לאחר הסיון, המרצה ממתב מחדש לעמוד
 "Select Assignment", אך מטלת שונת עדיין גלויית.

4.2 סטודנט

4.2.1 ממשק

דף הבית מופיע מופיע כאשר התלמיד נכנס למערכת. התלמיד יכול:

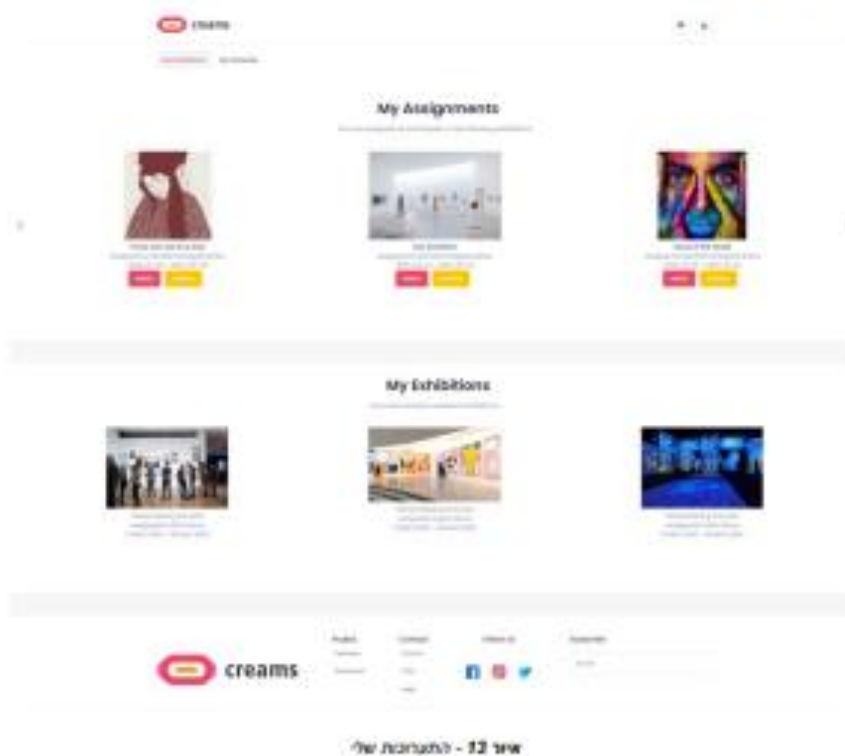
1. לצפו בתערוכות שלהם (התערוכות של)
2. הציג את יצירות האמנות שלהם (יצירות האמנות של)



בעמוד בית הראשי התלמיד יכול לגשת לתערוכות שהוקמו לו וליצירות האמנות שלו. במסך, דף הבית מציג את התערוכות ויצירות האמנות של התלמיד בתצוגת קרוסלה.

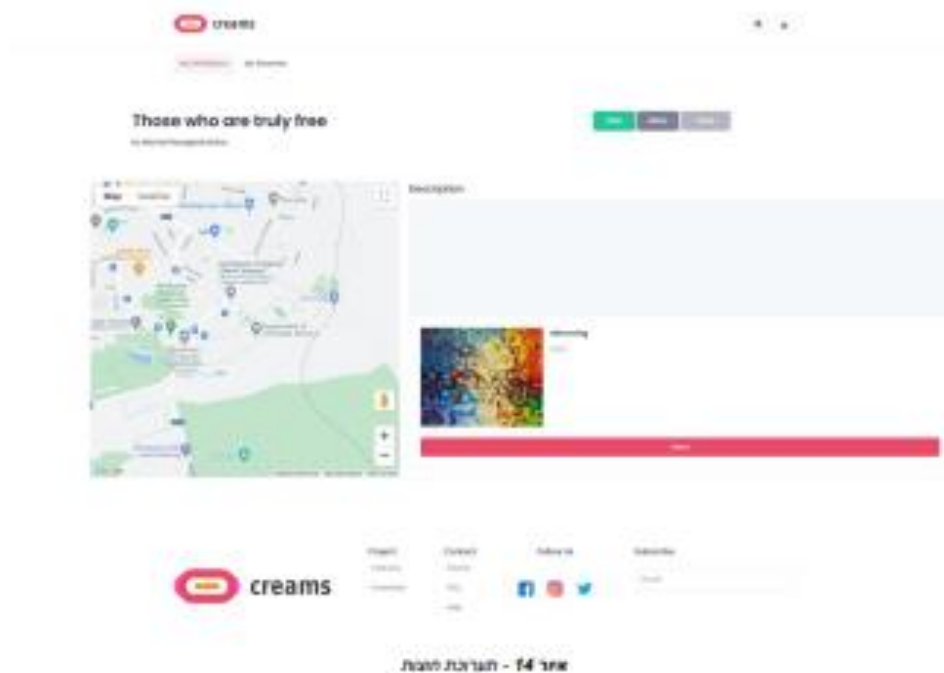
4.2.2 התערבות שלי

הסטודנט יכול לצפות בתערובות שלו על ידי לחיצה על הקישור "My exhibition" בראש העמוד. לחצן זה פתוח גם את מסך המציג את המסלול של התלמיד.



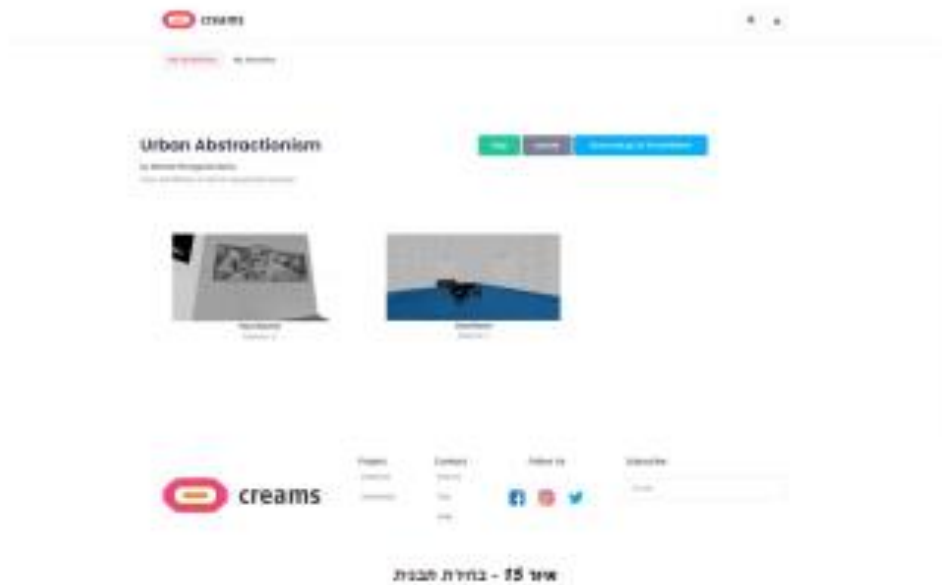
התלמיד יכול לבחור מטלה שעליה הוא רוצה לעבוד. הסטודנט יכול ללחוץ על כפתור "indoor/outdoor" המתאים על מנת ליצור כל תערובת.

4.2.2.1 הגשת מעלת "Outdoor" *
 לאחר מכן, לחיצה על כפתור "Outdoor" מוצגת לתלמידים מפה ורשימה של יצירות האמנות שלהם. התלמיד יכול לחוץ על כפתור "select" של יצירת האמנות שהוא רוצה להוסיף לתצוגה, להוסיף תיאור קצר בשדה הטקסט "Description". לאחר מכן, הם צריכים לחוץ על המפה כדי להוסיף סיכה במיקום הגאוגרפי המדויק שבו הם רוצים להציג את יצירת האמנות שלהם.



4.2.2.2 הנגשת מטלה "Indoor"
לאחר לחיצה על כפתור "Indoor", התלמיד מתבקש לבחור תבנית לתערוכת המציאת המדמה שלו

4.2.2.2.1 בחר תבנית
התלמיד יכול לבחור את התבנית על ידי לחיצה על התמונה הממוחשרת המתאימה. לאחר מכן על ידי לחיצה על "Save and go to VR exhibition" הם יכולים להמשיך בעריכת התערוכה.

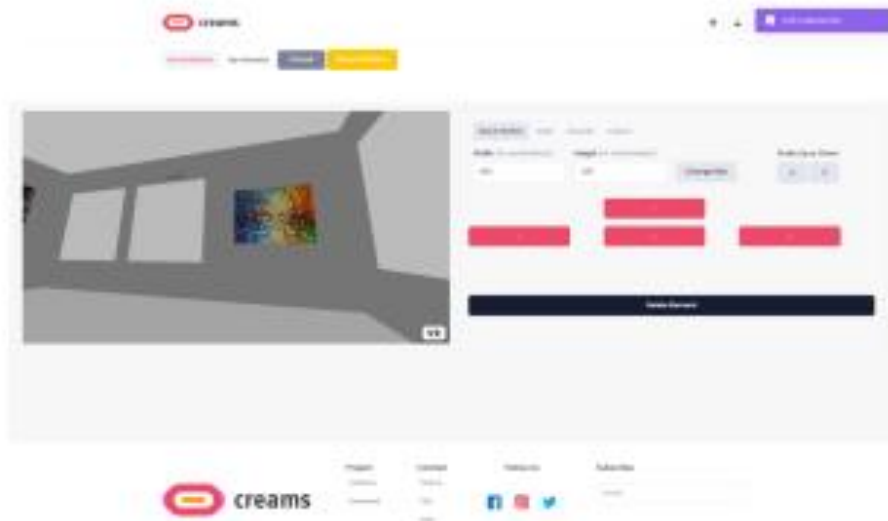


4.2.2.2.2 יצירת תערוכה מקורה
כברירת מחדל, התלמיד יכול לבחור את התיבות שעל הקירות, אם הוא עושה זאת מופיעה הודעה בחלק העליון של המסך המציג באיזה אלמנט בחר. לאחר בחירת רוח (קופסה) בחדר, ניתן להוסיף יצירות אמנות לחלל זה מהכרטיסייה "Artworks".



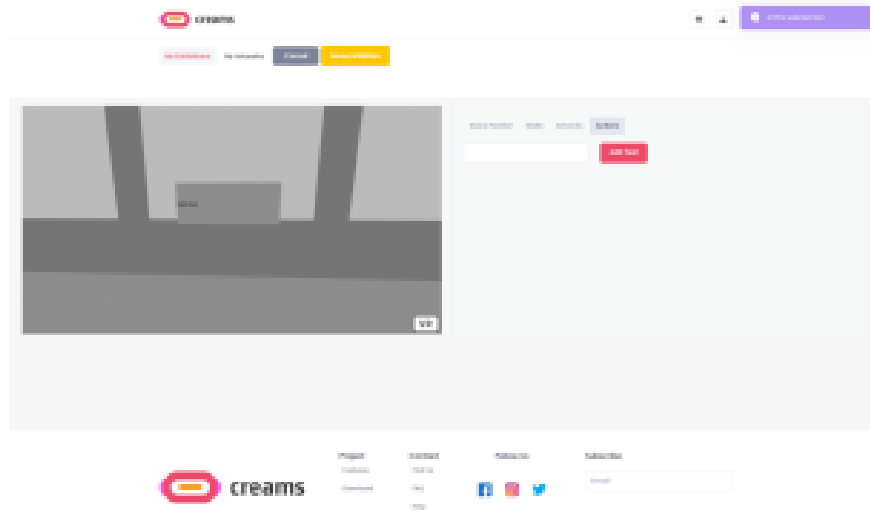
איור 16 - מיקום יצירת אמנות בחללית מקורה.

בכרטיסיה "Size & Position", ניתן לשנות את קנה המידה של יצירת האמנות למעלה או למטה, להגדיר את הרוחב והגובה או למחוק את היצירה שנבחרה. ניתן להזיז את היצירה למעלה, למטה, ימנה ושמאלה. ניתן גם להוסיף טקסט ולשנות אותו באותו אופן כמו יצירת האמנות.



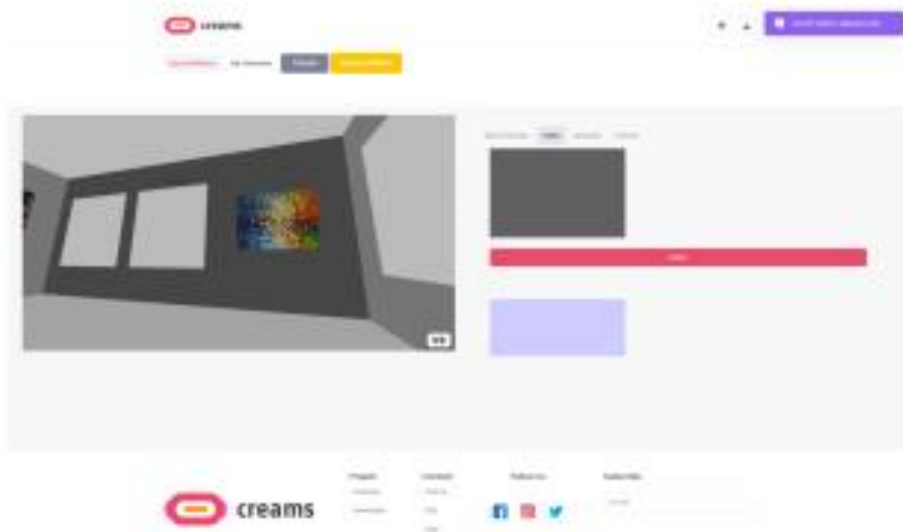
איור 17 - הערבה מקורה. עריכה, טיול ומיקום.

התלמיד יכול להוסיף תסמות אינטראקטיביות ליצירות האמנות. מהכרטיסייה "Actions", ניתן להוסיף תיבות הודעה ליצירות על ידי הזנת הודעה קצרה בשדה הטקסט הזמין.



צילום מסך - תצוגת אינטראקטיביות של תוצרת סטודיו

על ידי בחירה בכרטיסייה "Walls", התלמיד יכול בעת לבחור ולערוך את קירות חדר התצוגה. כאשר קיר נבחר, מופיעה הודעה בחלק העליון של המסך המציגת באיזה קיר הם נבחרו. אם הסטודנט רוצה לערוך את קירות חדר התצוגה הוא צריך קודם כל לבחור קיר על ידי לחיצה עליו. לאחר מכן, צריך ללחוץ על כפתור "Select" של הטקסטורה שבה רוצים להשתמש.



איור 19 - תצוגת פנים - עיבוד טקסטורי קוד

לבסוף, על מנת לשמור את עבודתם, התלמיד יוכל ללחוץ על כפתור "Save Exhibition". אם הם רוצים לבטל את השינויים שלהם, הם תמיד יכולים ללחוץ על כפתור "Cancel".

4.2.3 יצירות האמנות שלי

התלמיד יכול להציג את יצירותיו על ידי לחיצה על הקישור "My Artworks" בחלק העליון. כברירת מחדל, מוצגות שלוש היצירות הראשונות שהושגו על ידי התלמיד. על ידי לחיצה על כפתור "Show more" מוצג קטלוג היצירות המלא של התלמיד.



איור 20 - יצירות האמנות שלי

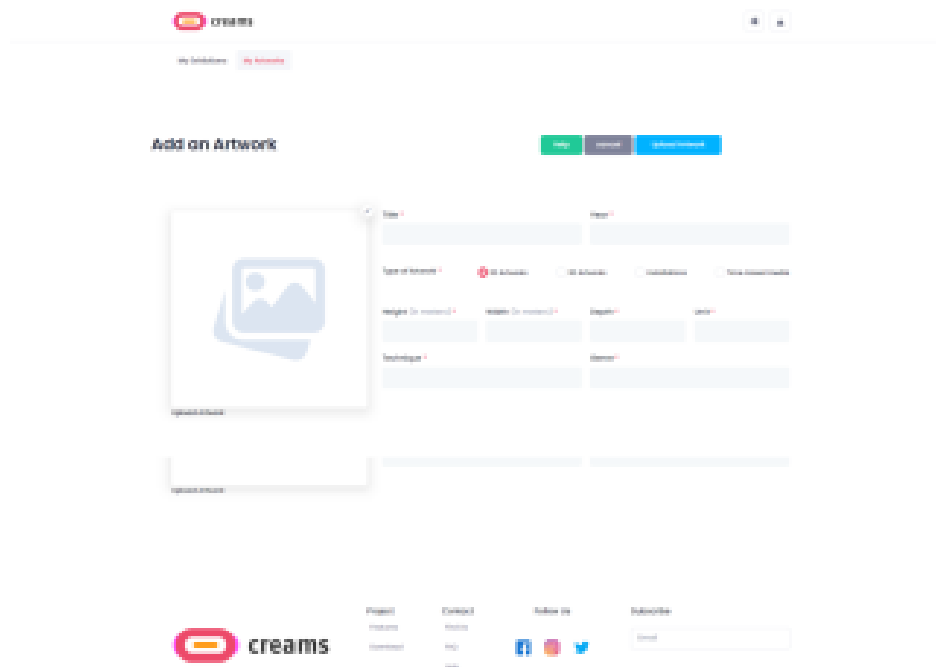
4.2.3.1 הספת יצירת אמנות

התלמיד יכול להוסיף יצירה על ידי לחיצה על כפתור "Add Artwork" בכיזה השמאלית העליונה.

התלמיד נדרש להזין את הפרטים הבאים עבור היצירה:

- סדרת (שדה טקסט)
- מקור היצירה (שדה תמונה)
- שנה (שדה מספרי)
- סוג היצירה (בחירה מתוך יצירות דו-ממדיות/יצירות תלת-ממדיות/מציבים/סדרה מבוססת זמן)
- גובה במטרים (שדה מספרי)
- חתב במטרים (שדה מספרי)
- עומק (שדה מספרי)
- יחידה (שדה מספרי)
- טכניקה (שדה טקסט)
- ז'אנר (שדה טקסט)

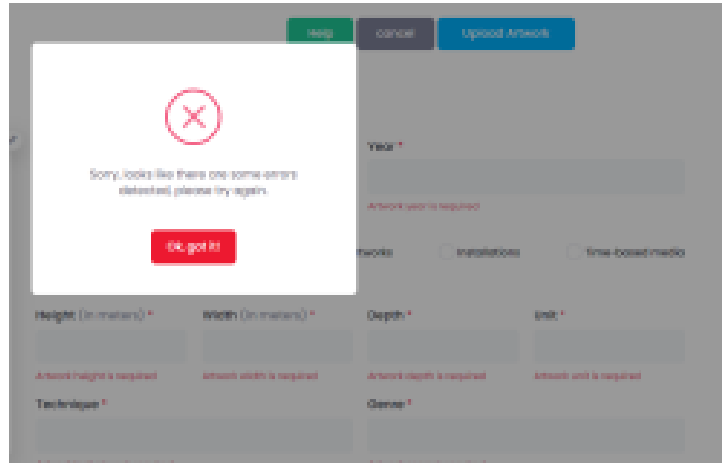
כאשר התלמיד מסיים למלא את מאפייני יצירת האמנות הוא יכול להעלות את היצירה שלו על ידי לחיצה על כפתור "Upload Artwork".



תמונה 21 – הוספת יצירת אמנות

4.2.3.2 הודעת שגיאה

אם התלמיד אינו ממלא את כל השדות הנדרשים, מופיעה הודעת שגיאה. באופן כללי, השדות שאינם מלאים מסומנים בטקסט אדום ושתחתיהם כתוב מה שצריך להוסיף/לחלקן.

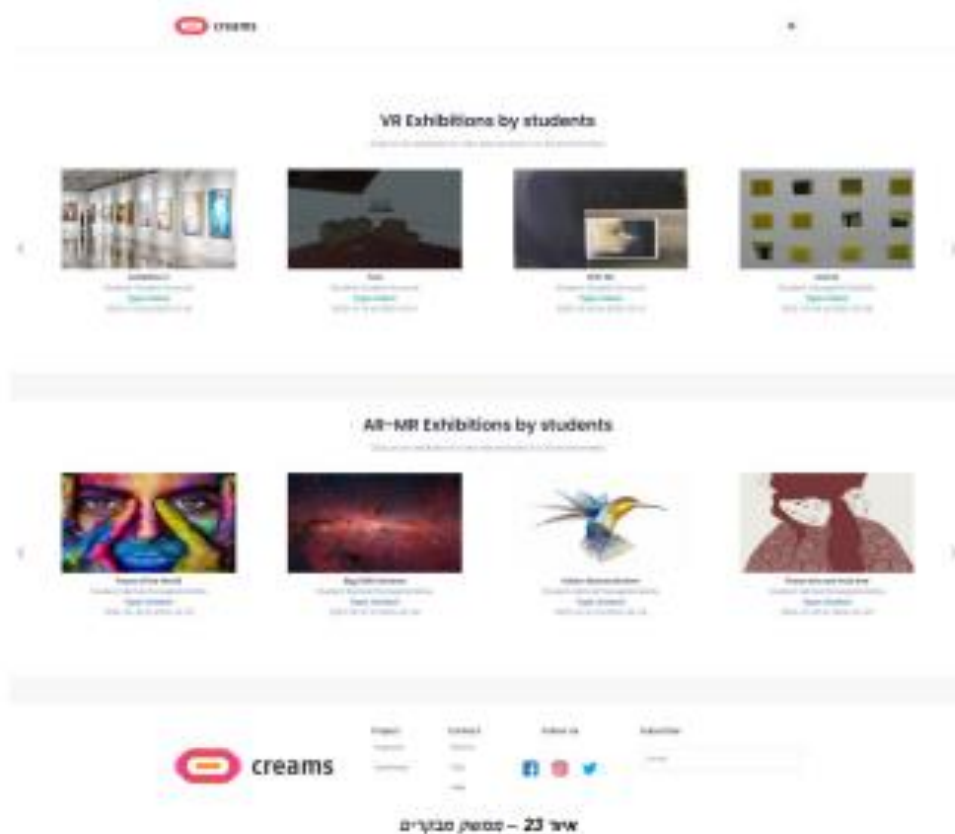


תמונה 22 – הודעת שגיאה - הודעת שגיאה שגויה

4.3 מבקר

4.3.1 מבקר

כאשר מבקר נכנס לשימוש, הוא יכול לראות תוצאות VR של סטודנטים, כמו גם תוצאות AR-MR של סטודנטים בתצוגת קרסלה.



4.3.1.1 עצה בתערוכות VR

המבקר יכול לבחור את תערוכת ה-VR (מציאות מדומה) שבה הוא רוצה לבקר על ידי לחיצה על התמונה הממוחשרת המתאימה. לאחר מכן, נפתחת כרטיסיית דפדפן חדשה המעניקה למבקר גישה לתערוכת VR אינטראקטיבית.



VR תמונה - 24

4.3.1.2 עצה בתערוכות AR/MR

המבקר יכול לבחור את תערוכת AR / MR שבה הוא רוצה לבקר על ידי לחיצה על התמונה הממוחשרת המתאימה. לאחר מכן, נמתחת כרטיסית דפדפן חדשה המראה מפה המציגה את היצירות האמנות המוצגות. בנוסף, המשתמש יכול ללחוץ על כפתור "Get it on Google Play" כדי לגשת לישום אנדרואיד AR (עדין לא פעיל). על ידי לחיצה על כפתור החזור, הם מנותבים מחדש לדף הבית הראשי של המבקרים.



AR תמונה - 25