

PIĘKNA, INTUICYJNA I NAJBARDZIEJ KOMPLEKSOWA PLATFORMA EDUKACYJNA DLA SZKÓŁ I UCZELNI WYŻSZYCH

WSZYSTKIE FUNKCJE EDUKACJI ZDALNEJ WRAZ MOŻLIWOŚCIĄ PISMA RĘCZNEGO
BEZ UŻYCIA PAPIERU Z WYKŁADAMI NA ŻYWO, VIDEO, AUDIO, SKRYPTAMI,
EGZAMINAMI, GRYWALIZACJĄ, ENCYKLOPEDIĄ, OCENAMI, ANKIETAMI I NARZĘDZIAMI
KOMUNIKACJI STUDENTÓW Z WYKŁADOWCAMI CZY KOMUNIKACJI GRUPOWEJ,
FUNKCJAMI SPOŁECZNOŚCIOWYMI W JEDNYM MIEJSCU.

OTO PLATFORMA E-LEA UNIVERSITY W TECHNOLOGII E-LEA.



INFORMACJE O E-LEA UNIVERSITY PROFESJONALNEJ PLATFORMIE EDUKACYJNEJ DLA UCZELN WYŻSZYCH

Polscy programiści są najlepszymi inżynierami oprogramowania na świecie. Jako polski producent oprogramowania z naszym zespołem programistycznym e-LEA Technologies podjęliśmy wyzwanie dostarczenie najbardziej intuicyjnej oraz wszechstronnej platformy edukacyjnej dla szkół i uczelni wyższych. Uważnie słuchaliśmy naszych klientów przez lata i przenosiliśmy do rzeczywistości programistycznej funkcje oczekiwane przez jednostki edukacyjne.

Opinie naszych klientów pokazują, że wykonaliśmy jedno z najlepszych europejskich rozwiązań edukacyjnych dla uczelni wyższych i jako jedyni na rynku dostarczamy rozwiązanie z systemem sztucznej inteligencji jako asystenta nauczycieli i nauczycielek akademickich oraz studentów i studentek do wsparcia nauki.

Podjęliśmy zobowiązanie zapisane poniżej. To jest również część misji e-LEA University:



Maciej Czerniawski
Twórca e-LEA Technologies

E-LEA DOSTARCZY NAJBARDZIEJ INTUICYJNE, KOMPLEKSOWE NARZĘDZIA ORAZ TREŚCI DO NAUKI DLA JEDNOSTEK EDUKACYJNYCH

Wraz z zespołem czynimy to poprzez Ekosystem platform edukacyjnych e-LEA, oraz dzięki udziałowi wyjątkowych szkół i uczelni dla których pokonujemy bariery: technologiczne i geograficzne - od których z kolei my czerpiemy mądrość i których doświadczenia, pomagają nam dostarczyć tak wyjątkowe, przełomowe rozwiązanie edukacji akademickiej.

Uczyniliśmy naukę bardziej przyjemną dzięki nieograniczonemu dostępowi do platformy z każdego urządzenia z przeglądarką internetową oraz aplikacji mobilnych. Nieograniczony wybór nowoczesnych aktywności edukacyjnych, ewaluacji, czy komunikacji dostosowanej do potrzeb edukacji akademickiej, uczelnie doceniają systemowe podejście do przyjazności obsługi gdzie intuicyjność obsługi oszczędza czas i energię a większość opcji administracyjnych odbywa się automatycznie.

Platforma e-LEA powstała w oparciu o pełne pasji, podejście pod względem przyjazności i intuicyjności obsługi. W trakcie jej tworzenia nie akceptowaliśmy kompromisów pod kątem doboru technologii - i nie pozwoliliśmy sobie na ograniczenia skalowalności i niezawodności naszego rozwiązania.

Platforma e-LEA wspiera skuteczną edukację akademicką równie dzięki pełnej skalowalności największej oraz najbardziej wydajnej, certyfikowanej infrastrukturze serwerowej opartą o bezpieczne i skalowalne rozwiązania chmurowe Amazon Web Services.

Dlatego spełniamy nasze zobowiązanie dostarczając najbardziej przyjazną platformę dla szkół i uczelni wyższych - e-LEA UNIVERSITY.

Maciej Czerniawski - Twórca Technologii e-LEA

Czym jest Platforma e-LEA?

Platformy edukacyjne e-LEA są w pełni profesjonalnymi nowoczesnymi rozwiązaniami edukacyjnymi spełniającymi wymagania pełnego wsparcia procesu edukacji szkolnej, akademickiej - stacjonarnej oraz zdalnej.

Platformy e-LEA University docierają dziś do dziesiątek tysięcy uczniów i studentów z Polskich uczelni.

Dzięki unikalnej technologii i skalowalnej architekturze serwerowej są w stanie wspierać naukę nawet przy setkach tysięcy użytkowników pracujących w jednym momencie na platformie.

Platformy są gotowe z dnia na dzień wspierać szkoły uczelnie wyższe w realizacji zajęć a w tym automatyzacji obiegu zadań edukacyjnych, wystawianiu ocen czy weryfikacji frekwencji.

Wiele uczelni dostrzegło możliwości zmniejszenia kosztów funkcjonowania uczelni dzięki platformie edukacyjnej.

Platforma e-LEA University jest jednym z 4 rodzajów platform edukacyjnych które tworzy e-LEA Technologies. Pozostałe 3 rodzaje to: platforma e-LEA Enterprise dla zespołów firmowych, e-LEA SELL jako dedykowane narzędzie do komercjalizacji kursów oraz e-LEA OPEN jako platforma typu marketplace grupująca wielu twórców oraz nieograniczoną liczbę odbiorców.

e-lea[®]
UNIVERSITY



PLATFORMA DLA UCZELNI I SZKÓŁ

e-lea[®]
ENTERPRISE



DLA PRZEDSIĘBIORSTW - EDUKACJA ZESPOŁÓW

e-lea[®]
TECHNOLOGIES

e-lea[®]
SELL



DO SPRZEDAŻY KURSÓW

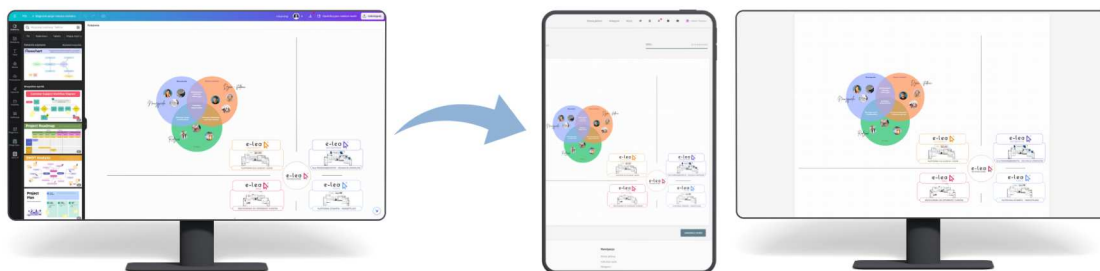
e-lea[®]
OPEN



PLATFORMA OTWARTA

Przygotowuj zajęcia w 10 minut w Canva. Udostępnij na platformie w 30 sekund.

Nauczyciele bardzo lubią używać platformy Canva. Każdy uczeń czy student używający platformy na tablecie będzie miał dostęp do tych materiałów na platformie w kilka sekund. Wystarczy wkleić link i gotowe!



MIKROPOŚWIADCZENIE E-LEA NOWOCZĘSNIJSZY CYFROWY SPOSÓB POTWIERDZENIA ZDOBYTYCH KOMPETENCJI

e-LEA Mikropoświadczenia to innowacyjny system certyfikacji oferowany przez platformę e-LEA University, zaprojektowany, aby dostarczać i potwierdzać specyficzne umiejętności i kompetencje zdobyte przez uczniów szkół ponadpodstawowych oraz studentów w trakcie wyznaczonych działań edukacyjnych. Ten system skupia się na dostarczaniu krótkich, lecz intensywnych kursów, które są ściśle związane z konkretnymi potrzebami zawodowymi i rynkowymi.



Mikropoświadczenia w e-LEA University to więcej niż potwierdzenia.

MIKROPOŚWIADCZENIA

W kontekście dynamicznych zmian na globalnym rynku pracy oraz rosnących wymagań dotyczących umiejętności, e-LEA University jest na czele wprowadzania innowacji w edukacji poprzez mikropoświadczenia. Te krótkie certyfikaty, potwierdzające zdobycie specyficznych umiejętności lub wiedzy, są niezbędnym elementem budowy Europejskiego Obszaru Edukacyjnego do 2025 roku.

Każda osoba zdobywająca mikropoświadczenia może dzięki platformie e-LEA rozpocząć budowanie bezpłatnie cyfrowego CV z mikropoświadczeniami. Budowanie dowodów przyswojenia wiedzy jeszcze nigdy nie było tak dostępne.



Digital CV by e-lea[®]
TECHNOLOGIES

Mobilność w e-LEA University?

Każda platforma e-LEA poza wyjątkową intuicyjnością i przyjaznością interfejsu użytkownika gwarantuje pełną funkcjonalność mobilną:

- **własne aplikacje mobilne na systemy Android** (Google Play) oraz **iOS** - (AppStore)
- Każda z wersji na przeglądarkę w pełni dopasowuje się do rozdzielczości urządzenia (ang. responsive design) i może być z powodzeniem używana na komputerze, tablecie czy smartfonie.
- e-LEA dzięki autorskiemu opracowaniu jako jedyne rozwiązanie edukacji cyfrowej daje użytkownikowi - korzystającemu z dowolnego urządzenia - klarowny obraz postępów w nauce w porównaniu z benchmarkiem jakim jest średnia wyników studentów z całej uczelni. Dzięki takiemu rozwiązaniu angażuje studenta do aktywnego podejmowania nauki.



Odręcznie wykonywane notatki bezpośrednio na platformie

Każda platforma e-LEA wspiera pismo ręczne bez użycia papieru, poprzez funkcję wykonywania notatek czy rysunków bezpośrednio na platformie przy użyciu tabletu pisząc rysikiem niezależnie czy używasz aplikacji mobilnej czy platformy na wersji na przeglądarkę.

Można użyć też pisania na tablecie placem bądź myszką na komputerze. Notatki będą dostępne jednym miejscu.

Z zestawu notatek wykonasz zeszyty tematyczne np. dopasowane do przedmiotów.



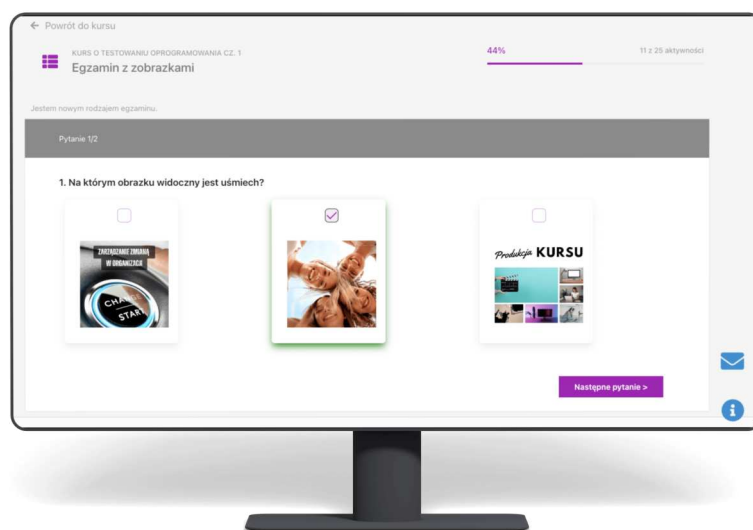
e-LEA jako jedyna platforma edukacyjna posiada opcję pisma i odręcznych rysunków czy notatek.

Testy e-LEA - niedościgniony wzór - ewaluacji efektów nauki weryfikacja wiedzy, testy, egzaminy, quizy

e-LEA Enterprise posiada najbardziej rozbudowany system weryfikacji poziomu wiedzy poprzez użycie Testów czy Quizów.

Testy mogą zawierać:

- obrazki bądź znaki alfanumeryczne,
- wielokrotnego czy jednokrotnego wyboru,
- opcja losowania pytań,
- sekcje z różnymi kompetencjami do losowania pytań oraz zróżnicowanie punktacji na sekcję,
- przeliczanie punktów na procenty
- Przeliczanie wyników procentowych na ocenę wg skali wyznaczonej przez uczelnię,
- pytania otwarte...,
- ograniczenie czasowe,
- czasowa blokada aktywności,
- blokowanie losowania dostępnych odpowiedzi,
- wyznaczanie progu zdawalności,
- uruchamianie testu po określonym czasie od rozpoczęcia nauki,
- ustanawianie wyjątków ze względu na nieobecność na teście
- ... wiele, wiele więcej...



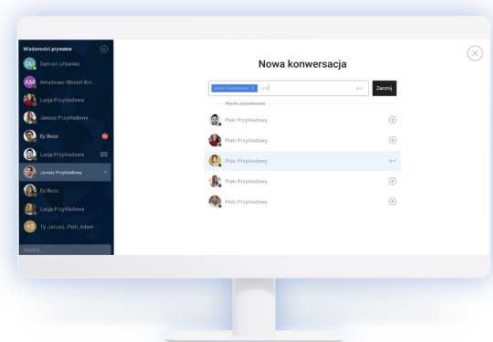
Instrukcje na każdej stronie → nauka bez znaków zapytania

Na każdej stronie platformy gdzie użytkownik może wykonać jakiegokolwiek działania znajdują się instrukcje. Składają się one z informacji tekstowej, graficznej oraz filmów instruktażowych.



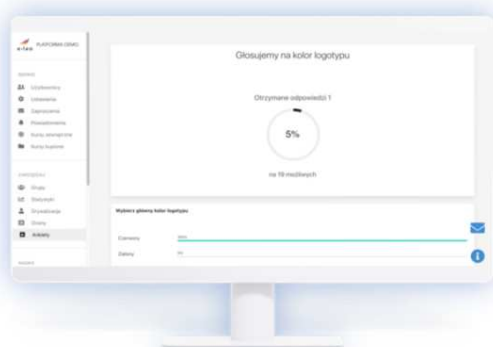
Komunikator indywidualny i grupowy

Wyjątkowe rozwiązanie gdzie każdy użytkownik ma możliwość używania na platformie komunikatora do wysyłania i odbierania wiadomości związanych z nauką grupową bądź komunikacji użytkownika z nauczycielem. Każda osoba mająca dostęp do platformy automatycznie otrzymuje dostęp do komunikatora. Komunikator jest dostępny z poziomu przeglądarki oraz bezpłatnej aplikacji mobilnej e-LEA. Poprzez łatwiejszą komunikację użytkowników z trenerami oraz możliwość budowy grup przez trenerów zadaliśmy aby komunikator pełnił rolę rzeczywistego wsparcia edukacyjnego.



Szkolny i uczelniany system ankiet

Łatwy w użyciu system anonimowych ankiet. Wystarczy zapisać pytania i wybrać grupę osób które mają ją wypełnić. Grupa może zawierać dowolną ilość osób z uczelni. Mogą to być studenci czy ich określone grupy np. roczniki. Mogą to być nauczyciele akademicy czy studenci. Niezależnie jaka grupa zostanie wybrana wszyscy użytkownicy tej grupy otrzymają powiadomienie o konieczności wypełnienia ankiety i łatwy do tej dostęp. Wyniki ankiet będą dostępne w formie graficznej oraz liczbowej informując o procentowym wyborze odpowiedzi respondentów oraz o współczynniku odpowiedzi osób zaproszonych do liczności grupy respondentów biorących udział w ankiecie.



Kto decyduje o dostępnych na platformie materiałach edukacyjnych?

Dostęp do zasobów każdej dedykowanej platformy **e-LEA** możliwy jest na 5 poziomach dostępu:

Student: - rozumiany też jako uczeń podejmuje naukę i ma dostęp do wyłącznie tych materiałów edukacyjnych, które są dla niego, niej udostępnione w grupach czy ścieżkach edukacyjnych. Korzysta z komunikatora. Kalendarza. Widzi swój profil i wszelkie informacje o ocenach oraz punktach w systemie grywalizacji czy miejsca na listach rankingowych - punktów i odznak. Posiada dostęp do informacji o ukończonych kursach oraz może uzupełniać swoją wiedzę o materiały nowo dodane do kursów. Może uczyć się również z materiałów które były udostępnione w trakcie poprzednich semestrów.

Autor - może umieszczać treści edukacyjne i tworzyć kursy. Widzi tylko i wyłącznie wprowadzone przez siebie kursy i tylko te może edytować.

Nauczyciel - może edytować i modyfikować w panelu użytkownika wszystkie kursy w których jest nauczycielem prowadzącym bądź głównym. Może także wystawiać oceny dla studentów w kursach w których posiada uprawnienia nauczyciela głównego.

Nauczyciel nie ma dostępu do kursów do których nie otrzymał dostępu jako nauczyciel prowadzący lub wiodący (główny). Może modyfikować Grupy a dzięki temu dostęp do kursów poszczególnych studentów i studentek. Posiada pełen dostęp do statystyk. Może przyznawać oceny (w zależności od praw przydzielonych przez administratora uczelni) w kursach w których jest nauczycielem prowadzącym lub wiodącym (głównym) , sprawdzać obecność, udostępniać narzędzie komunikacji tworzyć aktywności oraz odznaki i punkty w grywalizacji

Administrator - wszystkie funkcje platformy wraz z prawami ról podanych powyżej.

Jedynym ograniczeniem dla administratora to wspomniane powyżej ograniczenie z brakiem dostępu do grup dyskusyjnych w komunikatorze w których nie jest uczestnikiem oraz brak możliwości wypełnienia zadania domowego w kursie w do którego nie jest przypisany.

Audytor - Posiada dostęp do wszystkich zasobów danej platformy, ale nie może wprowadzać żadnych zmian.

Zarządzanie Platformą jest możliwe z poziomu zalogowanego użytkownika w roli Administratora na aktualne wersje przeglądarkowe dedykowanej Platformy (zalecane marki przeglądarek to: Google Chrome, Mozilla Firefox oraz Safari - Mac OSX)

Administrator danej Platformy decyduje o tym jakie materiały będą tam dostępne o poziomie dostępu dla każdego z użytkowników. Efekt jest taki, że każdy użytkownik może mieć dostęp do wyselekcjonowanego zestawu materiałów edukacyjnych - odpowiadających jego potrzebom.

Ograniczenia dla każdej z ról:

Żaden z użytkowników nie ma prawa dostępu do zapoznawania się z treścią wiadomości innych użytkowników w komunikatorze gdy nie ma dostępu do danej grupy czy rozmowy prywatnej.

Nieograniczona struktura materiałów edukacyjnych Nauka z aktywności takich jak:



- **Tablice wprost z serwisu [canva.com](https://www.canva.com)** - wspaniały sposób na przygotowanie do zajęć,
- **wykłady live** - tzw wirtualnej klasy - dzięki integracji z Microsoft Teams oraz dodatkowo - wyjątkowo dla e-LEA Google Teams,
- **video** w formacie mp4,
- **audio** w formacie mp3,
- **materiałów graficzno tekstowych** (nazwa używana na platformie e-LEA to - **workbook**),
- **edytora WYSIWYG** - „magicznej” aktywności która w kilka sekund pozwala na umieszczenie tekstów oraz grafik bitmapowych czy linków,
- dowolnych formatów plików w **zadaniach edukacyjnych - grupowych i indywidualnych**,
- możliwości umieszczenie **dowolnych formatów plików do pobrania** w aktywnościach typu „Plik”,
- **quizów** - wspierających pracowników w weryfikacji postępów w edukacji,
- **egzaminów** - służących weryfikacji wiedzy Użytkowników.
- Pakietów w międzynarodowym standardzie **SCORM**.

Treści edukacyjne podzielone są na:

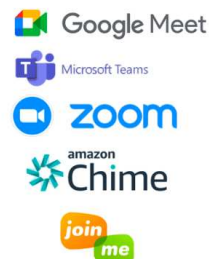
- **KATEGORIE** - Dowolna liczba kategorii dzielących się na:
 - **KURSY** - dowolna Liczba kursów dzielących się na:
 - **AKTYWNOŚCI edukacyjne** - (bez ograniczeń) zalecane do 100 w jednym kursie.

Wirtualna klasa i zajęcia hybrydowe

W przypadku przedmiotów które są wybrane przez studentów jako e-learning'owe czy wykładów realizowanych online ej klasy czy wykładom hybrydowym. Każdy nauczyciel może używać narzędzie które zna i akceptuje a nie tylko takich na jakie platforma pozwala.



W e-LEA UNIVERSITY nie ma ograniczeń - działają wszystkie narzędzie do przeprowadzania zajęć na żywo. Ujmując inaczej wszystko działa!



ZADANIA (również domowe) Interaktywna opcja aktywności edukacyjnej

Każdy nauczyciel akademicki czy wykładowca ma prawo umieszczenia dowolnej liczby zadań indywidualnych lub zespołowych prowadzonych przedmiotach.

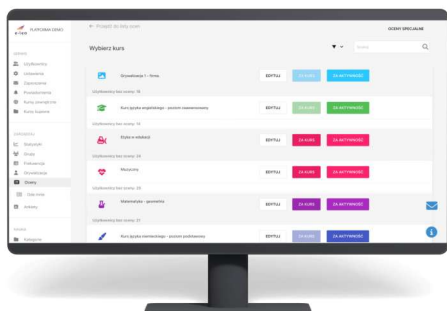


Dzięki tej funkcjonalności jednym zadaniem domowym można wywołać reakcję wszystkich osób biorących udział w danym materiale i oczekiwać realizacji określonego zadania w określonych, zdefiniowanych przez autora ramach czasowych, oraz dowodu jego wykonania - poprzez rejestrowaną formę ich przyjmowania.

Zadanie wykonane to takie, do którego student załączy plik. Każdorazowo ukończone zadanie domowe, zawiera datę wgrania pliku oraz udostępniona - wyłącznie dla nauczyciela - opcja pobrania plików z odpowiedziami od każdego studenta. Zadanie domowe posiada: opcję wystawienie oceny z komentarzem (informacją zwrotną), możliwości określenia okna czasowego na wykonanie zadania oraz możliwość wymiany pliku przez studenta w trakcie przeznaczonego okna czasowego. Dodatkowo nauczyciel może skorzystać z ustawienia wyjątku gdy zaistnieją okoliczności uzasadniające dla danego studenta określenie dodatkowego czasu na uzupełnienie zadania.

Przełomowy, kompletny system ocen - średnie ważone - nauczyciel wiodący, oceny cząstkowe, propozycje ocen...

System oceniania w platformie e-LEA jest jednym z najbardziej zaawansowanych rozwiązań dostępnych na rynku.



Oceny mogą być wystawiane dla przedmiotów (kursów) oraz mniejszych jego części AKTYWNOŚCI edukacyjnych przez nauczyciela głównego/wiodącego (prowadzącego dany kurs).

Oceny mogą być wystawiane jednorazowo dla wielu studentów naraz.

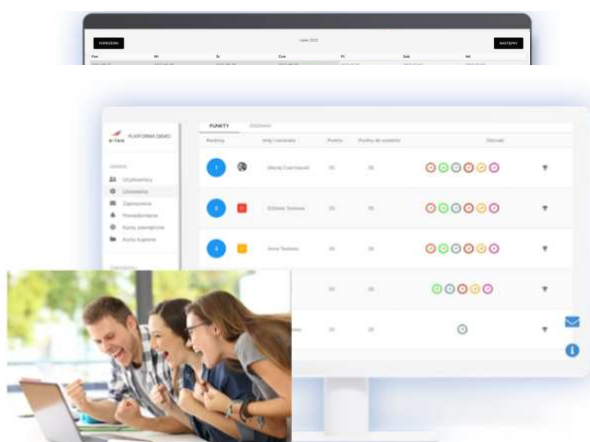
Oceny mogą być wystawiane przy każdej aktywności np przy teście czy zadaniu. e-LEA dba o intuicyjność i sprawność wystawienia ocen za poszczególne realizacje w danych aktywnościach czy dla danego studenta/ki.

Każda ocena może być również uzupełniona o komentarz a dzięki temu informację zwrotną dla studenta/ki. Ocena i komentarz będą dostępne dla osoby ocenianej w jej panelu użytkownika.

Mogą być wystawiane wg różnych skal - przykładowo „zaliczone/ nie zaliczone” czy oceny akademickiej 2-5 czy 2-5,5. Dodatkowo do każdej AKTYWNOŚCI edukacyjnej nauczyciel wiodący może dodać wagę która posłuży do zaoszczędzenia wielu godzin pracy manualnej dzięki automatycznemu wyliczaniu oceny proponowanej z danego kursu (czy też przedmiotu).

Każda ocena proponowana jest wyłącznie sugestią co do ostatecznej wysokości oceny pracy każdego studenta przez nauczyciela prowadzącego zajęcia (tzw wiodącego).

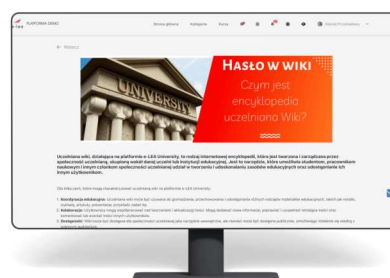
Auto-uzupełniający się kalendarz



Każdy użytkownik ma dostęp do kalendarza elektronicznego w którym znajdzie czytelną formę graficzną zapisów dotyczących aktywności z ograniczonym czasem realizacji czy wykładów w których powinien/na wziąć udział. Każdy rekord przybiera kolorystykę zgodną z kolorystyką kursu.

Uczelniana encyklopedia na platformie

Każda platforma e-LEA zawiera elektroniczną encyklopedię nazywaną **WIKI**. Uzupełnieniem haseł i ich opisu czy modyfikacji opisów jest możliwe dla nauczycieli oraz administratorów. Umieszczanie tekstów oraz trafik polega na ich wklejeniu - to wszystko.



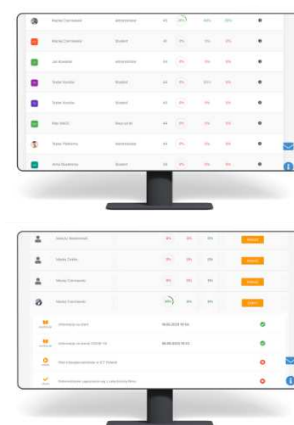
Jak monitorowany jest postęp nauki przez użytkownika?

Każdy z studentów ma do dyspozycji określony zakres materiałów edukacyjnych. O rodzaju materiałów decyduje administrator z ramienia uczeni.

Postępy edukacji - mierzone są poprzez:

- monitoring postępów w oparciu o podejmowane kursy i przeglądane treści.
- Widoczność ocen oraz klarownego komentarza do nich
- weryfikację wyników zdawanych egzaminów a w szczególności:
 - o średni wynik z egzaminu podawany w procentach.
 - o liczony i podawany w procentach jest również współczynnik zdawalności egzaminów.

Administrator oraz nauczyciel mają znacznie więcej możliwości weryfikacji aktywności studentów.



Grywalizacja - szybsze efekty edukacyjne oraz wyższy poziom zaangażowania uczestników.

Grywalizacja w edukacji - nazywana również gamifikacją edukacyjną - to zastosowanie elementów gry w trakcie procesu nauki. Celem tego podejścia do procesu nauczania jest podniesienie: poziomu motywacji i zaangażowania oraz kreatywności uczestników. Dzięki wykorzystaniu grywalizacji Studenci mogą szybciej zdobywać doświadczenia i przyswajać praktyczną wiedzę trakcie wybranych kursów czy zadań czy kursów edukacyjnych.

Według informacji opublikowanych w raporcie „Gamification 2020”, który został oparty na wynikach badań przeprowadzonych przez Gartner, Inc. - światowego lidera w zakresie analiz globalnych trendów i strategicznego wykorzystania technologii oraz zarządzania technologiami - gamifikacja ma od roku 2020 roku znaczący wpływ na: eksplozję innowacji, globalizację edukacji akademickiej oraz rozwój osobisty.



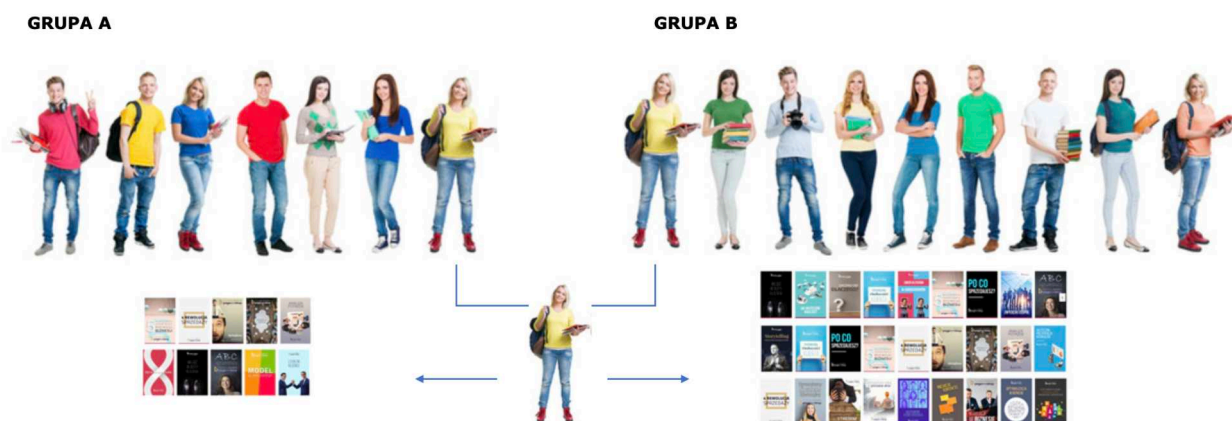
Jak platforma umożliwia indywidualny dostęp do dedykowanych materiałów edukacyjnych?

Każdy z użytkowników/ek podejmujących naukę posiada własne konto użytkownika/ki i przyznaną rolę „Studenta/ki” i prawa do dostępu do indywidualnego zakresu materiałów.

Administrator z ramienia Organizacji ma możliwość tworzenia grup kompetencyjnych złożonych z kont poszczególnych użytkowników, którym daje dostępny do różnych, dopasowanych do ich potrzeb kategorii.

Każdy użytkownik widzi tylko to co powinien, czyli to co zostało do niego przydzielone. Pojedyncza kategoria może być dostępna zarówno dla jednej, jak i dla innych grup równocześnie.

Oto przykład gdzie użytkownicy grupy A mają dostęp do innego zestawu materiałów edukacyjnych niż użytkownicy grupy B. Jest jednak jedna osoba która jest uczestnikiem/ką grupy A oraz grupy B. Zatem wspólny uczestnik grupy A oraz grupy B będzie posiadał/a dostęp do materiałów z obu grup.

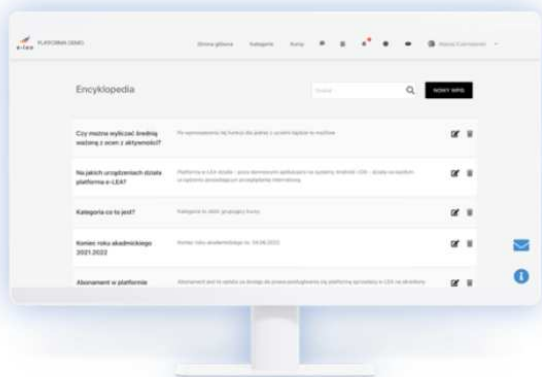


Ta unikalna funkcja umożliwia dodawania nawet tysięcy kursów dla dziesiątek tysięcy użytkowników w kilka kliknięć. Podobna zasada dotyczy ścieżek edukacyjnych gdzie nauka odbywa się sekwencyjnie z kursu na kurs...

Platforma „pamięta” gdzie użytkownik skończył oglądać video

Użytkownik zawsze może liczyć na to, że platforma będzie „pamiętać” gdzie skończył oglądać materiał video. Niezależnie od urządzenia które używał. Przechodząc na inne urządzenie ostatnio oglądany film będzie się odtwarzał od miejsca zakończenia oglądania cofnięty o 5 sekund dla złapania kontekstu. Ta opcja szczególnie się przydaje przy oglądaniu filmu edukacyjnego którego nie można „przewinąć” przy pierwszym odtworzeniu.

System komunikatów - powiadomień



Każdy Użytkownik otrzymuje indywidualne, spersonalizowane komunikaty które przekazują informacje o ważnych zdarzeniach edukacyjnych. Przykładowe komunikaty to dodanie zadania edukacyjnego z datą końcową do określonej daty czy notyfikacja o dodaniu nowego wykładu w którym student/ka powinien/na wziąć udział, czy nowej ankiety którą należy wypełnić.

Jak porównywać postęp grup użytkowników?

Osoba odpowiedzialna (administrator) otrzymuje rzetelne informacje o średnim poziomie wiedzy studentów danej uczelni. Może porównywać wyniki wybranych zespołów ze sobą czy wyniki poszczególnych użytkowników. Dzięki takiemu porównaniu może wprowadzić przyjazną rywalizację w której będą tylko wygrani. Zacieśni się też współpraca poszczególnych użytkowników którym będzie zależało na lepszym wyniku całego zespołu.



Udogodnienia dla osób z niepełnosprawnościami.

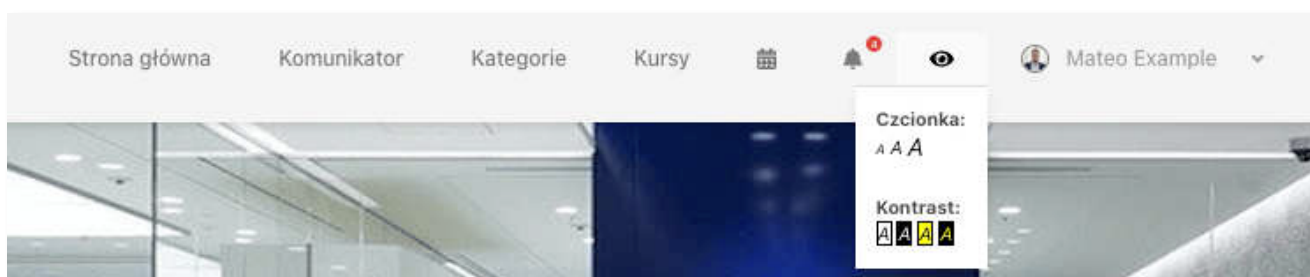
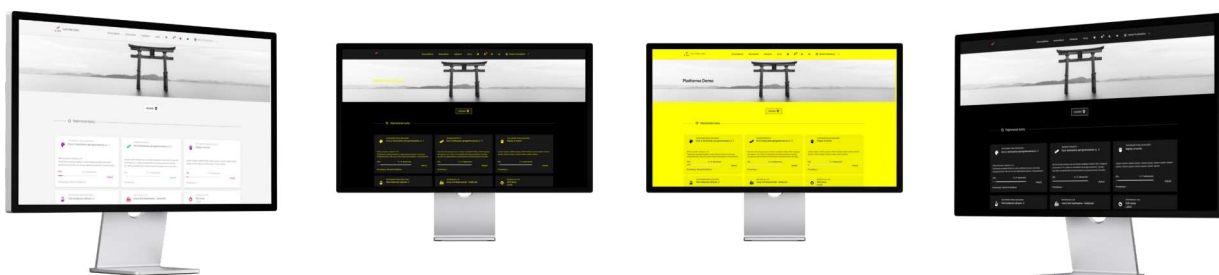
1.4.3 Kontrast (minimalny) (AA) - WCAG 2.0

Na platformie zostaną umieszczone opcje przełączania kontrastu

Każdy z widoków na platformie będzie miał możliwość zwiększenia kontrastu oraz wielkości użytej czcionki.

- Czcionka w naturalnej wielkości - Czcionka o 30% większa i czcionka o ponad 50% większa od czcionki naturalnej.
- 95% widoków na platformie (poza widokami interaktywnych e-materiałów dydaktycznych) będzie miał możliwość dopasowanie kontrastu minimalnego 4,5:1 w sprawdzonych, wymaganych kompozycjach :
 - czarne litery na żółtym tle,
 - białe litery na czarnym tle,
 - żółte litery na czarnym tle,
 - czarne litery na białym tle.

Cztery opcje kontrastu tekstu i grafik wobec tła



Podgląd pomocniczego panelu starowania kontrastem oraz wielkością czcionki.

Kontrast pomiędzy tekstem lub grafikami tekstowymi a tłem powinien być w stosunku 4,5:1, za wyjątkiem następujących przypadków:

- Duża czcionka (ponad 18 punktów lub 14 punktów czarnym kolorem) oraz duże grafiki tekstowe powinny posiadać kontrast przynajmniej 3:1.
- Teksty, które są częścią logotypu lub znaku handlowego nie posiadają wymagań minimalnych odnośnie kontrastu.
- Teksty lub grafiki tekstowe, które:
 - są częścią komponentu nieaktywnego interfejsu użytkownika,
 - są czysto dekoracyjne,
 - są częścią grafiki lub zdjęcia,

Dodatkowo powiększanie czcionki czy grafik - będzie to naturalna funkcja platformy wystarczy przybliżyć obraz otwierany w przeglądarce lub telefonie - każdy z interfejsów na to pozwoli.

Dla osób niedowidzących możliwym jest umieszczanie interaktywne e-materiałów dydaktycznych przygotowywanych za pomocą edytora tekstu oraz programu do przygotowywania slajdów z prezentacjami - inaczej - tekstowe lub pisane interaktywne e-materiały dydaktyczne

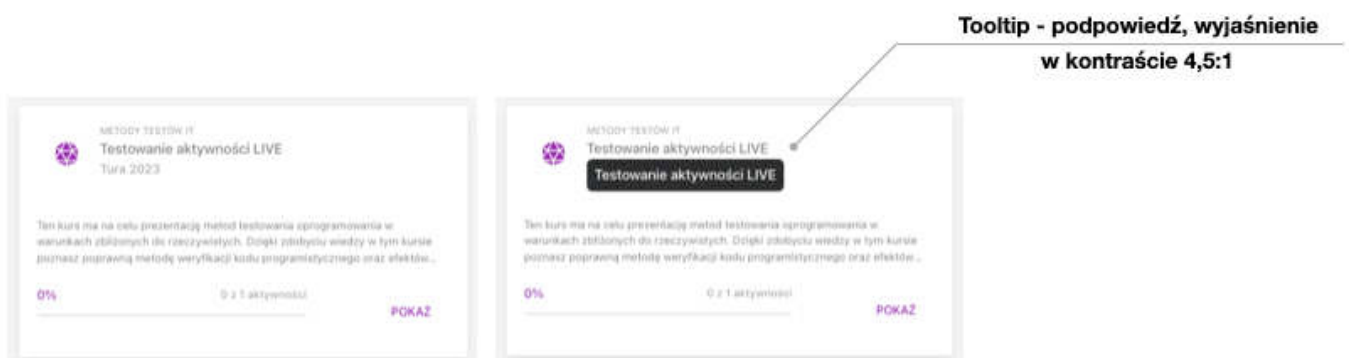
1.2.6 Język migowy (nagranie) (AAA) - WCAG 2.0,

Materiały filmowe w postaci aktywności video będą zawierały możliwość wgrania jako osobny plik wideo materiału głównego wraz z tłumaczem na język migowy WCAG 2.0 (AAA). Przełączanie pomiędzy wersjami z użyciem języka migowego i nagraniem pozbawionym tłumaczenia będzie bardzo płynne - obsługiwane za pomocą jednego przycisku na odtwarzaczu wideo.



1.1 Tekst alternatywny - WCAG 2.0

Na platformie zastosowana będzie zasada tekstu alternatywnego dla informacji nietekstowych - tak aby przyjął formę zrozumiałą, na przykład: większa czcionka używana w instrukcjach czy powiększeniu i umieszczeniu tekstu o dużym kontraście (białe litery na czarnym tle) na podpowiedziach tzw (tooltip'ach - podpowiedziach czy wyjaśnieniach).



Platforma udostępnia tekst alternatywny dla informacji nietekstowej aby przyjął formę zrozumiałą, na przykład: większa czcionka, mowa, symbole lub język prosty do zrozumienia.

Wytyczna 1.2 Media zależne od czasu

1.2.2 Napisy (nagranie) (A)

Do każdego materiału filmowego dodawanego jako aktywność video - będzie możliwe dodanie napisów z opisem, wyjaśnieniem przedstawianej treści. Napisy będą dostępne do wstawienia oraz odczytu w 7 wersjach językowych.



Forma prezentacji będzie umożliwiała wybranie wersji językowej oraz zgodnie z wytycznymi WCAG 2.0. Napisy będą przedstawione z dużym kontrastem (wyższym niż minimalny 4,5:1) jako białe litery na czarnym tle.

1.2.7

Audiodeskrypcja poszerzona (nagranie) (AAA)

Poza podstawową warstwą audio w materiałach wideo umożliwiające zostanie dodanie dodatkowego opisu audio - ważnej dla zrozumienia treści - tzw. audiodeskrypcji. Audiodeskrypcja będzie możliwa do wgrania oraz odtworzenia w 7 wersjach językowych które będzie można dowolnie wybierać i zmieniać w materiałach przy aktywnościach video na interfejsie odtwarzacza video



Zastosowana zostanie również mowa w postaci wyjaśnienia w materiałach video gdzie jest nagrana ścieżka dźwiękowa zgodnie z zasadami WCAG 2.0. Użyto wyraźnych symboli bądź znaków łatwych do zrozumienia.

DODATKOWO

2.2.3 Bez limitu czasu (AAA) - WCAG 2.0 Egzamin czy quizy będą zbudowane tak aby nie miały limitu czasowego na ich wykonanie.

Dodatkowo kursy są niejako z natury rzeczy są przygotowywane do nauki we własnym tempie. Platforma edukacyjna e-LEA umożliwia ograniczanie czasu np. zdawania egzaminów - w przypadku kursów dla osób z niepełnosprawnościami - można usunąć ograniczenie czasu zdawania.

Użytkownicy będą dysponować wystarczającą ilością czasu na wykonanie określonego zadania na stronie internetowej. Żadna funkcjonalność nie będzie posiadała limitu czasu.

2.2.4 Zakłócenia (AAA) - WCAG 2.0

Brak elementów rozpraszcających czy zakłóceń.

Platforma tworzona była w taki sposób aby blokować zakłócenia lub na poziomie jej tworzenia. Osoba ucząca się nie jest rozpraszcana niepotrzebnymi dźwiękami czy jakimikolwiek elementami które mogłyby rozpraszać czy pojawiać się bez wiedzy uczącego się.

Wszelkie komunikaty, informacje, aktualizacje, itp. czyli mechanizmy, które mogą rozpraszać użytkownika i przeszkadzać podczas wykonywania czynności w na platformie mają możliwość odłożenia danej reakcji w czasie lub wyłączenia. Wyjątkiem są sytuacje, takie jak pilne alarmy zgłaszające np. zagrożenie lub potwierdzenia w czasie dokonywania zmian.

2.3.2 Trzy błyski (AAA) - WCAG 2.0

Dla osób z epilepsją czy ze schorzeniami neurologicznymi:

Na platformie nie będą umieszczone jakiegokolwiek elementy, które migają z większą częstotliwością niż trzy razy na sekundę. Taka dbałość jest związana z brakiem efektu foto stymulacji.

Wytyczna 2.1 Dostępność przy pomocy klawiatury - WCAG 2.0

Funkcjonalności platformy są dostępne za pomocą klawiatury.

Wytyczna 1.3 Możliwość adaptacji - WCAG 2.0

Odpowiednio zaprojektowana platforma będzie wspierać tworzenie treści które mogą być prezentowane na różne sposoby (np. uproszczony układ), bez utraty informacji czy struktury.

Wytyczna 1.4 Treść rozróżnialna - WCAG 2.0

Dzięki odpowiedniemu zaprojektowaniu platformy - udostępniemy użytkownikom oglądanie i słuchanie treści wraz z separacją pierwszego planu oraz tła.

Wytyczna 2.1 Dostępność przy pomocy klawiatury - WCAG 2.0

Cała funkcjonalność platformy będzie dostępna za pomocą klawiatury.

Wytyczna 2.3 Ataki padaczki - przeciwdziałanie

Udostępniamy treści i narzędzie do ich budowy w formie, która nie przeciwdziała fotostymulacji.

Wytyczna 2.4 Nawigacja - WCAG 2.0

Zapewniamy narzędzia które pomogą użytkownikowi w nawigacji, znalezieniu treści i określeniu, gdzie się aktualnie znajduje.

Wytyczna 3.1 Czytelność - WCAG 2.0

Struktura materiałów na platformie powoduje, że treści są czytelne i łatwe do zrozumienia.

Wytyczna 3.2 Przewidywalność - WCAG 2.0

Platforma jest zaprojektowana tak aby otwierała się i działała w sposób przewidywalny.

Wytyczna 3.3 Pomoc przy wprowadzaniu danych - WCAG 2.0

Funkcjonalności platformy są skonstruowane w taki sposób aby pomagać użytkownikom unikać błędów i je korygować.

Wytyczna 4.1 Kompatybilność - WCAG 2.0

Stale zwiększamy kompatybilność z aktualnymi i przyszłymi systemami użytkownika, włączając technologie asystujące.

Bezpieczeństwo danych na platformie e-LEA:

System jest hostowany w oparciu o uznane za najbardziej bezpieczne rozwiązania chmurowe. Dzięki polityce bezpieczeństwa spełnia ono wszystkie wymagania RODO - łącznie z przetrzymywaniem danych wyłącznie na serwerach znajdujących się na terenie Unii Europejskiej.

Nie wymaga ono utrzymania własnych zasobów oraz umożliwia ściśle powiązanie użytkownika systemu z kosztami obsługi zachowując optymalne wskaźniki najwyższego poziomu bezpieczeństwa danych osobowych oraz materiałów edukacyjnych w zestawieniu z optymalnymi kosztami utrzymania.

Całość platformy jest wyizolowana od reszty internetu (za pomocą VPC, security groups, and Peering Gateways), wyłączając moduł równoważenia obciążenia (zrealizowanego za pomocą Elastic Load Balancerów), które obsługują protokół SSL, legitymizując się ważnymi certyfikatami.

Baza danych opiera się o usługę RDS, zapewniającą zarządzaną relacyjną, w pełni skalowalną (wertykalnie i horyzontalnie), bezpieczną bazę danych w oparciu o rozwiązania chmury. Zapewniając kosztowo efektywne rozwiązanie pozbawienie kosztów utrzymania systemu przez administratorów, z uwzględnieniem konfiguracji, aktualizacji i tworzenia kopii baz danych.

Cała wewnętrzna komunikacja jest pełni kontrolowana za pomocą mechanizmu grup bezpieczeństwa (w wyszczególnionych precyzyjnie portami i pod sieciami) w oparciu o usługę Security Groups funkcjonującą jako wirtualny firewall kontrolujący zarówno ruch wchodzący i wychodzący w ramach wirtualnej prywatnej chmury.

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych na platformie e-LEA Enterprise

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO) informujemy, iż w celu zapewnienia zgodności z obowiązującymi przepisami Prosper Advertising & Publishing Maciej Czerniawski ul. Walczaka 114, 66-400 Gorzów Wlkp. Prosper Advertising & Publishing Maciej Czerniawski ul. Walczaka 114, 66-400 Gorzów Wielkopolski NIP 594-000-66-10 spełnia wszelkie warunki związane przechowywaniem i przetwarzaniem danych osobowych z zapisami RODO. Współpraca w tym zakresie regulowana jest na podstawie umowy powierzenia danych osobowych

Wdrożenie platformy zawiera:

- Uruchomienie platformy na indywidualnym adresie.
- Szkolenia dla nauczycieli oraz administratorów. Dla uczniów będzie dostępny film instruktażowy. Platforma jest bardzo intuicyjna i nie ma konieczności wykonywania osobnego szkolenia dla uczniów.
- Utworzenie pierwszej partii użytkowników,
- Utworzenie pierwszych zestawów materiałów edukacyjnych reprezentujących przedmioty.
- Szkolenie, instruktaż dla nauczycieli - jak przygotować się do zajęć w 10 minut.

- Wsparcie techniczne dostępne stale.
- Stałe aktualizacje systemu i gwarancja dostępności (SLA) 99% do platformy w skali rocznej.

ZAPRASZAM DO KONTAKTU



m@e-lea.pl



+48 609 595 095



e-lea.pl e-lea.com



MACIEJ CZERNAWSKI

Zapraszamy!

Maciej Czerniawski wraz z zespołem e-LEA Technologies