



eAuthor.Cloud

платформа для командной разработки курсов



**ED
CRUNCH
AWARD**



- повышение эффективности процесса разработки и сборки электронных курсов из отдельных мультимедийных и интерактивных элементов;
- создание интерактивных учебных материалов с элементами анимации;
- обеспечение управления изменениями в учебных материалах;
- создание многоязычных курсов;
- использование в облаке либо внутри корпоративной сети.

- **Администратор** – предоставляет доступ к проектам и ресурсам проектов;
- **Разработчик** - авторизованный пользователь, который готовит электронные учебно-методические материалы, информационные объекты, лекции, тесты.



Один разработчик может участвовать в нескольких проектах одновременно

Основные объекты



Типы :

1. тексты
2. видео
3. HTML 5
4. изображения
5. схемы
6. упражнения

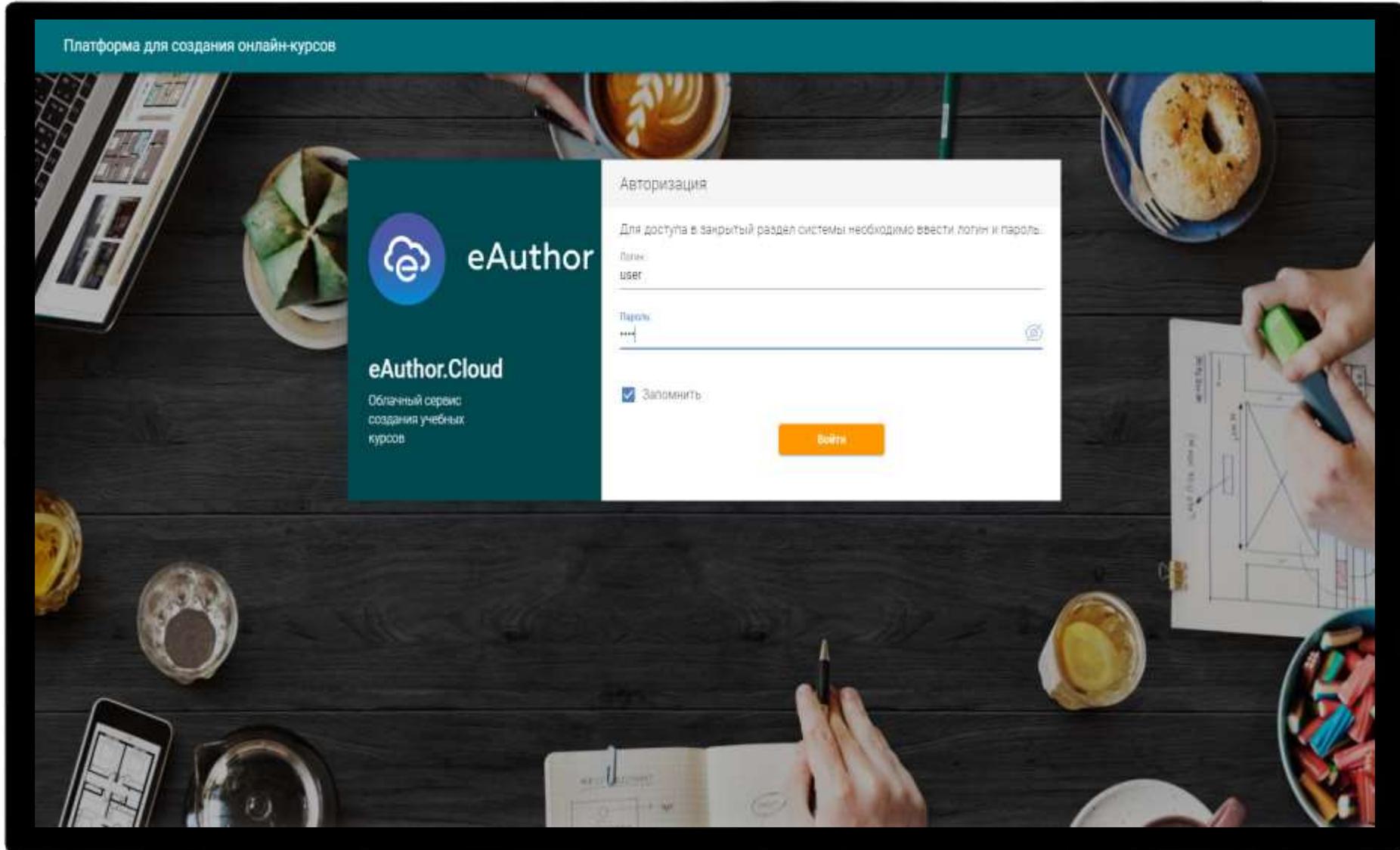
Типы вопросов:

1. одиночный выбор
2. множественный выбор
3. ввод значения
4. выбор области на картинке
5. соответствие
6. классификация
7. сценарий
8. упорядочивание

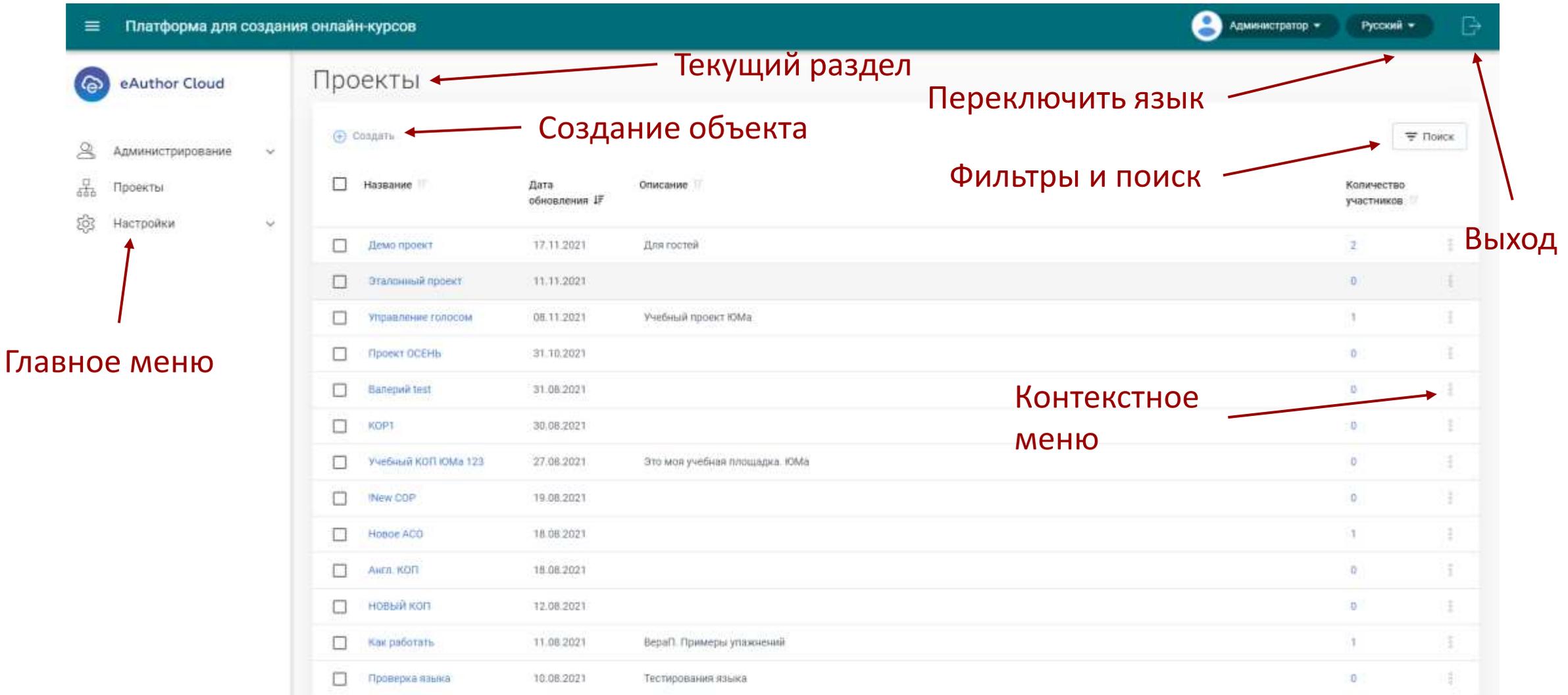
Типы :

1. HTML
2. SCORM
3. Tin Can
4. CMI5
5.

Авторизация: http://eauthor.cloud



Основные элементы интерфейса



Текущий раздел

Создание объекта

ПереклЮчить язык

Фильтры и поиск

Выход

Контекстное меню

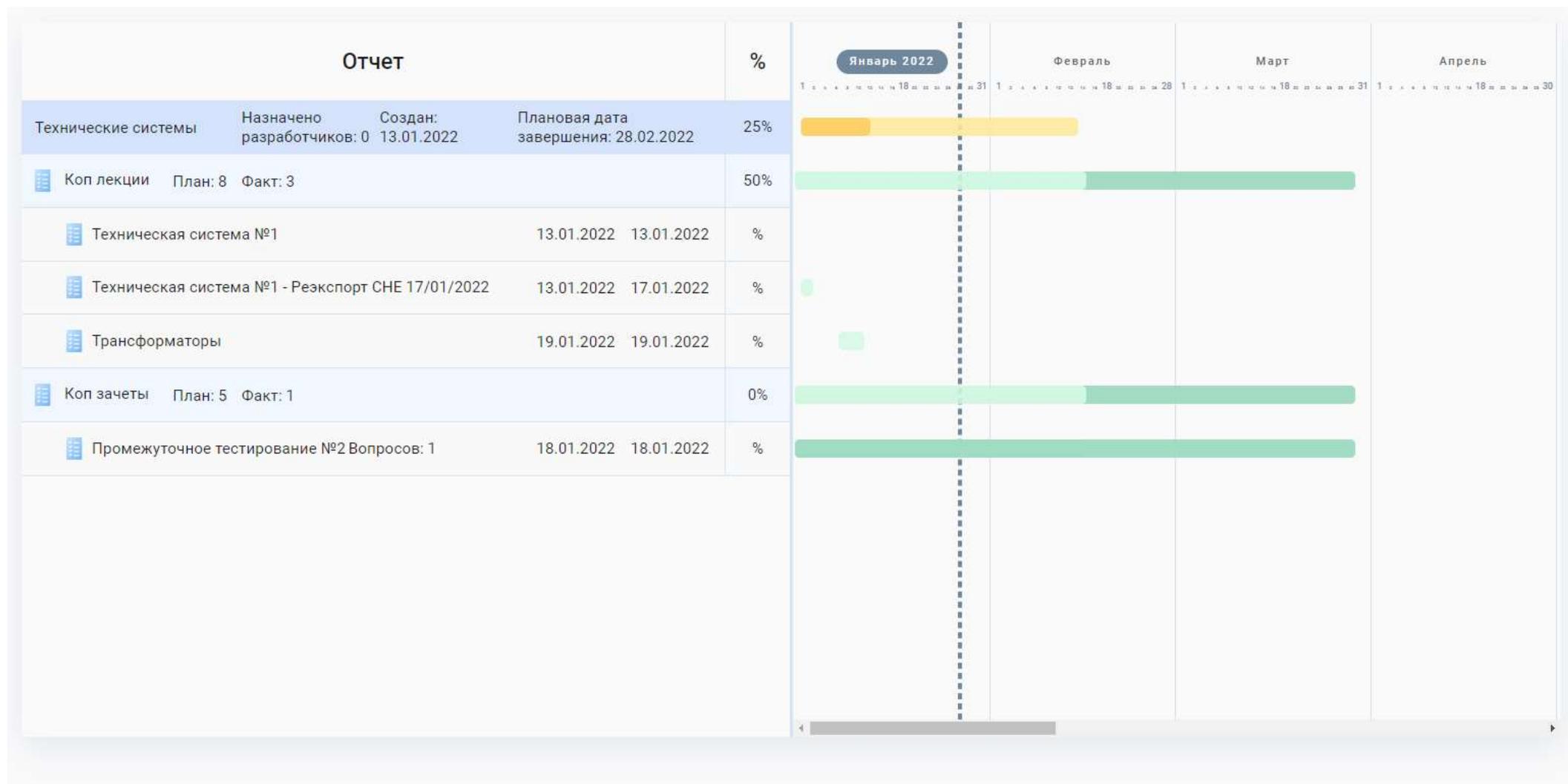
Главное меню

<input type="checkbox"/>	Название	Дата обновления	Описание	Количество участников
<input type="checkbox"/>	Демо проект	17.11.2021	Для гостей	2
<input type="checkbox"/>	Эталонный проект	11.11.2021		0
<input type="checkbox"/>	Управление голосом	08.11.2021	Учебный проект ЮМа	1
<input type="checkbox"/>	Проект ОСЕНЬ	31.10.2021		0
<input type="checkbox"/>	Валерий test	31.08.2021		0
<input type="checkbox"/>	КОР1	30.08.2021		0
<input type="checkbox"/>	Учебный КОП ЮМа 123	27.08.2021	Это моя учебная площадка. ЮМа	0
<input type="checkbox"/>	iNew COP	19.08.2021		0
<input type="checkbox"/>	Новое АСО	18.08.2021		1
<input type="checkbox"/>	Англ. КОП	18.08.2021		0
<input type="checkbox"/>	НОВЫЙ КОП	12.08.2021		0
<input type="checkbox"/>	Как работать	11.08.2021	ВераП. Примеры упаковки	1
<input type="checkbox"/>	Проверка языка	10.08.2021	Тестирования языка	0



Если пользователь назначен на единственный Проект, он будет перенаправлен в него автоматически, без перехода к списку.

Мониторинг и отчеты по проекту

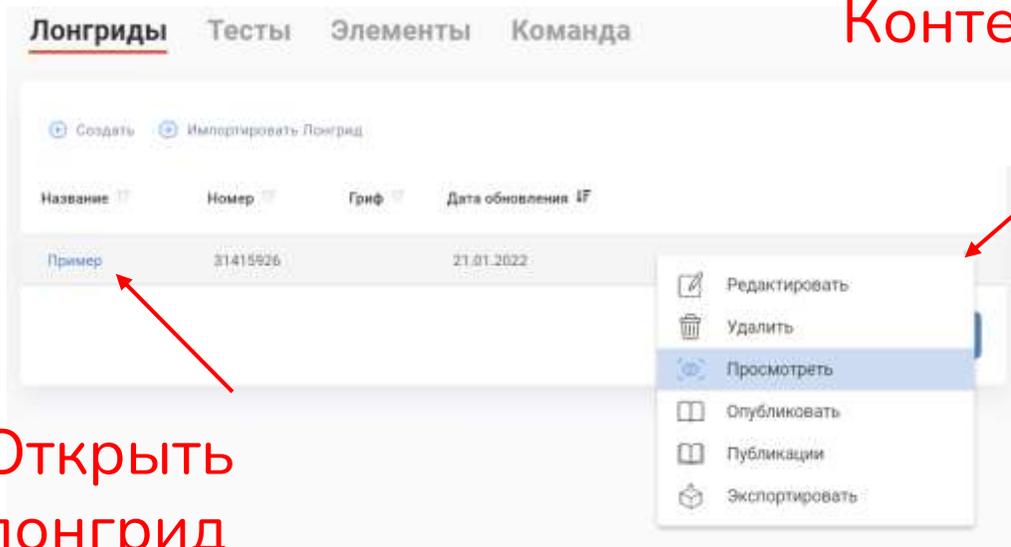


Лонгриды



Лонгрид

Структурированный материал по той или иной теме, решающий заранее определенные задачи обучения и **состоящий из отдельных элементов**

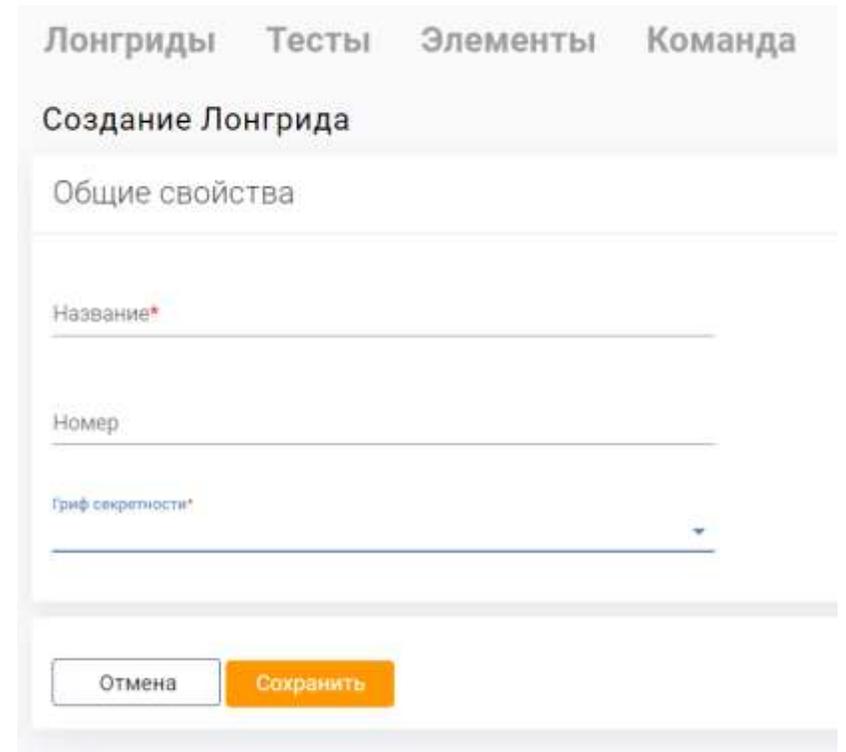


Название	Номер	Гриф	Дата обновления
Пример	31415926		21.01.2022

- Редактировать
- Удалить
- Просмотреть
- Опубликовать
- Публикации
- Экспортировать

Контекстное меню

Открыть лонгрид



Лонгриды Тесты Элементы Команда

Создание Лонгрида

Общие свойства

Название*

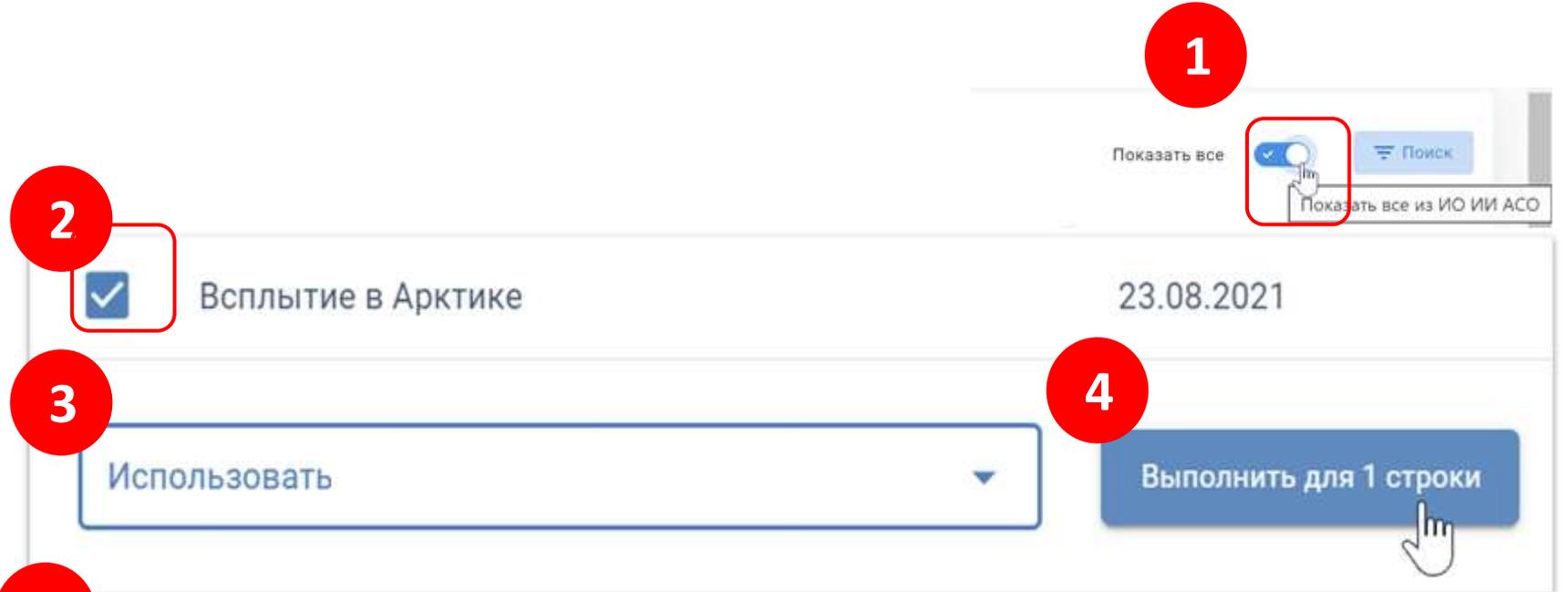
Номер

Гриф секретности*

Отмена Сохранить

Включение и исключение элемента из лонгрида

Включение
в лонгрид



1

Показать все Поиск

Показать все из ИО ИИ АСО

2 Всплытие в Арктике 23.08.2021

3

4

Исключение
из лонгрид



1 Упражнение №1-Диалог 24.08.2021

2

3

Структура лонгрида

это линейная последовательность элементов типа «Текст», определяющая порядок прохождения учебного материала.

Элементы		<u>Структура</u>	
<input type="checkbox"/>	Название объекта	Разработчик	Используется в оглавлении
<input type="checkbox"/>	Сущность навигационных определений	Никитин Олег	Да
<input type="checkbox"/>	Навигационные определения	Никитин Олег	Да

Элементы		<u>Структура</u>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Название объекта		
<input type="checkbox"/>	Текст №1		
<input checked="" type="checkbox"/>	Текст 2		

Отобразить в оглавлении | Выполнить для 1 строки

Не отображать в оглавлении



*Таблица содержит только модули данных с типом **Текст** и статусом **Использовать***

Элементы



Элементы

Самостоятельная информационная единица, содержащая текстовые данные и медиа-объекты.

Элементы могут входить или не входить в лонгрид.

Лонгриды	Тесты	<u>Элементы</u>	Команда			
+ Создать			Поиск			
<input type="checkbox"/>	Название объекта ^{IF}	Дата обновления ^{IF}	Тип объекта ^{IF}	Разработчик ^{IF}	Используется в Лонгридах ^{IF}	Метки ^{IF}
<input type="checkbox"/>	Основное содержание курса	25.01.2022	Текст	admin admin admin	Пример	
<input type="checkbox"/>	Submatine	25.01.2022	Текст	admin admin admin		
<input type="checkbox"/>	station	25.01.2022	Текст	admin admin admin		
<input type="checkbox"/>	3d2	21.01.2022	Текст	admin admin admin		
<input type="checkbox"/>	Схема 1 (копия)	26.11.2021	Схема	Гость Гость		
<input type="checkbox"/>	Видео	26.11.2021	Видео	Гость Гость		
<input type="checkbox"/>	План	26.11.2021	Схема	Гость Гость		
<input type="checkbox"/>	Драг дроп	26.11.2021	Упражнение	Гость Гость		

- Просмотр
- Копировать
- Свойства**
- Редактировать
- Удалить
- Экспорт на перевод
- Создать точку восстановления
- Точки восстановления

Создание

Общие свойства

Тип*

Текст

Видео

Изображение

HTML5

Схема

Упражнение

Разработчик*

admin admin admin

Метки

Произвольные слова, предназначены для поиска и фильтрации, после ввода слова нажать «Enter»

Сохранить и закрыть

К содержимому

Примеры элементов

Оглавление | Материалы

- Редактор модулей данных Текст
- Панель инструментов

Кнопка	Название	Функции
1	Отменить	Отмена последнего выполненного действия
2	Вернуть	Возврат последнего отмененного действия
3	Добавить ссылку на модуль	Установить гиперссылку на модуль
4	Удалить ссылку на модуль	Удалить гиперссылку на модуль
5	Вставить формулу	Редактор формул

Работа с текстом:

Ввод текста осуществляется путем ручного ввода с клавиатуры или с помощью внешних приложений.

Скопировать текст (Ctrl+C) из файла в буфер обмена можно с помощью клавиш Ctrl+V и вставить в окно редактора с использованием клавиш Ctrl+V или с помощью меню Вставить > Вставить.

Редактор формул

Редактор формул — компонент Редактора Текста, который позволяет редактировать математические формулы.

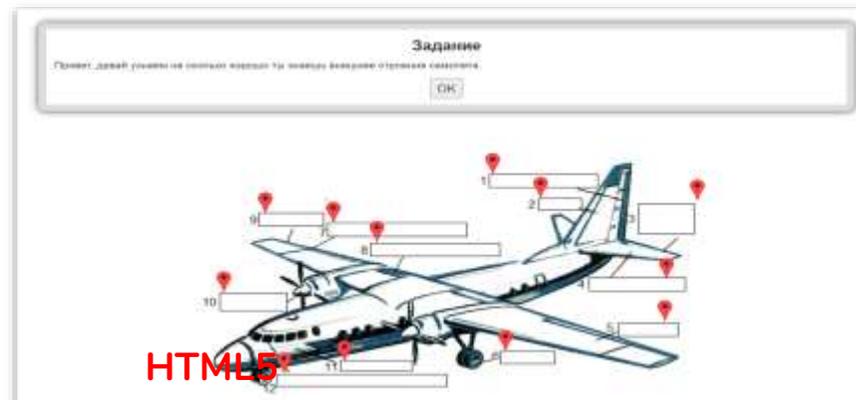
$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Текст



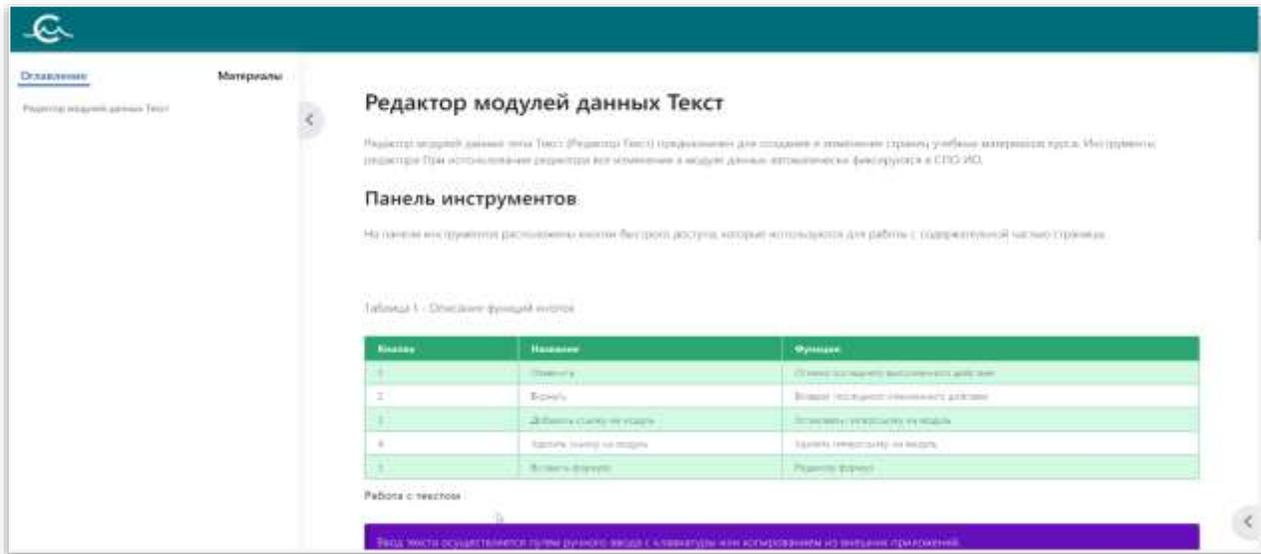
Упражнение

Интерактивный диалог.

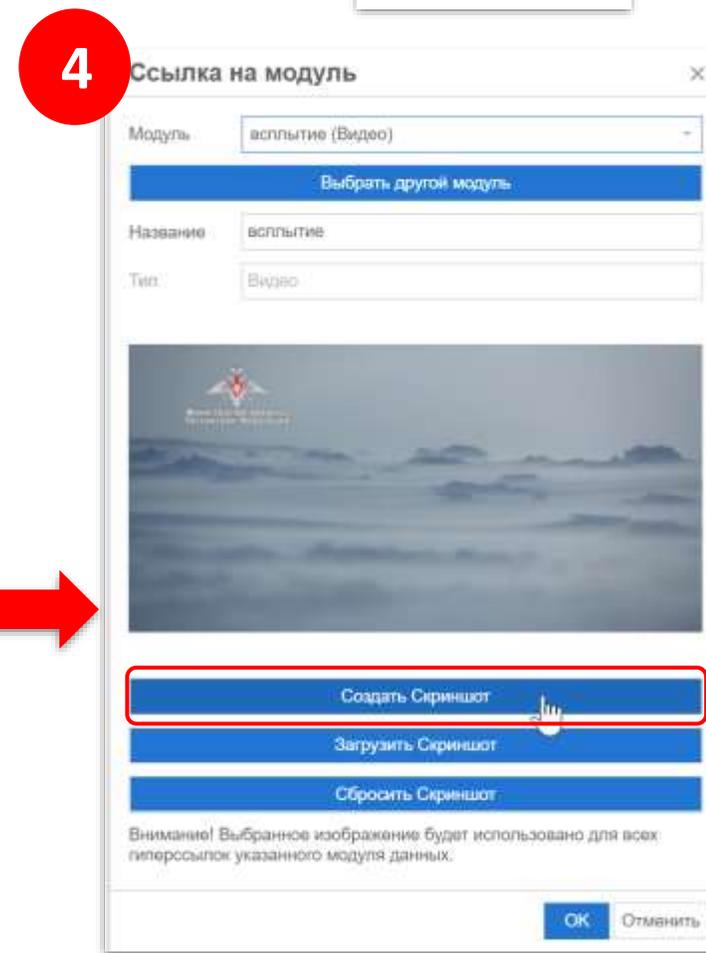
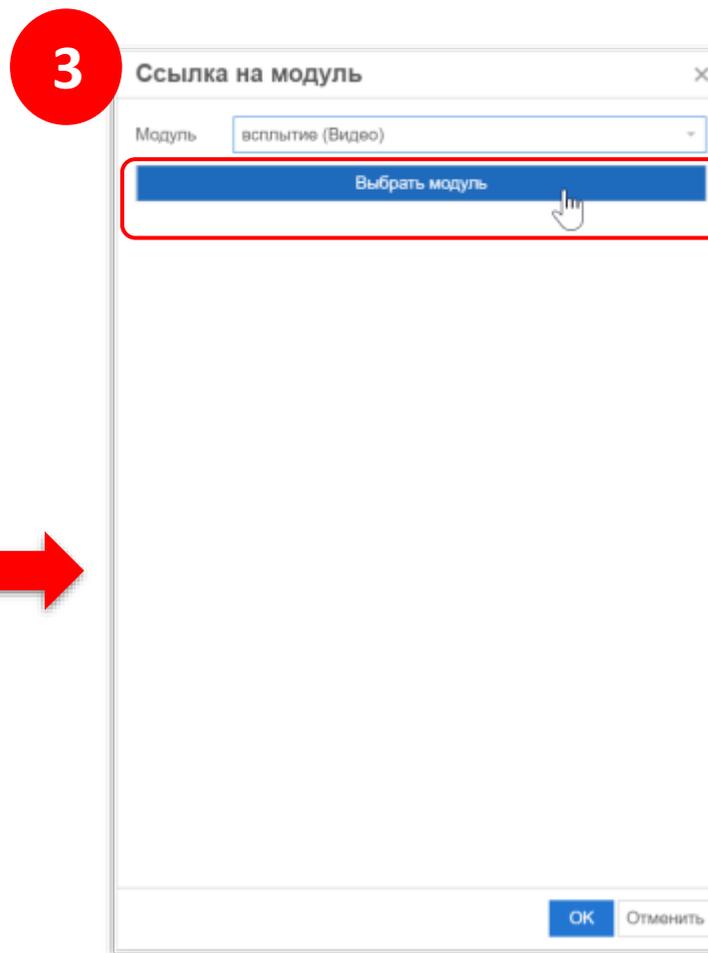
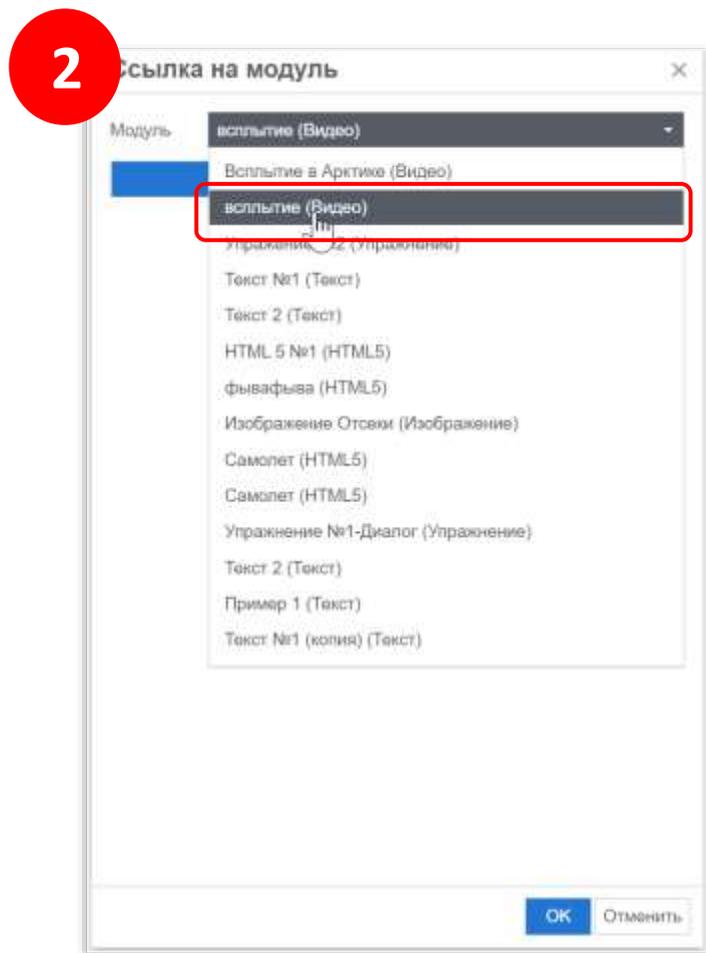
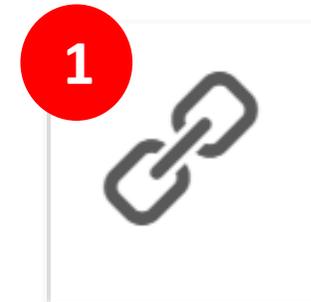


Элемент «Текст»

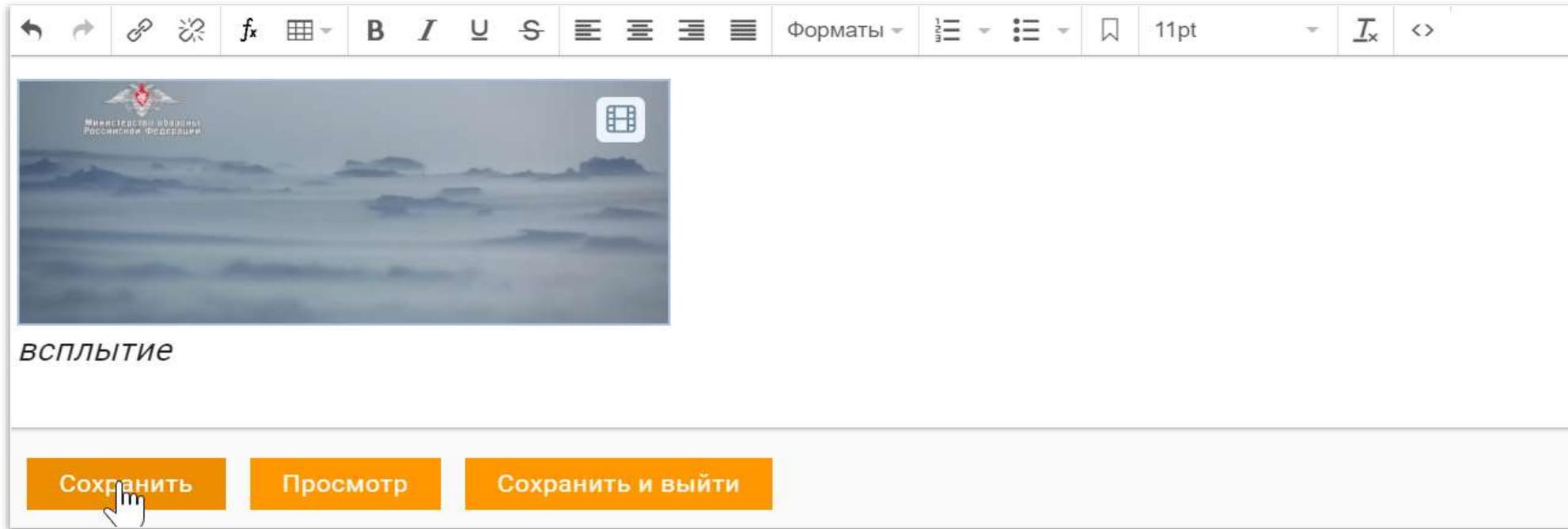
отформатированный контент в виде текста и гиперссылок на другие модули данных



«Текст»: вставка элемента



«Текст»: вставка элемента - результат



The screenshot shows a rich text editor toolbar with various icons for undo, redo, link, unlink, insert link, insert video, bold, italic, underline, strikethrough, bulleted list, numbered list, indent, and outdent. The font size is set to 11pt. The main content area contains a video player with a grid icon in the top right corner. Below the video player, the text "ВСПЛЫТИЕ" is visible. At the bottom of the editor, there are three orange buttons: "Сохранить", "Просмотр", and "Сохранить и выйти". A mouse cursor is clicking on the "Сохранить" button.

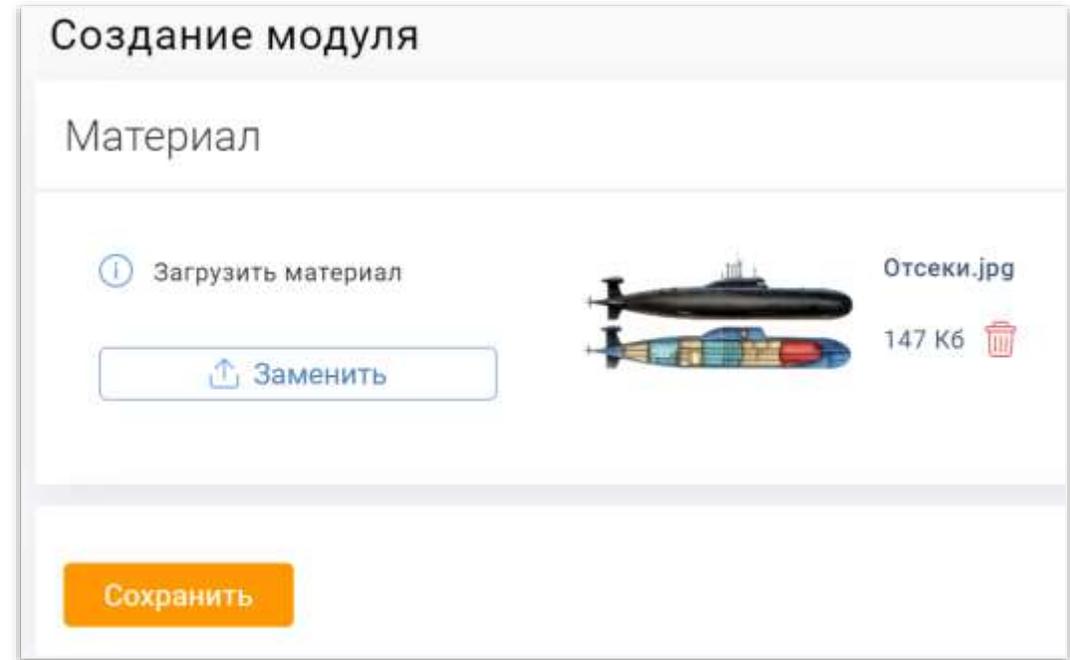
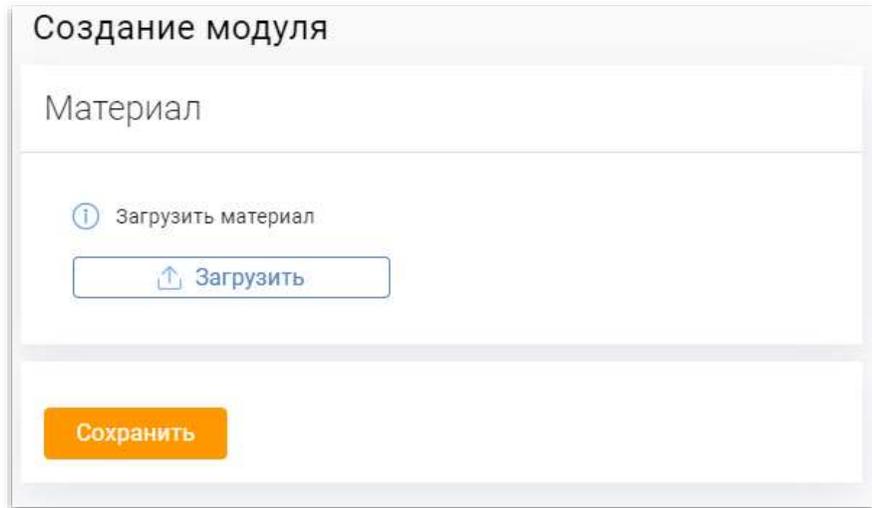


При создании ссылки для выбора доступны только элементы данного лендинга

Элемент «Изображение»

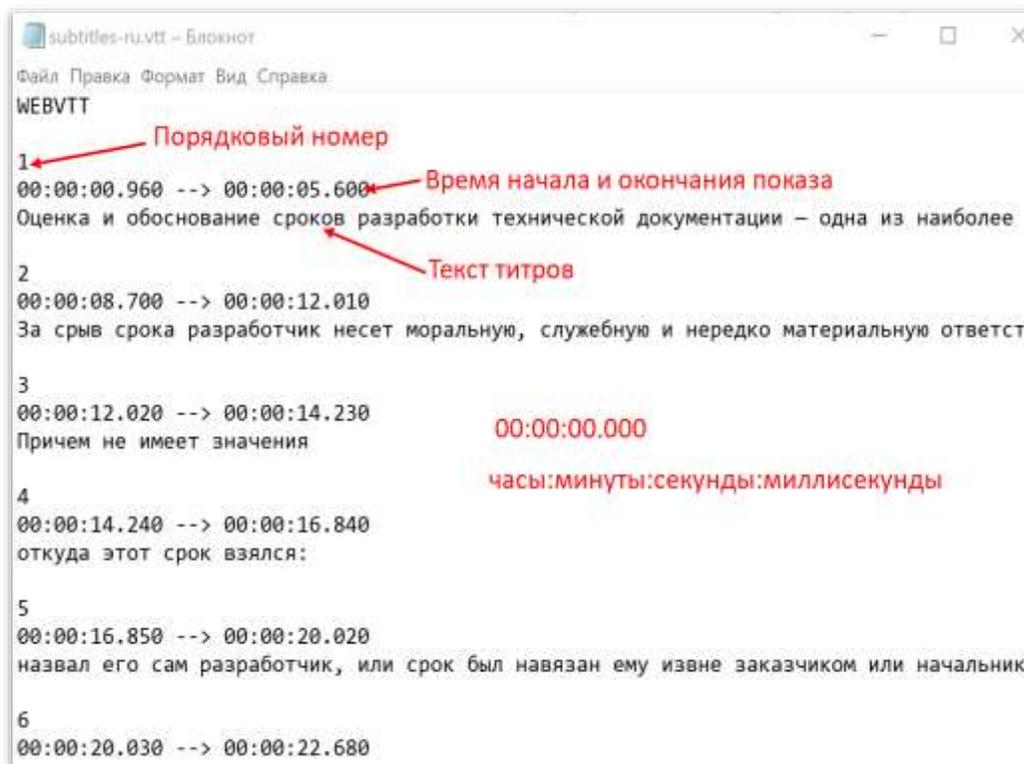
отдельный файл графического изображения

Поддерживаются файлы изображений с расширением jpeg, jpg, png, gif, svg.

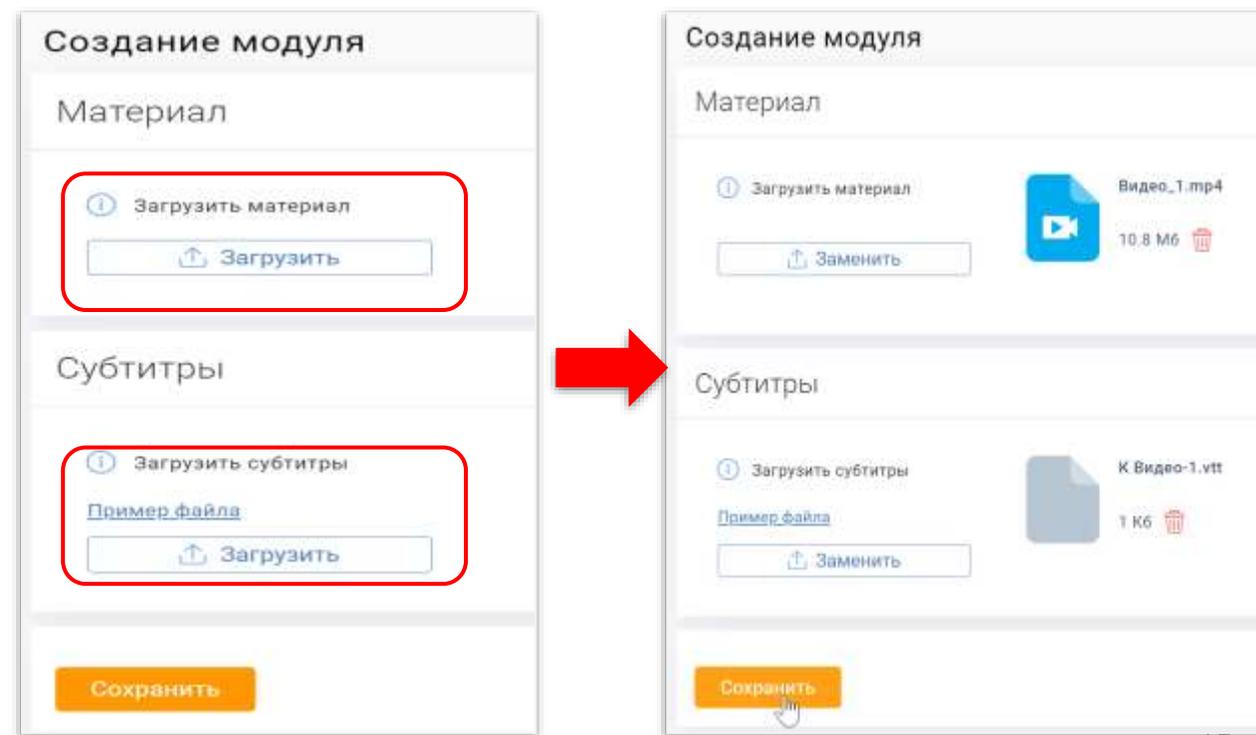


совокупность файлов, содержащих, как сам видеофрагмент, так и текстовое сопровождение (субтитры)

Субтитры

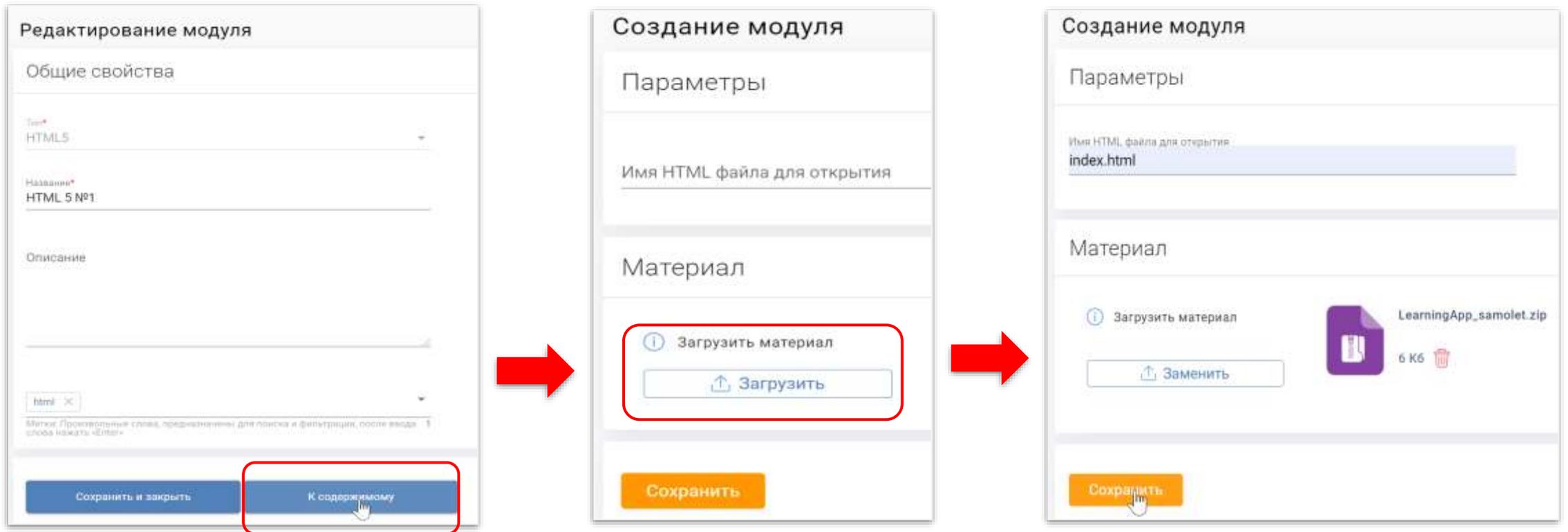


- Видеофайл должен иметь расширение mp4.
- Файл субтитров должен иметь расширение vtt.



Элемент «HTML5»

файл или совокупность файлов, содержащих контент в виде HTML-страниц (zip архива, содержащий контент в виде HTML-страниц);



Элемент «Упражнение»

это практическое задание, суть которого заключается в выполнении определенных заданий (шагов) в среде эмуляции.

Типы:

- Диалог
- Аккордеон
- Карта
- Перетаскивание
- Тест

Окно редактирования с образцом оформления

Окно просмотра

Интерактивная схема. При наведении на каждый шаг появляется всплывающее окно с описанием.

Элемент «Схема»

- загрузка схемы в редактор;
- создание анимированных эффектов;
- создание оглавления;
- просмотр анимированной схемы

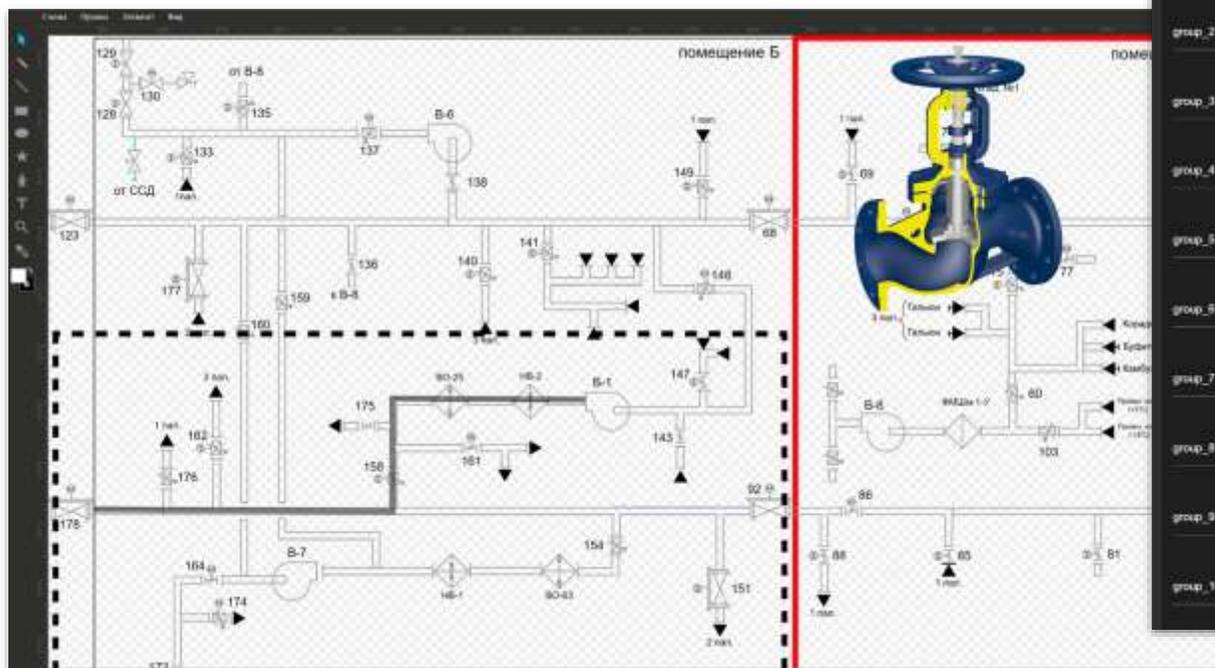


Схема Анимация Просмотр

Выделение:

Опции Оглавление **Элементы** Состояния Эффекты

Группы элементов

Код	Описание	Элементы
групп_1	Все запорные	Иконки элементов
групп_2	запорные Идент выравнивания	Иконки элементов
групп_3	Привод	Иконки элементов
групп_4	В-178	Иконки элементов
групп_5	В-205, НВ2	Иконки элементов
групп_6	Поманка	Иконки элементов
групп_7	В-1	Иконки элементов
групп_8	147, 148, 149	Иконки элементов
групп_9	В-50	Иконки элементов
групп_10	Рисунок	Иконки элементов

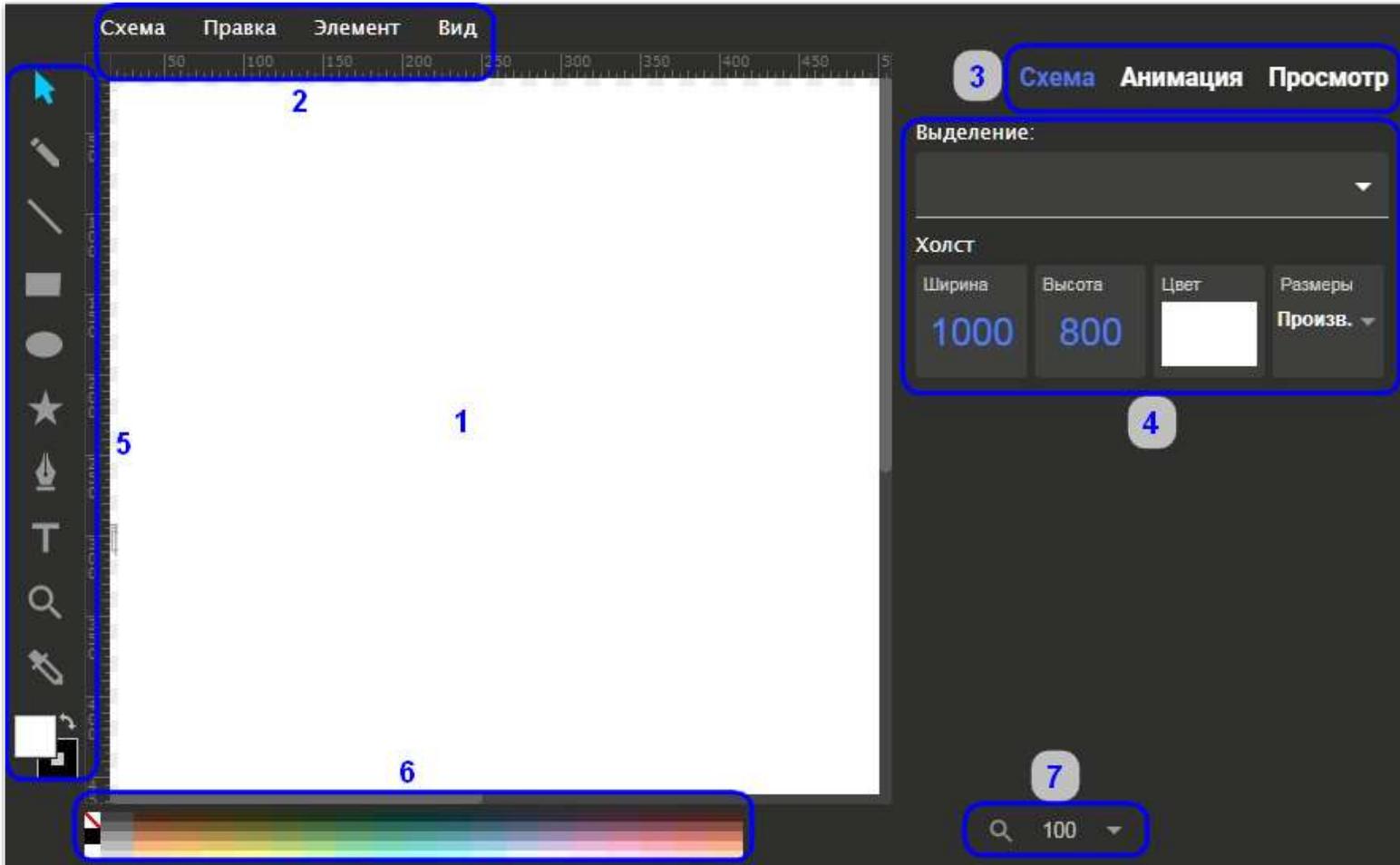
Схема Анимация Просмотр

Выделение:

Опции Оглавление **Элементы** **Состояния** Эффекты

Код	Описание	Длительность (у. е.)	Очистить
state_1	Убрать запорные	2	<input type="checkbox"/>
state_2	повел Идент выравнивания	2	<input type="checkbox"/>
state_3	Внимание	1	<input type="checkbox"/>
state_4	Зеленый	2	<input type="checkbox"/>
state_5	Перекрашивание, Текст 178	1	<input type="checkbox"/>
state_6	Ломаная	1	<input type="checkbox"/>
state_7	Цистерна	6	<input type="checkbox"/>
state_8	Мигание	1	<input checked="" type="checkbox"/>
state_9	Перех залитва, рисунок	1	<input type="checkbox"/>

Элементы «Схема»

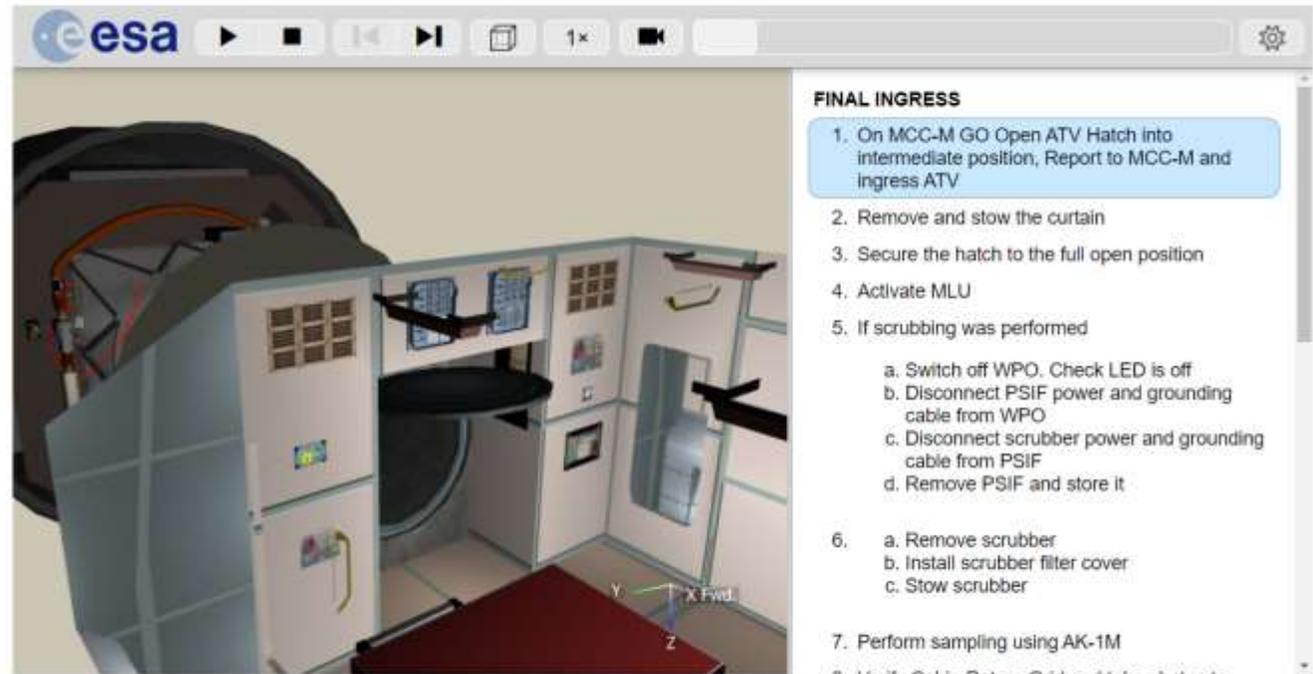
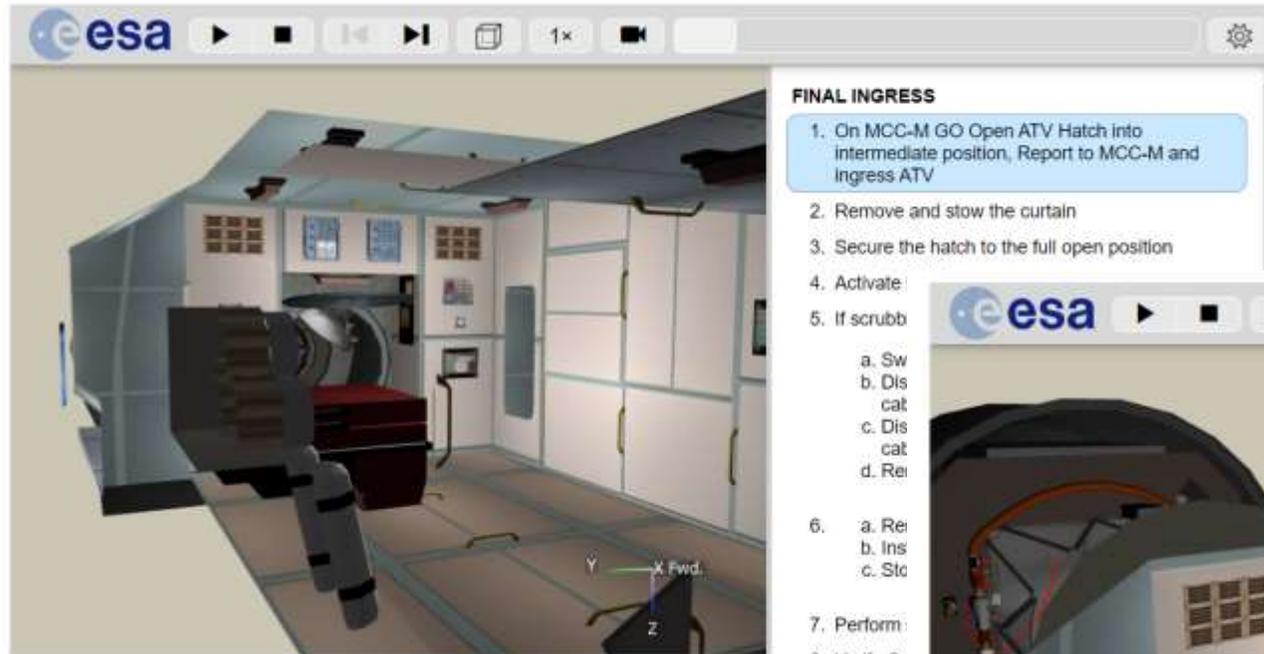


1. Рабочая область редактора - предназначена для отображения и изменения схемы.
2. Группа меню для выполнения общих операций над схемой.
3. Вкладки, определяющие режим работы редактора.
4. Панель инструментов для создания и редактирования элементов в режимах работы Схема и Анимация. Индивидуальны для каждого режима.
5. Панель инструментов для рисования.
6. Панель палитры для управления цветом.
7. Функциональные кнопки управления масштабом схемы.

- В созданный модуль данных с типом схема загружаем схему в формате SVG.
- Ориентируясь на заранее созданный сценарий анимации схемы
 - Формируем группы элементов схемы, для которых необходимо создать эффекты
 - Создаем список состояний
 - После создания очередного состояния добавляем в него эффекты для групп элементов в соответствии со сценарием.
 - По мере создания списка состояний проверяем проигрывание созданных эффектов в проигрывателе схем.
 - На основе сформированного списка состояний создаем оглавление состояний.

Состояние схемы в данном контексте - это шаг сценария, в течение которого будут действовать те или иные эффекты, назначенные для групп элементов схемы.

Внешние элементы - интерактивное 3D и СВТ (Cortona 3D) в курсах



Точка восстановления элемента

Позволяют сохранять историю изменений содержательных материалов модуля данных. Старую версию модуля данных можно посмотреть или в случае необходимости, восстановить ее.

Точки восстановления

Название объекта	Разработчик	Номер ревизии	Комментарий	Дата создания	
Сущность навигационных определений	Никитин Олег	1	15.07.2021	2021-07-15 14:34:19	⋮
Сущность навигационных определений	Никитин Олег	Оригинал		2021-07-14 13:12:09	⋮

< 1 2 >

Показаны строки 3 - 4 из 4 строк

-  Просмотр
-  Свойства
-  Редактировать
-  Экспорт на перевод
-  Создать точку восстановления
-  Точки восстановления

-  Просмотр
-  Свойства
-  Редактировать
-  Экспорт на перевод
-  Создать точку восстановления
-  Точки восстановления

Тесты



Это задание, выполняемое с целью определения качества приобретенных знаний. Тестовое задание состоит из одного или нескольких контрольных вопросов. Вопросы могут объединяться в блоки.

Вопросы **Блоки**

Общие свойства

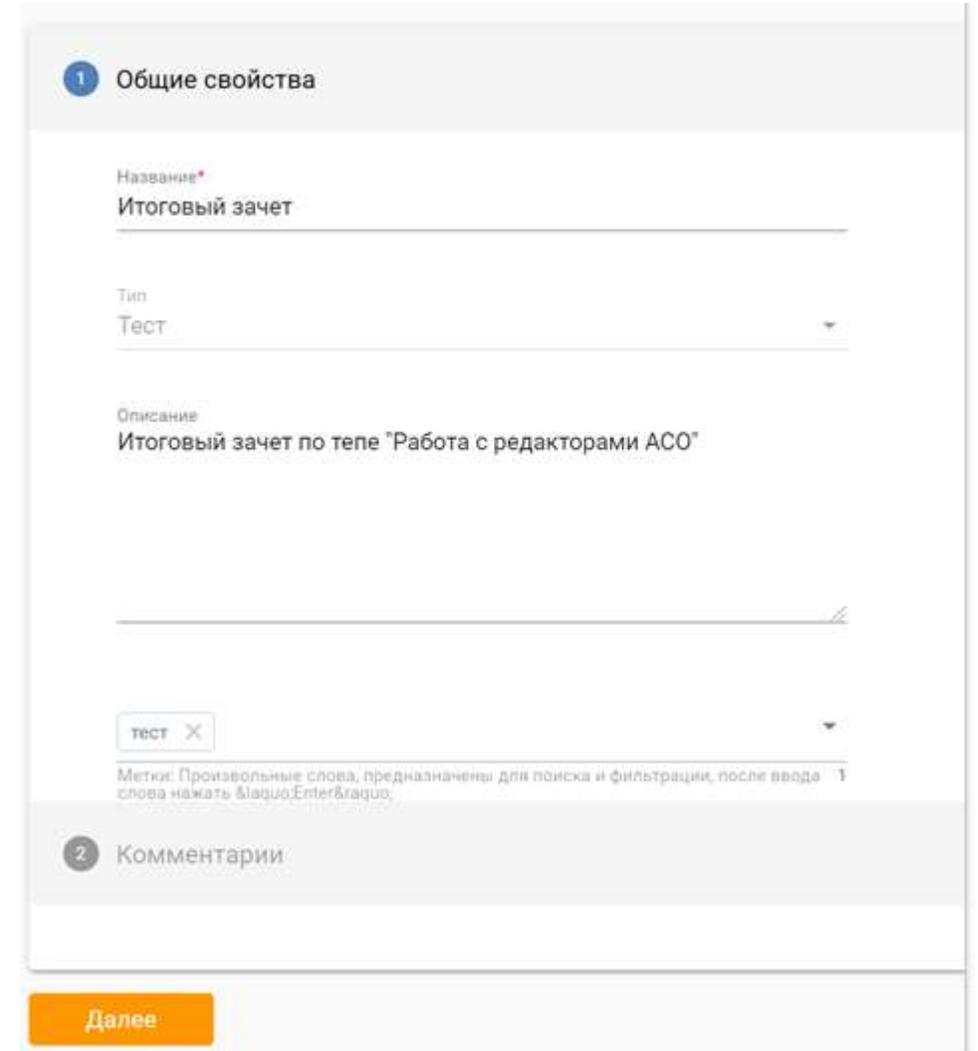
Тип

- Одиночный выбор
- Множественный выбор
- Ввод значения
- Выбор области на картинке
- Соответствие
- Классификация
- Упорядочивание
- Заполнение пропусков
- Сценарий

Создать тест: общие свойства

На вкладке **Тесты** выбрать ссылку **Создать**

В открывшейся форме **Создание КОПа** заполнить раздел **Общие свойства** (значком * - отмечены обязательные для заполнения поля)



1 Общие свойства

Название*
Итоговый зачет

Тип
Тест

Описание
Итоговый зачет по теме "Работа с редакторами АСО"

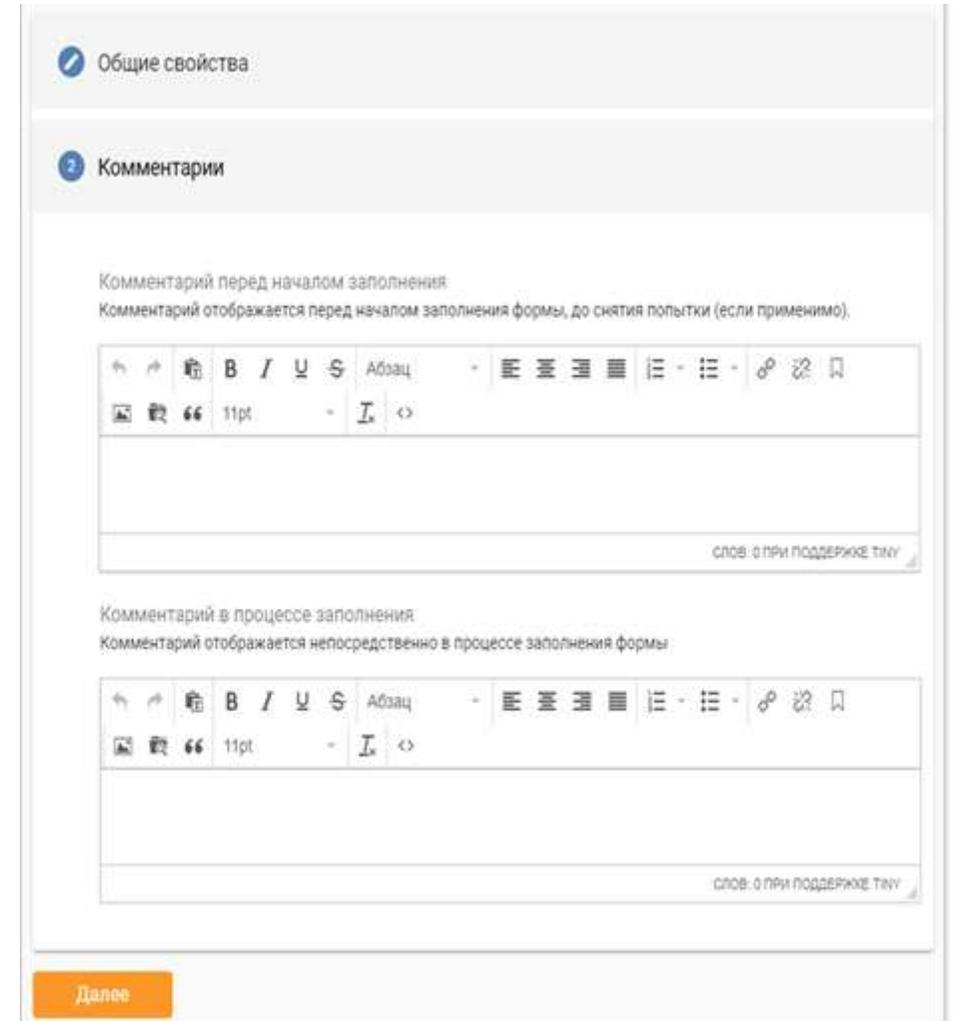
тест X

Метки: Произвольные слова, предназначенны для поиска и фильтрации, после ввода слова нажать «Enter»

2 Комментарии

Далее

- Открыть раздел **Комментарии**, кликнув по его названию мышкой и заполнить:
 - **Комментарий перед началом заполнения** - информация, которая будет отображаться перед началом выполнения Теста;
 - **Комментарий в процессе заполнения** - информация, которая будет отображаться во время выполнения Теста.
- Выбрать кнопку **Далее** для продолжения создания Теста



Общие свойства

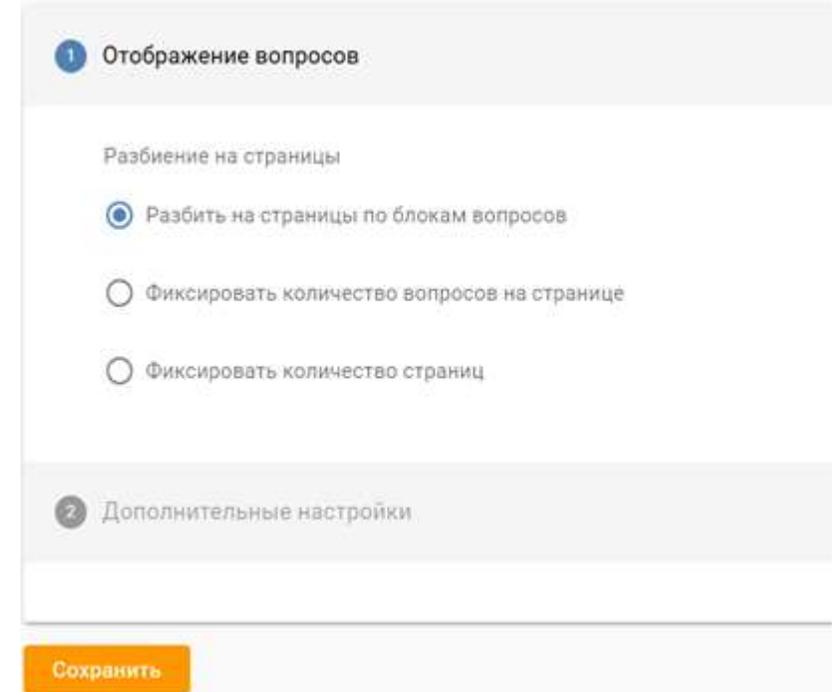
2 Комментарии

Комментарий перед началом заполнения
Комментарий отображается перед началом заполнения формы, до снятия попытки (если применимо).

Комментарий в процессе заполнения
Комментарий отображается непосредственно в процессе заполнения формы

Далее

- **Разбить страницы по блокам вопросов** - количество страниц будет соответствовать количеству блоков, слушатель будет знать, к какому разделу относится каждый вопрос;
- **Фиксировать количество вопросов на странице** - количество страниц будет зависеть от общего количества вопросов и количества вопросов, отображаемых на одной странице;
- **Фиксировать количество страниц** - количество вопросов, отображаемых на одной странице, будет зависеть от общего количества вопросов и от количества страниц.



1 Отображение вопросов

Разбиение на страницы

- Разбить на страницы по блокам вопросов
- Фиксировать количество вопросов на странице
- Фиксировать количество страниц

2 Дополнительные настройки

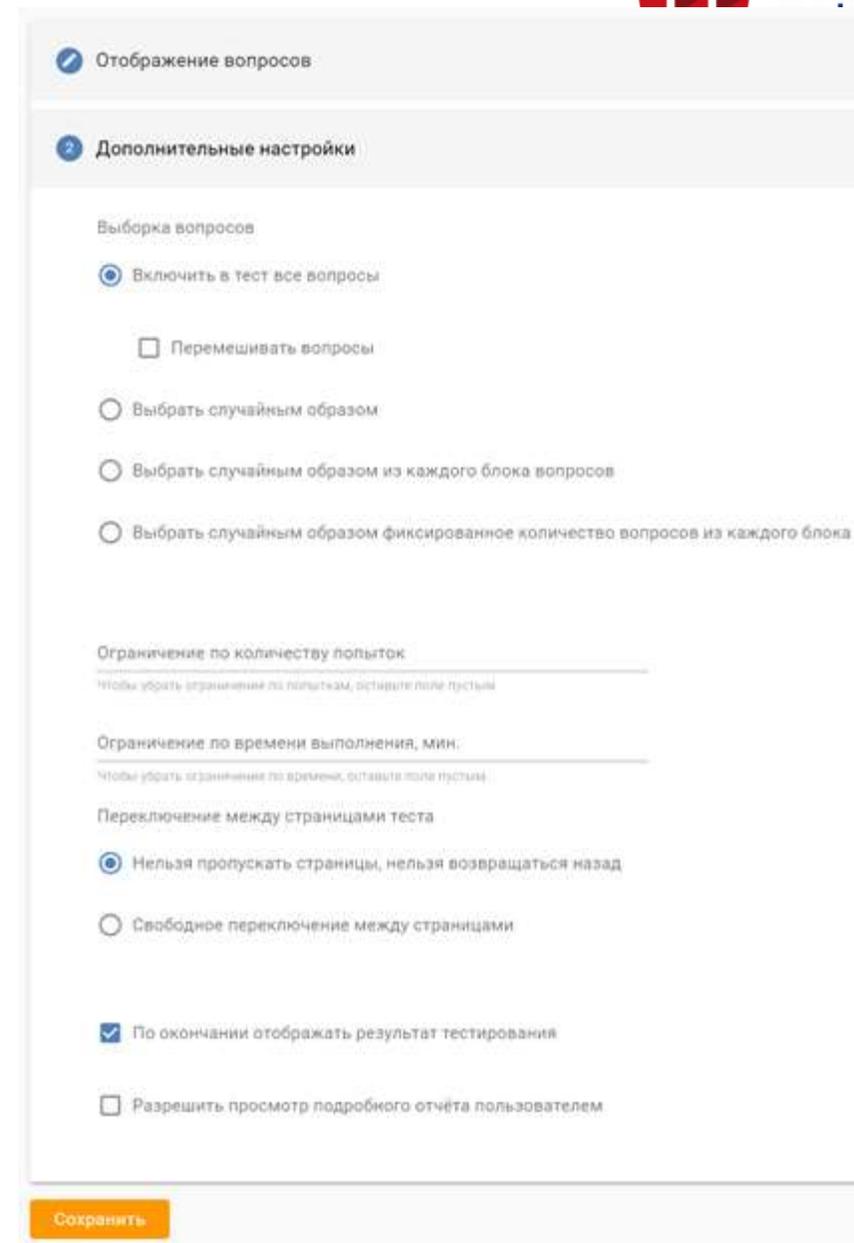
Сохранить

Дополнительные настройки

Раздел позволяет настроить тест в зависимости от требований к оцениванию полученных знаний.

Можно:

- включить в тест все вопросы или выборочно
- задать количество попыток выполнения теста
- установить время выполнения теста
- разрешить/ограничить просмотр результатов теста



The screenshot shows the 'Дополнительные настройки' (Additional Settings) section of a configuration interface. It includes several settings for question selection and test execution:

- Отображение вопросов** (Question Display): A checked checkbox.
- Дополнительные настройки** (Additional Settings): A section header with a blue 'x' icon.
- Выборка вопросов** (Question Selection):
 - Включить в тест все вопросы (Include all questions in the test)
 - Перемешивать вопросы (Shuffle questions)
 - Выбрать случайным образом (Select randomly)
 - Выбрать случайным образом из каждого блока вопросов (Select randomly from each question block)
 - Выбрать случайным образом фиксированное количество вопросов из каждого блока (Select a fixed number of questions randomly from each block)
- Ограничение по количеству попыток** (Attempt Limit): A text input field with a placeholder: 'Чтобы убрать ограничение по попыткам, оставьте поле пустым'.
- Ограничение по времени выполнения, мин.** (Time Limit): A text input field with a placeholder: 'Чтобы убрать ограничение по времени, оставьте поле пустым'.
- Переключение между страницами теста** (Test Page Navigation):
 - Нельзя пропускать страницы, нельзя возвращаться назад (Cannot skip pages, cannot go back)
 - Свободное переключение между страницами (Free navigation between pages)
- По окончании отображать результат тестирования (Show test results at the end)
- Разрешить просмотр подробного отчёта пользователем (Allow user to view detailed report)

A 'Сохранить' (Save) button is located at the bottom right of the form.

Одиночный выбор

Среди вариантов ответов только один является правильным

Птица – символ мудрости

Сова

Воробей

Голубь

Орёл

Вперёд >

Прервать тестирование

Вопросы **Блоки**

Варианты ответов

Правильный ответ

Текст варианта
Сова

Правильный ответ

Текст варианта
Воробей

+

Сохранить

Оценивание может осуществляться):

- по правильному ответу
- с использованием весов ответов

Множественный выбор

Из нескольких представленных вариантов (как верных, так и не верных) необходимо выбрать верные.

Фильмы режиссера Кристофера Нолана

- Темный рыцарь
- Начало
- Человек из стали
- Чужой

Вперёд >

Прервать тестирование

Оценивание может осуществляться:

- по правильному ответу;
- с использованием весов ответов - что поможет исключить ситуации, когда из-за одного неверно выбранного варианта ответа не засчитывается весь вопрос.

В качестве ответа необходимо ввести слово, цифры или фразу, являющиеся ответом на вопрос

В таблице данных КОП (лекции) фильтрация по столбцам выполняется с помощью инструмента

Введите ответ

Вперёд >

Прервать тестирование ✕

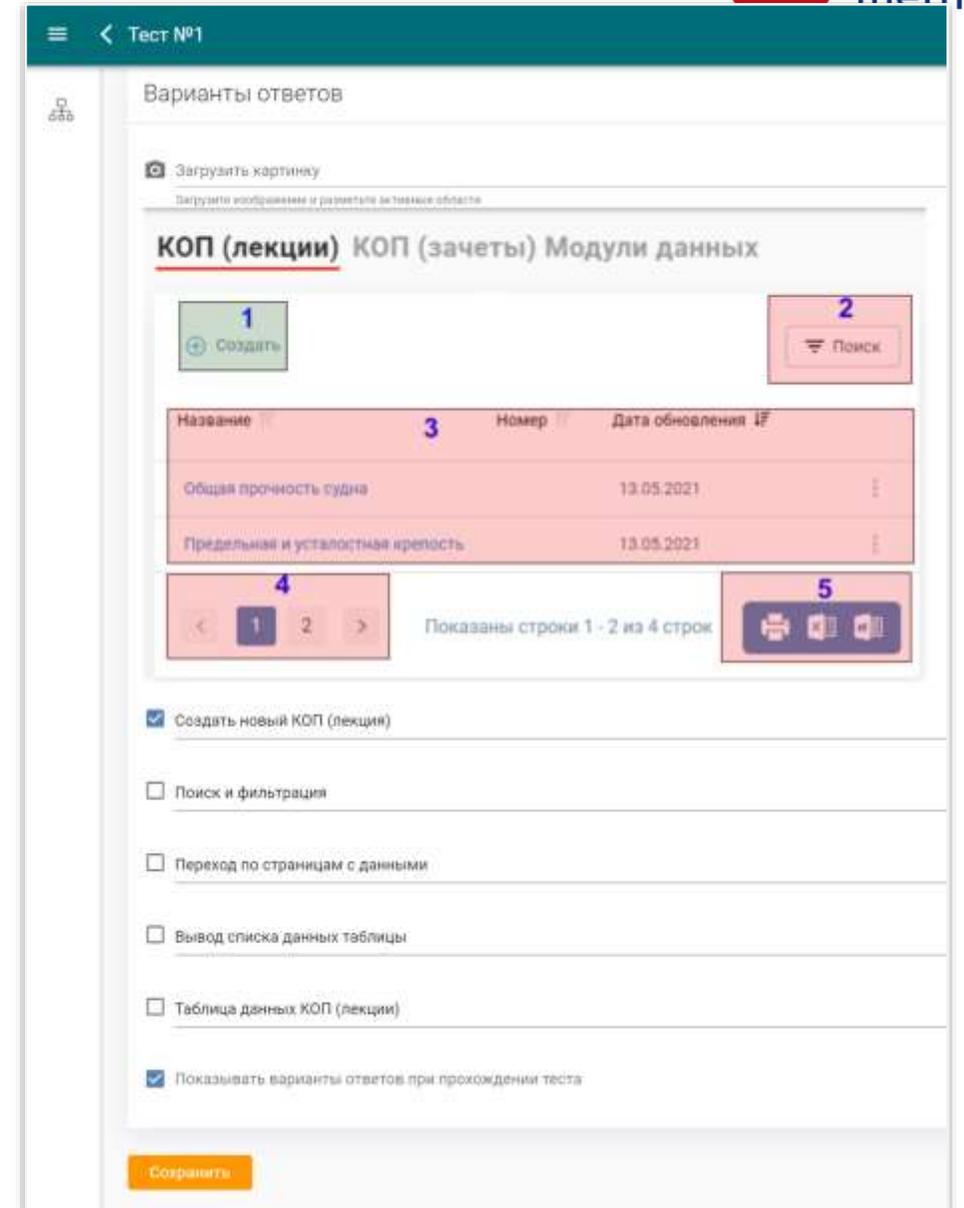
При задании ответа можно ввести несколько вариантов ответа, например, написание слова с большой и маленькой буквы

Выбор области на картинке

Выбор правильного ответа производится указанием на определенный участок изображения

На загруженном изображении с ПК выделяются необходимая область (несколько областей) и добавляется название или описание

Режим «Показывать варианты ответов...» позволяет выбрать ответ не только на картинке, но и из списка.



Соответствие

Установка соответствий между двумя списками выражений. Каждому варианту из левого списка должен соответствовать один и только один вариант из правого списка

Соотнесите типы модулей данных с их содержанием.

Содержит список зачетов	Выберите соответствие КОП (зачеты)
Содержит модули данных для обучающих программ	КОП (зачеты) Модули данных КОП (лекции)
Содержит список компьютерных обучающих программ	

Распределение элементов списка по классифицирующим признакам.

Распределите по группам

Диалог	Тип упражнения
Кнопка	
Аккордеон	Элемент интерфейса
Флажок	

Оценивание:

В случае верного распределения элементов по признакам, пользователь получает максимальное количество баллов. Если ни один элемент не занял свою позицию, пользователь получает минимальное количество баллов

Упорядочивание

Установление порядка следования всех предложенных элементов в соответствии с содержанием вопроса

Установите последовательность действий для создания Упражнения

- Выделите в списке нужный КОП
- Перейти во вкладку «Модули данных»
- Выполните клик по ссылке «Создать модуль данных».
- В поле Тип выбрать значение «Упражнение»
- Заполнить поля: Название, Описание, Метка
- Нажать на кнопку «Сохранить и закрыть».

Варианты ответов

- № 1
Текст варианта
Выделите в списке нужный КОП
- № 2
Текст варианта
Перейти во вкладку «Модули данных»
- № 3
Текст варианта
Выполните клик по ссылке «Создать модуль данных».
- № 4
Текст варианта
В поле Тип выбрать значение «Упражнение»
- № 5
Текст варианта
Заполнить поля: Название, Описание, Метка
- № 6
Текст варианта
Нажать на кнопку «Сохранить и закрыть».

+

Сохранить

Заполнение пропусков

В тексте необходимо заполнить пропуски, указав правильные значения. Присутствует возможность указать несколько правильных вариантов ввода.

Какой инструмент позволяет фильтровать данные в таблице КОП (лекции)

- Поиск
- Флажок
- Вкладка

Текст*

Для вопроса с типом "Заполнение пропусков" используйте символы "[]" для обозначения пропусков в тексте.

Какой инструмент позволяет фильтровать данные в таблице КОП (лекции)

[]

Варианты ответов: Пропуск 1

Вариант отображения*

Выбор одного значения из списка

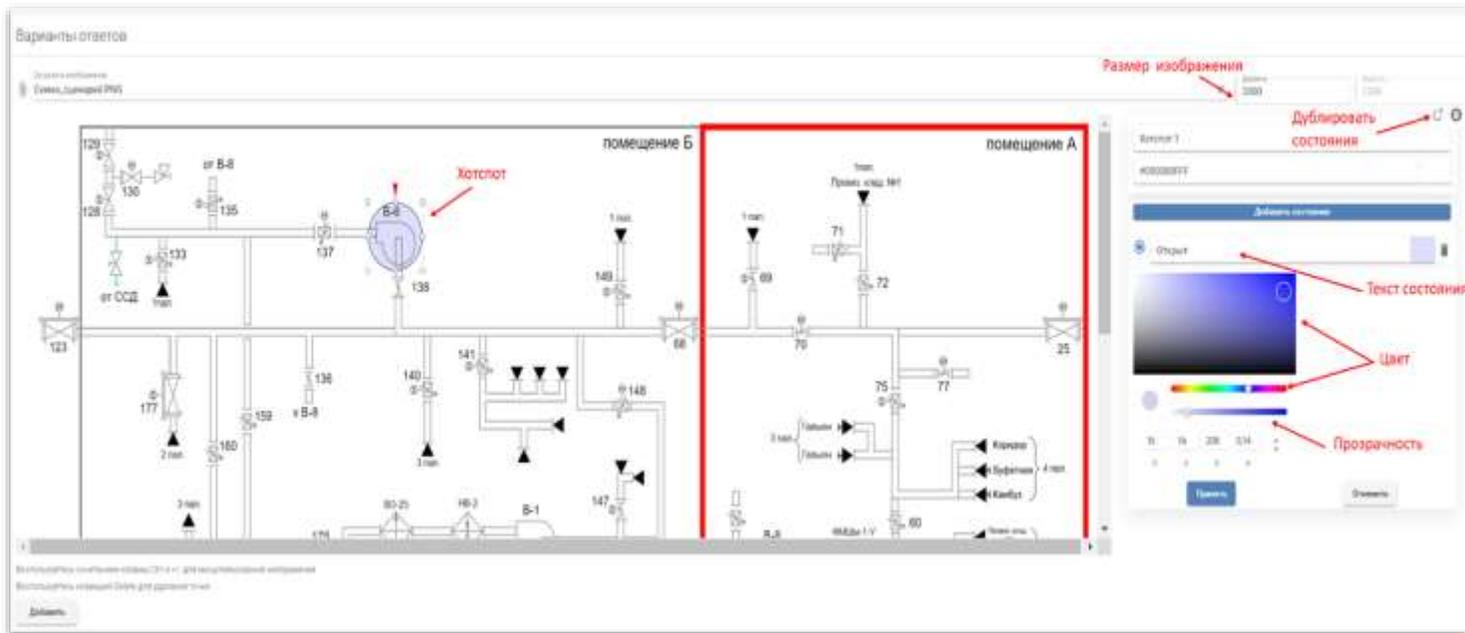
- Прав.
Текст варианта
Поиск
- Прав.
Текст варианта
Флажок
- Прав.
Текст варианта
Вкладка

+

Сохранить

Сценарий действий

это практическое задание, которое заключается в выстраивании элементов, приведенных на рисунке (или схеме), и их состояний в определенной последовательности, в соответствии с полученным заданием.



Хотспот 1
#000000FFFF
Добавить состояние
<input type="radio"/> Открыт
<input type="radio"/> Закрит
<input checked="" type="radio"/> Не используется

Один и тот же элемент (хотспот) может быть использован в сценарии несколько раз, при этом они не могут следовать один за другим.



Гиперметод – надежный партнер



ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД

Индивидуальный подход к каждому заказчику.
Реализация ваших идей на основе наших надежных и устойчивых решений



СИЛЬНАЯ КОМАНДА

Опытные специалисты в области e-Learning, обладающие ключевыми компетенциями



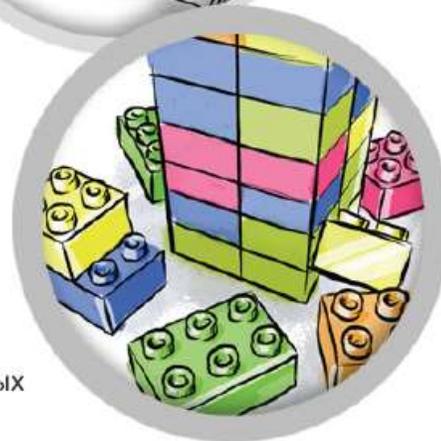
БОЛЕЕ 700 ПРОЕКТОВ

Большое количество реализованных проектов в сфере электронного образования как в России, так и за рубежом



БОЛЕЕ 20 ЛЕТ НА РЫНКЕ

Огромный опыт работы на рынке информационных технологий России и СНГ



ПОЛНЫЙ СПЕКТР УСЛУГ

Услуги по разработке курсов, аренда продуктов, консалтинг, обучение и техническая поддержка