



# Ghid de utilizare



Componenta editor



Componenta bibliotecă

[www.livresq.com](http://www.livresq.com)



## ***Versiunea 4***

Acest ghid este proprietatea ASCENDIA S.A.

Nu poate fi publicat, multiplicat sau distribuit, integral sau parțial, fără acordul prealabil al proprietarului.

Notă: Este posibil să existe mici diferențe între versiunea curentă a platformei LIVRESQ și versiunea folosită în redactarea acestui ghid (0.69). Aceste modificări nu afectează instrucțiunile prezentate mai jos sau funcționalitatea.

ASCENDIA S.A.  
– Decembrie 2024 –

## Cuprins

<b>CUPRINS</b> .....	<b>3</b>
<b>PREZENTARE GENERALĂ</b> .....	<b>5</b>
CE ESTE LIVRESQ? .....	5
DE CE ESTE NECESAR LIVRESQ? .....	5
CE SE POATE REALIZA CU LIVRESQ? .....	6
STRUCTURA UNUI MATERIAL LIVRESQ.....	6
<b>INTERFAȚA PLATFORMEI LIVRESQ</b> .....	<b>8</b>
PAGINA DE START .....	8
CONTUL MEU .....	9
Înregistrarea unui cont individual și autentificarea .....	9
Administrarea licențelor multiple folosind conturi de administrator sau manager .....	10
<b>BIBLIOTECA LIVRESQ</b> .....	<b>14</b>
COMPONENTELE BIBLIOTECII.....	14
Zona publică.....	16
Zona privată - Raftul meu .....	17
ORDONAREA, FILTRAREA ȘI CĂUTAREA AVANSATĂ .....	17
ACCESAREA UNUI MATERIAL DIN BIBLIOTECĂ – INFORMAȚII ȘI ACȚIUNI.....	19
<b>EDITORUL LIVRESQ</b> .....	<b>22</b>
ZONA DE GESTIONARE A RESURSELOR – ORGANIZATOR.....	22
Pagina Acasă.....	22
Pagina Resurse.....	25
Partajarea resurselor LIVRESQ.....	28
Pagina Recente.....	31
Pagina Șabloane .....	32
Pagina Șterse.....	32
ZONA DE LUCRU - ATELIER .....	33
<b>CREAREA UNUI MATERIAL ÎN LIVRESQ</b> .....	<b>34</b>
CUM PORNIM? .....	34
Crearea unui proiect nou.....	35
Crearea unei secțiuni sau a unei resurse .....	40
Importarea unui material.....	43
LUCRUL CU SECȚIUNILE LIVRESQ.....	44
Bara de opțiuni generale.....	44
Adăugarea elementelor de structură și de conținut.....	46
SPAȚIUL DE LUCRU AL UNEI SECȚIUNI.....	47
Editarea proprietăților unui element selectat .....	48
<b>LUCRUL CU RESURSELE LIVRESQ</b> .....	<b>58</b>
INTRODUCERE.....	58
RESURSA TEXT.....	59
Meniul de lucru .....	59
Adăugare resurselor externe (iframe) folosind editorul de text.....	62
Generarea/editarea textului folosind inteligența artificială.....	63
Crearea unui buton cu resursă text .....	65

RESURSA <i>IMAGINE</i> .....	66
<i>Generarea unei imagini folosind inteligența artificială</i> .....	69
<i>Crearea unui buton cu resursă imagine</i> .....	70
RESURSA <i>GALERIE DE IMAGINI</i> .....	71
RESURSA <i>AUDIO</i> .....	72
RESURSA <i>VIDEO</i> .....	74
<i>Generarea video folosind inteligența artificială</i> .....	77
<i>Adăugarea de cadre cheie (resurse in-video)</i> .....	79
<i>Editarea resursei video cu cod CSS</i> .....	80
RESURSA <i>CHESTIONAR</i> .....	81
<i>Chestionarul cu alegere multiplă</i> .....	81
<i>Chestionarele drag-and-drop (tragere și plasare)</i> .....	83
<i>Chestionarele cu selectare din listă</i> .....	85
<i>Chestionarele de tip ordonare elemente</i> .....	86
<i>Chestionarele cu întrebare deschisă</i> .....	87
<i>Chestionarele de evidențiere</i> .....	88
<i>Chestionar de tip completare spații</i> .....	89
<i>Proprietățile chestionarelor</i> .....	90
RESURSA <i>MATRICE (REBUS)</i> .....	95
RESURSA <i>APLICAȚIE</i> .....	96
RESURSA <i>ATAȘAMENT</i> .....	97
RESURSA <i>ACORDEON</i> .....	97
RESURSA <i>TABURI</i> .....	98
RESURSA <i>ETICHETE</i> .....	99
RESURSA <i>CERTIFICAT</i> .....	101
INSTRUMENTE DE DIRIJARE A PARCURGERII MATERIALULUI.....	104
<i>Bariera</i> .....	104
<i>Mesajul / Asistentul</i> .....	106
<b>LUCRUL CU PROIECTELE LIVRESQ.....</b>	<b>110</b>
ZONA DE EDITARE A PROIECTULUI.....	110
SEMNE DE CARTE ȘI CUPRINS .....	111
CONFIGURAREA ASISTENȚILOR .....	113
CONFIGURAREA PREFERINȚELOR.....	114
NAVIGAREA ÎNTRE SECȚIUNILE UNUI PROIECT .....	118
CONFIGURAREA METADATELOR .....	119
ZONA DE STATISTICI.....	121
EXPORTUL .....	121
<i>Export SCORM</i> .....	122
<i>Publică în Bibliotecă (Raftul personal)</i> .....	123
<i>Export HTML</i> .....	126
<i>Suprascrierea unui material din bibliotecă</i> .....	126
<b>FUNCȚIONALITĂȚI LEGATE DE VIZUALIZAREA MATERIALELOR LIVRESQ.....</b>	<b>128</b>
PLAYER-UL AUDIO.....	128
PLAYER-UL VIDEO .....	128

## Prezentare generală

### Ce este LIVRESQ?

LIVRESQ este o platformă integrată pentru realizarea, publicarea, editarea, consultarea și gestiunea online a lecțiilor, manualelor, cărților și materialelor digitale interactive.

LIVRESQ este o platformă online *full responsive*, adaptată lucrului pe o multitudine de dispozitive și ecrane, de la desktop la *smartphone*. Platforma LIVRESQ poate folosi pentru realizarea unui material digital interactiv, dar și pentru utilizarea acestuia, orice browser. Caracterul interactiv al materialului este dat de prezența, în afara textului, a unor elemente care necesită interacțiunea cu utilizatorul, cum ar fi: imagini, galerii de imagini, clipuri video, clipuri audio, chestionare, teste, animații, simulări etc., ce pot fi lansate/vizualizate în corpul lecției sau în ferestre *pop-up*. Un material interactiv mai poate conține și trimeri (*hyperlink-uri*) către alte site-uri internet sau alte secțiuni ale lecției și poate insera resurse interactive online din alte platforme.

Pentru un tur rapid accesați [https://youtu.be/K\\_I9JjEKbkY](https://youtu.be/K_I9JjEKbkY)<sup>1</sup>.

### De ce este necesar LIVRESQ?

Lecțiile în variantă digitală, mai ales când au integrate elemente interactive, oferă un plus de atractivitate elevului, putând crește motivarea și implicarea acestuia în activitățile școlare.

LIVRESQ este instrumentul care permite oricărui profesor să realizeze astfel de lecții, deoarece:

- Nu necesită cunoștințe IT avansate.
- Cu doar câteva click-uri se pot adăuga elemente interactive materialului digital.
- Te ajută să transformi o resursă clasică într-una interactivă foarte rapid.
- Poți edita și actualiza resursele digitale proprii sau disponibile în bibliotecă, în orice moment.
- Îți permite să realizezi o lecție sau un material digital interactiv de la zero.
- Interfața platformei LIVRESQ e disponibilă în 17 limbi (arabă, bulgară, chineză, coreeană, croată, engleză, franceză, germană, italiană, maghiară, poloneză, portugheză, română, rusă, spaniolă, suedeză).
- Nu necesită instalarea de software, platforma LIVRESQ poate fi accesată cu un cont de utilizator de pe orice terminal informatic cu acces internet.
- Utilizarea LIVRESQ nu este condiționată de folosirea unui anumit sistem de operare.
- LIVRESQ este funcțional de pe orice browser (Chrome, Edge, Opera, Mozilla, Safari etc.).
- Materialele rezultate pot fi folosite pe orice terminal, indiferent de sistemul de operare, fiind realizate în HTML5.

---

<sup>1</sup> Versiunea curentă a platformei poate să difere de filmele și imaginile prezentate în acest ghid, în funcție de versiunea platformei la momentul consultării manualului.

## Ce se poate realiza cu LIVRESQ?

Fiind un instrument foarte ușor de folosit de către o gamă largă de utilizatori, LIVRESQ poate fi folosit la un număr foarte mare de aplicații. Iată câteva exemple:

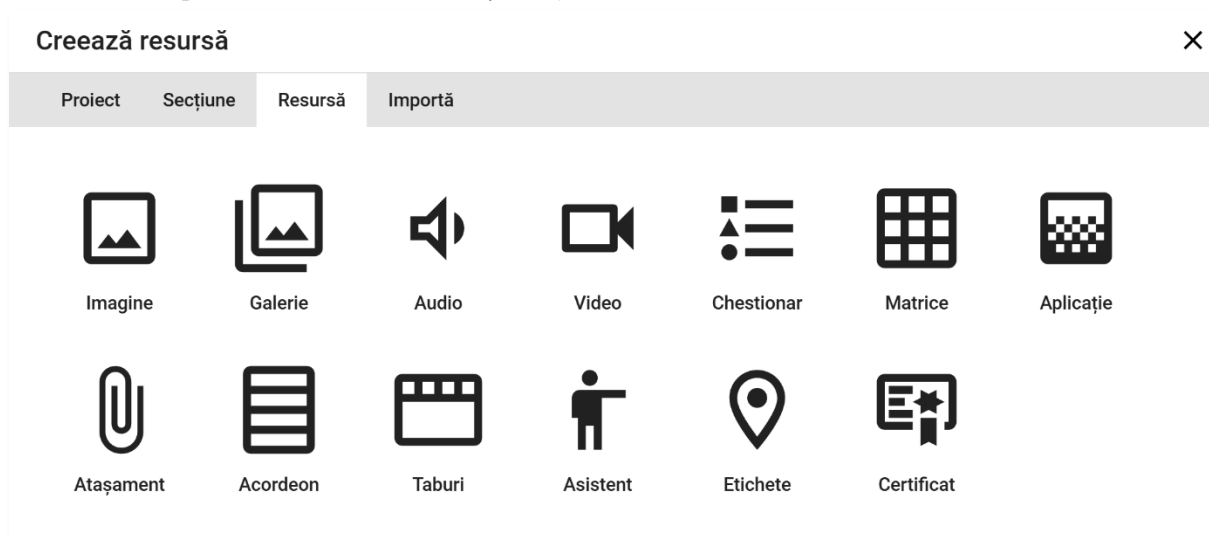
- Lecții interactive pentru ore online, față în față sau pentru utilizare individuală (asincron)
- Manuale școlare
- Enciclopedii
- Cărți
- Manuale de utilizare
- Materiale de prezentare pentru companii
- Resurse educaționale
- Proiecte școlare
- Cursuri
- Prezentări de produse
- Reviste
- Rapoarte
- Micro-cursuri

Pentru simplificare, vom numi în continuare **lecție sau material** orice rezultat final al utilizării LIVRESQ.

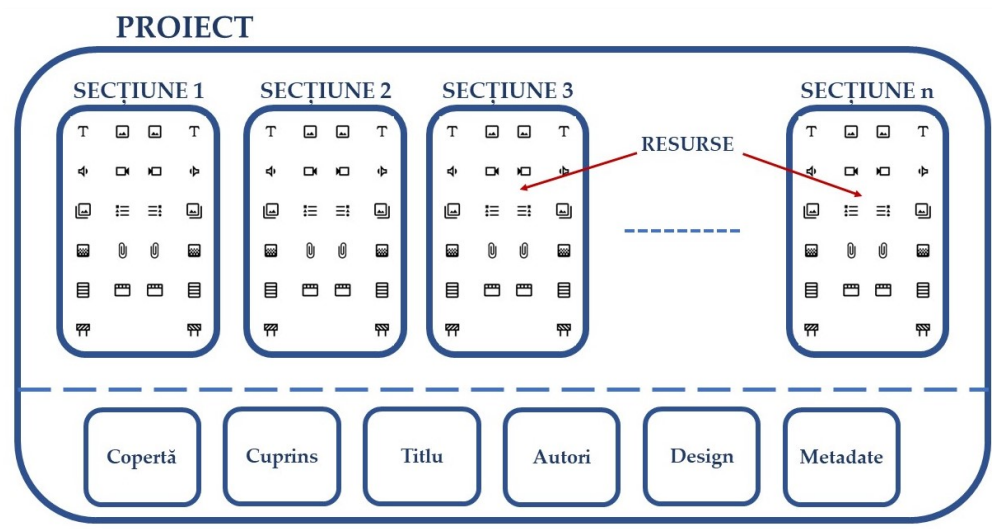
## Structura unui material LIVRESQ

LIVRESQ are la bază conceptul de **resursă**.

**Resursă** - Element constituit al unei lecții, creat sau exportat în pagina *Resurse* în scopul unei (re)folosiri ulterioare. Tipurile de resurse folosite de LIVRESQ sunt: *imaginile, galeriile de imagini, clipurile audio, clipurile video, chestionarele, matricele (rebusurile), aplicațiile, atașamentele, structurile de tip acordeon și de tip tab, asistenții, etichetele și certificatele.*



În afară de resursele menționate, LIVRESQ mai lucrează cu două concepte de bază: **secțiunea** și **proiectul**.



**Secțiune** - Element constituent al unei lecții similar unui capitol sau subcapitol al unei cărți, sau din punct de vedere tehnic, cu o pagină web. Structura unei secțiuni este dată de rânduri și celule. Realizarea acestora este intuitivă și nu necesită cunoștințe de programare.

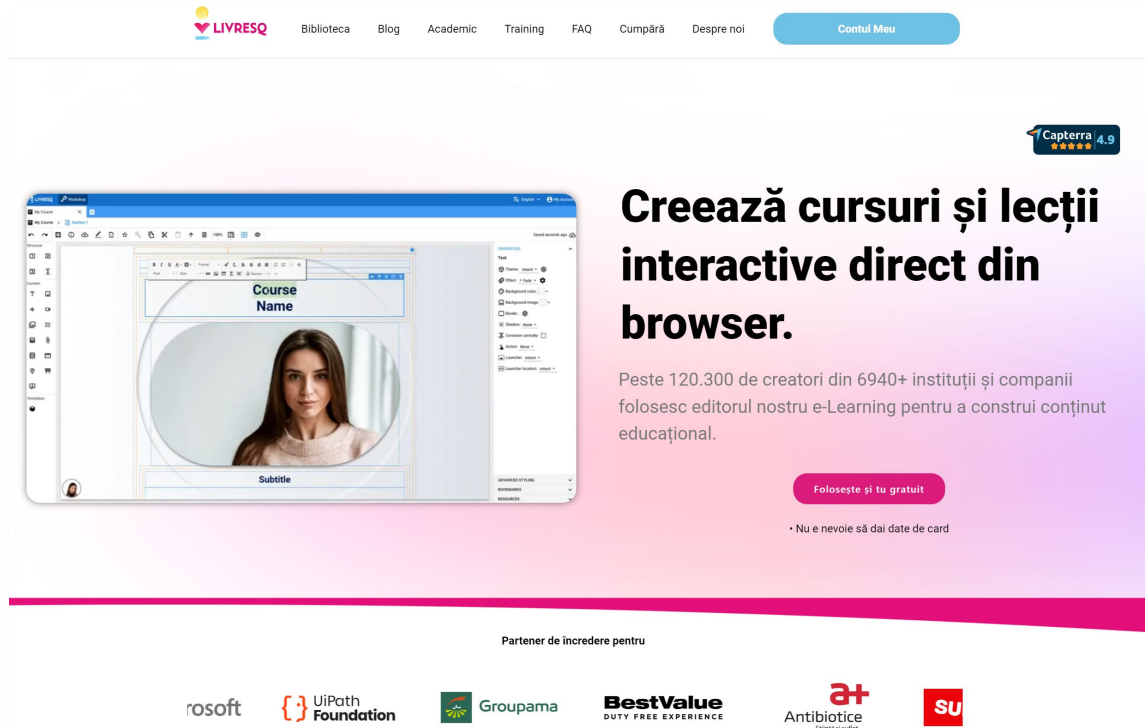
**Proiect** - Ultima etapă în realizarea unei lecții, înainte de exportul acesteia în forma finală. Proiectul este o grupare structurată de secțiuni care formează lecția. În proiect se definesc titlul, coperta, cuprinsul, *metadatele* și o serie de elemente de design care se regăsesc în produsul final.

Este important de reținut că platforma are o funcție de **salvare automată** astfel încât nu veți găsi un buton de salvare a activității. Pentru a reveni asupra unor modificări există butoane de anulare/revenire (*undo/redo*) care permit refacerea a 100 de situații anterioare.

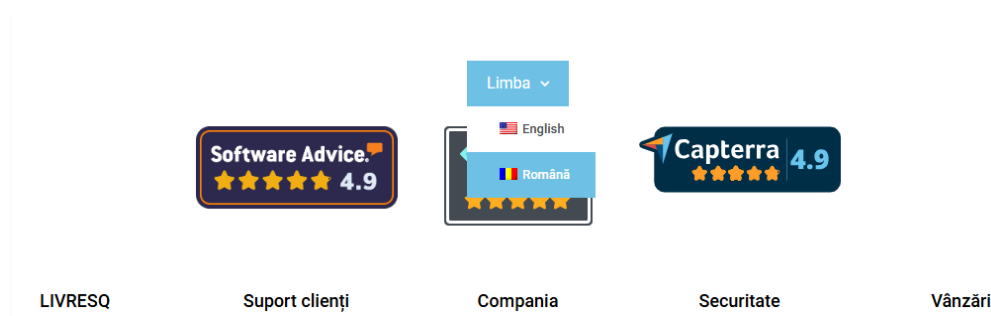
# Interfața platformei LIVRESQ

## Pagina de start

Pagina de start a LIVRESQ este <https://livresq.com/>.



Pagina de start este realizată în două limbi, română și engleză. Comutarea de pe o limbă pe alta se face din butonul existent la baza paginii.



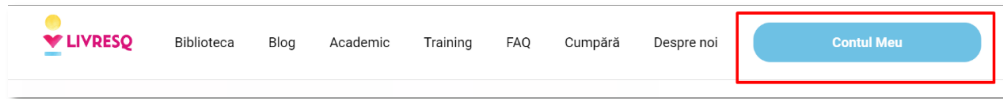
În pagina de start se găsesc informații despre platformă și despre funcționalitățile sale.



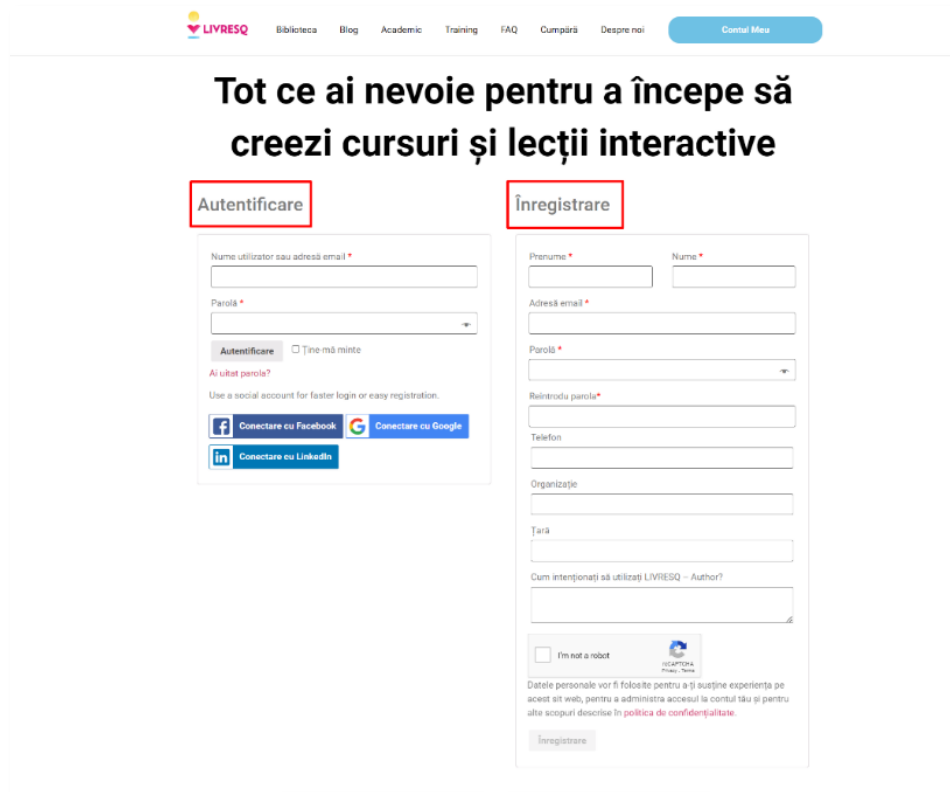
## Contul meu

### Înregistrarea unui cont individual și autentificarea

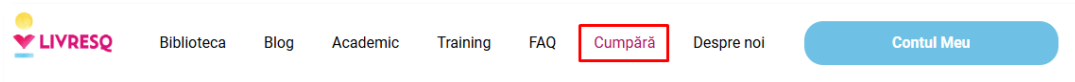
Pentru crearea unui cont individual sau pentru autentificarea în aplicație, în pagina de start a LIVRESQ <https://livresq.com/> se apasă butonul Contul Meu.



Dacă utilizatorul nu este deja autentificat în aplicație, este afișată o pagină care oferă posibilitatea de **autentificare**, dacă utilizatorul are deja un cont LIVRESQ, sau posibilitatea de **înregistrare**, dacă utilizatorul dorește să își creeze un cont.



După completarea formularului de înregistrare este creat un cont gratuit (*free*), cu funcționalități limitate. Acesta poate fi transformat într-un cont individual Pro (*Freelance/Academic*) prin achiziționarea unei licențe din pagina **Cumpără**.



Tot din pagina **Contul Meu** utilizatorii pot să stabilească o parolă nouă, dacă au uitat-o pe cea utilizată până în acel moment, apăsând butonul *Ai uitat parola?*

După autentificare, pagina afișată oferă posibilitatea de gestionare a contului (1) sau de acces la componenta Editor (2) sau Bibliotecă (3).



În partea de gestionare (1) utilizatorul are acces la o serie de informații, cum ar fi: comenzile active, abonamentele deținute, adresa de facturare și metodele de plată înregistrate, detaliile contului. Tot de aici utilizatorul poate să își editeze parola și detaliile contului sau se poate deconecta din aplicație.

Secțiunile **Editor** (2) și **Bibliotecă** (3) vor fi descrise în detaliu în capitolele următoare.

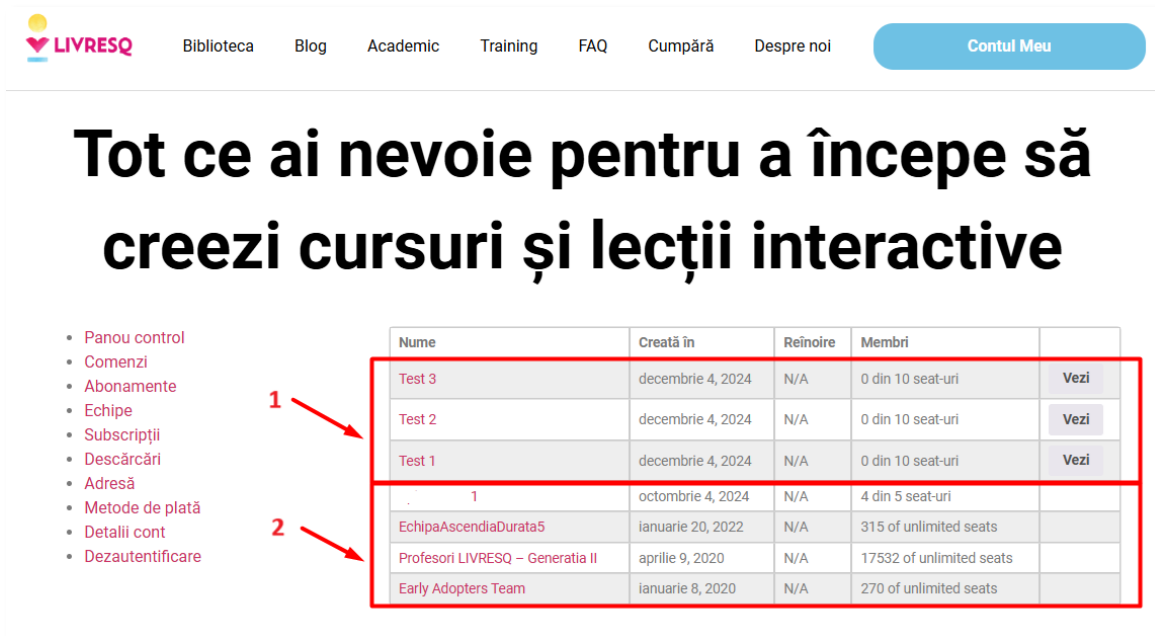
## Administrarea licențelor multiple folosind conturi de administrator sau manager

La achiziționarea licențelor de tip echipă (Enterprise Premium/ R.E.D. Preuniversitar/ Universitar Premium), pentru licențele achiziționate se creează un număr de echipe stabilite cu entitatea care a achiziționat

licențele. De asemenea, se creează și un cont de administrare al licențelor respective. Administratorul are posibilitatea de a modifica numele fiecărei echipe și de a aloca/realoca licențele utilizatorilor. Pentru un cont de *Administrator*, pagina *Contul Meu* afișează în partea de gestionare o opțiune în plus, numită *Echipe*.



Pentru un cont instituțional, numărul de echipe și numărul de conturi (*seats*) alocat fiecărei echipe este stabilit de către furnizor, conform specificațiilor beneficiarului. Administratorul va vedea în pagina sa atât echipele pe care le poate administra (1), cât și celelalte echipe din care face parte (2).



Administratorul vede numărul de licențe aferente fiecărei echipe și câte dintre acestea au fost deja alocate. Administratorul are posibilitatea să aloce utilizatori noi unei echipe, să vadă membrii deja alocați echipei sau

detaliile legate de echipă (1). Alocarea unor conturi noi se poate face în două moduri. O primă variantă este prin intermediul unui link de invitație (2), care poate fi regenerat pentru a asigura securitatea sistemului de alocare. Linkul respectiv se transmite celor care sunt invitați în echipă, iar aceștia vor fi direcționați către o pagină în care vor completa datele personale (nume, *username*, adresă de email, parolă etc.). A doua modalitate este de a adăuga adresa de email a celui invitat (3) și rolul său (membru sau manager). După apăsarea butonului *Adaugă membru*, pe respectiva adresă de email este transmis un email de invitație cu un link unde utilizatorul își va completa datele personale.

După completarea datelor, indiferent de metoda de înscriere, noul utilizator va primi un mail cu un link de activare a contului. Abia după activare contul va putea fi folosit.



The screenshot shows the 'Contul Meu' (My Account) page on the LIVRESQ website. The navigation bar includes 'Biblioteca', 'Blog', 'Academic', 'Training', 'FAQ', 'Cumpără', 'Despre noi', and 'Contul Meu'. The main heading is 'Tot ce ai nevoie pentru a începe să creezi cursuri și lecții interactive'. A sidebar menu on the left is highlighted with a red box and labeled '1', containing 'Înapoi la Echipă', 'Membri', 'Adaugă membru', and 'Detalii Echipă'. The main content area has two sections: 'Link de înregistrare' (2) and 'Adaugă membru' (3). The 'Link de înregistrare' section shows a URL and a 'Regenerează link' button. The 'Adaugă membru' section has an 'Email \*' input field, a 'Rol \*' dropdown menu (set to 'Membru'), and an 'Adaugă membru' button.

Administratorul se poate adăuga pe sine ca membru al echipei, consumând astfel unul dintre conturile alocate sau poate doar să administreze echipa.

Din tabul *Membri* (1) administratorul poate să vadă licențele alocate, cu detalii privind utilizatorii acestora, numărul de invitații trimis și nefinalizate și numărul de licențe încă disponibil. Administratorul poate să elimine membri din echipă, iar în acest caz contul poate fi alocat unui alt utilizator. Prin eliminarea unui utilizator dintr-o echipă contul LIVRESQ al acestuia nu se șterge, este retrogradat la tipul gratuit (*free*). Utilizatorul poate fi alocat unei alte echipe sau poate să își achiziționeze o licență individuală Pro.

În situația în care locul din echipă este alocat unui utilizator care are deja un cont gratuit (*free*), prin includerea în echipă, licența acestuia va fi trece la nivelul licențelor alocate echipei.

Tot aici, administratorul poate schimba rolul oricărui utilizator din *membru* în *manager* sau invers.

O echipă poate avea un administrator și unul sau mai mulți manageri. Managerul poate alocă sau dealoca locuri în echipă utilizatorilor cu rol de *membu* și poate modifica statutul unui *membu* în *manager*. Managerul nu poate regenera linkul de invitație și nu poate dealoca sau schimba rolul unui alt *manager*.



**Tot ce ai nevoie pentru a începe să creezi cursuri și lecții interactive**

- [Înapoi la Echipe](#)
- [Membri](#)
- [Adaugă membru](#)
- [Detalii Echipă](#)

Echipa mai are 8 seat-uri disponibile.

Membri (2) | Invitații în așteptare (0)

Nume	Email	Rol		
Ion Ionescu	ion.ionescu#\$\$@ascendia.ro	Membu	Elimină	Setează ca manager
Petre Popescu	petre.popescu%%\$\$@ascendia.ro	Manager	Elimină	Setează ca membru

Din tabul *Detalii Echipă* administratorul are posibilitatea să modifice numele echipei. Managerul nu are acces la acest tab.



**Tot ce ai nevoie pentru a începe să creezi cursuri și lecții interactive**

- [Înapoi la Echipe](#)
- [Membri](#)
- [Adaugă membru](#)
- [Detalii Echipă](#)

Numele Echipei

Test 2 Actualizează numele

Detalii Echipă

Plan	Plan 30
Seats	10
Membri	2
Creată în	decembrie 4, 2024
Acțiuni	

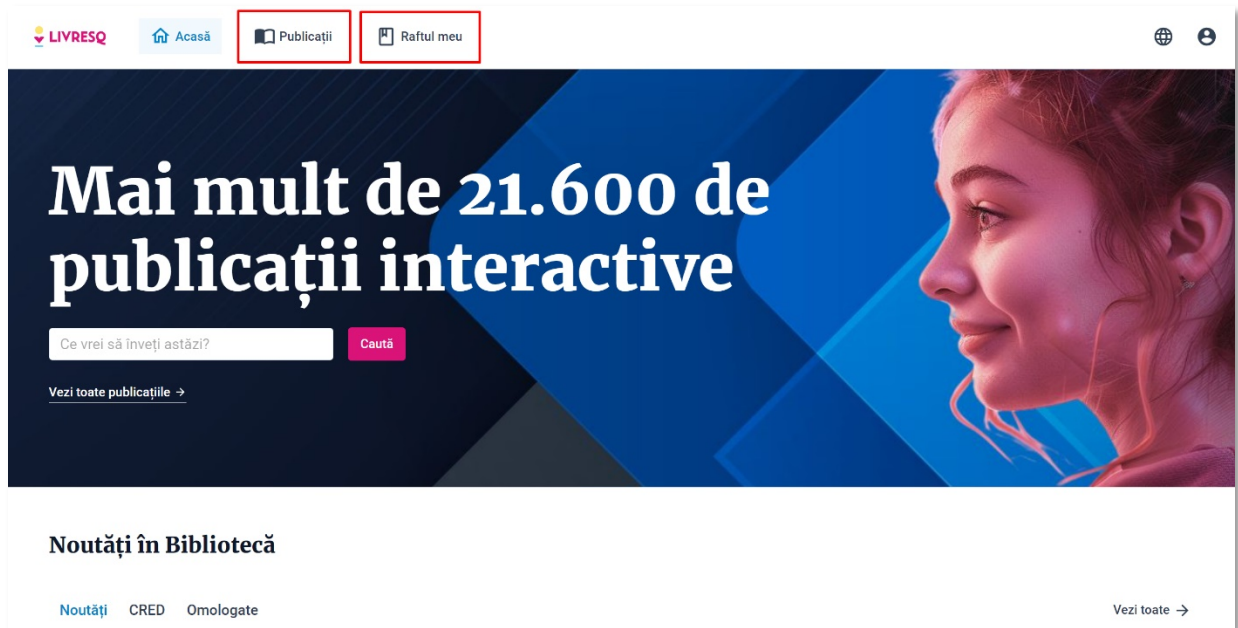
# Biblioteca LIVRESQ

## Componentele bibliotecii

*Biblioteca* LIVRESQ este o componentă cheie a platformei. Aici pot fi exportate materialele realizate în forma finală, iar acestea pot fi accesate și utilizate și fără a avea un cont LIVRESQ.

Biblioteca are două secțiuni: o zonă publică (**Publicații**), accesibilă oricui, inclusiv motoarelor de căutare, care nu necesită existența unui cont sau logarea în aplicație, administrată de echipa LIVRESQ, respectiv o zonă cu acces limitat (**Raftul meu**), gestionată de către utilizator, unde se găsesc lecțiile proprii exportate din Editor și lecțiile din bibliotecă vizualizate de către utilizator. Accesarea secțiunii **Raftul meu** este condiționată de existența unui cont LIVRESQ.

Materialele din zona publică sunt sau în format editabil, putând fi modificate, personalizate, re-editate de către alți utilizatori, sau în format needitabil, putând fi doar vizualizate.




Din pagina principală a bibliotecii, utilizatorul poate accesa două secțiuni: ultimele lecții publicate în bibliotecă, care se găsesc pe pagina **Noutăți**, și lecțiile recomandate de echipa LIVRESQ, care se găsesc în zona **Recomandările noastre**. Pe lângă publicațiile listate în secțiunea de **Noutăți** (1), se mai pot vedea ultimele lecții realizate în proiectul CRED (2) și ultimele lecții omologate de către Ministerul Educației (3).

### Noutăți în Bibliotecă


1
2
3

Noutăți
CRED
Omologate

[Vezi toate →](#)




Ascendia S.A.  
**Jocuri olimpice**

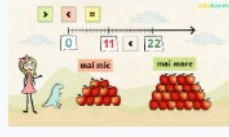


Cosmina Elena Almășan  
**Expressing hypothetical situations...**

★★★★★ 5 1 vot



Irimia Iacob Cati  
**Potențialul turistic - Recapitulare**




Ceban Victoria  
**Compararea, ordonarea și rotunjir...**

★★★★★ 5 1 vot


---

### Recomandările noastre




Ascendia S. A.  
**How long does it take to build the b...**

★★★★★ 5 2 voturi




Alina Mirela Crăciun  
**Modele de reușită în afaceri**

★★★★★ 5 9 voturi



Coșnită Emilia-Felicia  
**SPAM, SCAM & FAKE NEWS**


★★★★★ 5 6 voturi





Ascendia S.A.  
**The Structure of a Leaf**

★★★★★ 5 3 voturi

Tot în pagina principală a bibliotecii, utilizatorul poate lansa o căutare în materialele existente sau poate opta pentru vizualizarea tuturor lecțiilor din biblioteca publică, poate selecta limba interfeței (1) sau se poate loga/deloga (2).


Acasă
Pubblicații
Raftul meu

(1) 
(2) 

Mai mult de 21.600 de

În secțiunea **CRED** (2) din bibliotecă se găsesc lecții dezvoltate în cadrul proiectului național „*CRED-Curriculum relevant, educație deschisă pentru toți*” desfășurat sub egida Ministerului Educației, iar în **Omologate** (3) se găsesc lecții omologate de Ministerul Educației, în total aproximativ 1000 de materiale care constituie exemple de bune practici.

15

## Noutăți în Bibliotecă

Noutăți CRED **Omologate**

Vezi toate →





 <p>Prof. Budurlean Liliana <b>Mersul melodiei</b> Lecții interactive • Muzică și mișcare • Clasa II ★★★★★ 5 5 voturi</p>	 <p>Hoară Camelia <b>Asemănări și deosebiri între mine și ceilalți</b> Lecții interactive • Dezvoltare personală • Clasa II ★★★★★ 5 6 voturi</p>	 <p>Grama Terezia Ildiko <b>Ce știm despre meserii</b> Lecții interactive • Dezvoltare personală • Clasa II ★★★★★ 5 1 vot</p>	 <p>Dacii, Gurin Ion <b>DACII</b> Lecții interactive • Alt subiect • Clasa IV ★★★★★ 5 4 voturi</p>
--	---	---	---

LIVRESQ Acasă Publicații Raftul meu Ce vrei să înveți astăzi? 🔍

### Publicații

Vârstă Categorie Subiect Clasă Limbă Evaluare Sursă

500+ rezultate ←

 <p>Prof. Budurlean Liliana <b>Mersul melodiei</b> Lecții interactive • Muzică și mișcare • Clasa II ★★★★★ 5 5 voturi</p>	 <p>Hoară Camelia <b>Asemănări și deosebiri între mine și ceilalți</b> Lecții interactive • Dezvoltare personală • Clasa II ★★★★★ 5 6 voturi</p>	 <p>Grama Terezia Ildiko <b>Ce știm despre meserii</b> Lecții interactive • Dezvoltare personală • Clasa II ★★★★★ 5 1 vot</p>	 <p>Dacii, Gurin Ion <b>DACII</b> Lecții interactive • Alt subiect • Clasa IV ★★★★★ 5 4 voturi</p>
--	---	---	---

## Zona publică

Zona publică a bibliotecii LIVRESQ poate fi accesată făcând click pe butonul **Publicații** din partea superioară a paginii sau pe unul din butoanele *Vezi toate publicațiile* sau *Vezi toate*, aflate în interiorul paginii. Aici se găsesc materiale diverse realizate de diferiți utilizatori și aprobate pentru publicare de un administrator al bibliotecii din echipa LIVRESQ. Pentru aprobare, un material trebuie să îndeplinească unele condiții tehnice, legate de existența unor elemente precum titlu, copertă, autori, cuprins, elemente interactive corect introduse, și a unor elemente de conținut: nu sunt acceptate lecții cu conținut ofensator, agresiv, pornografic, sau care încalcă în alte moduri legea.

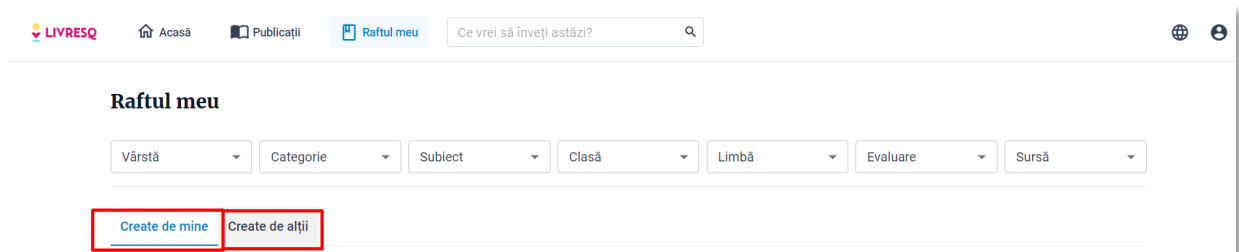


Biblioteca poate fi accesată de orice persoană, fără a fi necesar un cont LIVRESQ, fiind accesibilă și pentru motoarele de căutare. Ca urmare, biblioteca LIVRESQ oferă acces liber la toate materialele digitale deja existente în Bibliotecă, pentru un număr nelimitat de utilizatori. Materialele sunt accesibile pe orice dispozitiv, fără a necesita licențe suplimentare sau crearea de conturi individuale.

## Zona privată - Raftul meu

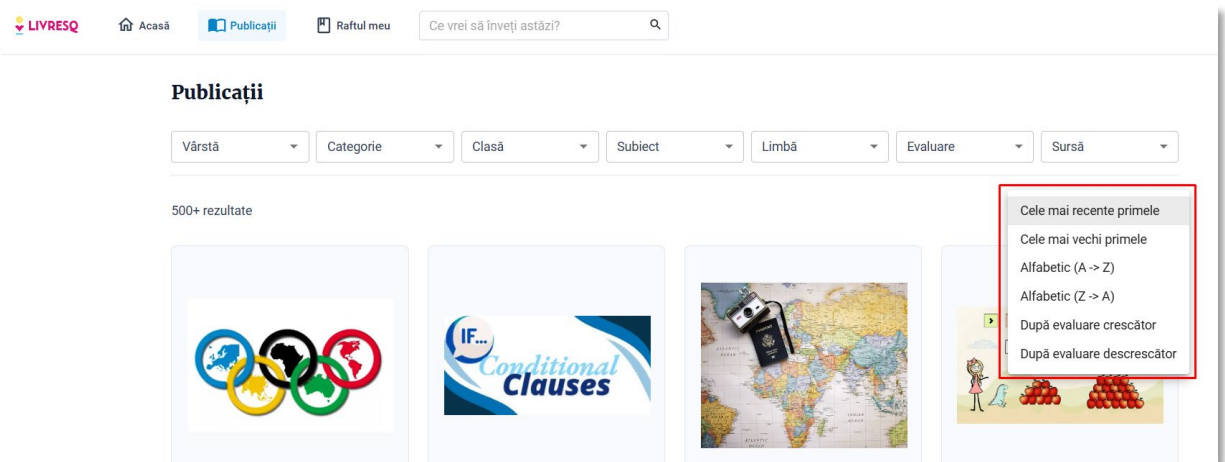
*Raftul meu* reprezintă zona privată, aflată la dispoziția fiecărui utilizator, unde se găsesc materiale realizate (**Create de mine**) sau accesate din biblioteca publică (**Create de alții**) de către acesta. Materialele realizate de către un utilizator și aflate în *Raftul propriu* al acestuia pot fi accesate de alte persoane, fără a fi necesar un cont LIVRESQ, dacă acestea au link-ul aferent materialului.

O lecție din zona publică a bibliotecii accesată de un utilizator logat în aplicație este trecută automat în secțiunea *Create de alții* a raftului propriu.

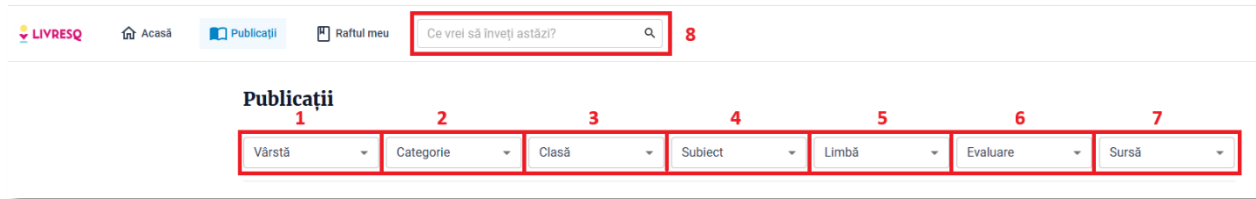


## Ordonarea, filtrarea și căutarea avansată

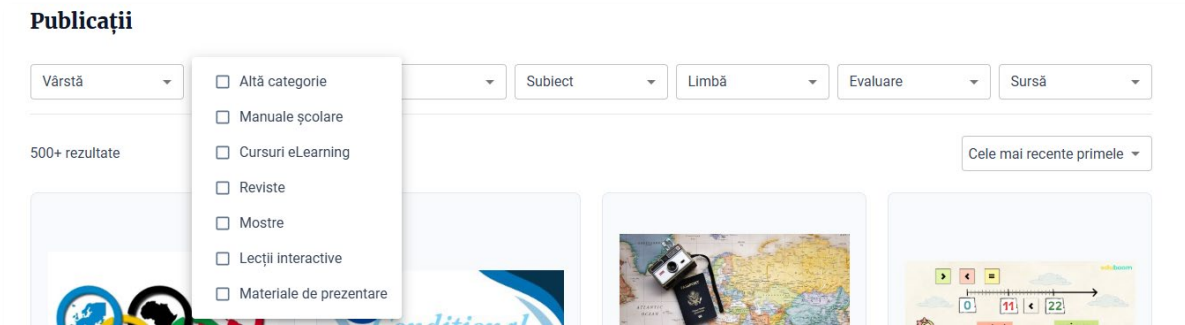
Atât în zona privată, cât și în zona publică, lecțiile se pot ordona după o serie de criterii: data publicării, ordinea alfabetică, sau scorul din evaluare.



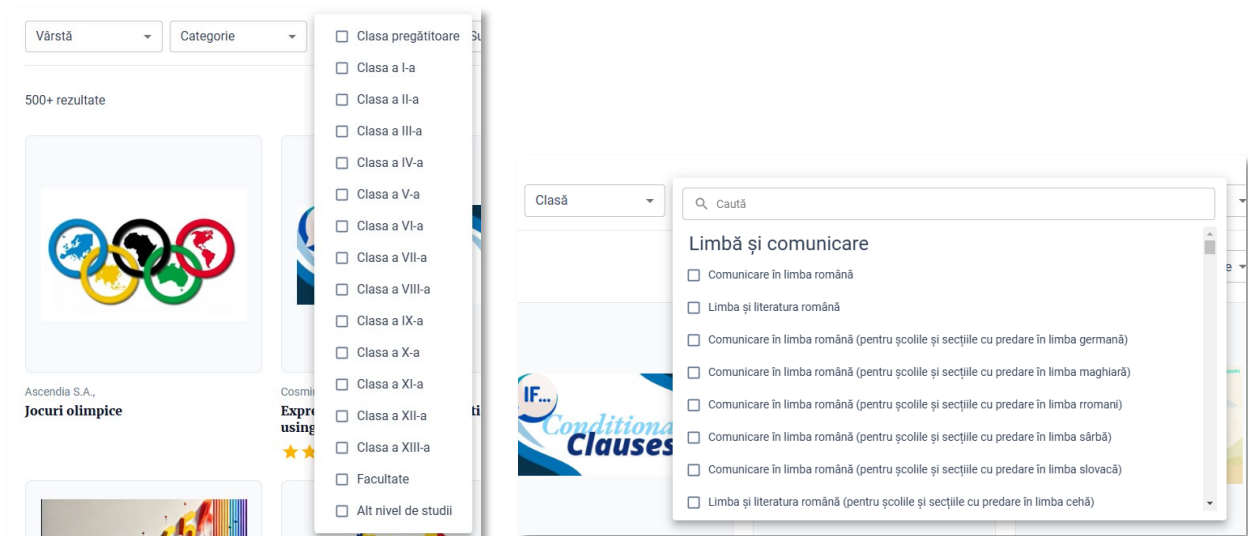
În cele două secțiuni ale bibliotecii materialele pot fi sortate pe șapte categorii: *Vârstă* (1), *Categorie* (2), *Clasă* (3), *Subiect* (4), *Limbă* (5), *Evaluare* (6) și *Sursă* (7). Informațiile pe baza cărora se fac aceste filtrări sunt editate de către autori în pagina de metadate a fiecărei lecții. De asemenea, utilizatorii au la dispoziție și o funcție de căutare după un cuvânt cheie (8), căutare făcându-se de asemenea în pagina de metadate (mai puțin cuprinsul).



Filtrarea după *Vârsta* se face în două categorii, *Copii* și *Adulți*. La *Categorii*, sunt stabilite 7 tipuri de materiale: *Manuale școlare*, *Cursuri eLearning*, *Reviste*, *Mostre*, *Lecții interactive*, *Materiale de prezentare*, *Altă categorie*.



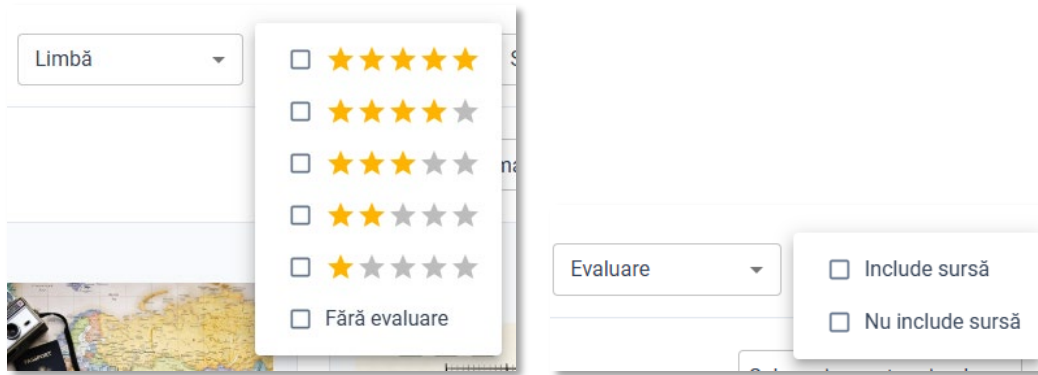
Având în vedere că majoritatea materialelor din bibliotecă sunt lecții sau resurse educaționale, sunt trecute în zona de filtrare după *Clasă* toate nivelurile de educație, începând cu clasa pregătitoare, iar la *Subiect*, cea mai mare parte a disciplinelor identificate, împărțite pe arii curriculare.



Este important de reținut că biblioteca LIVRESQ cuprinde lecții multimedia pentru majoritatea ariilor curriculare/disciplinelor de studiu. De asemenea, există lecții în biblioteca LIVRESQ pentru toate nivelurile de educație, de la cel preșcolar la clasa a douăsprezecea, pentru nivelul universitar și pentru educația adulților. Pentru fiecare arie curriculară există numeroase lecții, fiind mai mult de 5 materii reprezentate pe fiecare an școlar.

Materialele din bibliotecă mai pot fi filtrate după *Limbă* în care acestea au fost realizate. Ca și la celelalte categorii, încadrarea corectă a materialelor într-o categorie sau alta este condiționată de modul în care informațiile respective au fost introduse de autori în zona de metadata.

Materialele aflate în bibliotecă pot fi evaluate de către utilizatorii care sunt logați în aplicație, această evaluare fiind folosită în cadrul filtrării după categoria *Evaluare*. Ultima categorie după care se poate face filtrarea este existența sau nu a codului sursă care să permită editarea materialului. Lecțiile care includ codul sursă sunt *Resurse Educaționale Deschise (RED-uri)*, putând fi editate de orice utilizator logat, cele care nu includ sursa putând fi doar utilizate în mod gratuit, fără a putea fi editate.



## Accesarea unui material din bibliotecă – informații și acțiuni

Indiferent unde sunt plasate, toate materialele se pot accesa direct din bibliotecă, cu click pe imaginea asociată acestora, sau cu ajutorul adresei *https* asociate. La deschiderea unui material din bibliotecă este afișată mai întâi pagina de metadate care conține o serie de informații utile. Pentru lecțiile personale, autorii au la dispoziție și o serie de acțiuni specifice.

În partea de sus a paginii se găsesc următoarele informații:

1. Data publicării lecției
2. Numele autorului/autorilor

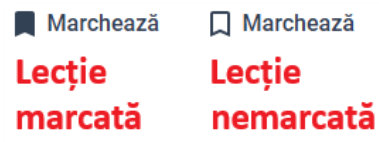


3. Include sursa (lecția poate fi editată)/Nu include sursa
4. Este publică (lecția este în zona publică a bibliotecii)/Nu este publică (lecția este în raftul propriu)
5. Titlul lecției

6. Scorul obținut din evaluări colegiale și numărul de voturi
7. Butonul de deschidere al lecției
8. Butonul care lansează o fereastră pentru evaluarea lecției

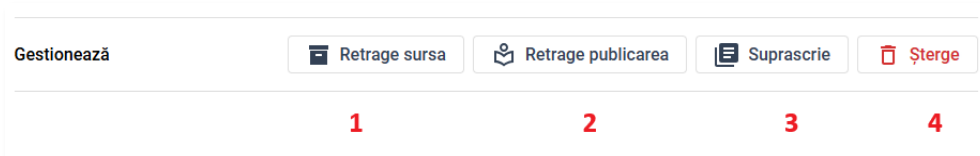


9. Butonul de comutare între lecția marcată și lecția nemarcată. La marcarea unei lecții (simbolul este colorat), aceasta este trecută în *Raftul meu*, în secțiunea *Create de alții*. Lecția este marcată automat și atunci când este deschisă din bibliotecă. Prin eliminarea marcării (simbolul nu este colorat), lecția este eliminată din *Raftul meu*.



10. Buton de copiere a linkului lecției
11. Imaginea reprezentativă (coperta) – este imaginea care apare în bibliotecă pentru lecția respectivă.

Dacă se accesează o lecție proprie, sub această zonă se găsesc patru butoane cu ajutorul cărora autorul poate să gestioneze anumite caracteristici ale lecției.

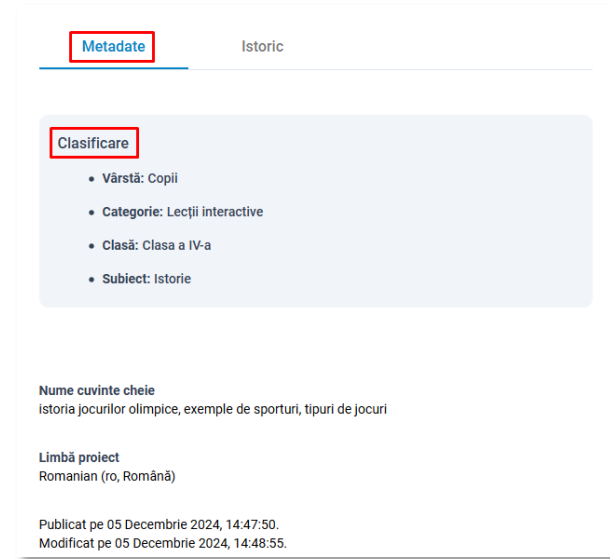
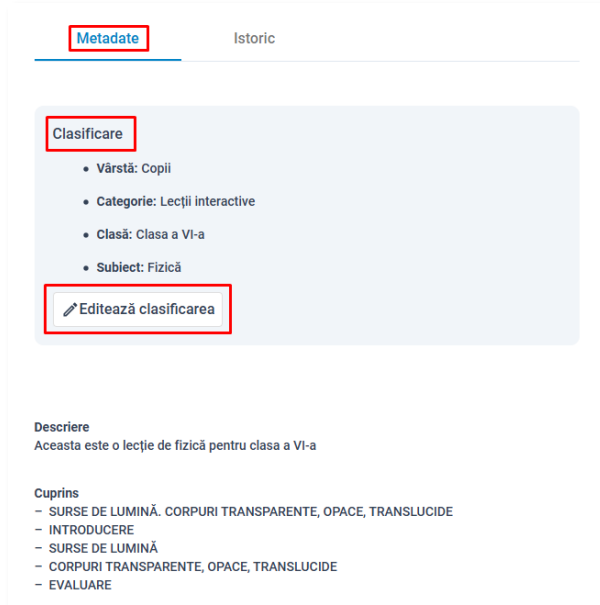


1. Dacă autorul a optat la un moment dat pentru ca sursa lecției să fie publică, butonul indică *Retrage sursa*. La apăsarea butonului, se elimină această opțiune (sursa lecției nu mai este disponibilă pentru editare). Dacă autorul nu a optat pentru ca sursa lecției să fie publică, butonul indică *Publică sursa*, iar prin apăsarea butonului sursa devine publică. Acest buton este vizibil doar dacă lecția se găsește în zona publică a bibliotecii.
2. Cele două stări ale acestui buton sunt *Solicită publicare/Retrage publicarea*. Prima stare apare dacă lecția se găsește doar în raftul propriu. Publicarea nu se face automat, apăsarea butonului generează o solicitare la sistemul de administrare al bibliotecii, lecția este evaluată și abia apoi se aprobă (sau nu) trecerea ei în zona publică a bibliotecii. A doua stare apare dacă lecția este deja în zona publică, iar prin apăsarea butonului, lecția este eliminată din această zonă.
3. Butonul de suprascriere este utilizat dacă se dorește înlocuirea lecției curente cu o versiune nouă, păstrând linkul lecției inițiale. Detalii privind acest proces sunt prezentate într-o secțiune dedicată.
4. Butonul de ștergere. Rezultatul apăsării acestui buton este ștergerea lecției din toate secțiunile bibliotecii.

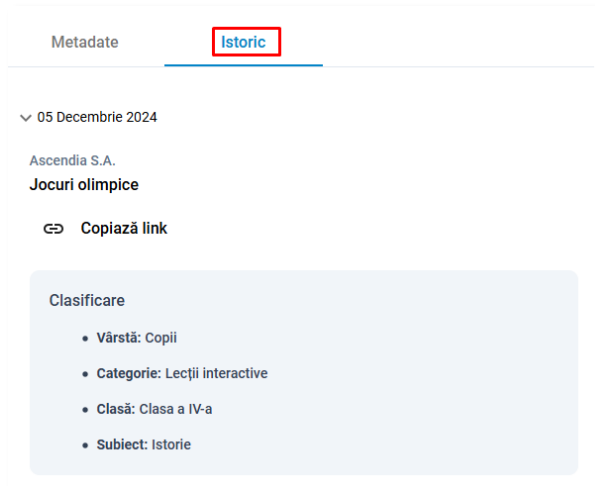
În cazul în care lecția accesată aparține unui alt autor, în spațiul respectiv nu apare nimic (dacă sursa lecției nu este publică) sau butonul *Editează sursa*, dacă sursa lecției este accesibilă pentru editare.



Partea inferioară a paginii de metadate conține două taburi. Primul dintre acestea are titlul *Metadate* și conține elementele de clasificare și toate metadatele incluse de autor. În cazul în care se vizualizează o lecție proprie, zona de clasificare este și editabilă.



Cel de-al doilea tab are titlul *Istoric* și păstrează informații legate de versiunile anterioare ale lecției, în situația în care aceasta a fost realizată pornind de la codul sursă al unei alte lecții din bibliotecă.



În acest tab se găsesc informații legate de data de realizarea a resursei anterioare, autor, titlu, linkul și clasificarea lecției anterioare. Aici se păstrează informații legate de toate versiunile lecției realizate în acest mod.

## Editorul LIVRESQ

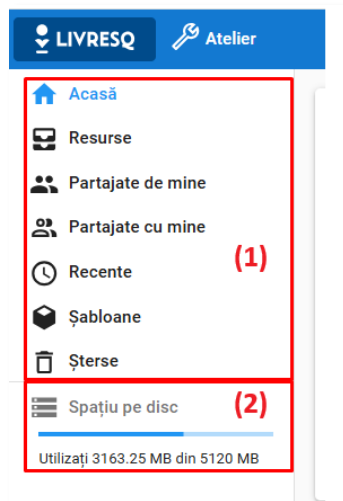
Editorul LIVRESQ are o serie de elemente destinate pe de o parte gestionării resurselor, iar pe de altă parte lucrului efectiv în platformă. Ambele zone au comună bara superioară, care permite comutarea între componentele editorului și accesul la alte funcționalități generale.



Editorul se deschide în mod implicit în zona de gestiune a resurselor, denumită și *Organizator*, corespunzătoare butonului **LIVRESQ** (1). Cea de-a doua secțiune este zona de lucru, care poate fi accesată prin apăsarea butonului **Atelier** (2). Din bara superioară se mai poate accesa și biblioteca platformei (3), se poate schimba limba interfeței (4) sau se poate gestiona contul de utilizator (5).

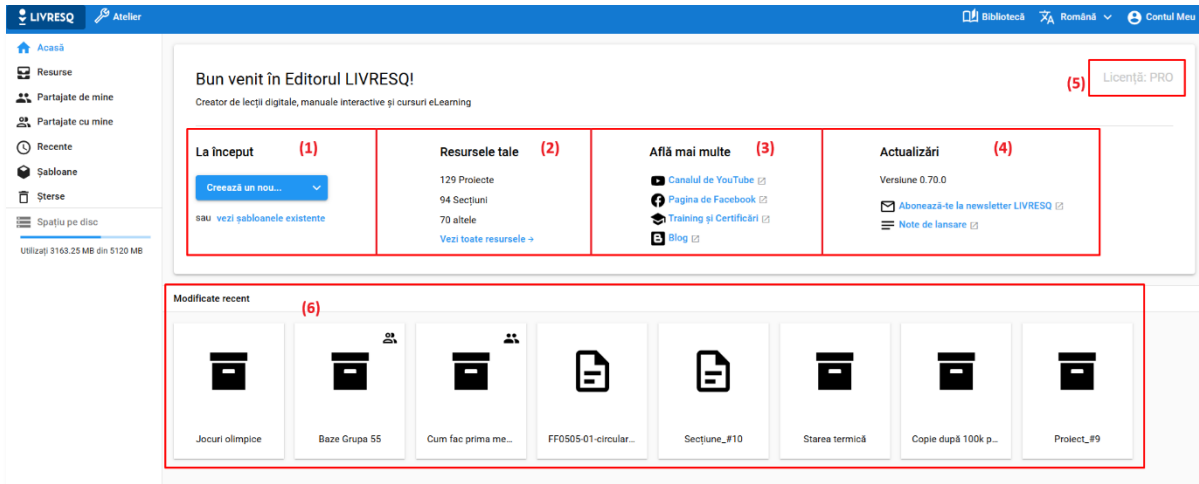
### Zona de gestionare a resurselor – Organizator

Secțiunea de gestionare a resurselor are în structura sa un număr de șapte pagini care se pot accesa cu ajutorul taburilor aflate în partea stângă a ecranului de lucru (1). Funcționalitățile acestora vor fi descrise în continuare. În afară de aceste taburi, meniul din stânga mai conține și informații despre spațiul utilizat și cel disponibil pentru utilizator (2). Spațiul standard disponibil pentru toate licențele plătite este de 5 GB.

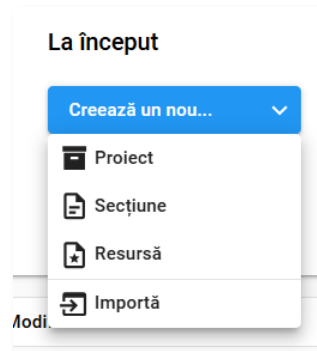


### Pagina Acasă

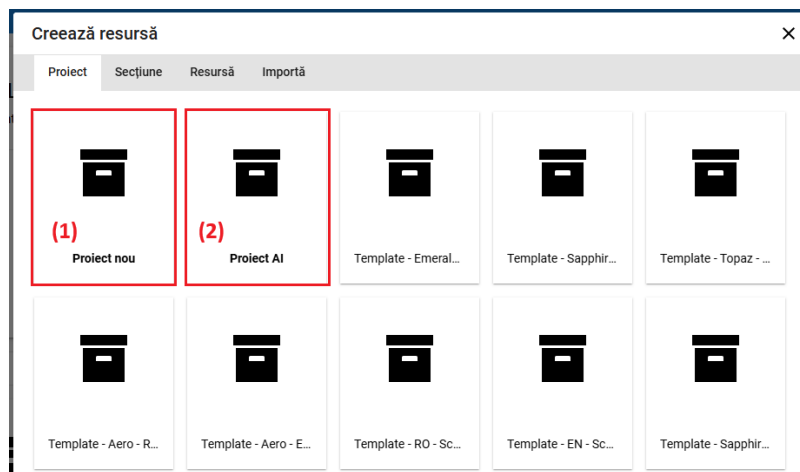
În pagina de start a *Editorului* sunt disponibile mai multe instrumente de lucru. Astfel, se pot crea proiecte, secțiuni sau resurse noi (zona 1), se pot afla informații despre resursele proprii (zona 2), se pot accesa pagini importante sau de social media ale LIVRESQ (zona 3), se pot consulta informațiile legate de actualizări (zona 4) sau cele despre tipul de cont sau licență (zona 5). În partea de jos (zona 6) sunt afișate ultimele materiale modificate, pentru acces rapid la acestea.



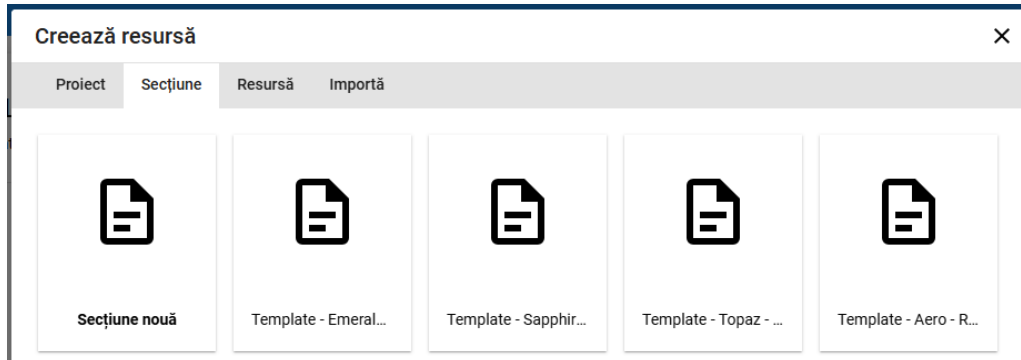
În prima zonă (*La început*) găsim instrumentele necesare pentru crearea de elemente noi (*Creează un nou...*) sau pentru vizualizarea șablonelor disponibile (*vezi șabloanele existente*). Apăsarea butonului *Creează un nou...* permite selecția elementului de conținut dorit: proiect, secțiune, resursă sau importul unui material existent din calculatorul propriu.



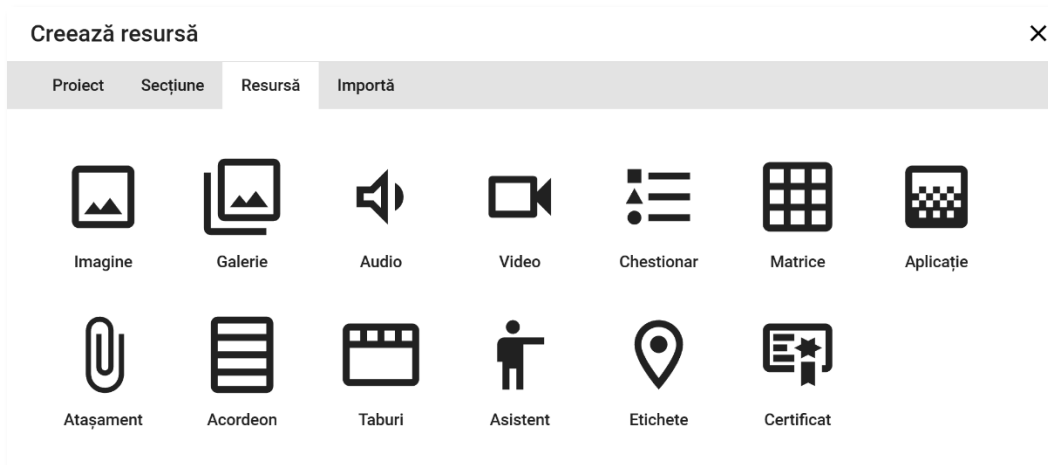
Dacă se selectează opțiunea de creare a unui proiect, vor fi disponibile următoarele alternative: creare unui proiect nou (de la zero) (1), crearea unui proiect cu ajutorul instrumentelor de inteligență artificială (2) sau utilizarea unuia dintre șabloanele existente.



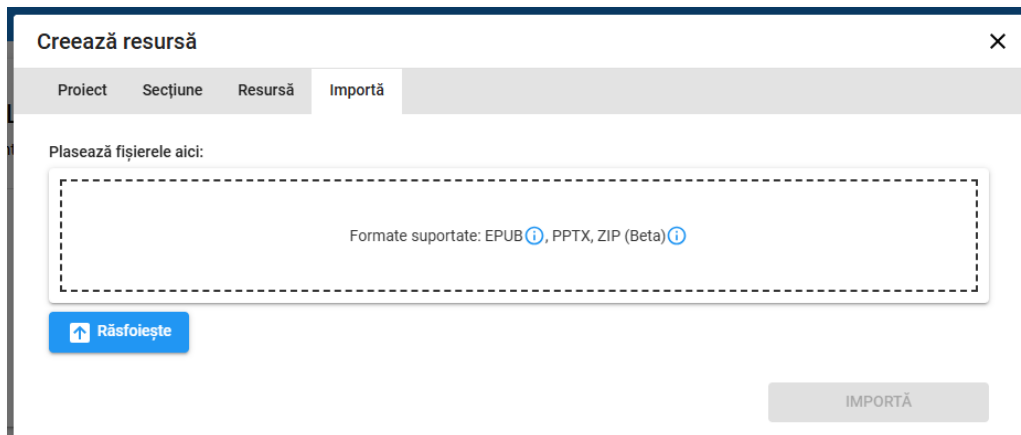
Dacă se selectează opțiunea de creare a unei secțiuni, va fi posibilă doar crearea unei secțiuni noi (de la zero) sau pornind de la un șablon.



La selectarea opțiunii *Resursă*, autorul va trebui să selecteze resursa dorită din lista celor disponibile, descrierea fiecăreia în parte fiind făcută în capitolul [Lucrul cu resursele LIVRESQ](#).



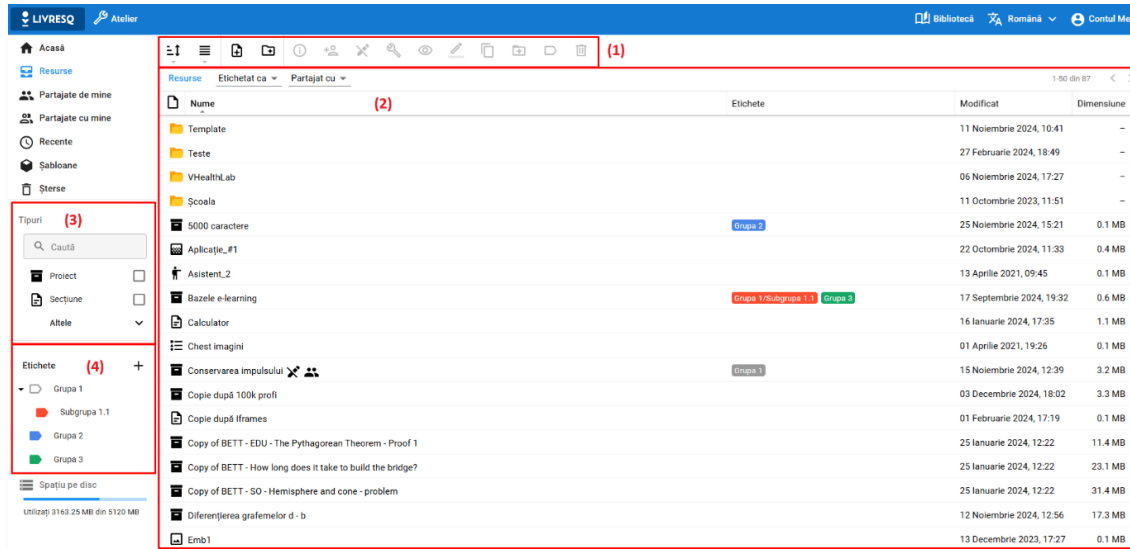
Opțiunea *Importă* deschide o fereastră care permite încărcarea materialelor de importat, această funcționalitate fiind detaliată în subcapitolul [Importarea unui material](#).



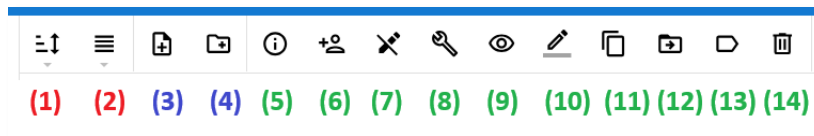


## Pagina Resurse

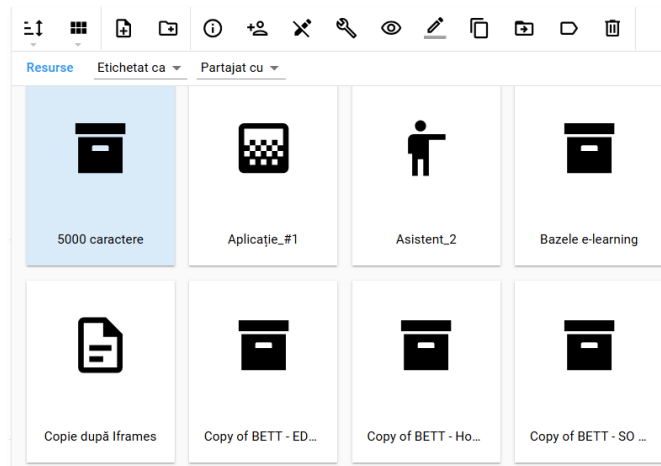
La click pe butonul *Resurse* în pagina de start a *Editorului* se deschide fereastra care conține cele patru zone principale ale paginii, în afara celor prezentate anterior.



Prima zonă este destinată butoanelor de acțiune și este împărțită în trei sub-zone, reprezentate mai jos folosind culori diferite: prima sub-zonă cu roșu pentru (1) și (2), a doua sub-zonă cu albastru pentru (3) și (4) și a treia sub-zonă cu verde pentru (5) - (14).



Butoanele (1) și (2) din prima sub-zonă definesc modul de sortare și afișare a resurselor în pagina Resurse. Sortarea poate fi realizată după criteriile precum tipul, numele, data modificării și dimensiunea. Opțiunile de vizualizare includ afișarea sub formă de pictograme sau sub formă de listă. La afișarea sub formă de pictograme, este vizibil tipul de resursă și numele acesteia. La afișare sub formă de listă (ca în imaginea de mai sus), sunt vizibile în plus etichetele, data ultimei modificări și dimensiunea.



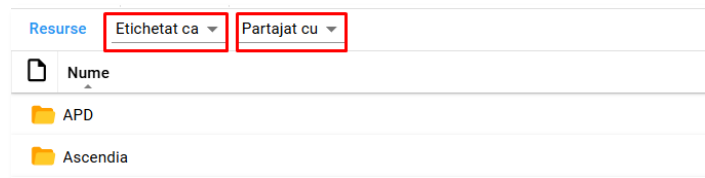
Butoanele din partea a doua facilitează crearea de resurse noi (3) sau directoare noi (4).

Butoanele din primele două sub-zone sunt active în permanență. Butoanele din sub-zona a treia se activează contextual, doar dacă sunt aplicabile elementului selectat. Dacă nu este selectat niciun element, toate sunt inactice.

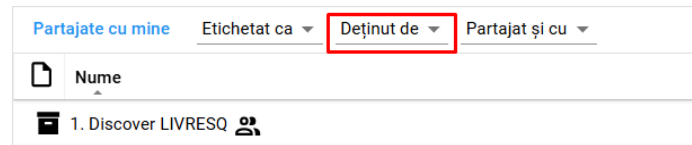


Cele zece butoane din a treia zonă acționează asupra directoarelor și resurselor și îndeplinesc următoarele funcții: furnizează informații despre tip, dimensiune, date de creare/modificare etc. (5), partajează o resursă (6), face resursa partajată non-editabilă pentru persoanele/conturile către care a fost aceasta partajată (7), editează resursa (8), vizualizează resursa (9), redenumeste resursa/directorul (10), realizează o duplicare a resursei (11), realizează mutarea resursei în altă locație (12), permite adăugarea/eliminarea etichetelor (13), șterge resursa/directorul (14).

Cea de-a doua zonă a ecranului din pagina *Resurse* este zona în care poate fi vizualizat conținutul spațiului de stocare, cu structura sau de directoare. Tot aici se găsesc instrumente de filtrare după etichete (*Etichetat ca*) sau utilizatori cu care s-a făcut partajarea (*Partajat cu*), în cazul resurselor proprii (*Resurse*) sau partajate de utilizator (*Partajate de mine*).



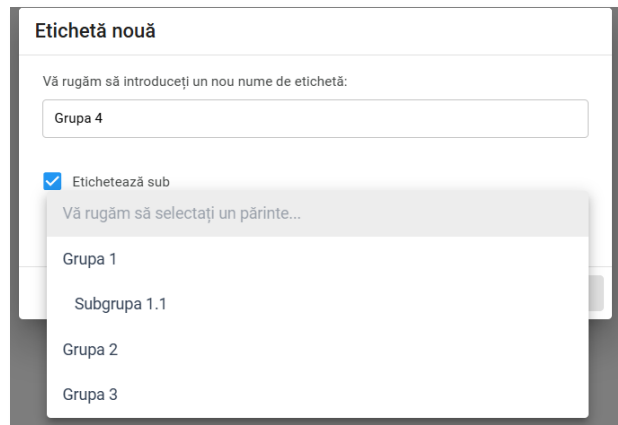
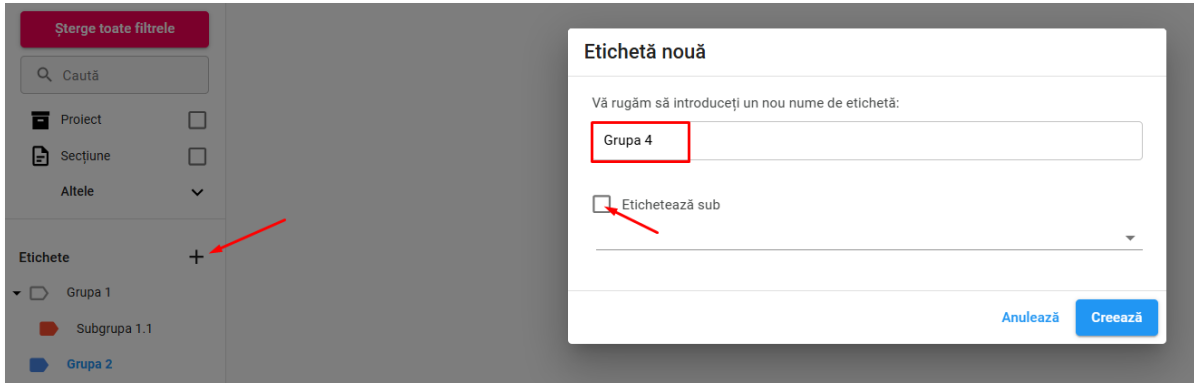
În cazul resurselor partajate de alți utilizatori (*Partajate cu mine*), zona de filtrare are un câmp în plus, care permite filtrarea după utilizatorul care a făcut partajarea (*Deținut de*).



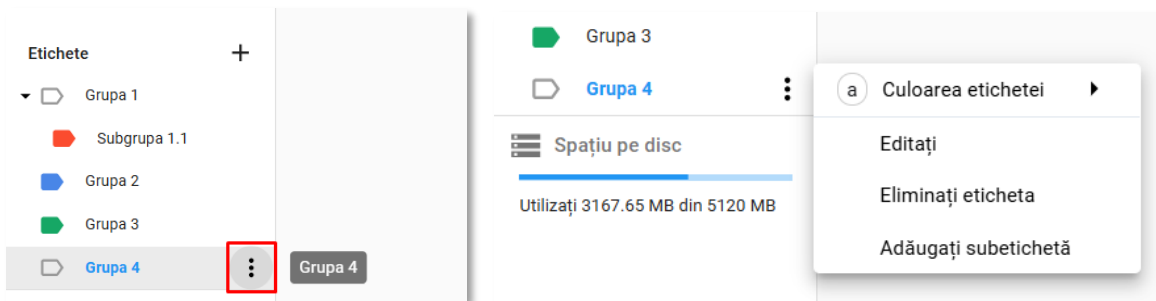
Zona a treia permite *căutarea* unei resurse după numele său sau *filtrarea* resurselor după tip. Se pot filtra resursele după mai multe criterii în același timp prin bifarea căsuțelor din dreptul tipului de resursă. Căutarea se poate face după oricare din tipurile de resurse.

Zona a patra este zona în care se creează și gestionează etichetele. Etichetele se pot atașa oricărei resurse din Organizator, indiferent dacă sunt resurse proprii sau sunt materiale partajate de alți utilizatori. Rolul acestor etichete este de a permite o filtrare după încadrarea în clase definite cu ajutorul etichetelor. Această funcționalitate este deosebit de utilă pentru gestionarea unui număr mare de resurse, în special pentru administratorii sau managerii echipelor de utilizatori.

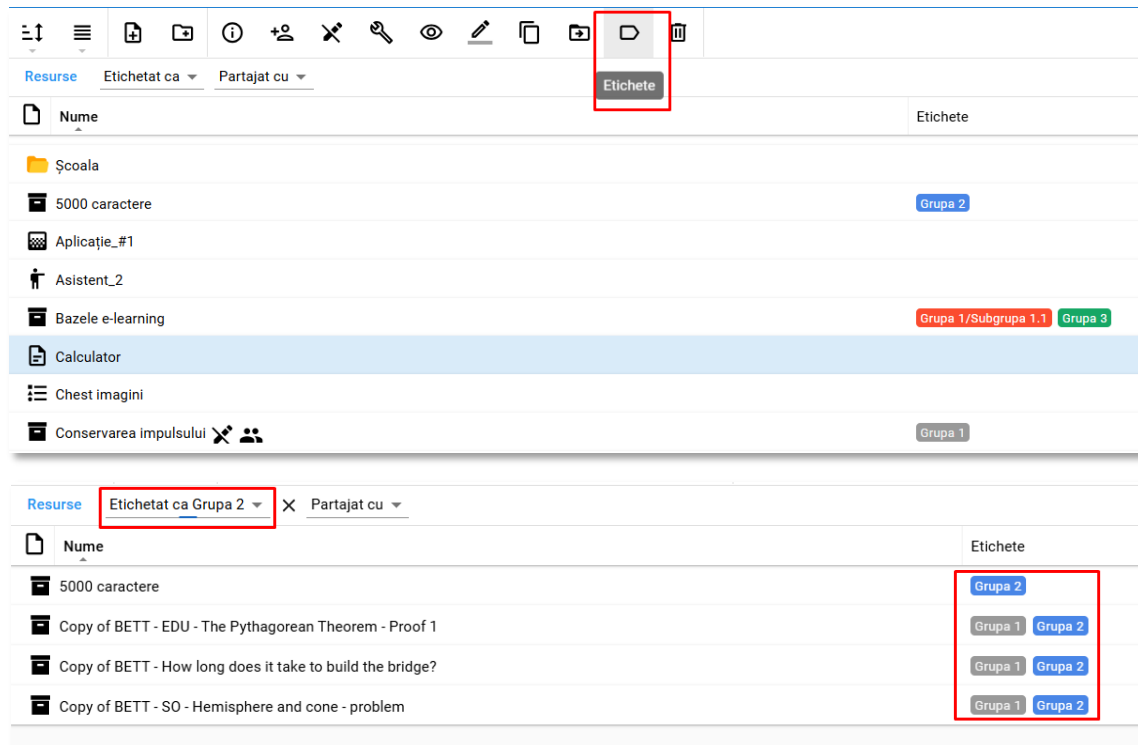
Utilizarea etichetelor se face în doi pași. În prima etapă, se definesc etichetele. Acestea se diferențiază prin titlu și culoare și pot fi create într-o structură arborescentă de tipul *Etichetă/Subetichetă/...* Pentru crearea unei etichete noi se apasă semnul „+” din zona *Etichete*. În fereastra pop-up care se deschide se trece numele noii echipe și, dacă este cazul, poziția în structura de etichete. Dacă se dorește ca noua etichetă să fie una principală, se apasă doar butonul *Creează*.



La trecerea cu mouse-ul peste numele etichetei (mouse-over) sunt afișate cele trei puncte care permit deschiderea meniului specific. La click pe cele trei puncte este afișat meniul care ne permite alegerea culorii etichetei, editarea acesteia, eliminarea sau adăugarea unei subetichete.



În pasul următor, se asociază una sau mai multe etichete oricărui element de conținut din organizator (directoarele nu sunt elemente de conținut și nu se pot eticheta). După marcarea resursei, se apasă butonul Etichete din bara de butoane a ferestrei și se selectează din listă eticheta sau etichetele dorite. Etichetele sunt afișate în coloana *Etichete* dacă folosim modul de vizualizare *Listă*. Dacă se folosește vizualizarea în modul *Icoane* etichetele nu sunt vizibile, dar filtrarea pe baza lor este funcțională. Filtrarea se face pentru resursele care sunt vizibile în Organizator în momentul aplicării operației, cu alte cuvinte, filtrarea nu se aplică materialelor din interiorul directoarelor sau subdirectoarelor.



The top screenshot shows the 'Resurse' page with a toolbar containing an 'Etichete' button highlighted with a red box. Below the toolbar is a table with columns 'Nume' and 'Etichete'. Resources listed include 'Școala', '5000 caractere' (tagged with 'Grupa 2'), 'Aplicație\_#1', 'Asistent\_2', 'Bazele e-learning' (tagged with 'Grupa 1/Subgrupa 1.1' and 'Grupa 3'), 'Calculator' (highlighted), 'Chest imagini', and 'Conservarea impulsului' (tagged with 'Grupa 1').

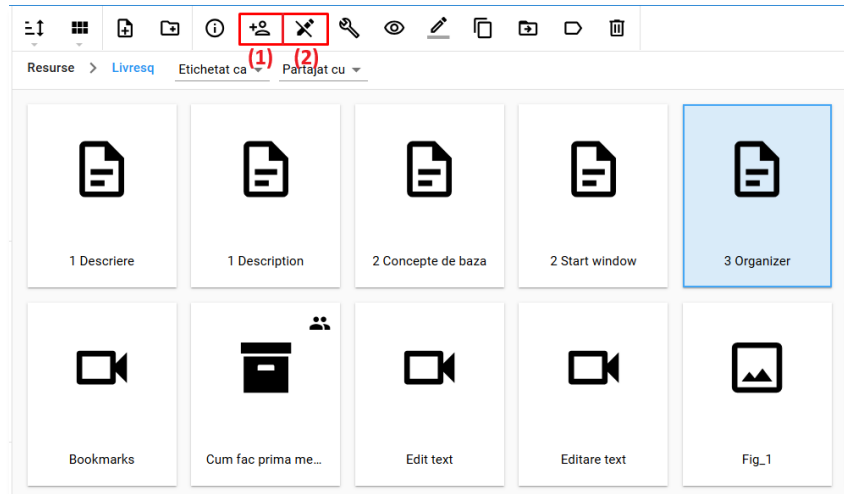
The bottom screenshot shows the 'Resurse' page with a dropdown menu 'Etichetat ca Grupa 2' highlighted with a red box. The table below shows resources with tags: '5000 caractere' (tagged with 'Grupa 2'), 'Copy of BETT - EDU - The Pythagorean Theorem - Proof 1' (tagged with 'Grupa 1' and 'Grupa 2'), 'Copy of BETT - How long does it take to build the bridge?' (tagged with 'Grupa 1' and 'Grupa 2'), and 'Copy of BETT - SO - Hemisphere and cone - problem' (tagged with 'Grupa 1' and 'Grupa 2'). The tags are highlighted with a red box.

Menționăm că **etichetele sunt o funcție specifică fiecărui cont**. Astfel, etichetele adăugate pe un material partajat vor apărea doar în contul în care acestea au fost definite și adăugate pe resursa respectivă.

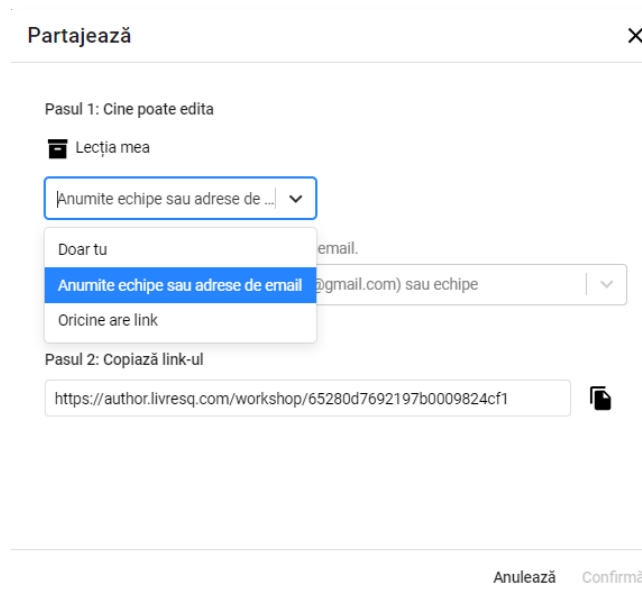
## Partajarea resurselor LIVRESQ

### Pagina *Partajate de mine*

La click pe tabul *Partajate de mine* în pagina de start a *Editorului* se deschide fereastra care conține resursele partajate de către utilizator. Un avantaj al platformei LIVRESQ este că permite lucrul colaborativ. Mai mulți autori pot lucra pe același proiect dacă aceștia dețin varianta pro a abonamentului LIVRESQ. Orice resursă poate fi partajată de către un utilizator cu orice alt utilizator LIVRESQ. Pentru aceasta, se selectează resursa care urmează a fi partajată și se apasă butonul de partajare (marcat cu (1) în imaginea de mai jos).

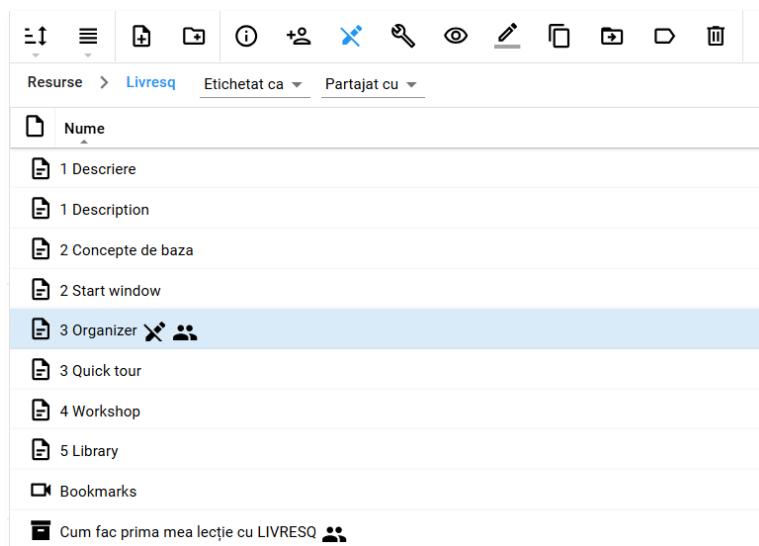
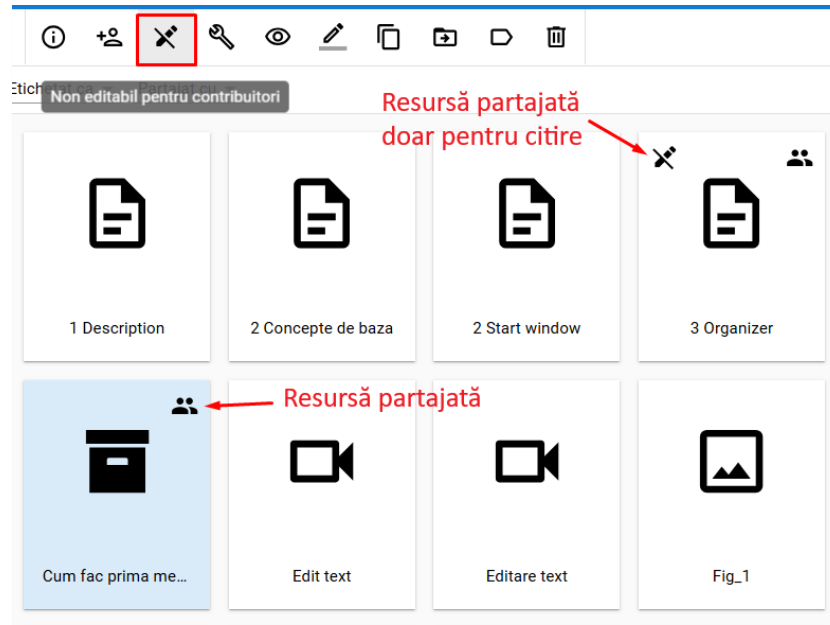


Există două opțiuni de partajare: pe bază de apartenență la o echipă/adresă de email, respectiv pe bază de link. În cazul în care se optează pentru cea de-a doua variantă se copiază linkul apăsând pe butonul de copiere din dreapta linkului și se transmite colaboratorilor. Indiferent de varianta selectată este necesar să apăsăm butonul *Confirmă* pentru salvare.



Anularea partajării se face în mod similar: se marchează resursa deja partajată, se apasă butonul de partajare, se selectează opțiunea *Doar tu* și apoi se apasă butonul *Confirmă*.

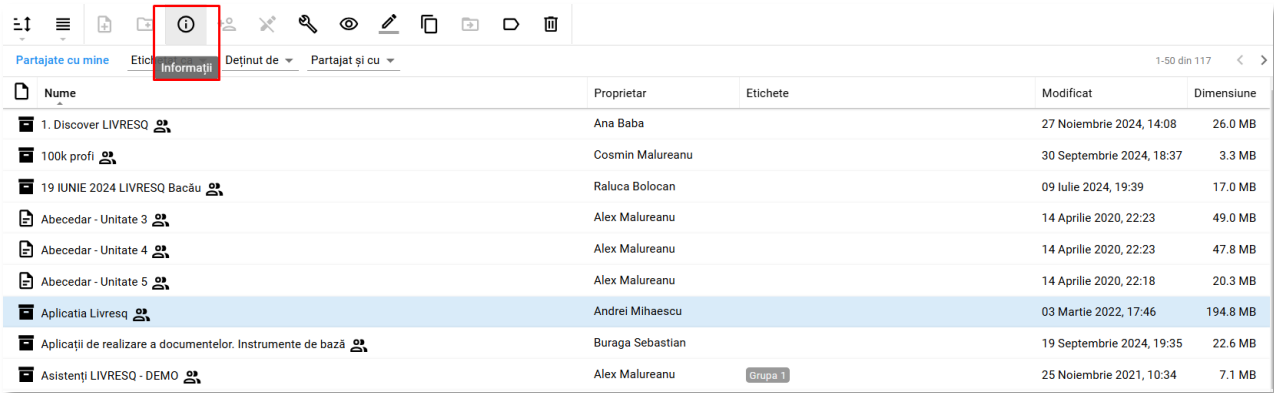
Materialul partajat va avea în stânga sus o pictogramă cu două siluete, ambele de culoare neagră. Partajarea unei resurse se poate face și în modul *doar citire* (*read only*). În acest caz, utilizatorul cu care se face partajarea poate duplica resursa partajată și poate lucra pe copia astfel realizată, dar nu poate edita materialul original. Pentru aceasta, se marchează resursa dorită și se dă click pe butonul *Non editabil pentru contributori* (2). Rezultatul este ilustrat de o pictogramă afișată în colțul din stânga al icoanei sau lângă numele resursei (în funcție de modul de vizualizare), similară cu cea de pe butonul apăsător.



### Pagina *Partajate cu mine*

În cazul conturilor Premium, va fi activă opțiunea *Partajate cu mine*, pentru resursele partajate de către alți utilizatori. Secțiunea este accesibilă la click pe tabul *Partajate cu mine* în pagina de start a *Editorului*. Aici se vor regăsi resurse pe care le puteți edita în comun cu persoanele care au făcut partajarea. Partajarea va permite colaborarea în timp real cu unul sau mai mulți colegi asupra aceluiași material, oferind o experiență integrată de lucru în echipă. Materialul partajat de alți utilizatori va avea în stânga sus o pictogramă cu două siluete, una de culoare albă și una de culoare neagră.

Pentru materialele partajate de către alți utilizatori, la vizualizarea în modul listă, sunt afișate numele creatorului (proprietarului), etichetele, data ultimei modificări și dimensiunea resursei. Dace se doresc informații legate de toți cei care au contribuit la resursă, se apasă butonul de informații din bara de butoane a paginii.



Nume	Proprietar	Etichete	Modificat	Dimensiune
1. Discover LIVRESQ	Ana Baba		27 Noiembrie 2024, 14:08	26.0 MB
100k profi	Cosmin Malureanu		30 Septembrie 2024, 18:37	3.3 MB
19 IUNIE 2024 LIVRESQ Bacău	Raluca Bolocan		09 Iulie 2024, 19:39	17.0 MB
Abecedar - Unitate 3	Alex Malureanu		14 Aprilie 2020, 22:23	49.0 MB
Abecedar - Unitate 4	Alex Malureanu		14 Aprilie 2020, 22:23	47.8 MB
Abecedar - Unitate 5	Alex Malureanu		14 Aprilie 2020, 22:18	20.3 MB
Aplicatia Livresq	Andrei Mihaescu		03 Martie 2022, 17:46	194.8 MB
Aplicații de realizare a documentelor. Instrumente de bază	Buraga Sebastian		19 Septembrie 2024, 19:35	22.6 MB
Asistenți LIVRESQ - DEMO	Alex Malureanu	Grupa 1	25 Noiembrie 2021, 10:34	7.1 MB

### Atenție!

Dacă ștergem o resursă din zona *Partajate cu mine*, această acțiune nu va șterge materialul, ci doar accesul la aceasta.

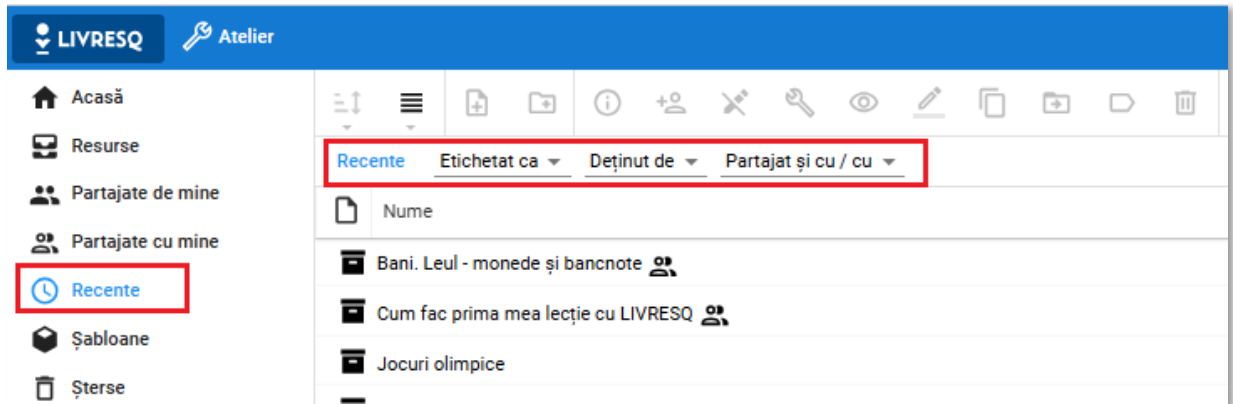
#### Informații ✕

Nume	Aplicatia Livresq
Tip	Proiect
Dimensiune	194.8 MB
Creat	14 Decembrie 2020, 06:03 de către Andrei Mihaescu
Modificat	03 Martie 2022, 17:46 de către Cosmin Malureanu
Partajat	Da
Contribuitori	alexandra perescu, Cristea Marinescu, , Mihai Stanitchi, Danci ...
Cale completă	Resurse > Aplicatia Livresq

[Închide](#)

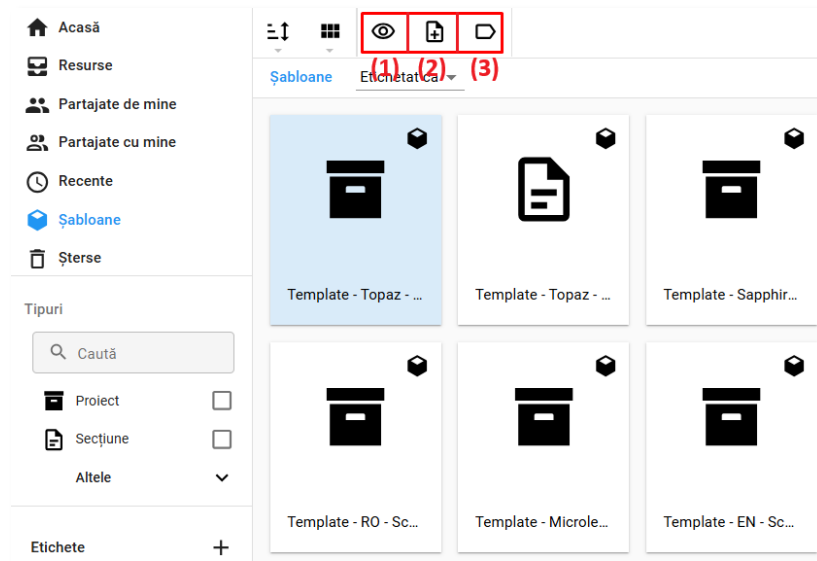
## Pagina Recente

La click pe tabul *Recente* în pagina de start a *Editorului* se deschide fereastra care conține, în ordine cronologică, ultime resurse accesate și modificate de utilizator. Și aici există posibilitatea de filtrare după etichete, proprietar sau persoane cu care s-a făcut partajarea.



## Pagina Șabloane

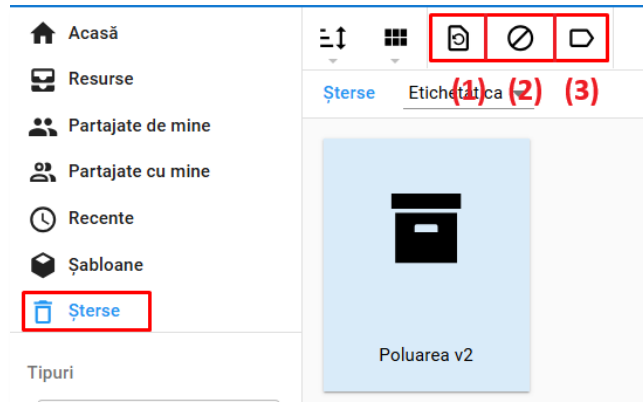
La click pe tabul *Șabloane* în pagina de start a *Editorului* se deschide fereastra care conține șabloanele disponibile din platformă. Editorul LIVRESQ pune la dispoziția utilizatorului 25 de șabloane care pot fi folosite pentru a crea proiecte sau secțiuni noi. Acestea pot fi vizualizate (1), folosite pentru crearea de materiale noi (2) sau etichetate (3). La apăsarea butonului *Folosește* (2), în spațiul de lucru al utilizatorului (organizator) se creează o copie a șablonului selectat care poate fi editată după nevoi. Pentru mai multe detalii despre utilizarea șabloanelor consultați capitolul [Crearea unui proiect pornind de la un șablon](#).



## Pagina Șterse

La click pe tabul *Șterse* în pagina de start a *Editorului* se deschide fereastra care conține toate materialele șterse din zona de lucru. Pentru a evita pierderea accidentală a unor resurse, orice comandă de ștergere din pagina *Resurse* mută elementele șterse în această pagină, care se comportă ca un „coș de gunoi”. Elementele care se găsesc aici pot fi restaurate (1), șterse definitiv (2) sau etichetate (3).





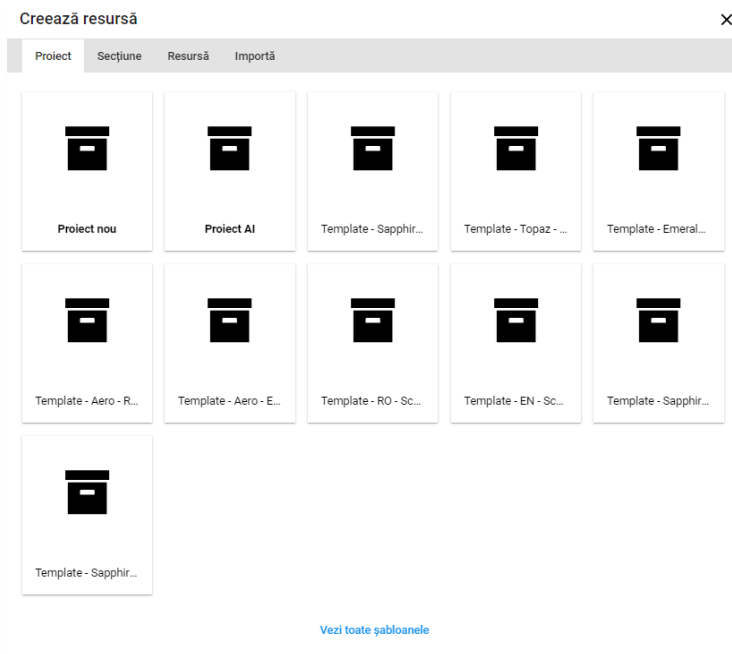
Este important de reținut că materialele care să găsească în „coșul de gunoi” sunt luate în calcul la evaluarea spațiului ocupat pe disc, de aceea, este necesar ca pentru a mări la un moment dat spațiul disponibil, este necesară ștergerea definitivă a resurselor din pagina *Șterse*.

### Atenție!

Utilizatorii care lucrează cu conturi gratuite (*free*) au o limită de lucru de 5 proiecte simultan. Dacă se șterge un proiect în scopul creării unui nou, este important ca să facă și ștergerea lui definitivă din „coșul de gunoi”, altfel este luat în calcul la numărul de proiecte în lucru.

## Zona de lucru - Atelier

În zona *Atelier* se poate ajunge fie apăsând butonul *Atelier* din partea superioară a ecranului sau prin dublu click pe o resursă din pagina *Resurse*, fie prin apăsarea butonului de editare (6) din bara de acțiuni a paginii *Resurse*. Când se apasă direct butonul *Atelier*, fără a avea o resursă deschisă, ecranul care apare arată astfel:

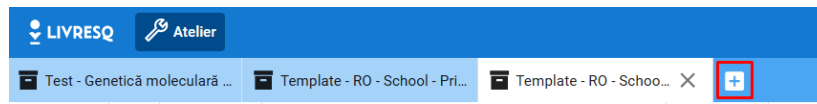


Fereastra *pop-up* care apare are patru *taburi* din care se poate selecta operația dorită: realizarea unui proiect nou (de la zero sau pornind de la un șablon), a unei secțiuni, a unei resurse sau încărcarea unui fișier (*Importă*). Când în pagina *Resurse* se face dublu-click pe o resursă sau se apasă pe butonul de editare, resursa se deschide într-o pagină separată a *Atelierului*. Paginile corespunzătoare resurselor arată diferit pentru fiecare tip de resursă și vor fi prezentate într-un al capitol al acestui ghid.

### Atenție!

Resursele create din *Atelier* sunt salvate implicit în rădăcina principală a paginii *Resurse*.



Dacă există deja resurse deschise, la apăsarea butonului *Atelier* din partea superioară a ecranului se deschide zona de lucru organizată sub formă de taburi (similar cu un browser), fiecare element putând fi accesat prin click pe tabul corespunzător. La apăsarea semnelui „+” de lângă taburile de titlu se deschide fereastra *Creează resursă*, descrisă anterior.



## Crearea unui material în LIVRESQ

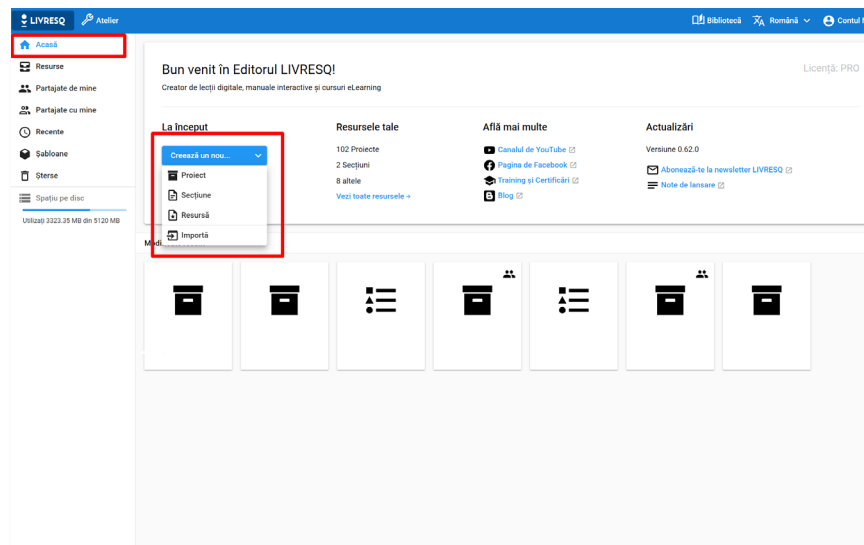
### Cum pornim?

Crearea unei lecții în LIVRESQ poate începe pornind de la oricare dintre componentele *Atelierului*: fie de la nivelul *resurselor*, al *secțiunilor*, fie putem construi o lecție de la nivel de *proiect*.

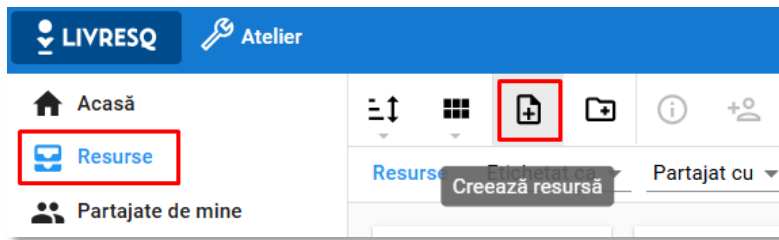
Vă reamintim că **proiectele au simbolul:** , iar **secțiunile:** 

Există două moduri de a crea un nou element (resursă, secțiune sau proiect), din pagina *Acasă* a Editorului sau din pagina *Resurse*.

Pentru a crea un nou element (resursă, secțiune sau proiect) din pagina *Acasă*, se va utiliza butonul *Creează un nou...* și se va selecta elementul dorit.



Alternativ, din pagina *Resurse*, se va folosi butonul *Creează resursă* din bara din partea de sus.



Apăsând acest buton, va apărea o fereastră de tip *pop-up* de unde utilizatorul poate selecta modul de începere dorit (fie crearea unui nou proiect, a unei secțiuni, a unei resurse, sau importarea unui material).

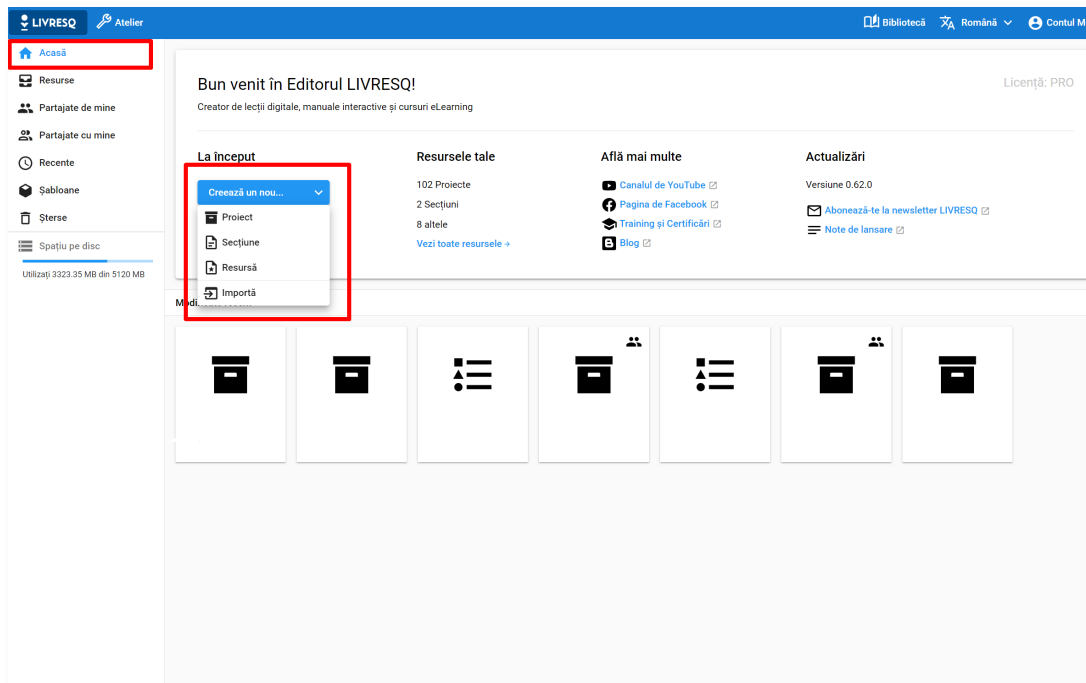
**Recomandăm începerea activității de la nivelul proiectului, având astfel o viziune de ansamblu asupra întregului material.**

## Crearea unui proiect nou

În LIVRESQ, putem crea un proiect nou de la zero, cu ajutorul AI sau pornind de la un șablon. Pe lângă aceste posibilități, se mai poate crea un proiect nou prin duplicarea unui proiect din propriul portofoliu sau prin editarea sursei unui proiect din biblioteca publică.

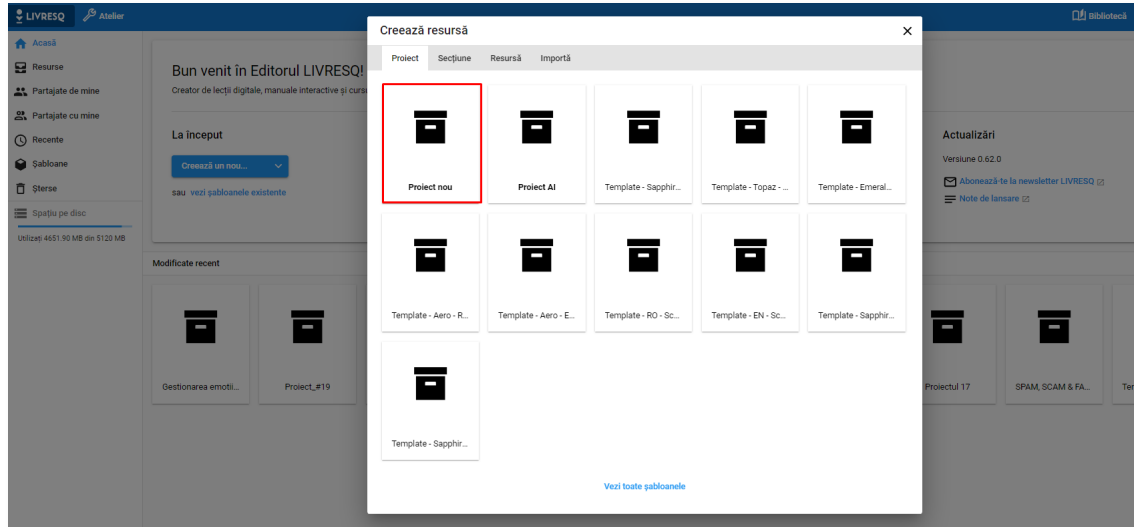
### Crearea unui proiect nou (fără conținut inițial)

Pentru a crea un proiect nou de la zero (fără conținut oferit în prealabil de platformă, ca în cazul șabloanelor) din pagina *Acasă* a *Atelierului* vom începe prin apăsa pe butonul *Creează un nou... Proiect*.



Ulterior, se va deschide o fereastră de tip *pop-up* care cuprinde atât opțiunea creării unui proiect gol, cât și a alegerii unui șablon. Pentru a crea un proiect gol, vom alege *Proiect nou*. Apăsând pe acest buton, platforma va crea automat un proiect nou, care se va deschide și care poate fi acum editat. Proiectul astfel creat are o singură secțiune

Noul proiect va fi salvat automat în rădăcina principală a *Organizatorului* și va primi un nume generic. Ulterior, va putea fi redenumit și mutat.

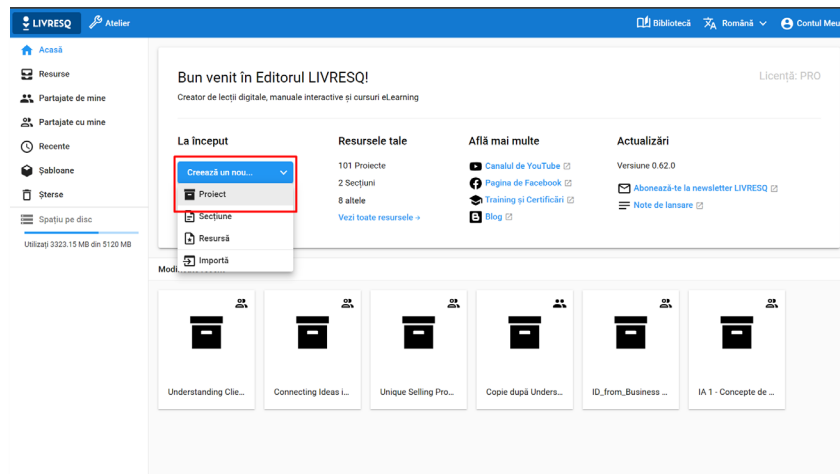


## Crearea unui proiect cu ajutorul AI

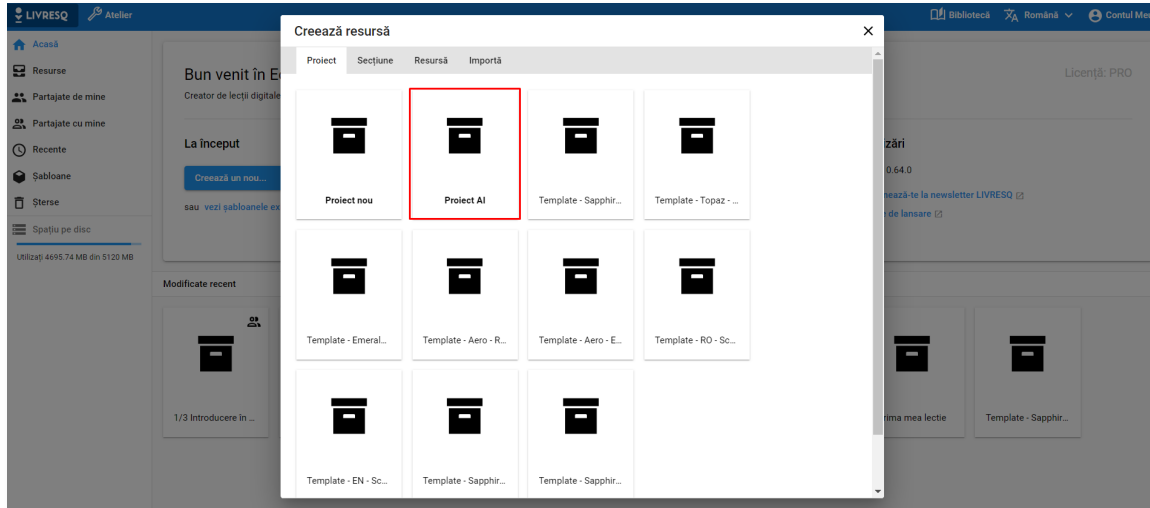
Platforma LIVRESQ are instrumente care asistă utilizatorii în crearea proiectelor utilizând Inteligența Artificială (AI).

Trebuie reținut că deși este foarte complex, instrumentul nu înlocuiește munca utilizatorului, dar duce la o creștere foarte importantă a productivității, scurtând într-un mod remarcabil timpul de lucru necesar pentru finalizarea unui proiect.

Pentru a realiza un proiect cu ajutorul inteligenței artificiale (AI), vom începe prin a apăsa pe butonul *Creează un nou ... Proiect* din pagina principală a Atelierului.



Ulterior, se va deschide o fereastră de tip *pop-up* care cuprinde și opțiunea creării unui proiect cu ajutorul inteligenței artificiale.



După selectarea acestei opțiuni se va deschide o nouă fereastră, unde este necesar să completăm casetele goale, să modificăm cele predefinite în funcție de necesități. Într-o primă etapă, AI-ul generează o structură a lecției dorite, pe baza informațiilor (metadate) introduse. Alegerea acestora este foarte importantă în procesul de lucru. Datele necesare sunt titlul lecției, durata sa aproximativă, subiectul (disciplina de studiu), vârsta elevilor pentru care se realizează lecția, tonul dorit în lecție (nu este predefinit, dar poate fi: științific, prietenos, colocvial, jucăuș, serios sau orice adjectiv de acest tip introdus de creator), limba proiectului și partea cea mai importantă, cuvintele cheie. Fiecare cuvânt cheie (sau sintagmă) se scrie separat, prin apăsarea butonului „+” (acestea vor oferi platformei indicii în ceea ce privește conținutul dorit).

După completare se activează butonul *Generează capitole*, în partea dreaptă jos a ferestrei.

### Generare capitole ✕

**T** Titlu: Gestionarea emoțiilor

**🕒** Durată: 12 min

**☰** Subiect: Emoțiile

**😊** Vârstă: 11 ani

**🗣️** Ton: prietenos

**🌐** Limbă proiect: ro ▼

**A** Cuvinte cheie empatie emoții comunicare +

Anulează Generază capitole

După apăsarea butonului *Generază capitole*, se va deschide o nouă fereastră în care se vor afișa titlurile (capitolele și subcapitole) propuse pentru lecție. Se propune și o durată pentru fiecare element de conținut. Aici se pot modifica atât textul titlurilor cât și intervalele de timp alocate. Titlurile propuse se pot elimina sau se pot adăuga altele noi.

### Editare capitole ✕

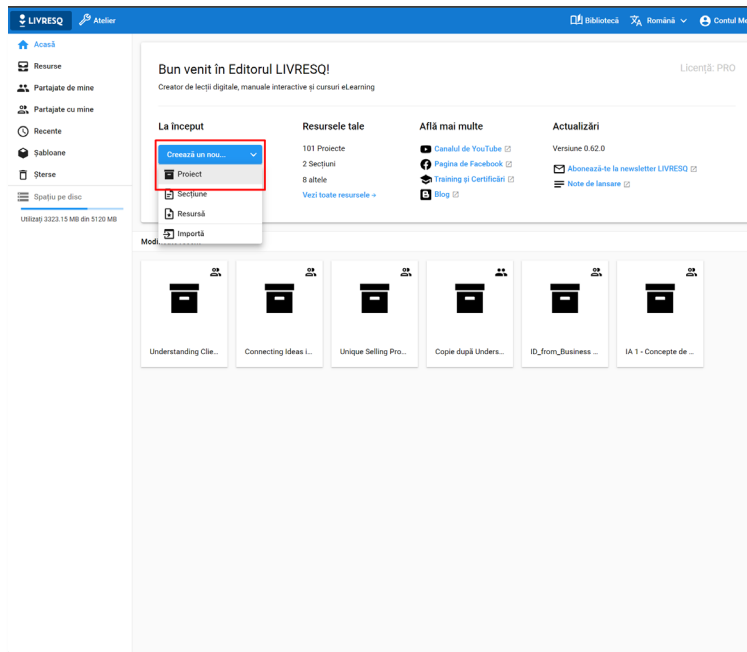
Nume capitol - Durată: (min)	Durată
Introducere în gestionarea emoțiilor	
Introducere în gestionarea emoțiilor	2
Ce sunt emoțiile?	1
Importanța gestionării emoțiilor	1
+	
Empatie și Emoții	
Definirea empatiei	2
Cum să fim empatici	2
+	
Comunicarea emoțiilor	
Tehnici de comunicare	2
Exprimarea emoțiilor într-un mod sănătos	2
+	
Încheiere și concluzii	
Recapitulare	1
Întrebări și răspunsuri	1
+	
+	

Anulează Înapoi la generare capitole Generază curs

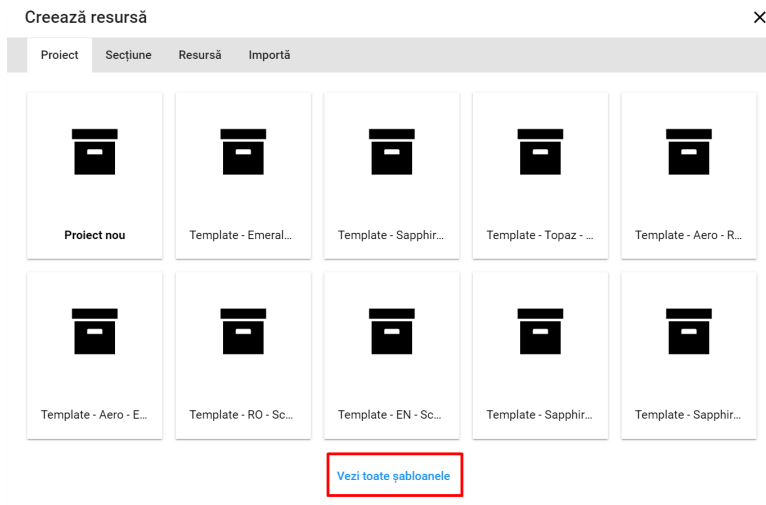
După apăsarea butonului *Generează curs* lecția va fi afișată direct în *Atelier*; unde se poate începe editarea.

## Crearea unui proiect pornind de la un șablon

Pentru a folosi un șablon în LIVRESQ, vom începe prin a apăsa pe butonul *Creează un nou ... Proiect* din pagina principală a Atelierului.

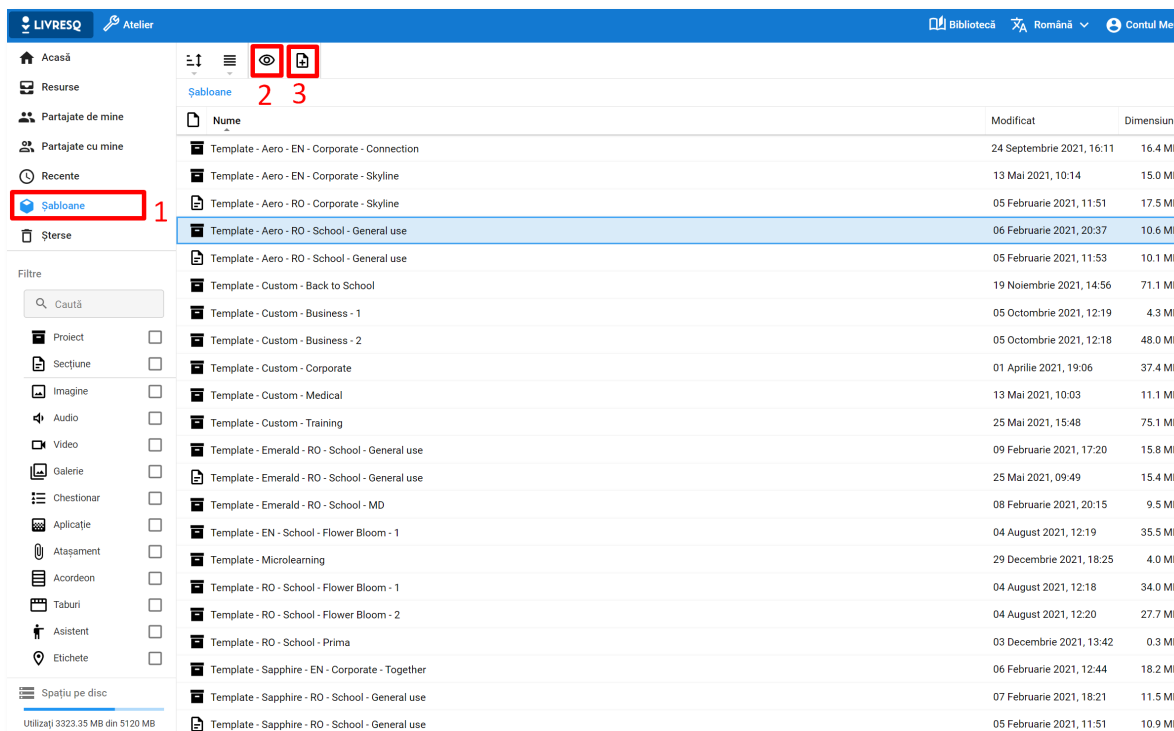


Ulterior, se va deschide o fereastră de tip *pop-up* care cuprinde atât opțiunea creării unui proiect gol, cât și a alegerii unui șablon. Pentru a vizualiza toate șabloanele, faceți click pe opțiunea *Vezi toate șabloanele*.



Acest lucru ne va permite să accesăm secțiunea *Șabloane* (1) a paginii *Resurse*. Apăsând o **singură dată** pe unul dintre șabloane, se va realiza selectarea acestuia și se vor activa butoanele din bara de sus (butoanele 2 și 3).

Pentru a vizualiza șablonul, vom folosi butonul 2 (simbolul ochiului), iar pentru a utiliza șablonul respectiv, vom folosi butonul marcat cu cifra 3 în imaginea de mai jos.



### Atenție!

Există două tipuri de șabloane în secțiunea *Șabloane* a *Atelierului*: **proiecte** și **secțiuni**. Diferențierea lor se face prin simbolurile ilustrate la începutul subcapitolul Cum pornim.

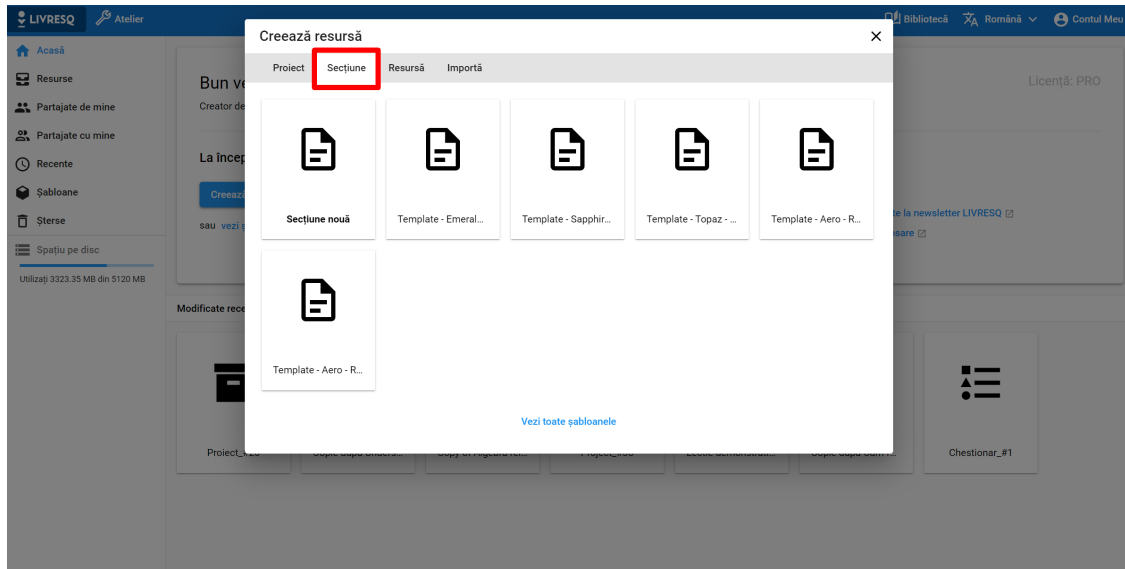
## Crearea unei secțiuni sau a unei resurse

LIVRESQ vă oferă posibilitatea de a crea secțiuni sau resurse care să fie adăugate ulterior în proiecte.

### Crearea unei noi secțiuni și introducerea acesteia în proiect

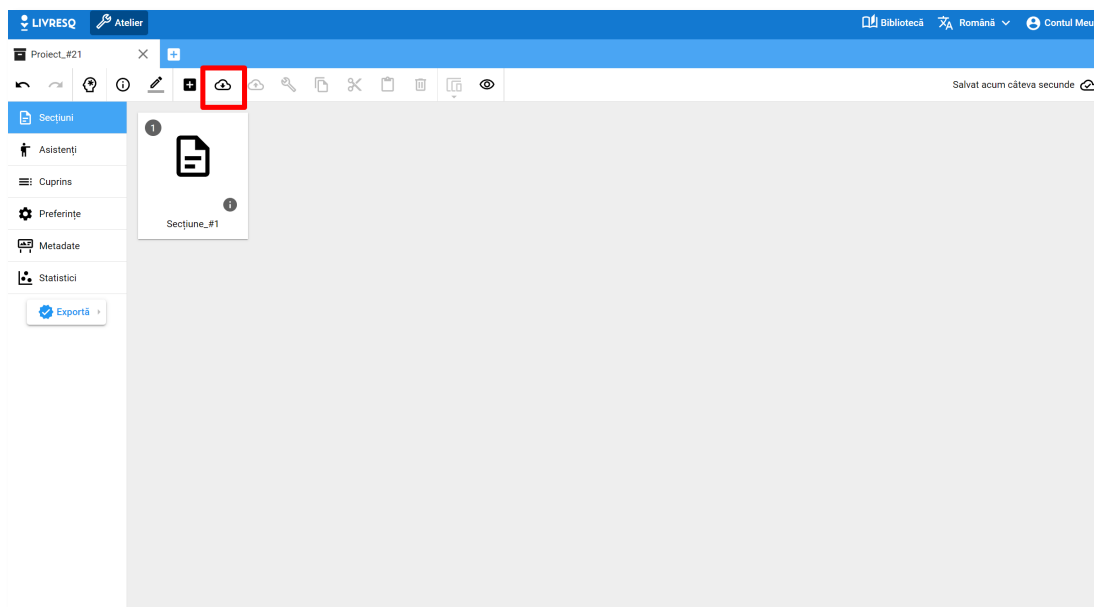
Pentru a crea o nouă secțiune, din fereastra *pop-up* care apare atunci când selectăm crearea unui nou element, vom alege *Secțiune* din partea de sus.



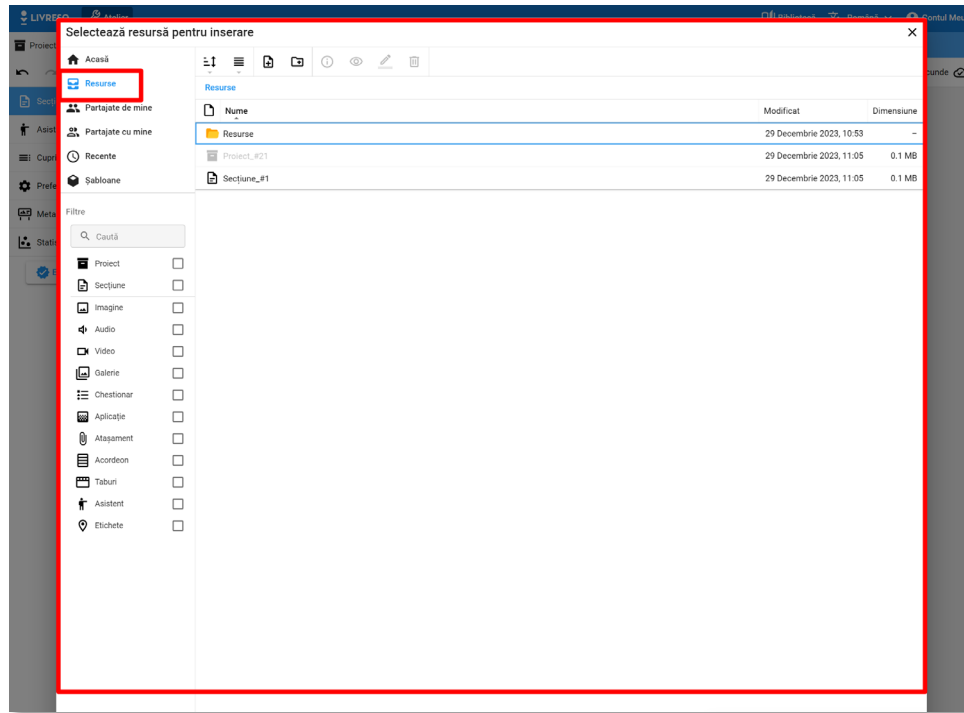


Aici, vom avea posibilitatea fie să creăm o Secțiune goală, fie să folosim un șablon.

Pentru a introduce într-un proiect o secțiune creată anterior, vom folosi butonul Adăugă din pagina *Resurse* din bara de sus, marcat în imaginea de mai jos:



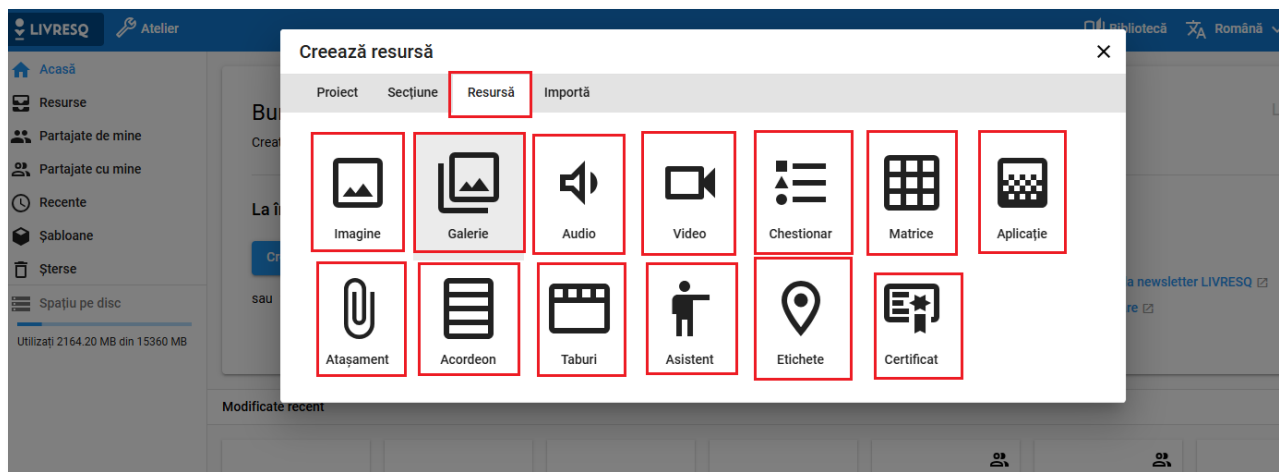
Acesta va deschide o fereastră *pop-up* ce ne va permite să alegem din resursele create anterior și salvate în zona *Resurse a Atelierului*.



## Crearea unei noi resurse și introducerea acesteia în secțiune

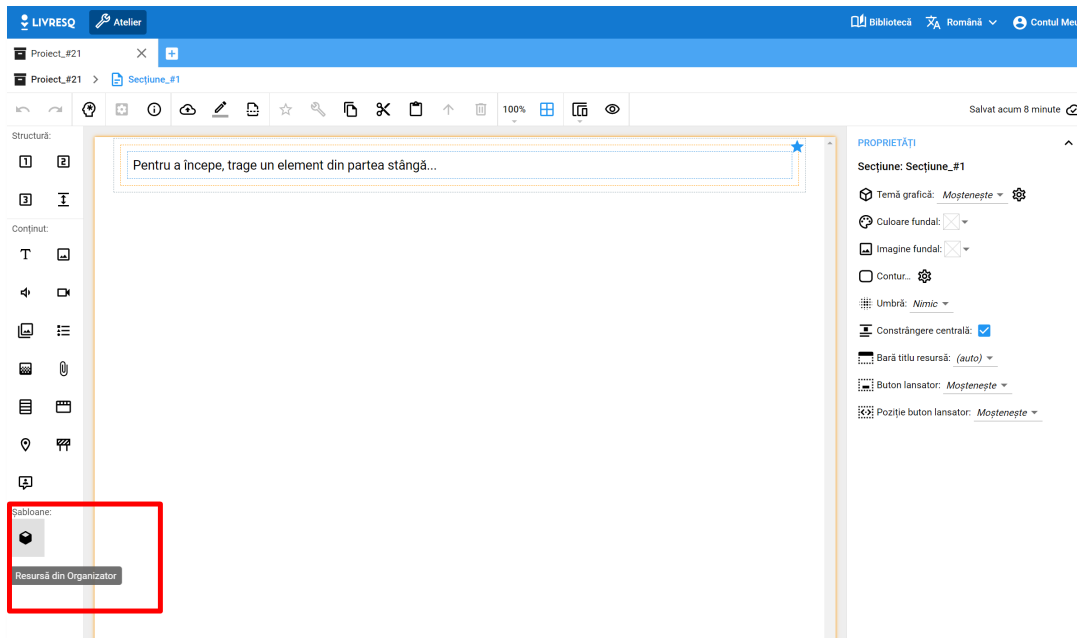
În același mod, putem începe prin a crea o nouă resursă, pe care o vom adăuga ulterior într-o secțiune a materialului pe care îl creăm.

De această dată, din fereastra *pop-up* vom selecta *Resursă* și vom alege resursa dorită:



Odată creată, resursa se va regăsi în zona *Resurse* a *Atelierului* (la fel ca și în cazul secțiunilor/proiectelor create astfel).

Pentru a introduce o resursă creată anterior în proiect, vom intra în secțiunea în care dorim să introducem resursa, și vom trage din partea dreapta elementul Resursă din pagina *Resurse* în secțiunea noastră (pentru mai multe detalii, vă invităm să citiți subcapitolul [Lucrul cu secțiunile](#)).

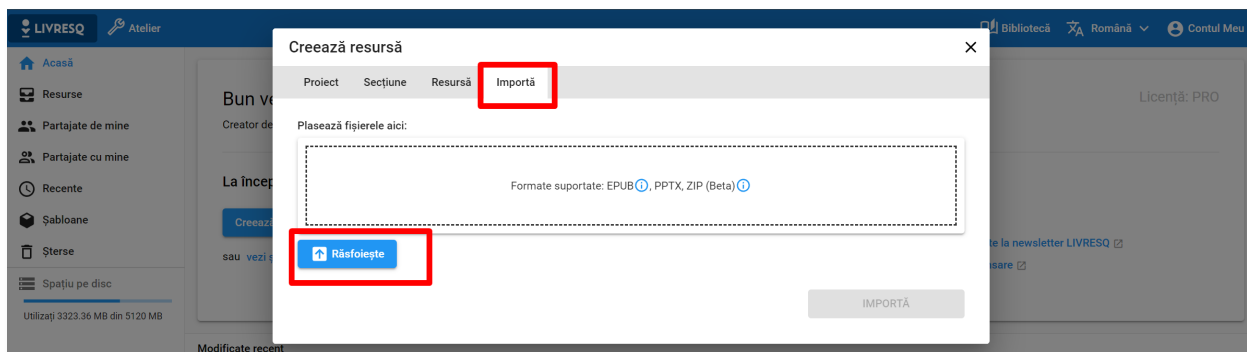


Se va deschide o fereastră *pop-up* ce ne va permite să alegem din resursele create anterior și salvate în zona *Resurse* a *Atelierului*. Cu dublu click vom selecta resursa dorită și o vom introduce în secțiune.

## Importarea unui material

LIVRESQ oferă utilizatorilor posibilitatea de a importa resurse de următoarele tipuri și formate:

- Documente Adobe InDesign - .epub
- Prezentări PowerPoint - .pptx
- Proiecte exportate din LIVRESQ în format html sau SCORM - .zip.



Pentru a importa un material, din fereastra *pop-up* care apare atunci când selectăm crearea unui nou element, vom alege *Importă*.

Odată selectat, se poate folosi fie butonul Răsfoiește pentru a selecta fișierul dorit din calculator, fie se poate plasa fișierul dorit în zona indicată.

După ce a fost selectat fișierul, se va activa butonul Importă și platforma va realiza importarea proiectului.

## Lucrul cu secțiunile LIVRESQ

O secțiune LIVRESQ este unitatea structurală principală a unui proiect. Ea poate reprezenta un capitol/subcapitol/pagină a materialului creat. Astfel, un proiect poate avea una sau mai multe secțiuni.

Pentru a edita o secțiune, se face dublu-click pe titlul acesteia. O vom regăsi fie în interiorul proiectului, fie la resurse (în cazul în care am ales să construim secțiunile separat de proiect). După ce vom face dublu-click, vom intra în modul de editare al secțiunii.

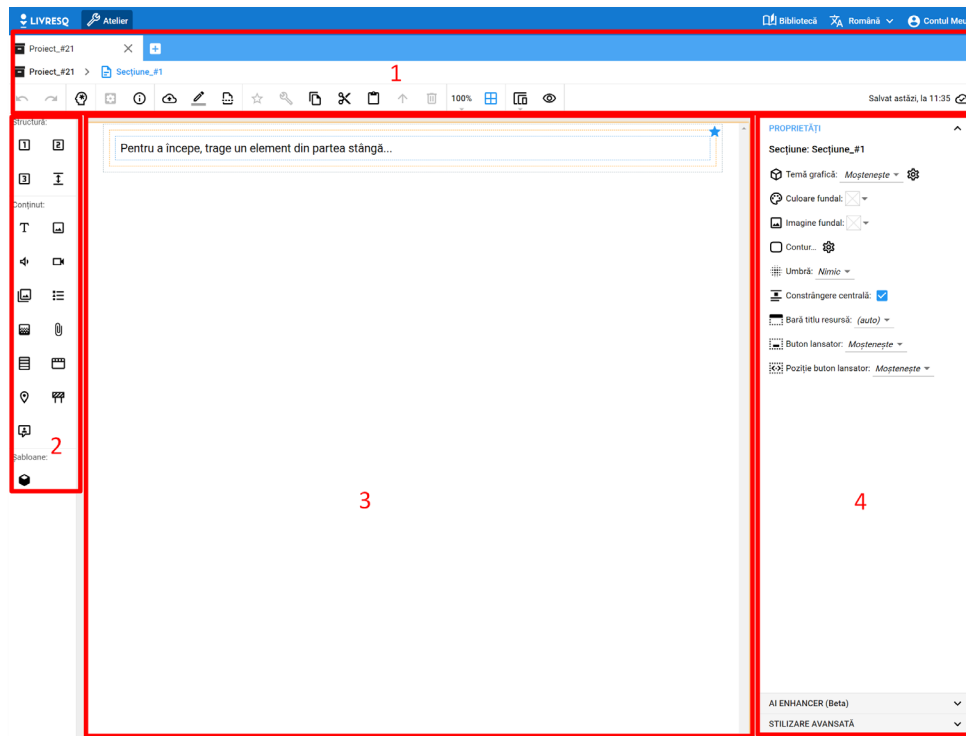
Atunci când edităm o secțiune, ecranul este împărțit în 4 zone, după cum urmează:

Zona 1: Bara de opțiuni generale

Zona 2: Elementele de structură și resursele ce pot fi introduse în secțiune

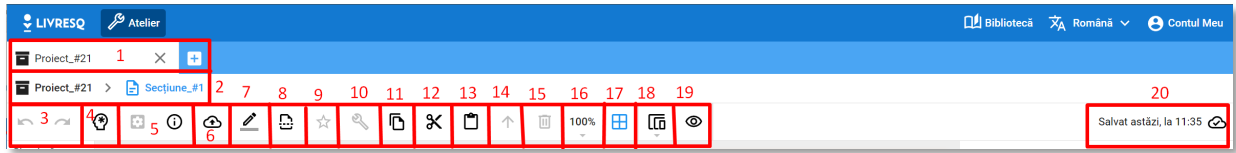
Zona 3: Spațiul de lucru, locul unde adăugăm, așezăm și edităm resurse

Zona 4: Panelul de proprietăți a elementului selectat



### Bara de opțiuni generale

Bara de opțiuni ne permite în primul rând să navigăm între proiectele/secțiunile deschise simultan (1) (pentru a deschide un alt proiect/o altă secțiune putem fie să apăsăm pe logo-ul LIVRESQ din stânga sus și deschidem un proiect/o secțiune din pagina Resurse a Atelierului, fie să apăsăm pe butonul + din zona 1 pentru a crea un alt element) și să vedem exact unde ne aflăm (2) (de exemplu, conform imaginii de mai sus ne aflăm în Proiect\_#21, Secțiune\_#1).



Mai jos, avem o zonă de opțiuni generale pentru proiectul nostru:

- (3) Butoanele Anulează și Revino, care ne permit să anulăm ultima modificare (sau să o realizăm din nou).
- (4) Pentru conturile Premium: activarea modului de planificare
- (5) Activarea proprietăților secțiunii (în zona de proprietăți vom putea edita proprietățile pentru întreaga secțiune, nu pentru elementul selectat) și informații despre procesul de editare (când a fost creată secțiunea, cine a editat-o etc.)
- (6) Butonul care permite exportarea elementului selectat direct în pagina *Resurse*
- (7) Butonul Redenumeste ce permite redenumirea secțiunii
- (8) Butonul care ne permite să împărțim secțiunea deschisă în mai multe secțiuni
- (9) Butonul pentru adăugarea semnelor de carte
- (10) Butonul Editează: atunci când selectăm o resursă din interiorul secțiunii, acest buton duce în modul de editare
- (11) Butonul Copiază: copierea elementului selectat
- (12) Butonul Decupează: decuparea elementului selectat cu posibilitatea de a-l introduce în altă parte (prin Butonul Lipire)
- (13) Butonul Lipește: adăugarea elementelor copiate sau decupate
- (14) Butonul Selectare Părinte: ne oferă posibilitatea de a selecta elementul structural părinte (rândul sau celula: vezi explicațiile pentru Zona de lucru)
- (15) Butonul Șterge: ștergerea elementului selectat
- (16) Butonul Zoom: selectarea nivelului de *zoom*
- (17) Butonul Contururi: atunci când acest buton este activat (colorat cu albastru) putem vedea elementele structurale ale secțiunii
- (18) Butonul Simularea Ecran Dinamic: posibilitatea de a naviga între dimensiuni posibile ale ecranului (pentru diferite dispozitive), pentru a putea vizualiza materialul pentru dimensiunea respectivă
- (19) Butonul Vizualizează: vizualizarea secțiunii
- (20) Date despre ultima salvare: platforma salvează progresul automat. În cazul pierderii conexiunii la internet sau a unei erori, acest lucru va fi semnalat printr-un *pop-up* în partea dreaptă jos și printr-un mesaj de eroare în această zonă, care va arată astfel:

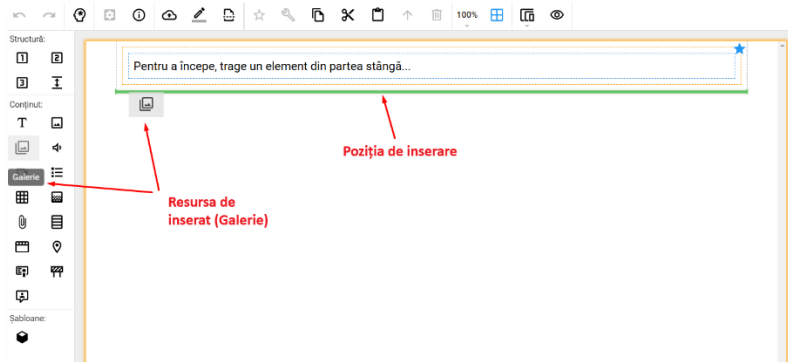
#### Atenție!

În cazul unei erori de salvare eşuată, va trebui să faceți *refresh* la pagină din *browserul* dumneavoastră pentru a continua lucrul.

**SALVARE EȘUATĂ!** 

## Adăugarea elementelor de structură și de conținut

Pentru a adăuga elemente în secțiune se va folosi acțiunea *drag-and-drop* (*tragere și plasare*). Astfel, vom putea lua elemente din bara din partea stângă dând click pe pictograma corespunzătoare și ținând butonul de la mouse apăsat pentru a o trage în poziția dorită. Poziția de inserare va fi marcată printr-o linie de culoare verde. Eliberând butonul de la mouse, elementul dorit va fi inserat în secțiune. În exemplul următor în secțiune se inserează o resursă galerie de imagini.



Din prima zonă, identificată prin titlul *Structură* (marcată mai sus cu cifra 1), se introduc în secțiune elementele de structură de tip rând: rânduri cu o celulă, rânduri cu două celule, rânduri cu trei celule, respectiv spațiator. Spațiatorul introduce un spațiu liber între două elemente orizontale (rânduri sau resurse). În interiorul unui spațiator nu se pot pune elemente de conținut, iar înălțimea sa se poate modifica trăgând cu mouse-ul în sus sau în jos de pătrățelul care apare pe mijlocul liniei sale inferioare.



Din cea de-a doua zonă, identificată prin titlul *Conținut* (marcată mai sus cu cifra 2), se pot plasa în secțiune următoarele tipuri de resurse: texte (1), imagini (2), galerii de imagini (3), resurse audio (4), resurse video (5), chestionare (6), resurse matrice (rebus) (7), aplicații (8), atașamente (9), resurse acordeon (10), resurse tab (11), resurse etichete (12), certificate (13), bariere (14) și mesaje (asistenți) (15).



Din cea de-a treia zonă (3) putem trage butonul *Șabloane* pentru a adăuga resurse create în prealabil și care se regăsesc în pagina *Resurse a Editorului*. Pentru a descoperi cum se adaugă o resursă creată în prealabil într-o secțiune consultați subcapitolul [Crearea unei noi resurse și introducerea acesteia în secțiune](#).

## Spațiul de lucru al unei secțiuni

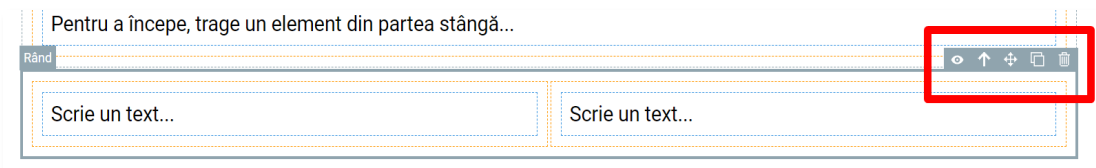
În modul editare al unei secțiuni, cea mai mare parte din ecran este ocupată de zona de lucru. Aici vom adăuga resursele proiectului nostru.

Pentru a ne asigura că materialele create în LIVRESQ sunt *responsive* (se redimensionează automat și își mențin interactivitatea indiferent de dimensiunea ecranului), zona de lucru este împărțită în 3 elemente structurale: rânduri, celule și resurse.

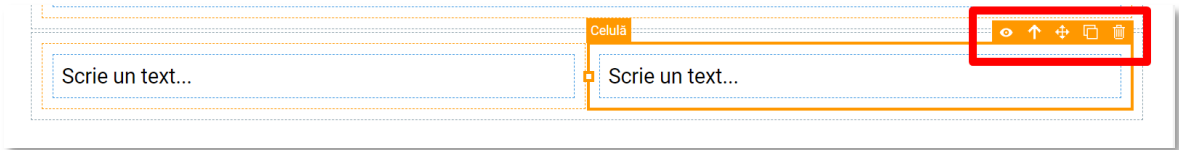
Astfel o secțiune poate avea un număr nelimitat de **rânduri**, dispuse unul sub altul. Acestea sunt reprezentate în zona de lucru prin conturul **gri**. În interiorul fiecărui rând, putem avea mai multe **celule**, dispuse orizontal. Acestea sunt marcate în zona de lucru prin conturul **portocaliu**. În interiorul fiecărei celule vom regăsi **resursele**, marcate prin dreptunghiuri **albastre**.

Apăsând o singură dată pe unul dintre aceste trei tipuri de dreptunghiuri, îl vom selecta și ne va apărea un meniu de opțiuni pentru elementul respectiv.

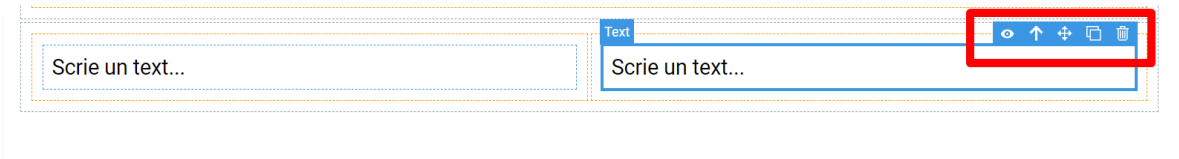
- Selectarea unui **rând** (printr-un singur click):



- Selectarea unei **celule** (printr-un singur click):

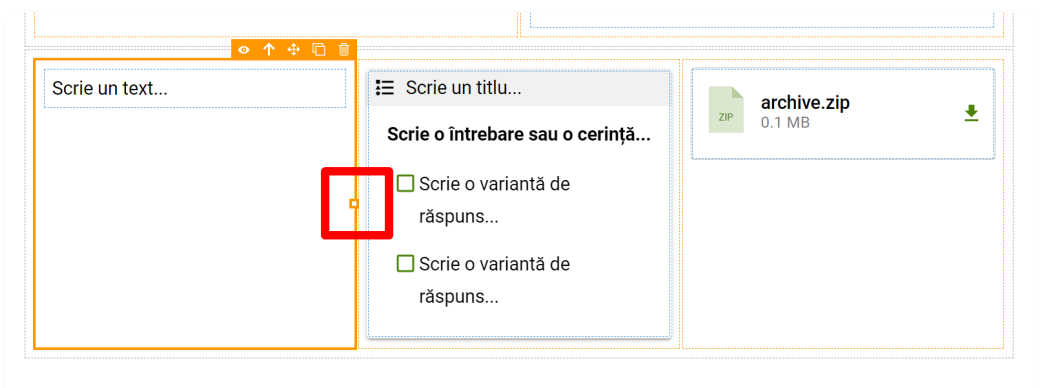


- Selectarea unei **resurse** (printr-un singur click):



Opțiunile din acest meniu sunt comune pentru fiecare dintre cele trei tipuri de elemente și permit, pe rând, următoarele acțiuni: vizualizarea elementului, selectarea părintelui (selectarea unității structurale superioare ierarhic; de exemplu, se va selecta celula în care se află o resursă), mutarea elementului, duplicarea acestuia sau ștergerea.

Pentru a redimensiona o celulă, vom selecta celula respectivă și vom acționa cu mouse-ul pătrățelul marcat cu roșu în imaginea de mai jos, selectând astfel procentul din rând ocupat de celula respectivă.



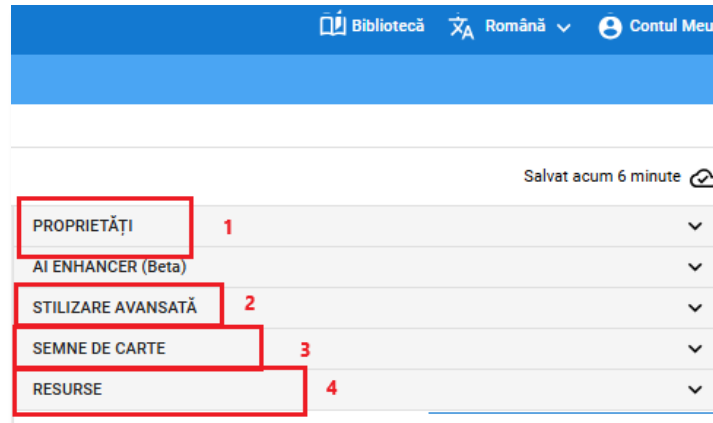
### Atenție!

Atunci când materialul creat este vizualizat pe un ecran mic (de telefon) celulele se vor reazeza automat una sub alta. Pentru a vedea cum apare materialul pe un ecran mic se poate folosi butonul (18) din [Bara de opțiuni generale](#).

## Editarea proprietăților unui element selectat

Panelul *Proprietăți* (1) apare în partea dreaptă a ecranului. Sub panelul *Proprietăți* regăsim și câteva setări/importante ce vor fi detaliate în capitolele următoare: AI Enhancer (pentru [generarea/editarea de text sau imagini](#)), Stilizare Avansată (2) unde poate fi adăugat cod CSS, Semne de carte (3) ([află mai multe aici](#)), precum și o listă care vă permite să navigați între resursele adăugate în proiect (4).





Panelurile Proprietăți, AI Enhancer și Stilizare avansată acționează asupra elementului selectat cu un singur click, adică asupra resursei, celei sau a rândului selectat.

## Panelul Proprietăți

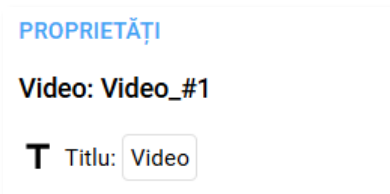
Pentru majoritatea elementelor de conținut (resurse, celule, rânduri), vom regăsi aici o serie de funcții ce permit adăugarea unui titlu (în cazul resurselor), selectarea unei teme grafice, modificarea designului (culori sau imagini de fundal, contur, umbre), introducerea de animații (efecte la intrarea pe ecran) sau alte comenzi de formatare sau acțiune.

În funcție de elementul selectat (rând, celulă, resursă), panelul are mai multe sau mai puține opțiuni. De asemenea, la editarea unei resurse, panelul *Proprietăți* va avea o configurație specifică.

Fiecare funcție din acest panel presupune selectarea dintr-o listă a opțiunii dorite sau bifarea unei căsuțe. În unele situații, este necesară scrierea de text. Pentru o parte dintre funcții la care selectarea se face dintr-o listă, una dintre opțiuni este *Moștenește*. Această opțiune presupune că setarea funcției respective este cea stabilită la un nivel superior. Din acest punct de vedere, structura ierarhică într-un material de lucru LIVRESQ este următoarea: La nivelul inferior se găsesc *Resursele*. Acestea nu influențează nici o altă componentă. La nivelul imediat superior se găsește *Secțiunea*. O proprietate stabilită la nivelul de secțiune se transmite (moștenește) la nivelul tuturor resurselor care o compun, dacă pentru proprietatea respectivă nu s-a stabilit în mod individual o altă setare la nivel de resursă. În sfârșit, cel mai de sus nivel este ocupat de *Proiect*. O setare la acest nivel se transmite la toate secțiunile și resursele care pentru funcția respectivă au păstrat opțiunea *Moștenește*.

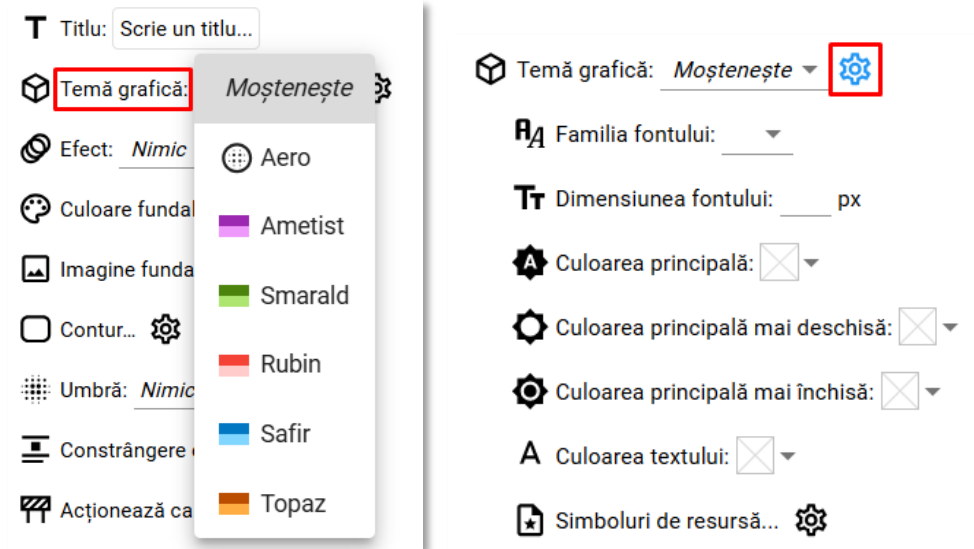
Sunt descrise în continuare principalele funcționalități ale panelului *Proprietăți*.

Panelul *Proprietăți* este contextual, se modifică în funcție de elementul căruia îi este asociat. Din acest motiv, pe primul rând al panelului este indicat elementul de conținut corespunzător și, dacă este cazul, numele acestuia. Panelul poate descrie un element de structură (secțiune, rând, celulă, spațiator) sau un element de conținut (text, imagine, video etc.).



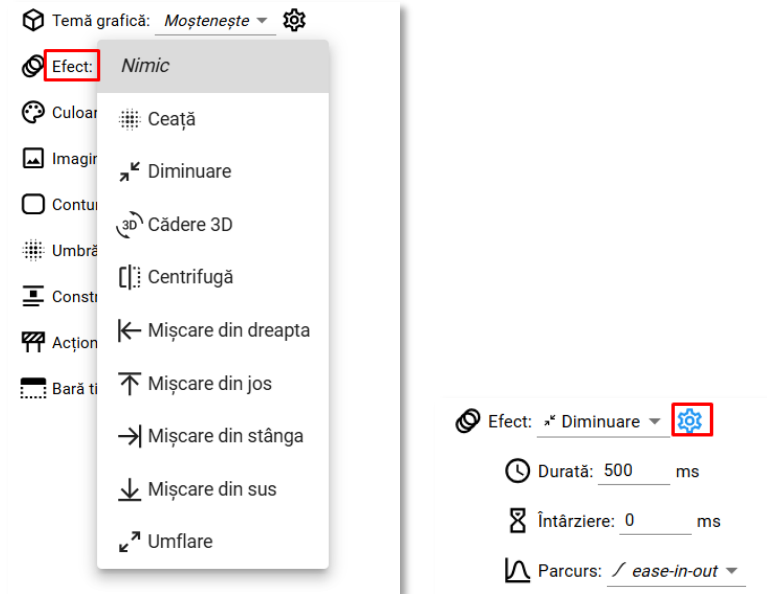
Multe dintre elemente (cele care se pot găsi în *Organizator*) au și un *Titlu*, care apare pe rândul următor și este editabil.

*Tema grafică* stabilește combinația de culori pre-definită pentru diferite elemente de structură și conținut (bare de titlu, elemente interactive). Sunt definite șase teme grafice care se pot selecta, iar utilizatorul are și posibilitatea de a-și configura propria temă grafică. Tema grafică implicită la crearea unui element nou de la zero este *Smarald*.

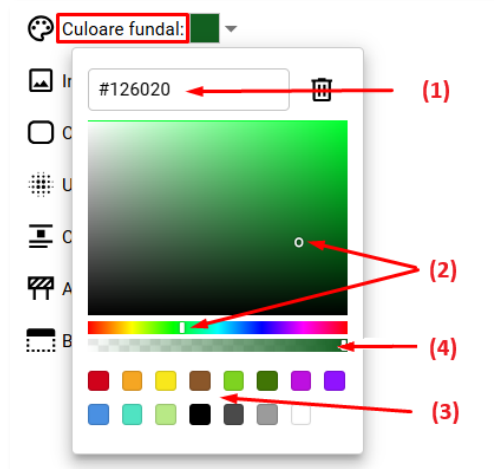


La configurarea temei grafice se pot selecta nu doar culorile temei, dar și familia, dimensiunea și culoarea fontului, precum și simbolurile care descriu diferitele tipuri de resurse.

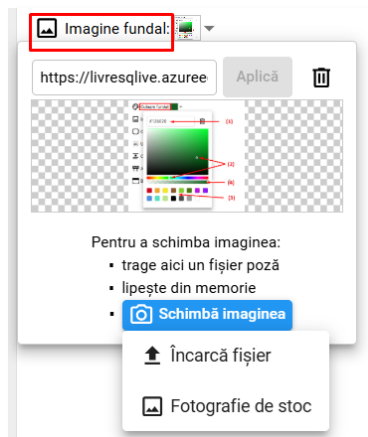
Butonul *Efect* permite introducerea de efecte animate la apariția resursei pe ecran. Se poate selecta unul din cele nouă efecte predefinite și pentru fiecare efect se pot stabili durata efectului și întârzierea cu care acesta apare.



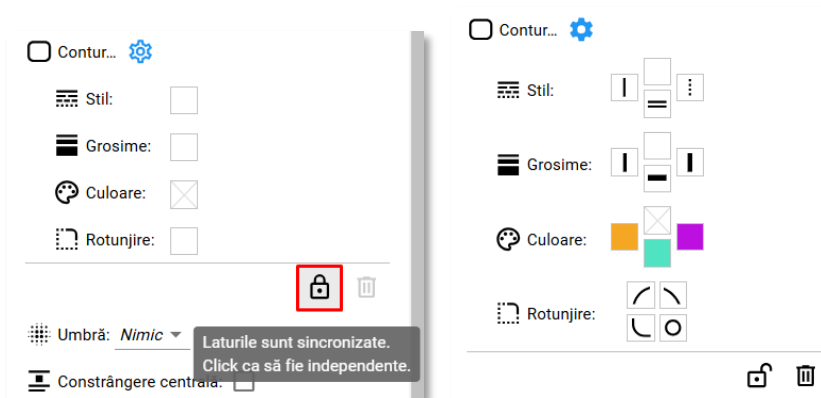
Din butonul *Culoare fundal* se poate modifica culoarea fundalului elementului respectiv. Culoarea se poate stabili folosindu-se codul acesteia (1), prin selecția dintr-o paletă continuă de culori (2) sau prin folosirea unei culori pre-definite (3). Este posibilă, de asemenea, modificarea gradului de transparență a culorii (4).



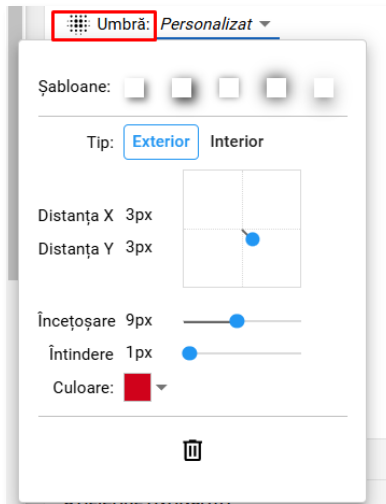
Din butonul *Imagine fundal* se poate introduce o imagine pe fundalul elementului respectiv. Imaginea se poate introduce folosind o adresă web, din dispozitivul propriu, folosind drag-and-drop sau căutând fișierul, din memorie (copy-paste) sau folosind o fotografie de stoc.



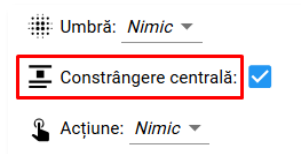
Butonul *Contur* permite realizarea unui contur (chenar) la nivel de rând, celulă sau resursă. Pentru aceasta, se pot stabili stilul liniei (continuă, punctată etc.), grosimea și culoarea acesteia și gradul de rotunjire al colțurilor. Chenarul se poate personaliza în întregul său sau, dacă se apasă pictograma lacăt, separat pentru fiecare element (latură sau colț) în parte.



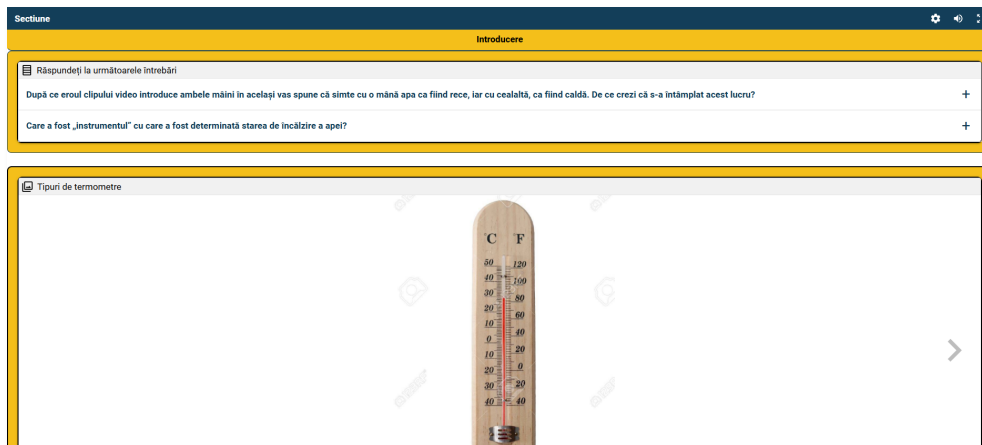
Butonul *Umbră* permite adăugarea umbrelor pentru accentuarea conturului elementelor de structură (rânduri, celule sau resurse). Se pot folosi stiluri de umbră predefinite sau se pot personaliza după dorință.



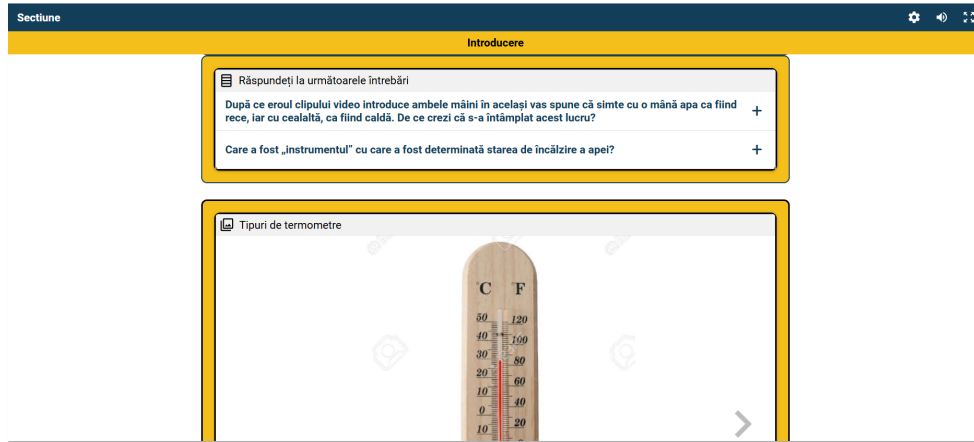
Prin bifarea opțiunii *Constrângere centrală* se limitează dimensiunea transversală (lățimea) a elementului la 1024 pixeli. Limitarea este activă doar pe ecrane cu lățimea mai mare decât această valoare. Pe un ecran mai mic, elementul va prelua dimensiunea ecranului. Dacă opțiunea nu este bifată, elementul va avea lățimea dată de dimensiunea ecranului.



Exemple:

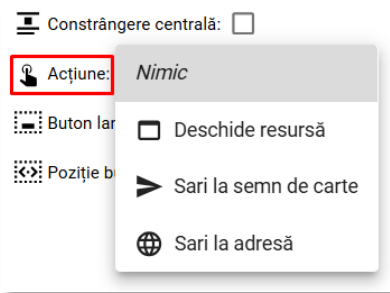


*Fără constrângere centrală*

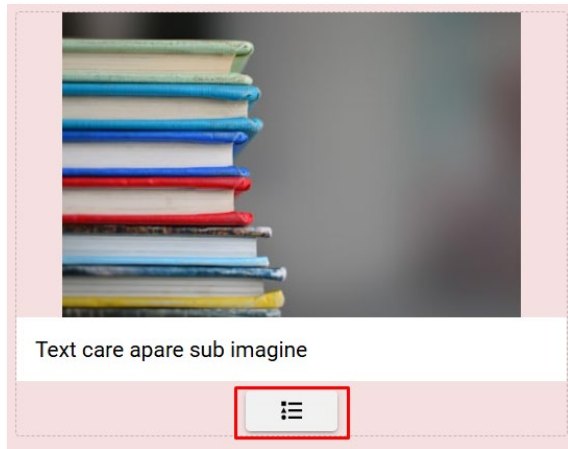


*Cu proprietatea constrângere centrală*

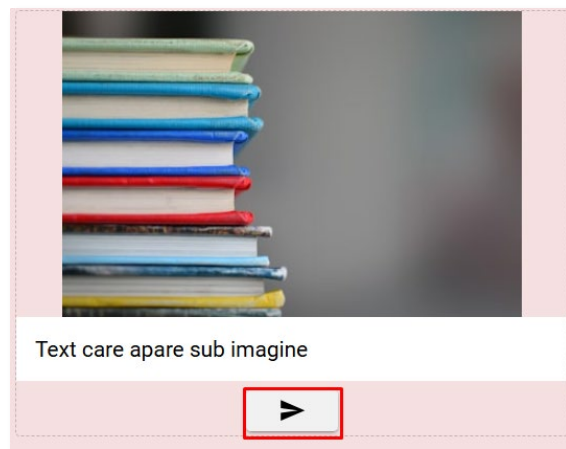
Butonul *Acțiune* permite selecția dintr-un meniu a acțiunilor care au loc la click pe elementul respectiv. Utilizatorii pot să aleagă una dintre următoarele acțiuni: *Deschide resursă*, *Sari la semn de carte* sau *Sari la adresă*. Deschiderea unei resurse se face într-o fereastră pop-up, a cărei dimensiune poate fi setată de utilizator. În fereastra pop-up se poate lansa orice resursă realizată în LIVRESQ și exportată în *Organizator*.



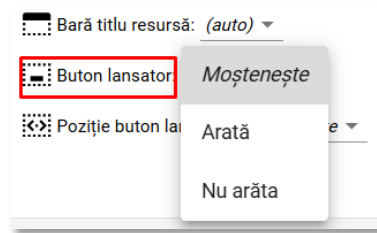
Dacă s-a selectat o acțiune, aceasta este lansată în execuție la click pe elementul respectiv. În plus, devine vizibil și un buton care indică tipul de acțiune. Acesta poate fi eliminat folosind opțiunea corespunzătoare de la funcția *Buton lansator*.



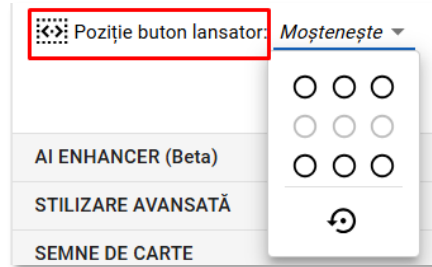
*Acțiune de lansare a unei resurse*



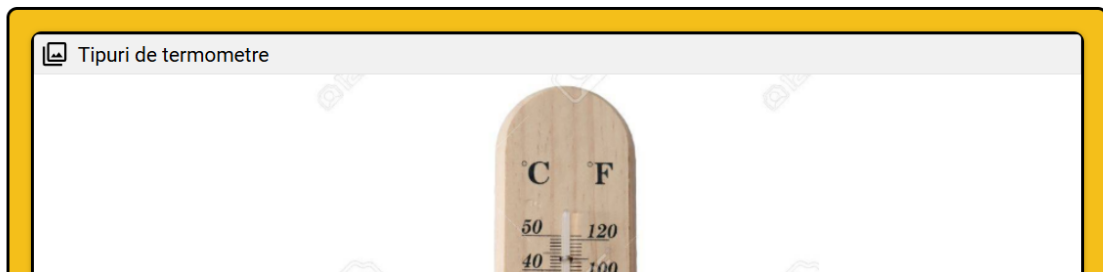
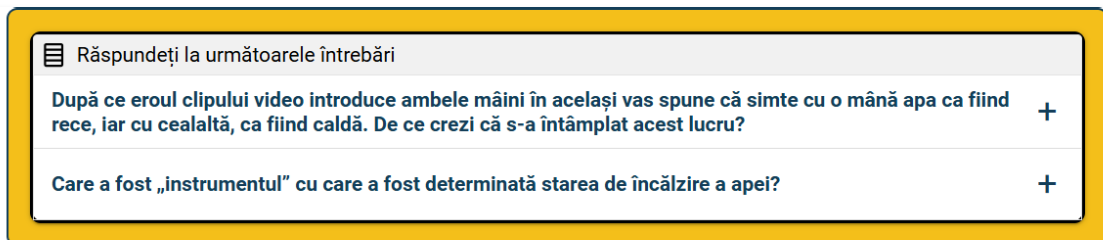
*Acțiune de salt la un semn de carte*



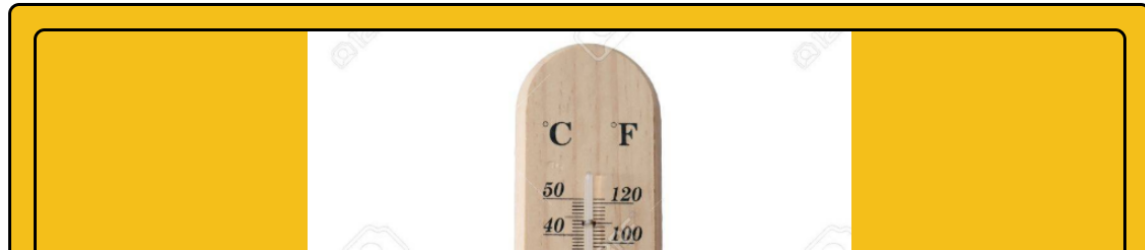
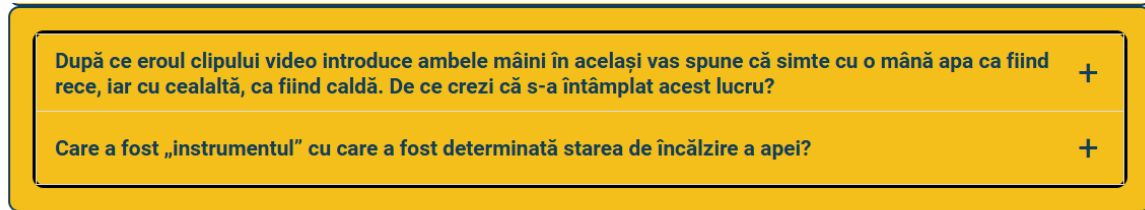
Poziția butonului lansator se poate stabili cu ajutorul opțiunii *Poziție buton lansator*. Se poate selecta una din cele șase poziții predefinite pentru butonul de lansare.



Opțiunea *Bară titlu resursă* este folosită pentru a arăta sau nu barele de titlu ale resurselor.



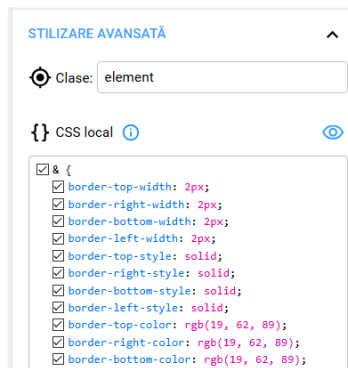
*Cu bare de titlu*



Fără bare de titlu

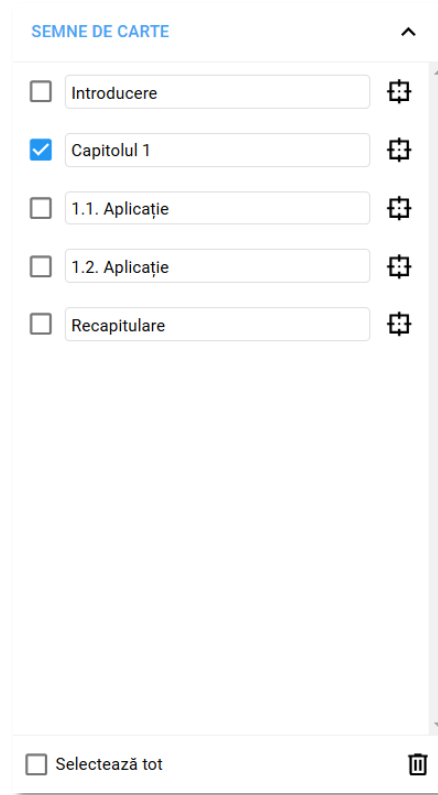
### Panelul Stilizare avansată

În panelul *Stilizare avansată* se poate edita codul CSS pentru elementul selectat. Această opțiune a fost introdusă pentru utilizatori cu cunoștințe IT avansate.



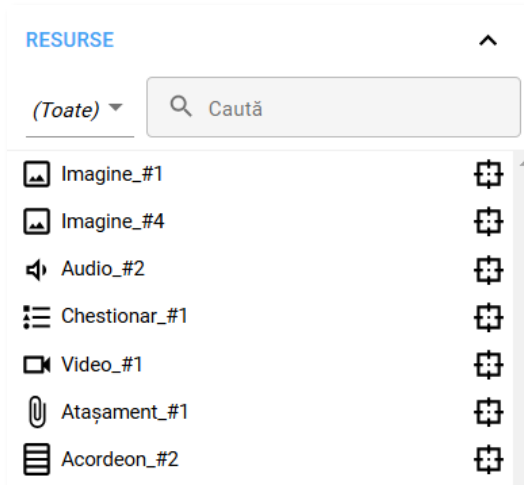
### Panelul Semne de carte

Panelul *Semne de carte* este utilizat pentru identificarea, vizualizarea, ștergerea și editarea semnelor de carte introduse în secțiunile proiectului. Pentru mai multe informații despre semne de carte și editarea acestora, consultați subcapitolul [Semne de carte și cuprins](#).



## Panelul Resurse

Panelul Resurse deschide o listă care permite căutarea și navigarea între resursele adăugate în proiect.

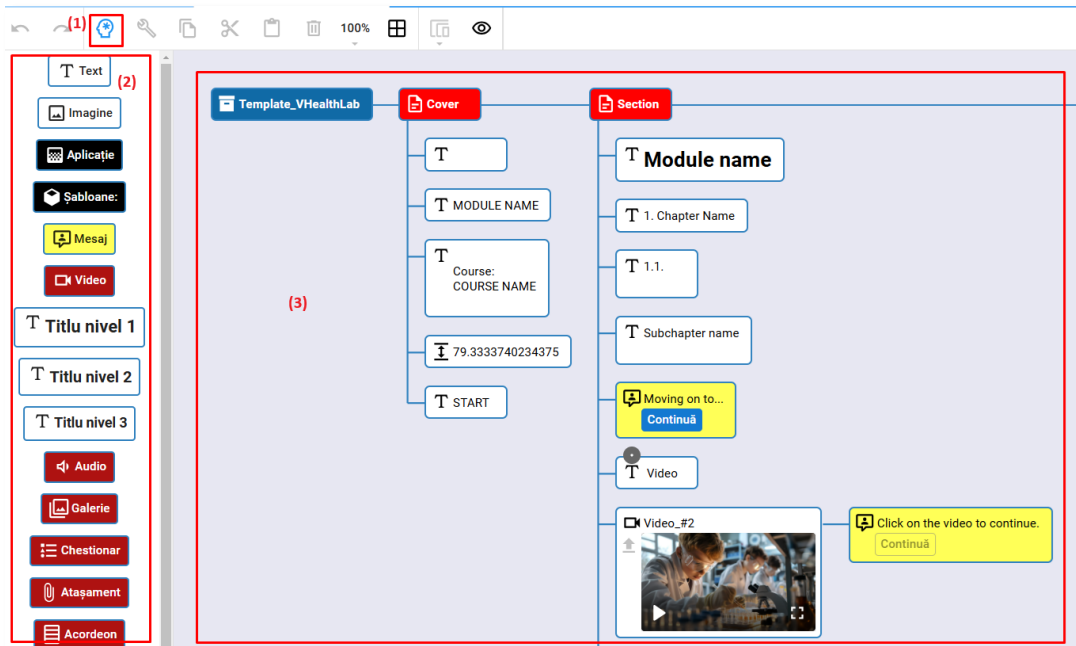


## Funcția Planificare (mind-map)

O secțiune sau un proiect pot fi realizate și în modul *Planificare*. Dacă se apasă butonul *Planificare* (1) interfața de editare se modifică, având în stânga elementele de conținut (2), care se pot structura și edita sub forma unei hărți conceptuale (3). Întreaga structură, dar și fiecare element sunt editabile, iar la apăsarea din nou a butonului



Planificare, întreaga hartă conceptuală este convertită într-o secțiune sau proiect cu elementele de conținut respective.



# Lucrul cu resursele LIVRESQ

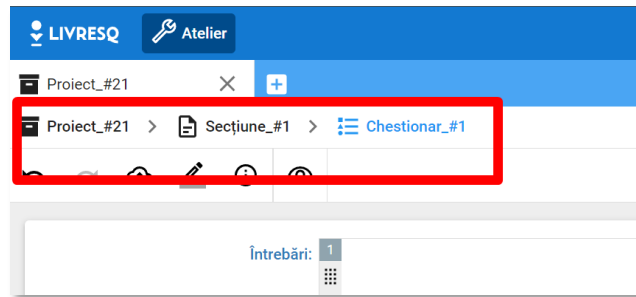
## Introducere

LIVRESQ beneficiază de o interfață modernă, care facilitează crearea de materiale educaționale utilizând principiul „WYSIWYG” – „ceea ce vezi este ceea ce se creează” („what you see is what you get”).

Resursele LIVRESQ pot fi adăugate într-o secțiune utilizând oricare dintre modurile detaliate anterior: fie pornind de la crearea unei resurse și adăugând-o ulterior în secțiune ([mai multe detalii aici](#)), fie folosind *drag-and-drop* pentru a trage o resursă din partea dreaptă în secțiunea de lucru (mod ilustrat mai jos).

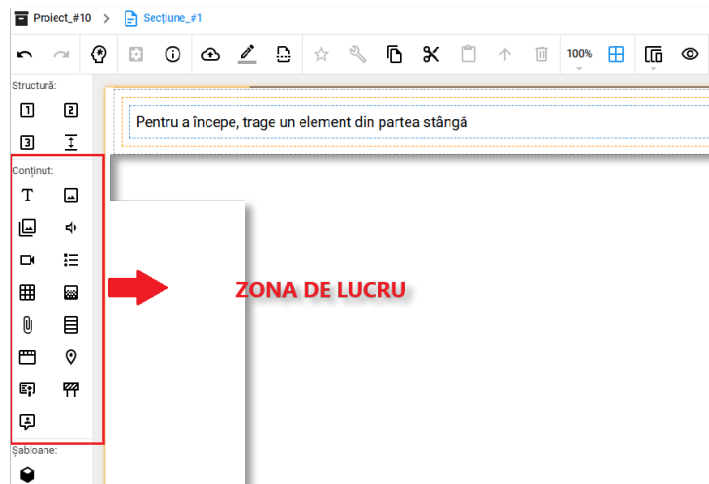
Pentru a edita o resursă introdusă în secțiune, se face dublu-click pe aceasta. Prin dublu-click, se activează modul de editare al resurselor. Toate resursele beneficiază de *Stilizare avansată* prin intermediul CSS, editorul facilitând posibilitatea aplicării de astfel de stilizare pentru fiecare element de conținut.

Doar în cazul resursei text, editarea se face direct în secțiune. În cazul celorlalte resurse, activarea modului de editare se face cu dublu click pe resursă, având ca efect trecerea într-o fereastră de editare specifică. Revenirea la nivelul anterior se face prin click pe numele nivelului dorit din bara de cale, aflată în partea superioară a ecranului.



Fiecare resursă poate fi salvată separat de proiectul/secțiunea în care este introdusă, în zona de gestiune a propriului conținut, astfel încât să poată fi folosită ulterior și în alt material.

Reamintim faptul că pentru a introduce o resursă într-o secțiune, se trage pictograma corespunzătoare din partea stângă, în zona de lucru.



Toate resursele LIVRESQ sunt pre-completate, pentru a facilita editarea cu ușurință a acestora. Tot ceea ce trebuie să faceți este să înlocuiți conținutul pre-completat cu cel dorit de dumneavoastră (texte, imagini, aplicații, video-uri etc.).

## Resursa Text

### Meniul de lucru

Resursa text poate fi editată direct din secțiune, făcând dublu-click pe aceasta.

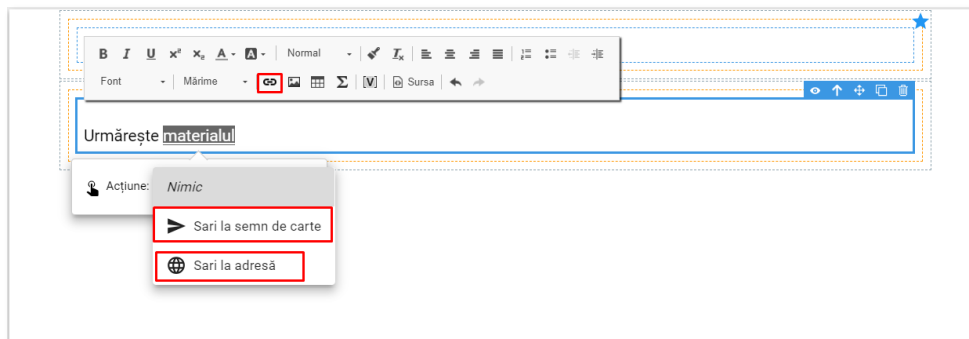


Meniul de editare al textului cuprinde:

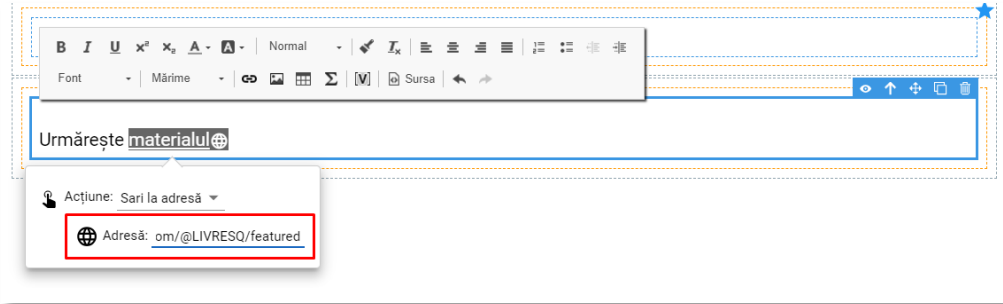
- (1) Zona de selectare a proprietăților textului (bold, italic, subliniere, culoare, etc.)
- (2) Meniul de selectare a formatării prestabilite
- (3) Butoanele de copiere și înlăturare a formatării
- (4) Zona de opțiuni de așezare
- (5) Zona de opțiuni pentru liste și indentare
- (6) Meniul de selectare a fontului
- (7) Meniul de selectare a mărimii caracterelor
- (8) Butonul care permite adăugarea unui hyperlink atât către o pagină externă, dar și către o altă parte a lecției (semn de carte)
- (9) Butonul pentru adăugarea unei imagini
- (10) Butonul pentru adăugarea unui tabel
- (11) Butonul care activează editorul de formule științifice
- (12) Butonul pentru adăugarea unor date variabile (data, numele utilizatorului, scorul, progresul)
- (13) Butonul care permite editarea sursei *html*
- (14) Butoanele pentru anularea și refacerea modificărilor.

Textele copiate și lipite din alte documente (folosind CTRL+C și CTRL+V) își vor păstra formatarea originală. Dacă vrei să înlăturați formatarea, atunci poți folosi butonul pentru eliminarea formatării (3).

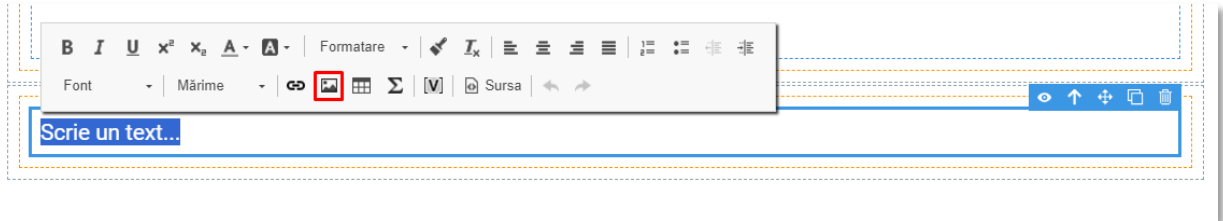
Prin apăsarea butonului *Legătură* (8), având poziționat cursorul în interiorul unui cuvânt sau cuvântul fiind selectat, putem adăuga un hyperlink către o pagină externă sau către un semn de carte din lecție.



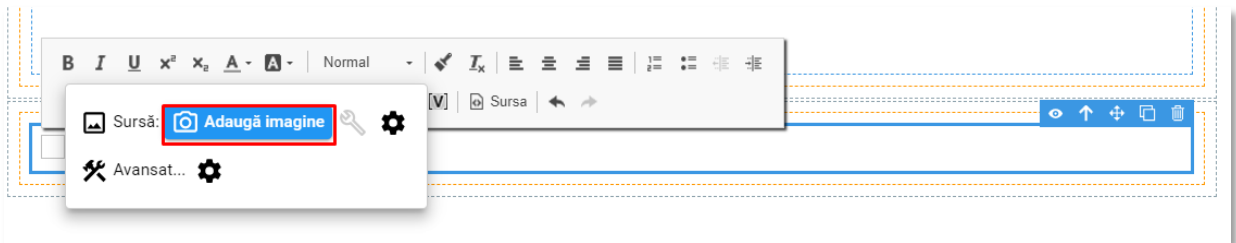
Prin selectarea opțiunii *Sari la adresă*, se va deschide o fereastră nouă în browser.



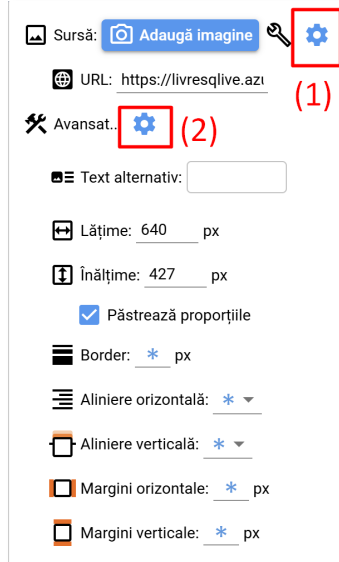
Prin apăsarea butonului *Imagine* (9) utilizatorul poate adăuga o imagine în interiorul resursei text.



Apăsând butonul *Adaugă imagine* avem posibilitatea încărcării unei imagini din calculatorul propriu sau unei imagini de stoc. Imaginile pot fi editate în mod similar cu imaginile încărcate în resurse imagine (vezi resurse de tip *Imagine*).

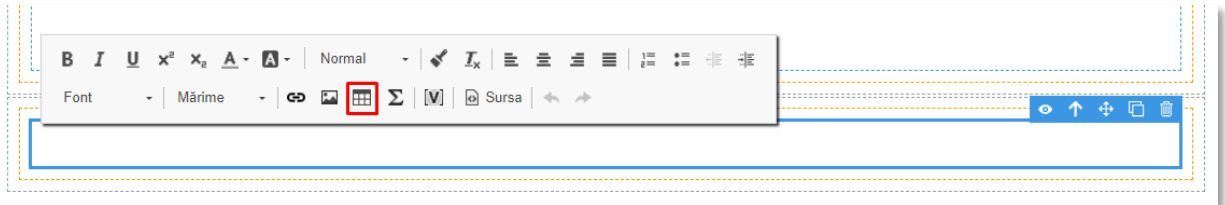


Pentru a accesa proprietățile imaginilor adăugate în resursa text, există două butoane de configurare avansată, marcate în imaginea următoare.

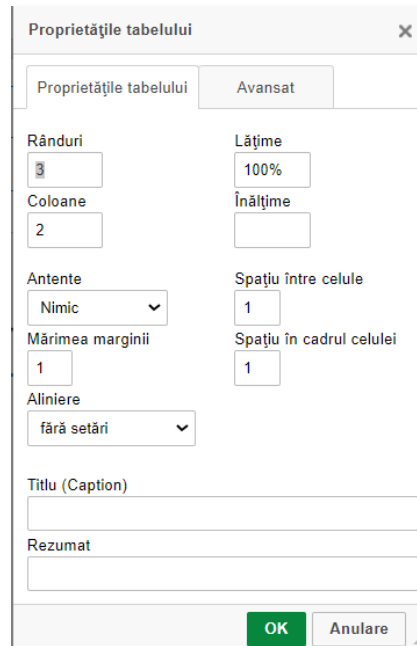


Primul buton de configurare (1) permite accesarea link-ului imaginii adăugate, iar cel de-al doilea (2) relevă o serie de proprietăți precum: posibilitatea adăugării unui text alternativ, modificarea dimensiunilor, păstrând sau nu proporțiile (opțiunea poate fi bifată sau nu), adăugarea unui chenar (*border*), modificarea opțiunilor de aliniere orizontală și verticală și a marginilor orizontale și verticale.

Pentru adăugarea unui tabel este necesar ca utilizatorul să apese butonul *Tabel* (10).

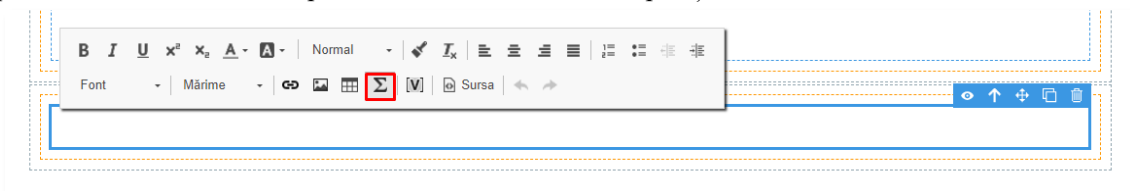


Se va deschide o fereastră cu o serie de opțiuni care permit personalizarea în funcție de necesități. După selectarea opțiunilor dorite se apasă butonul *OK*, iar tabelul se va regăsi în resursa text, unde poate fi editat.



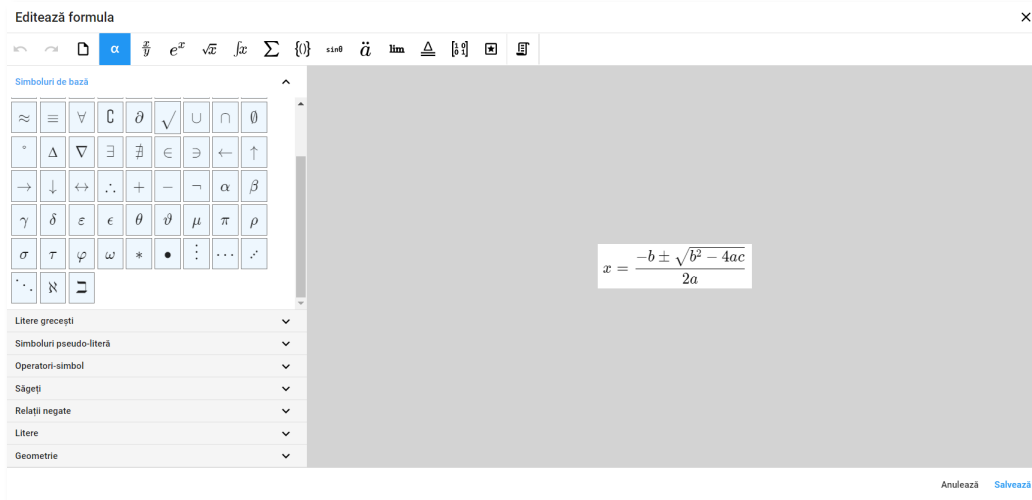
Un tabel poate fi adăugat și prin copiere dintr-un alt editor, direct în resursa *Text*.


În resursa *Text* se pot adăuga și formule științifice. Prin click pe butonul  $\Sigma$  (11) se deschide o nouă fereastră unde pot fi realizate formule complexe, utilizatorul având la dispoziție simbolurile necesare.

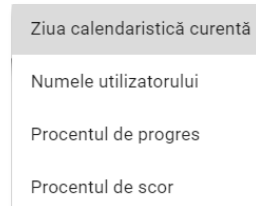
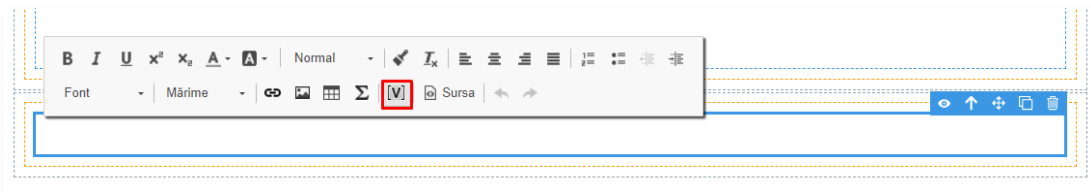


În această fereastră utilizatorul are o formulă predefinită pe care o poate modifica sau înlocui. De asemenea utilizatorul are posibilitatea de a copia codul LaTeX al formulelor, prin lipire, astfel obținând varianta științifică a

acestora. Prin apăsarea butonului *Salvare*, poziționat în partea dreaptă jos a acestei ferestre formula se va afișa în resursa *Text*.

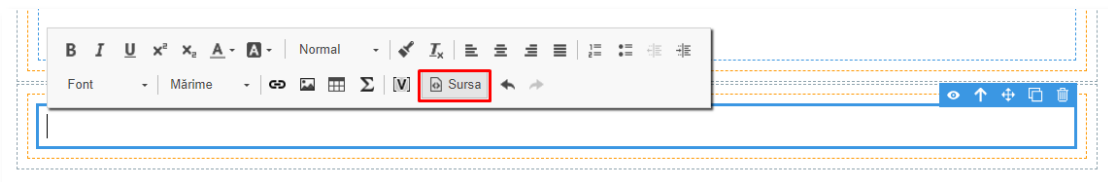


În resursa *Text*, prin click pe butonul  (12) se pot adăuga variabile: data, numele utilizatorului, scorul, progresul.



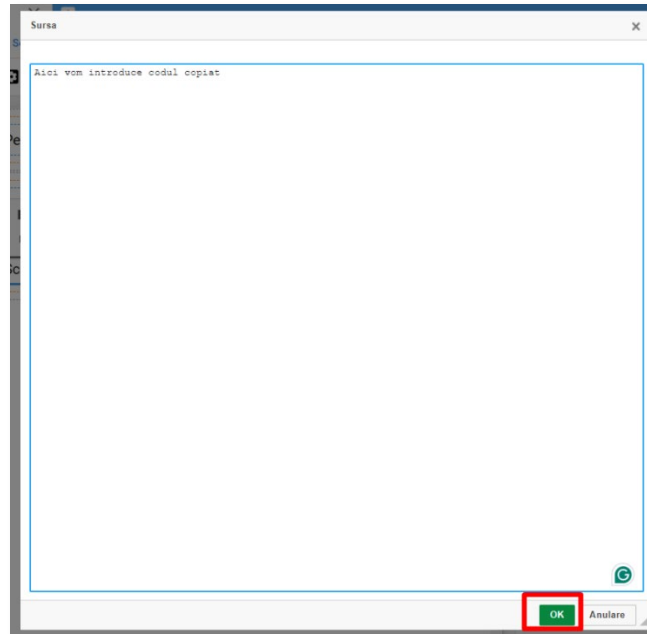
## Adăugare resurselor externe (*iframe*) folosind editorul de text

Editorul de text permite și inserarea aplicațiilor realizate pe alte platforme folosind funcția *iframe*. Unul dintre avantajele majore ale LIVRESQ îl reprezintă această funcție, care permite rularea aplicațiilor realizate pe alte platforme direct în lecția realizată în LIVRESQ. Astfel cursantul rămâne în lecție în timp ce parcurge o aplicație externă, creată în afara LIVRESQ.



După apăsarea butonului *Sursa* (13) se va deschide o nouă fereastră care conține codul HTML pentru resursa text. Acesta va fi înlocuit cu un alt cod al aplicației pe care ne dorim să o integrăm (acest cod poate fi găsit, în general, pe pagina de *Partajare/Embed* din aplicația respectivă).

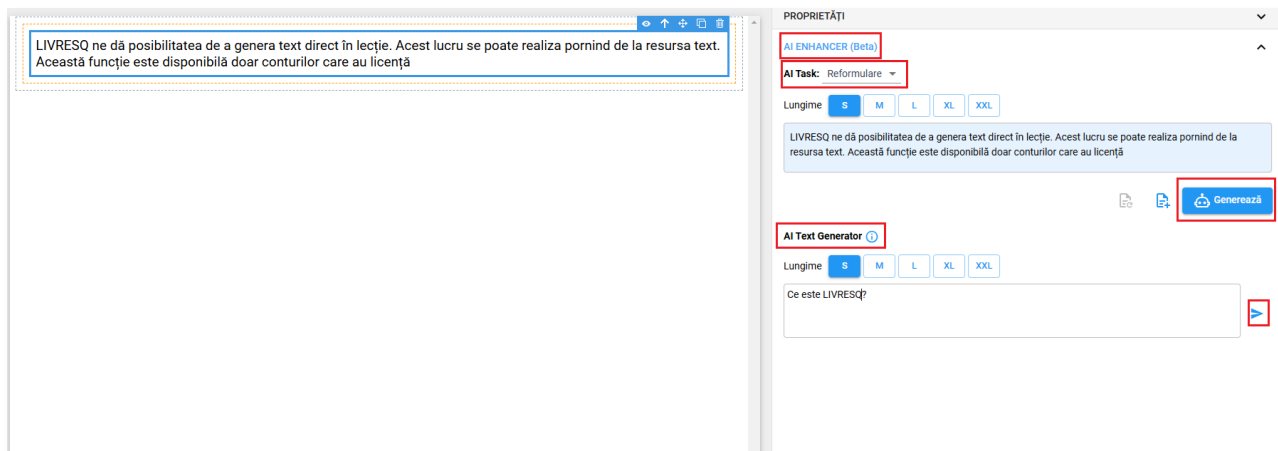
După ce înlocuim codul existent în *Sursă* cu cel copiat, prin click pe butonul OK aplicația va fi integrată în resursa text.



## Generarea/editarea textului folosind inteligența artificială

LIVRESQ dă posibilitatea generării de text direct în lecție, folosind inteligența artificială. Acest lucru se poate realiza pornind de la resursa text. Această funcție este disponibilă doar conturilor care au licență PRO.

Pentru a accesa această funcție trebuie **să selectăm** (folosind un singur click) **o resursă text** din interiorul secțiunii noastre și să activăm, din partea dreaptă, meniul AI ENHANCER (beta), aflat sub *Panelul Proprietăți*.



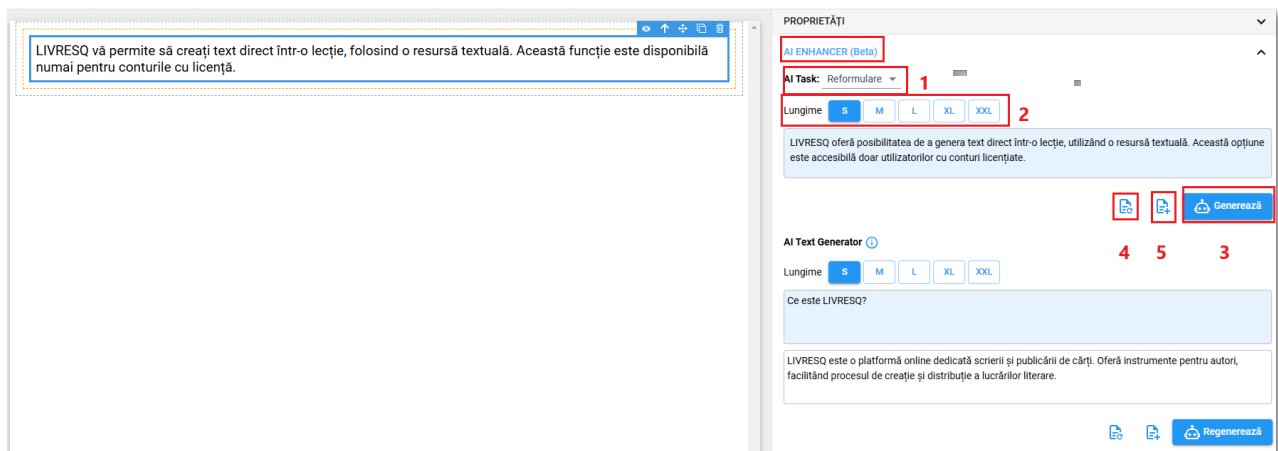
Utilizatorul poate acționa asupra unui text existent, cu funcția *AI Task*, sau genera un text nou, cu funcția *AI Text Generator*.

Pentru a acționa asupra unui text existent, acesta trebuie să fie în primul rând prezent în resursa text. Funcția *AI Task* oferă oportunitatea de a modifica enunțul din resursa text într-un număr mare de variante:

- Analogie - creează o analogie a textului existent;
- Categorizare conținut – Bloom: pornind de la textul existent, formulează obiective de învățare conform Taxonomiei lui Bloom;
- Completare automată: augmentează textul;
- Întrebări frecvente;
- Obiective de învățare - Mager
- Obiective de învățare - Ținte;
- Parafrazare;
- Reformulare;
- Rezumat;
- Scenariu de lucru: propune un plan de lecție;
- Schiță de chestionar: transformă textul în itemi;
- Schiță conținut: schițează un plan de lecție;
- Schiță slide-uri creează un scenariu pe baza căruia să se poată face o prezentare PowerPoint;
- Script animație: creează un scenariu pe baza căruia să se poată face o animație;
- Script video: creează un scenariu pe baza căruia să se poată face un film;
- Simulare Game-Based
- Strategie de învățare: propune activități interactive de învățare a textului existent;
- Traducere: textul existent poate fi tradus în mai multe limbi;
- Vizualizare conținut: creează imagini și grafice pentru prezentarea materialului

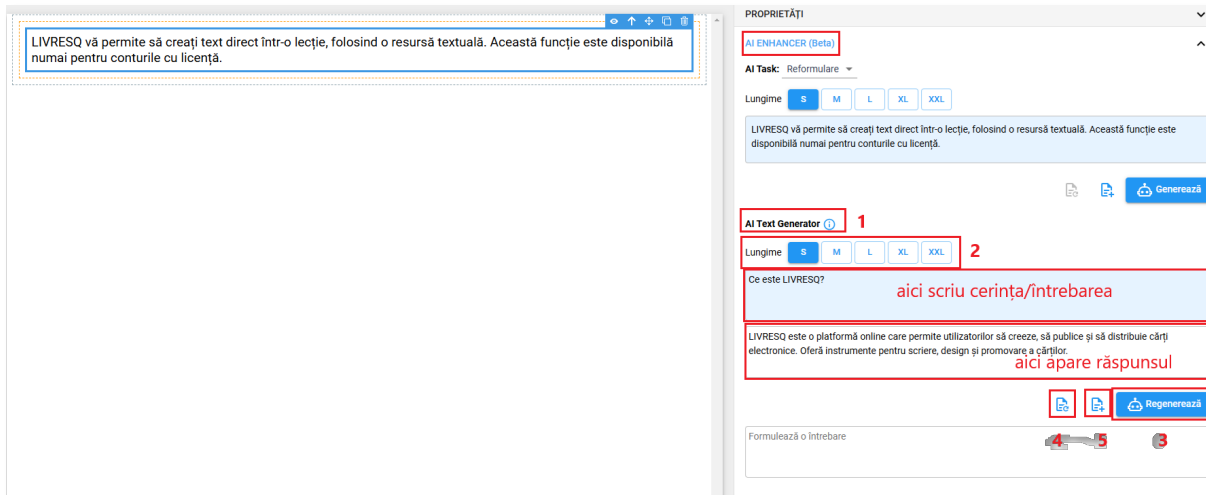
Aceste variante pot fi accesate apăsând pe meniul derulant de la (1) în imaginea de mai jos.

După ce selectați, din meniul derulant, acțiunea dorită, din zona (2) veți selecta lungimea conținutului, de la S (2-300 de caractere) până la XXL (2300-6000 de caractere). Odată ce ați făcut aceste două alegeri, se va apăsa butonul *Generează* (3 în imaginea de mai jos). Textul dumneavoastră va fi generat în cadrul acestui panel. Odată generat un nou text în chenarul albastru, acesta poate înlocui resursa text din secțiune, prin apăsarea butonului *Înlocuiește* (4). Textul reformulat poate completa resursa text din secțiune, prin apăsarea butonului *Adaugă* (5 în imaginea de mai jos).





Funcția *AI Text Generator* (1) oferă idei, rezolvă probleme și, în general, oferă informații utile pentru formularea textelor. Ca și în cazul funcției AI Task, se începe cu completarea câmpului cu fundal albastru. Aici se scrie întrebarea/prompt-ul/cerința, apoi se alege dimensiunea dorită a răspunsului dintre opțiunile din zona (2), după care se apasă pe săgeata albastră. Răspunsul generat de platformă va apare în chenarul următor. La fel ca în cazul modificărilor textului existent, răspunsul poate fi reformulat cu butonul *Regenerează* (3), poate înlocui resursa text din secțiune, prin apăsarea butonului *Înlocuiește* (4), sau completa resursa text din secțiune, prin apăsarea butonului *Adaugă* (5). Dacă vrei să adreși o cerință suplimentară, poți face acest lucru în zona indicată cu (4) în imaginea de mai jos.

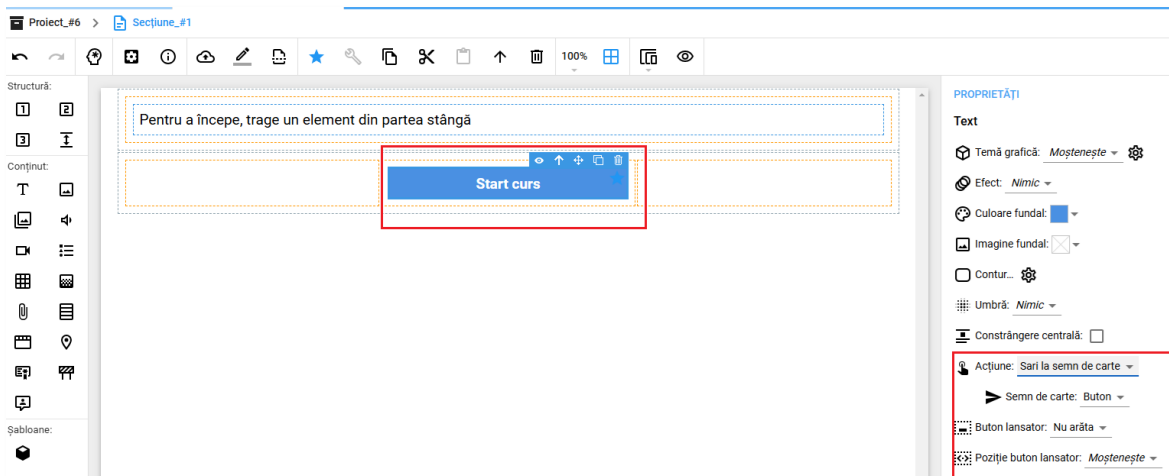


## Crearea unui buton cu resursă text

În LIVRESQ, resursele ne-interactive (text și imagine), dar și elementele structurale (rând și celulă), pot deveni butoane. Pentru o bună funcționare, recomandăm ca doar textele și imaginile (nu și elementele structurale) să fie transformate în buton.


Un buton îi va permite cursantului fie să deschidă o resursă creată în prealabil, fie să navigheze către un alt punct al materialului, fie să navigheze către o pagină din afara LIVRESQ (*hyperlink*).

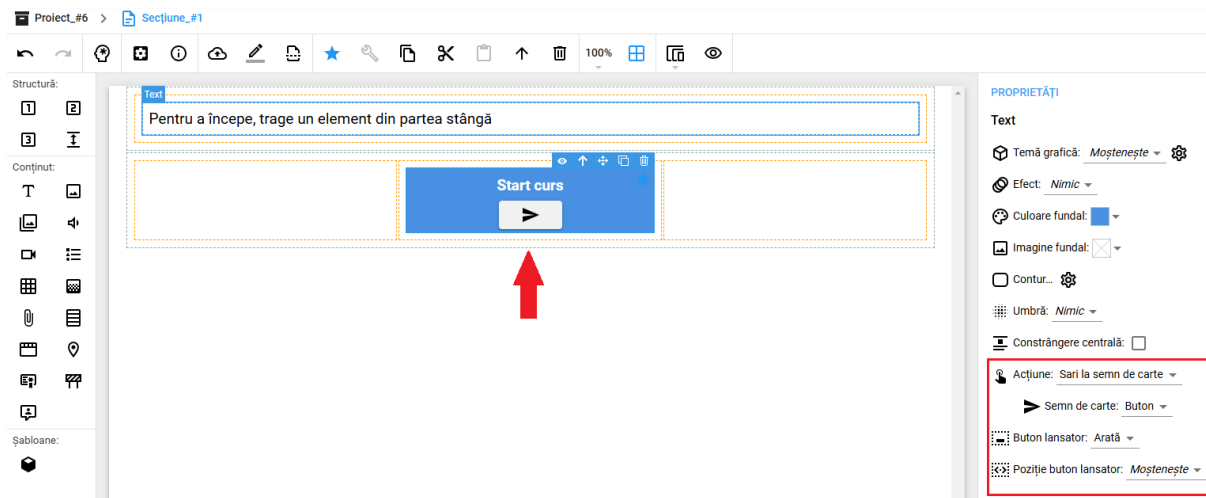
Pentru a crea un buton, vom introduce resursa neinteractivă în secțiune (exemplificat mai jos cu un text) și odată selectată resursa (cu un singur click), în partea dreaptă, în zona de Proprietăți, vom apăsa pe opțiunea *Acțiune*.



Aici putem alege una dintre cele opțiuni:

1. *Deschide resursă*: putem alege o resursă creată în prealabil care să se deschidă atunci când este acționat butonul;
2. *Sari la semn de carte*: putem alege un semn de carte din secțiunea în care lucrăm, sau din altă secțiune care să se deschidă la acționarea butonului (*vezi capitolul [Semne de carte și cuprins](#)*);
3. *Sari la adresă*: putem introduce o adresă din afara LIVRESQ, butonul deschizând astfel pagina respectivă într-o fereastră nouă.

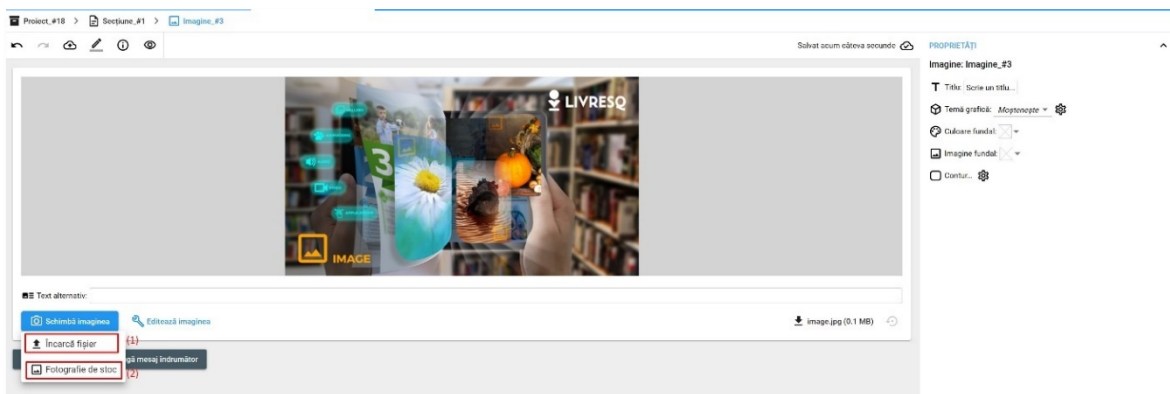
Odată ce am stabilit o acțiune pentru buton, platforma va adăuga o pictogramă  care să semnaleze acest lucru. Pentru a schimba poziția acestei pictograme sau pentru a o elimina, putem folosi opțiunile din zona de *Proprietăți*, evidențiate mai jos:




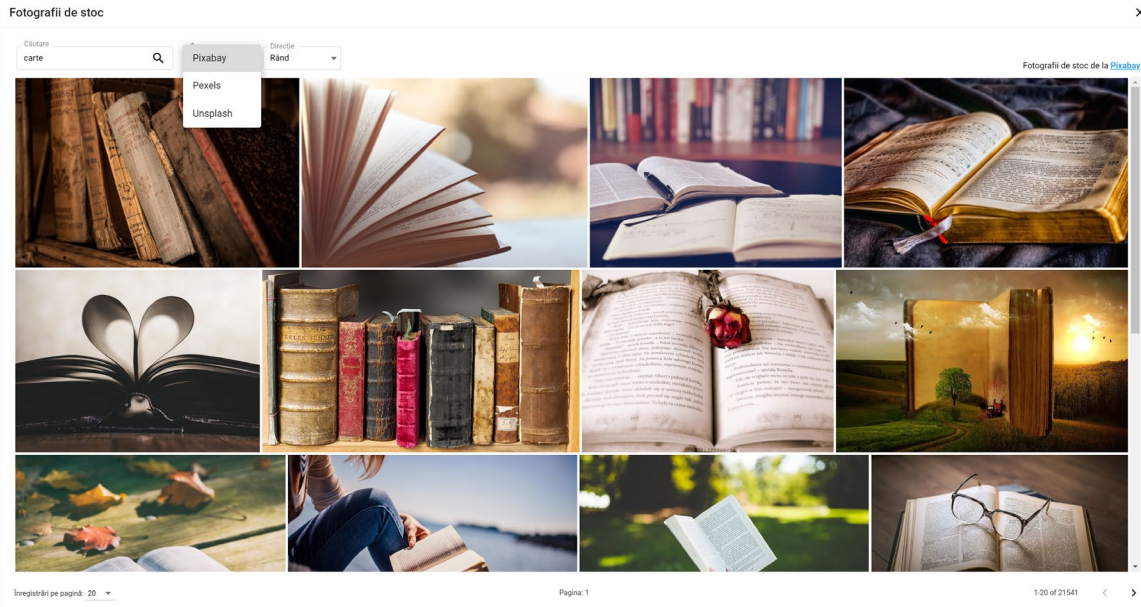
## Resursa *Imagine*


Pictogramă: 

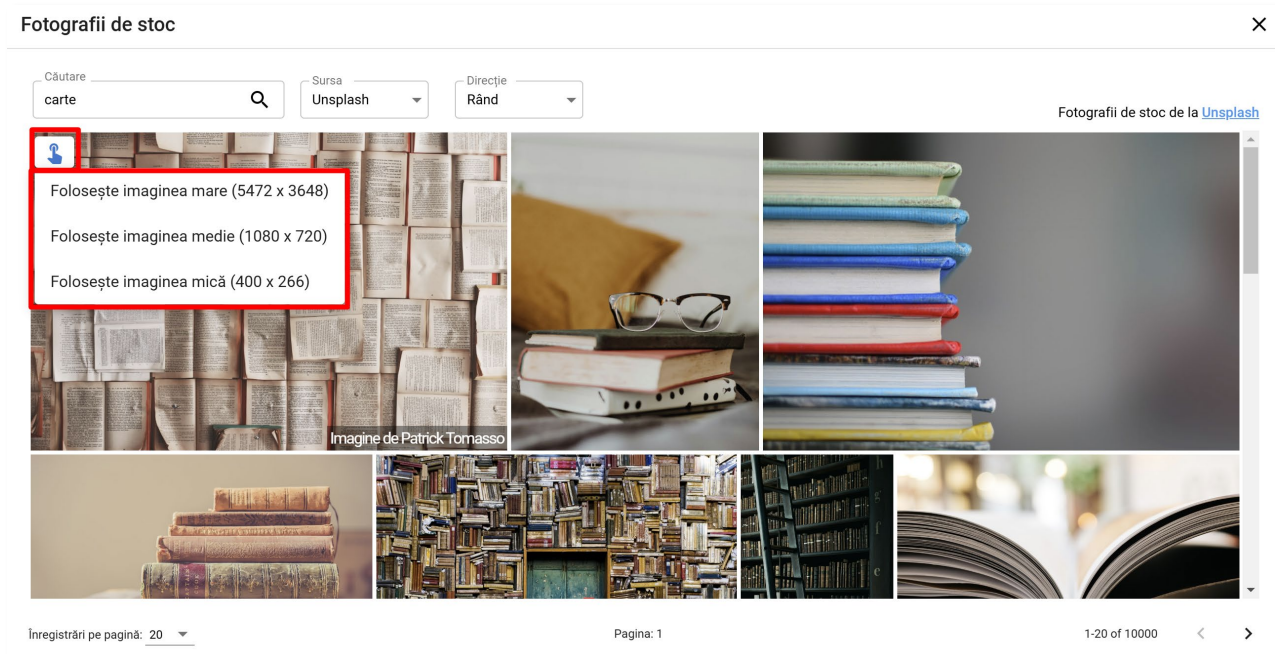
Resursele *Imagine* conțin în momentul realizării o imagine LIVRESQ implicită. Cu dublu click pe resursa imagine se intră în modul de editare și aici avem la dispoziție butonul care permite schimbarea imaginii cu una aflată în calculatorul propriu (1) sau cu o Fotografie de stoc (2).



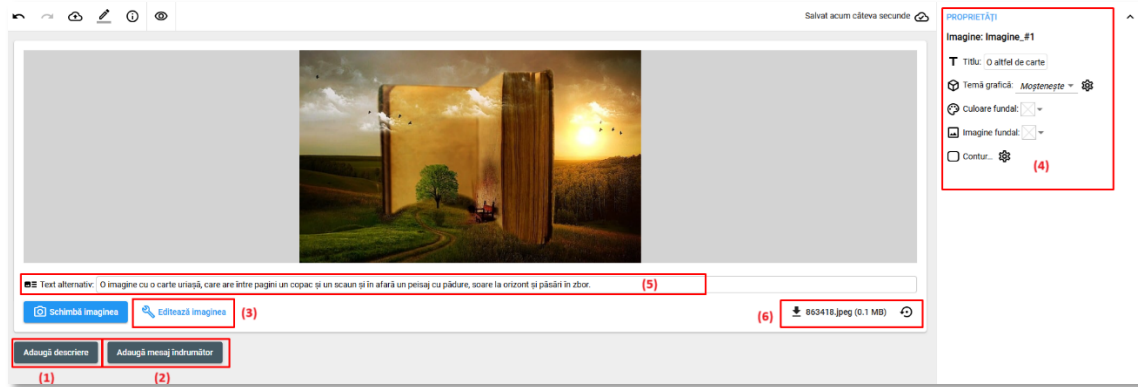
Prin click pe *Fotografie de Stoc* se deschide o nouă fereastră și avem posibilitatea de a căuta imagini după cuvinte cheie și după sursă: *Pixabay*, *Pexels*, *Unsplash*. După scrierea cuvântului cheie și selectarea uneia dintre surse se apasă pe semnul  pentru a genera rezultate.



Pentru a selecta o imagine pe care o considerăm potrivită este necesar să apăsăm pe semnul  (1) pentru ca aceasta să fie încărcată în proiectul nostru (acest buton apare în momentul deplasării cursorului pe o imagine, în stânga sus). Avem la dispoziție două sau trei variante pentru dimensiune, în funcție de sursa selectată. Pentru a introduce imaginea, vom apăsa pe una dintre aceste trei variante.



După ce am selectat imaginea dorită putem adăuga o descriere (1), care va fi afișată sub imagine, un mesaj îndrumător (2) care va fi afișat la mouse-over pe semnul de întrebare care apare pe bara de titlu a imaginii. Avem, de asemenea, posibilitatea de a edita imaginea (3) și să modificăm proprietățile acesteia (4). În câmpul *Text alternativ* (5) se poate introduce un text care nu se afișează pe ecran, dar este folosit de aplicațiile de citire a ecranului folosite de persoane cu deficiențe de vedere. Imaginea se poate și downloada în calculatorul propriu, folosind câmpul (6). Tot de aici se poate reveni la imaginea anterioară.

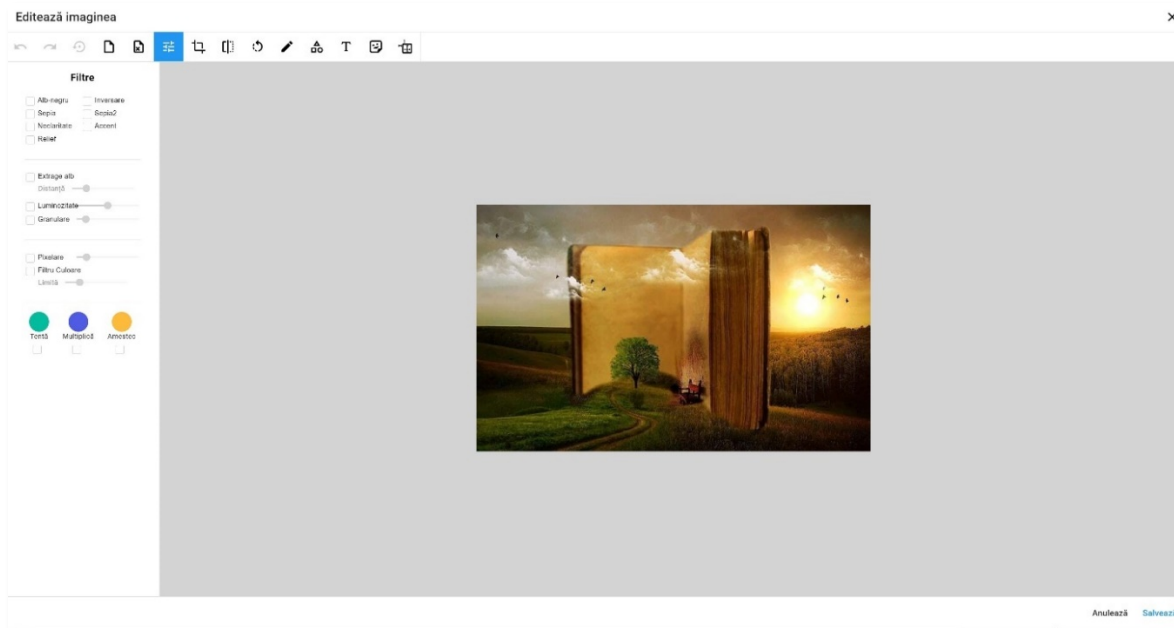


După completarea descrierii, mesajului îndrumător și a titlului, imaginea se va afișa așa cum se poate observa mai jos: titlul (1), mesajul îndrumător (2), descrierea imaginii (3).



LIVRESQ ne oferă posibilitatea de a edita imaginile adăugate, având un editor integrat. Acesta poate fi accesat din modul de editare, la click pe *Editează imaginea*. Se va deschide o nouă fereastră în care avem următoarele opțiuni: *Umplere cu alb*, *Umple cu transparență*, *Filtre*, *Decupează*, *Întoarce*, *Rotește*, *Desenează*, *Forme*, *Texte*, *Abțibilduri*, *Redimensionare*. De asemenea, se poate modifica rezoluția pozei cu păstrarea sa nu a aspectului inițial. În cazul în care dorim salvarea modificărilor făcute apăsăm pe butonul *Salvare*, poziționat în partea dreaptă jos a imaginii, iar în cazul în care dorim anularea modificărilor făcute și păstrarea imaginii inițiale este necesar să apăsăm butonul *Anulare*.

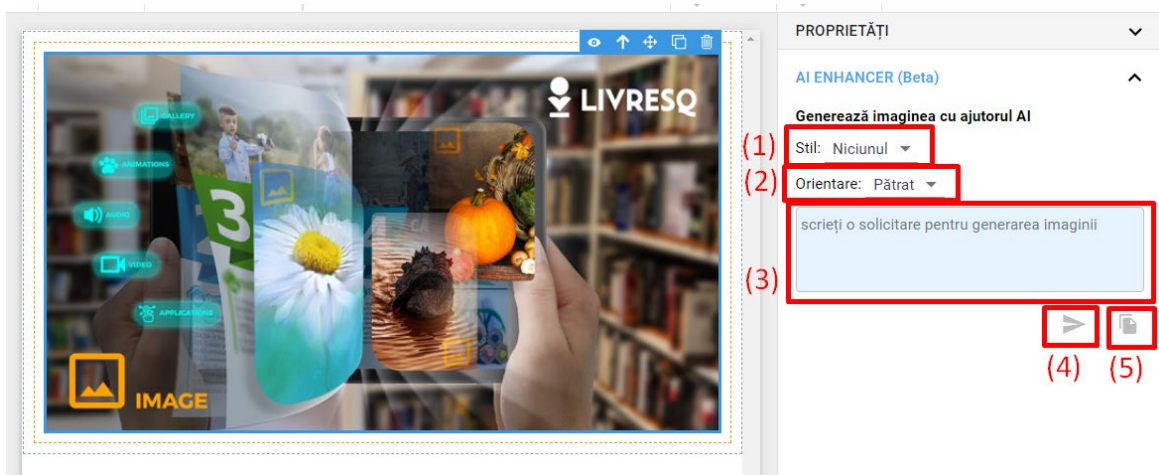
Tipurile de fișiere imagine care sunt acceptate de LIVRESQ sunt *jpg*, *png*, *gif*, *svg* și variante ale acestora.



## Generarea unei imagini folosind inteligența artificială

Generarea unei imagini folosind inteligența artificială se face prin același mecanism ca generarea de text ([click aici pentru detalii](#)).

Pentru a genera o imagine cu ajutorul inteligenței artificiale este necesar să selectăm imaginea dorită (facem un singur click pe aceasta), să apăsăm în panelul din dreapta ecranului pe *AI ENHANCER (Beta)*. Se poate selecta stilul imaginii (1) și orientarea acesteia (2). Descrierea imaginii pe care doriți să o generați va fi trecută, în detaliu, în zona (3). După ce scrieți descrierea, se apasă butonul (4) pentru a trimite cererea către platformă, iar după ce a fost generată imaginea, butonul *Folosește* (5), pentru a introduce imaginea în resursa imagine din secțiune.



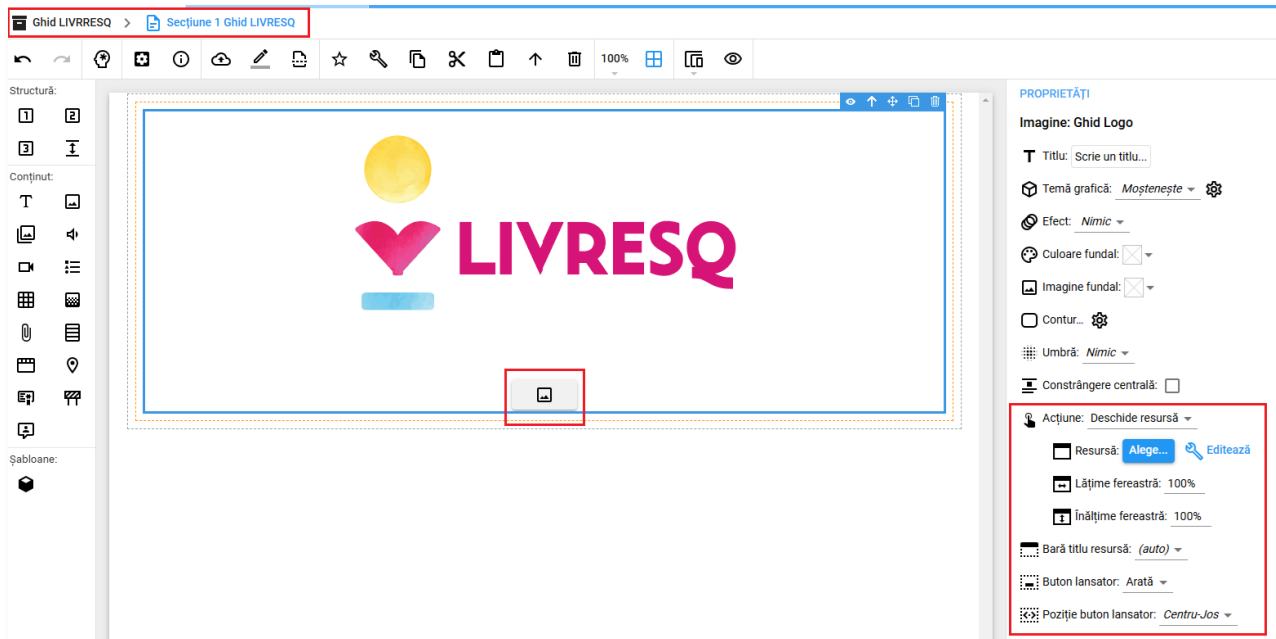
Această funcționalitate folosește tehnologia avansată GPT-4o și DALL-E pentru a crea automat imagini personalizate și relevante pentru diverse nevoi educaționale și creative.

## Crearea unui buton cu resursă imagine


În LIVRESQ, resursele ne-interactive (text și imagine), dar și elementele structurale (rând și celulă), pot deveni butoane. Pentru o bună funcționare, recomandăm ca doar textele și imaginile să fie transformate în buton.

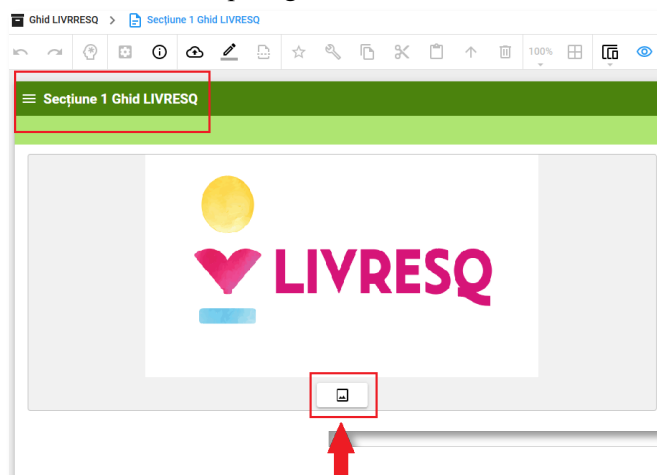
Un buton îi va permite cursantului fie să deschidă o resursă creată în prealabil, fie să navigheze către un alt punct al materialului, fie să navigheze către o pagină din afara LIVRESQ (*hyperlink*).

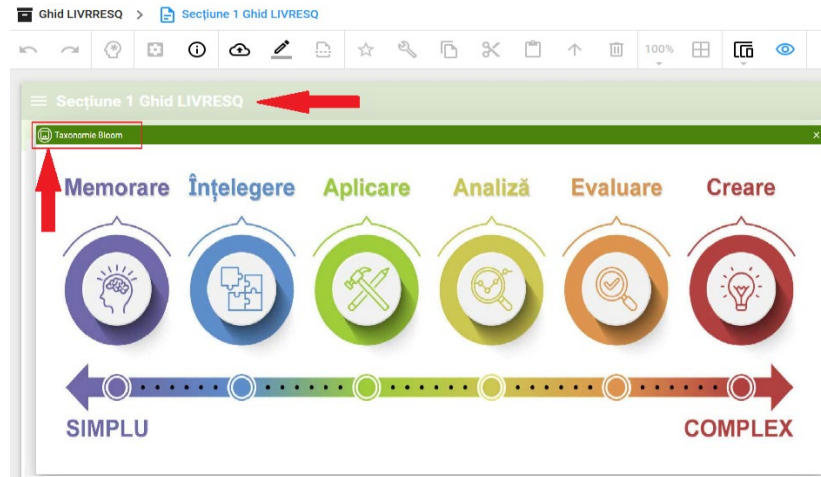
Pentru a crea un buton, vom introduce resursa neinteractivă în secțiune (exemplificat mai jos cu o imagine) și odată selectată resursa (cu un singur click), în partea dreaptă, în zona de Proprietăți, vom apăsa pe opțiunea *Acțiune*.



La fel ca în cazul butonului cu text, și aici putem alege una dintre cele opțiuni: *Deschide resursă*, *Sari la semn de carte* și *Sari la adresă*.

Vom exemplifica cu o resursă creată în prealabil (imaginea cu titlul *Taxonomie Bloom*) care se va deschide atunci când este acționat butonul semnalat de pictograma  .



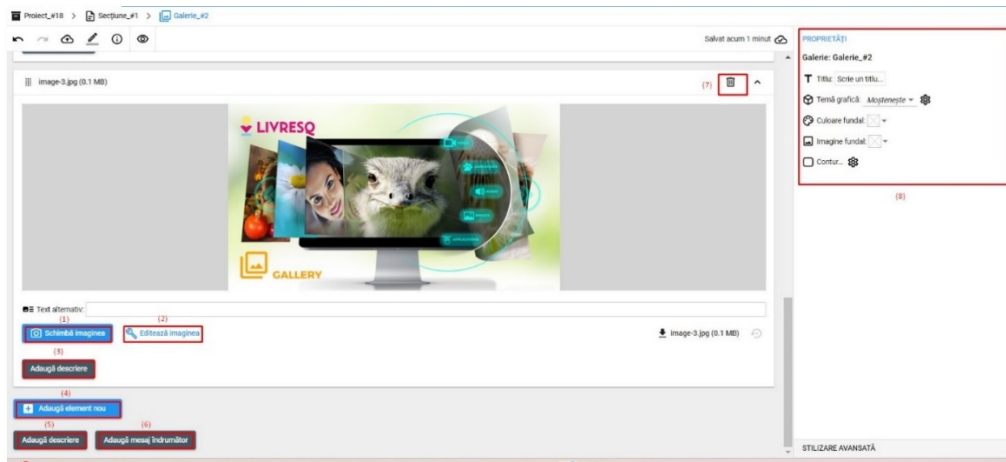


## Resursa Galerie de imagini

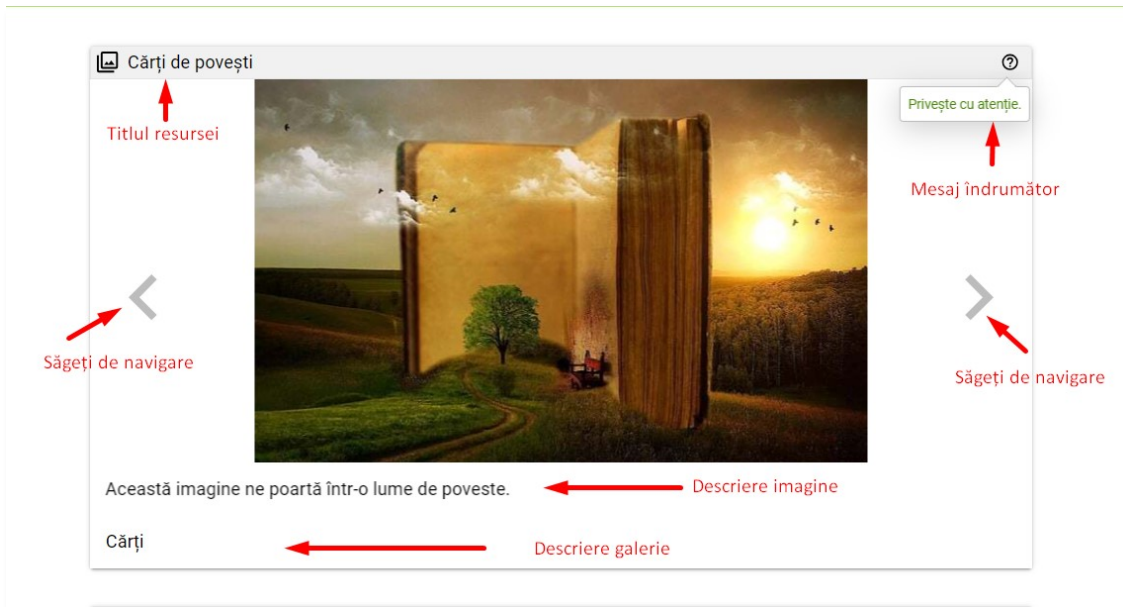
Pictogramă 

O resursă de tip *Galerie de imagini* este o resursă care conține mai multe imagini care pot fi derulate succesiv cu ajutorul unor cursori stânga/dreapta. Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*. Tipurile de fișiere imagine care sunt acceptate de LIVRESQ sunt *jpg*, *png*, *gif*, *svg* și variante ale acestora.

Resursele *Galerie de imagini* conțin în momentul realizării trei imagini LIVRESQ implicite. Avem posibilitatea de a înlocui imaginile, de a reduce numărul acestora sau de a-l crește. Cu dublu click pe resursa galerie se intră în modul de editare și aici avem la dispoziție butonul care permite schimbarea fiecărei imagini cu una aflată în calculatorul propriu sau cu o fotografie de stoc (1). Ca și în cazul resurselor de tip *imagine*, avem posibilitatea editării fiecărei imagini (2). Tot în această pagină avem posibilitatea de a adăuga o descriere imaginii (3), care va fi afișată sub aceasta, o descrierea a galeriei (5) și un mesaj îndrumător (6) care va fi afișat la mouse over pe semnul de întrebare care apare pe bara de titlu a clipului (vezi resursa de tip *Imagine*). Avem posibilitatea de a adăuga o imagine nouă în galerie (4), de a șterge o imagine (7), de a modifica proprietățile resursei (8). Conținutul resursei Galerie de imagini se poate accesibiliza prin adăugarea de text alternativ pentru imagini.



Cursantul va parcurge galeria de imagini apăsând săgețile de navigare poziționate în stânga și în dreapta.



## Resursa Audio

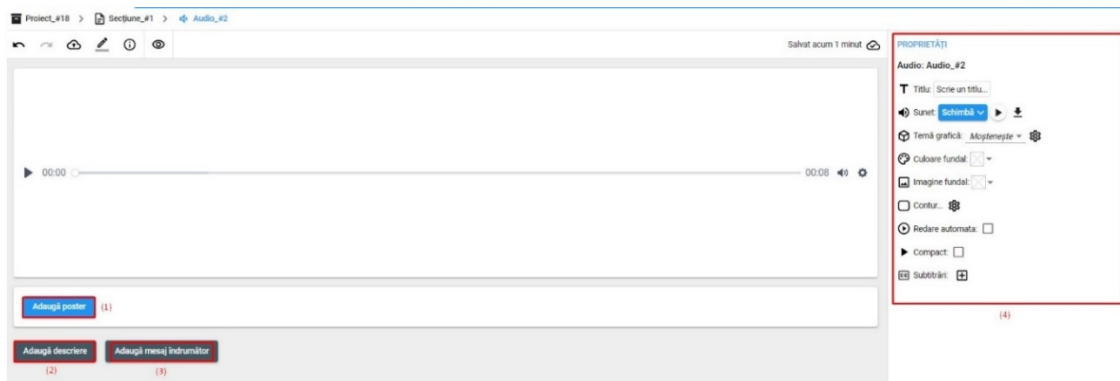
Pictogramă: 

O resursă de tip *Audio* poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *Secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*.

LIVRESQ acceptă doar fișiere audio de tip *mp3*.

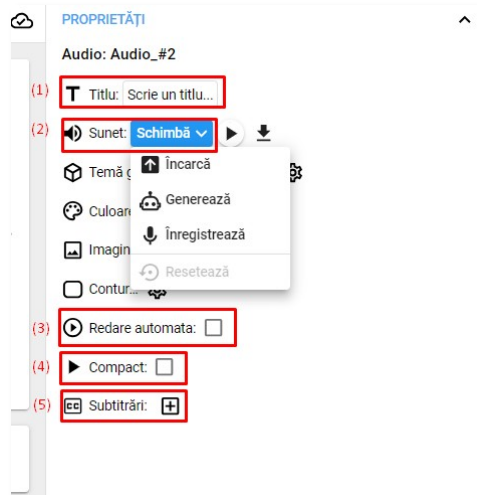
Resursele *Audio* conțin în momentul realizării un clip audio LIVRESQ implicit.

Cu dublu click pe resursa audio se intră în modul de editare și aici avem posibilitatea de a adăuga un poster (1), o descriere a fișierului audio (2), care va fi afișată sub acesta, un mesaj îndrumător (3) care va fi afișat la mouse-over pe semnul de întrebare care apare pe bara de titlu a resursei audio (vezi resursa de tip *Imagine*), de a modifica proprietățile (5).





În panelul *Proprietăți* avem posibilitatea de a da un titlu resursei audio (1), de a înlocui documentul audio implicit (2), de redare automată (3), de afișare în modul compact (4), de a adăuga subtitrări (5).



Prin bifarea căsuței *Redare automată* resursa audio va începe să ruleze în mod automat, în momentul în care cursantul ajunge la aceasta, în lecție. Dacă această căsuță nu este bifată, cursantul va trebui să apese butonul *Play* pentru a asculta fișierul.

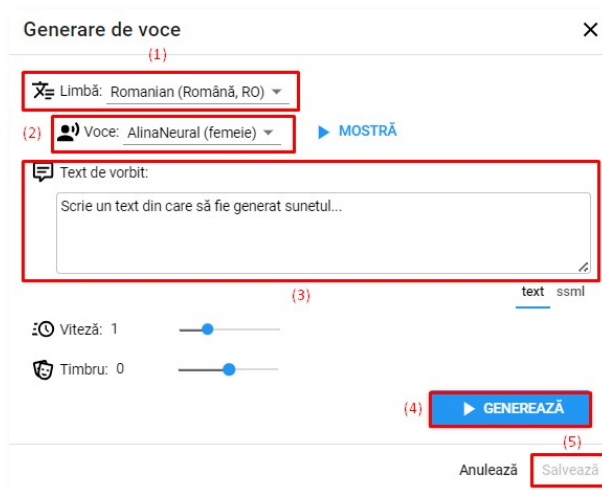
Prin bifarea căsuței *Compact* bara de progres nu se mai afișează.



Avem posibilitatea de a adăuga subtitrări fișierului audio. (vezi [Resursa video](#))

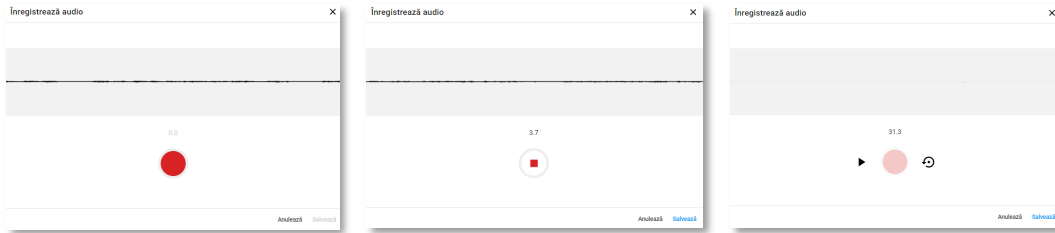
Pentru înlocuirea fișierului audio implicit avem trei variante: încărcarea unui fișier din calculatorul propriu, generarea unei voci cu ajutorul inteligenței artificiale sau înregistrarea propriei voci, direct din LIVRESQ. Pe aceeași linie cu butonul care permite schimbarea fișierului audio se găsește și cel care permite descărcarea fișierului audio în propriul calculator.

Apăsând pe *Încarcă* înlocuim fișierul cu unul din calculatorul propriu.

Apăsând pe *Generează* avem posibilitatea de a genera o voce cu ajutorul inteligenței artificiale. Este necesar să selectăm limba (1) în care va fi generat fișierul audio, tipul de voce (2) – pentru fiecare limbă avem mai multe variante de voci feminine și masculine. Pentru a genera o voce este necesar să scriem un text sau să adăugăm, prin lipire, un text preluat din alt editor de text, direct în caseta *Text de vorbit* (3). Apăsând *Generează* (4) textul din casetă este transformat în audio, iar apăsând *Salvează* (5) fișierul este salvat.



Înregistrarea propriei voci, în lecție, se face prin apăsarea butonului **Înregistrează** și apoi, a butonului . Pentru a opri înregistrarea se apasă butonul  și ulterior **Salvează** pentru a salva înregistrarea. Imaginile de mai jos arată succesiunea acțiunilor pentru înregistrare.



## Resursa Video

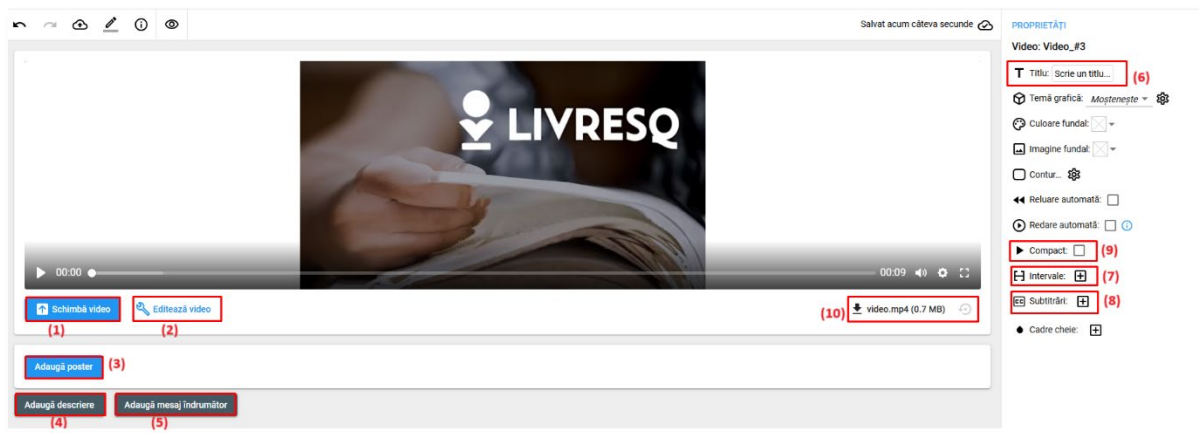
Pictogramă: 



O resursă de tip *Video* poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*. LIVRESQ acceptă fișiere video de tip *mp4* și *webm*.

Resursele *Video* conțin în momentul realizării un clip video LIVRESQ implicit. Avem posibilitatea de a înlocui acest clip implicit cu dublu click pe resursa video. Astfel se intră în modul de editare și aici avem la dispoziție butonul *Schimbă video* (1).


Avem posibilitatea de a edita materialul video (2), de a adăuga un poster (3), o imagine care se afișează împreună cu bara de control a clipului înainte de vizualizarea acestuia, o descriere (4), care va fi afișată sub acesta, un mesaj îndrumător (5), care va fi afișat la mouse-over pe semnul de întrebare care apare pe bara de titlu a clipului (vezi resursa de tip *Imagine*), un titlu (6).

Platforma LIVRESQ include un editor pentru tăierea rapidă a unor secvențe din filmele încărcate de pe calculatorul personal. Astfel, o funcție deosebit de utilă este cea care permite selectarea unuia sau mai multor intervale din clipul respectiv care să fie vizualizate în cadrul lecției (7). Practic, dintr-un clip de câteva zeci de minute se pot selecta de exemplu doar secțiunile de interes de 2-3 minute. Ca și în cazul resursei audio avem posibilitatea de a adăuga subtitrări (8). În panelul *Proprietăți* al resursei video există posibilitatea de a selecta modul *Compact* (9). În această situație, resursa este afișată într-un mod simplificat, fiind prezent în bara de comenzi doar butonul de *Start/Pauză* și cel de *vizualizare full screen*, celelalte elemente fiind eliminate. De asemenea, modul de editare oferă posibilitatea de a descărca materialul video din resursă (10).



Selectarea unor intervale din materialul video se face din panelul proprietăți, apăsând semnul  poziționat lângă *Intervale*. Pentru a selecta un interval de redare se completează ora, minutul, secunda și miimea de secundă de începere, respectiv încheiere pentru intervalul de redat. În cazul în care se dorește adăugarea unor noi intervale se apasă butonul .



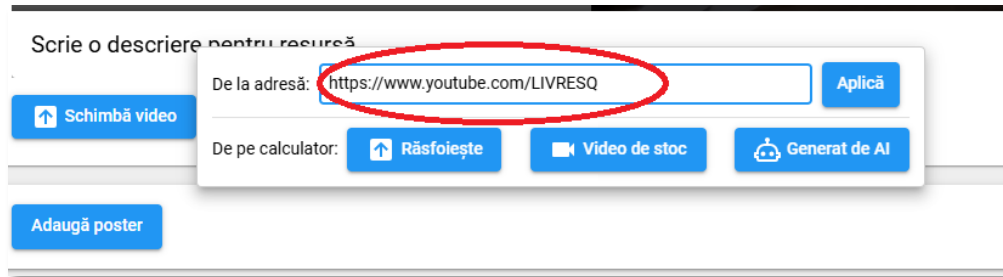
Pentru adăugarea de subtitrări materialului video sau audio se apasă semnul  poziționat lângă *Subtitrări*, având posibilitatea de completa textele în spațiul dedicat, de a le adăuga prin lipire dintr-un alt editor de text sau prin importare. Este importantă respectarea succesiunii cifrelor, simbolurilor și a spațiilor libere. Se poate accesibiliza materialului video prin adăugarea, editarea și configurarea subtitrării video în mai multe limbi cu ajutorul unui selector de limbă a subtitrării.



Pentru schimbarea materialului video avem următoarele opțiuni: introducerea unui link al unui material video aflat pe un site care permite *video-sharing* de tipul *YouTube* sau *Vimeo* în caseta *De la adresă*, înlocuirea clipului cu unul aflat în calculatorul propriu, prin click pe butonul *Răsfoiește*, adăugarea unui clip din stoc, prin click pe butonul *Stock video*, generarea unui clip cu ajutorul inteligenței artificiale, prin click pe butonul *Generat de AI*.

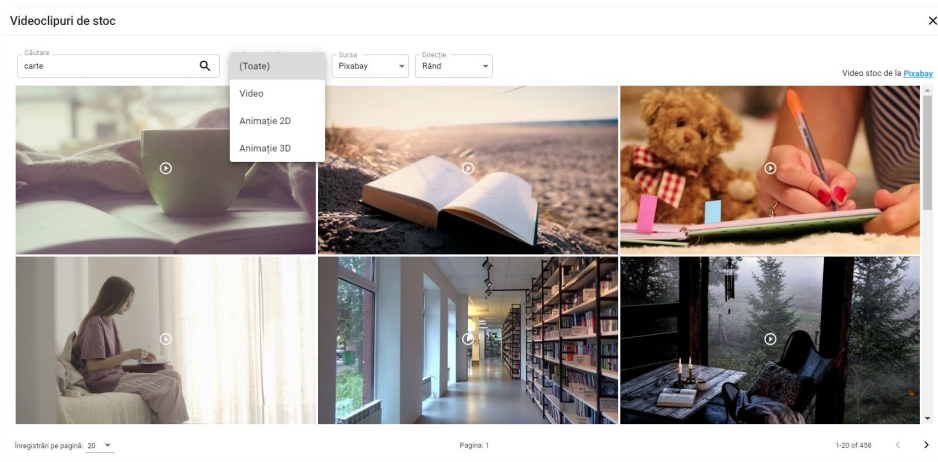


Pentru inserarea aplicațiilor realizate pe un site care permite *video-sharing* de tipul *YouTube* sau *Vimeo* folosind funcția *iframe* avem la dispoziție două opțiuni: i) în editorul resursei video și ii) în editorul resursei text.0  
În editorul resursei video, după apăsarea butonului *Schimbă video*, se poate introduce link-ul unui material video în caseta *De la adresă*.



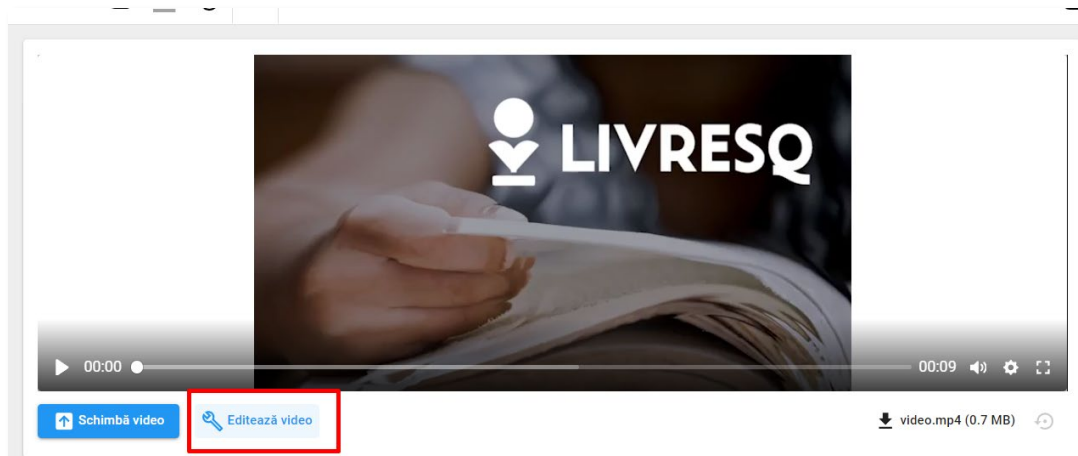
După ce copiem link-ul materialului video în caseta *De la adresă*, prin click pe butonul *Aplică*, aplicația externă va fi integrată în lecție.

Pentru selectarea unui clip din stoc avem la dispoziție mai multe opțiuni. Putem căuta clipuri după cuvinte cheie, putem selecta una dintre cele 3 variante de clipuri (video, animație 2D, animație 3D), putem selecta una dintre cele două surse: Pexels sau Pixabay, putem modifica direcția afișării. Aceste surse conțin imagini și clipuri video utilizabile fără restricții (Creative Commons), fiecare astfel de material fiind disponibil în mai multe rezoluții, pentru a permite creatorului să caute și să adauge rapid materiale multimedia în lecția sa. Pentru folosirea bazelor de date integrate se utilizează cuvinte cheie pentru găsirea resurselor dorite.



Selectarea clipului dorit se face ca în cazul resurselor *Imagine*. (click pentru [Resursa Imagine](#))

În cazul videoclipurilor care au fost încărcate în lecție (videoclipuri stock, încărcate din calculatorul propriu, sau generate cu AI) avem la dispoziție posibilitatea de a edita video-ul respectiv.

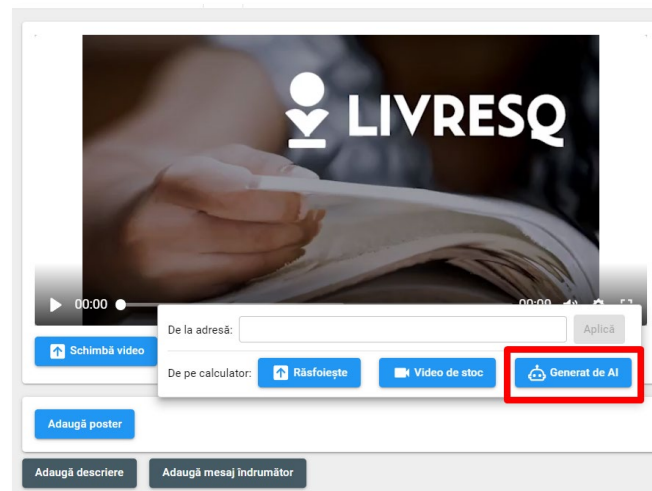


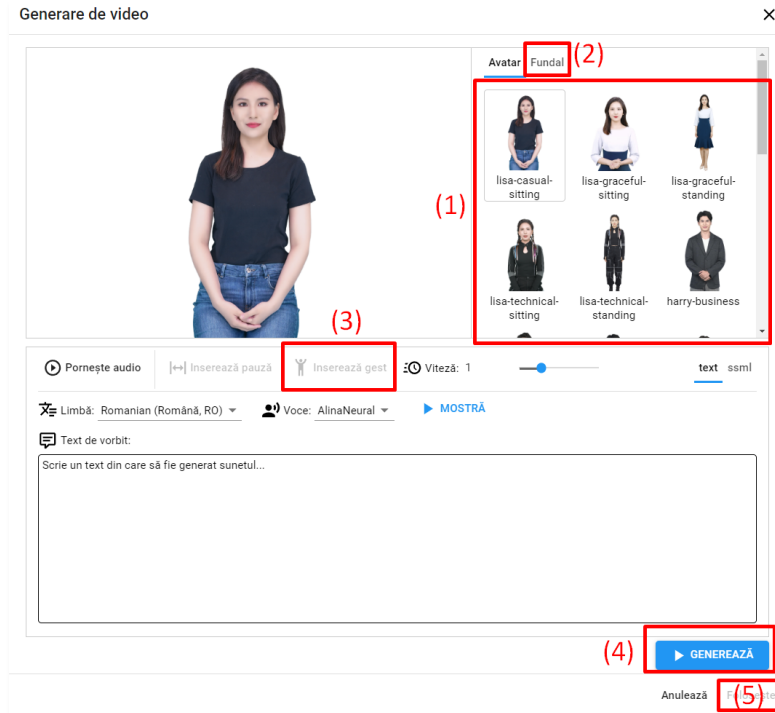
Prin click pe *Editează video* materialul poate fi editat în sensul în care acesta poate fi scurtat, doar prin eliminarea secvențelor inițiale și finale, cu ajutorul cursorului poziționat la începutul și la finalul materialului, care poate fi glisat pentru a stabili poziția dorită. După realizarea modificărilor, se apasă butonul **Salvează** din dreapta jos. Această opțiune scurtează video-ul din lecție, neputând fiind recuperate, ulterior, bucățile șterse. Dacă nu doriți ca fișierul să fie modificat, puteți folosi funcția *Intervale*, detaliată anterior.



## Generarea video folosind inteligența artificială

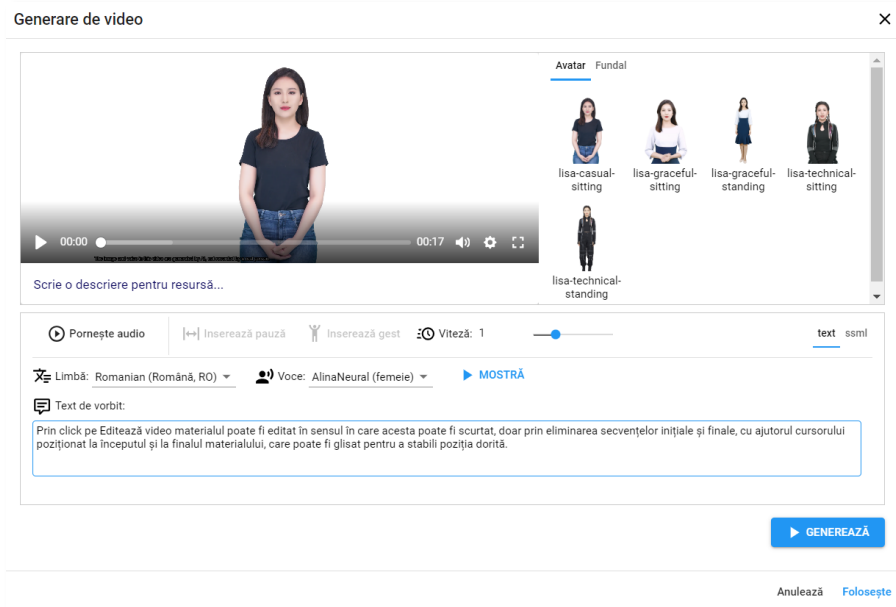
Pentru generarea unui clip cu ajutorul inteligenței artificiale se apasă butonul *Generat de AI*, apoi se deschide o nouă fereastră.





Pentru realizarea clipului avem la dispoziție opțiunea de a selecta personajul din zona marcată cu (1) mai sus, fundalul (activând zona marcată (2) ), limba, vocile (diferă de la o limbă la alta). În caseta *Textul de vorbit* se poate scrie un text de la tastatură sau se poate adăuga un text prin lipire. Dacă textul nu este prea scurt, atunci putem insera gesturi (butonul marcat (3) mai sus) pe care să le facă avatarul/personajul în anumite momente.

După completarea tuturor opțiunilor se apasă butonul *Generează* din partea dreaptă jos a ferestrei. (4) După finalizarea materialului se va activa butonul *Folosește* (5). Prin apăsare pe acesta, materialul video implicit va fi înlocuit cu materialul generat de inteligența artificială, în lecție.



– Selectare personaj: Utilizatorii pot alege dintre diferite modele de personaje pentru a reprezenta vorbitorul din videoclip. Personajele afișate oferă diferite poziții și ținute pe care utilizatorii le pot selecta pentru a se potrivi contextului videoclipului lor.

– Inserarea de gesturi în puncte cheie din videoclip. Subliniați punctele cheie din videoclipurile dvs. cu gesturi strategice, adăugând un strat de realism și implicare conținutului dvs.

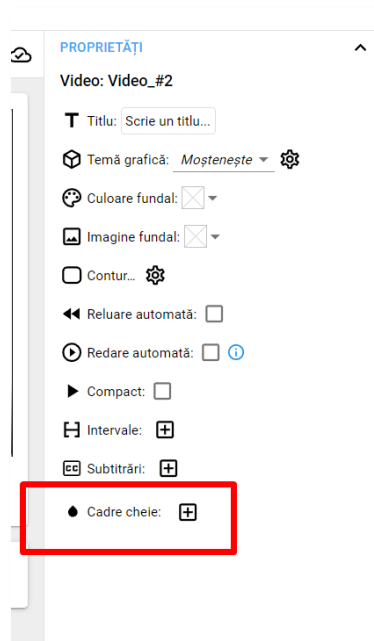
– Setări pentru limbă și voce: Adaptați vocea și limbajul avatarului dvs. pentru a vă alinia la publicul țintă, asigurându-vă că mesajul dvs. este transmis clar și eficient.

– Zona de previzualizare video interactivă: Reglați-vă conținutul cu ajutorul funcției noastre de previzualizare video ușor de utilizat, care permite redarea și ajustarea fără întreruperi a creației dvs.

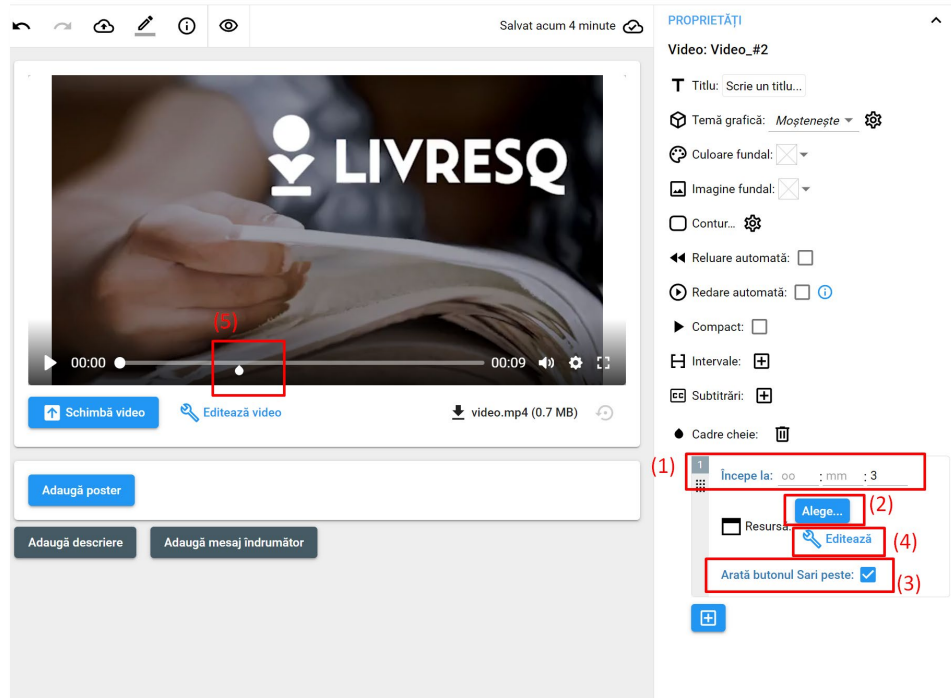
– Capacitate de editare SSML: Deblocați sinteza vocală avansată cu editarea SSML, oferindu-vă un control de neegalat asupra modelelor de vorbire, tonurilor și inflexiunilor.

## Adăugarea de cadre cheie (resurse in-video)

LIVRESQ ne oferă posibilitatea de adăuga o resursă interactivă care să apară în timpul rulării unui video, la un anumit moment. Pentru a face acest lucru, din zona de editare a unui video, în partea dreaptă, în panel-ul Proprietăți, vom apăsa pe + lângă opțiunea de Cadre cheie.



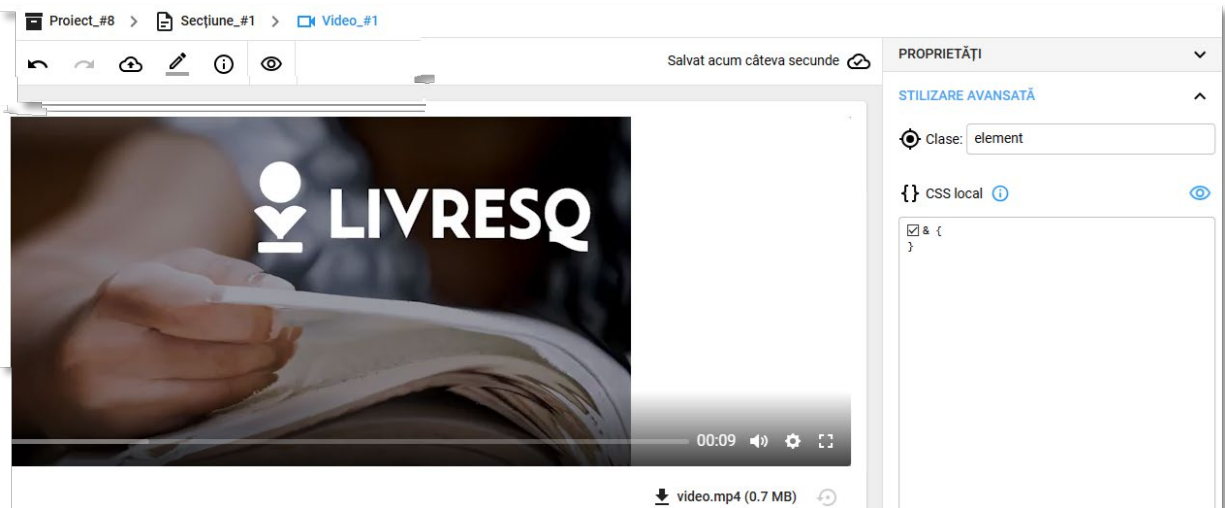
După ce apășăm pe +, vom putea introduce momentul (în formatul oo:mm:ss:ms) din video la care vrem să apară resursa (1), să selectăm din zona de Resurse resursa dorită (care va fi creată în prealabil, [click aici pentru a afla cum](#)) (2). De asemenea, putem să bifăm opțiunea Arată butonul sari peste, care îi permite utilizatorului să treacă mai departe în video fără să interacționeze cu resursa. (3)



După ce selectăm și introducem resursa din zona de Resurse, o copie aceasta se va include în video-ul dumneavoastră. Puteți edita această resursă apăsând pe butonul Editează (4) – acesta apare doar după adăugarea unei resurse. Momentul apariției resursei în interiorul video-ului este marcată vizual cum este ilustrat la (5).

## Editarea resursei video cu cod CSS

În panelul *Proprietăți* din partea dreaptă regăsim setarea *Stilizare Avansată*, unde poate fi adăugat cod CSS.





## Resursa *Chestionar*

Pictogramă: 

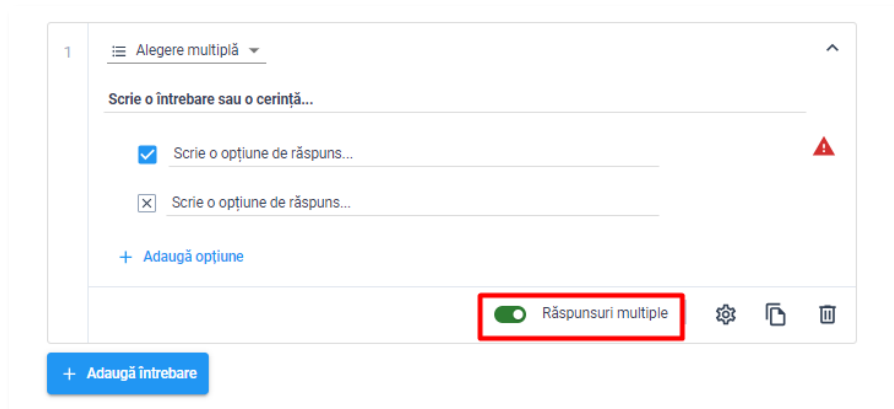
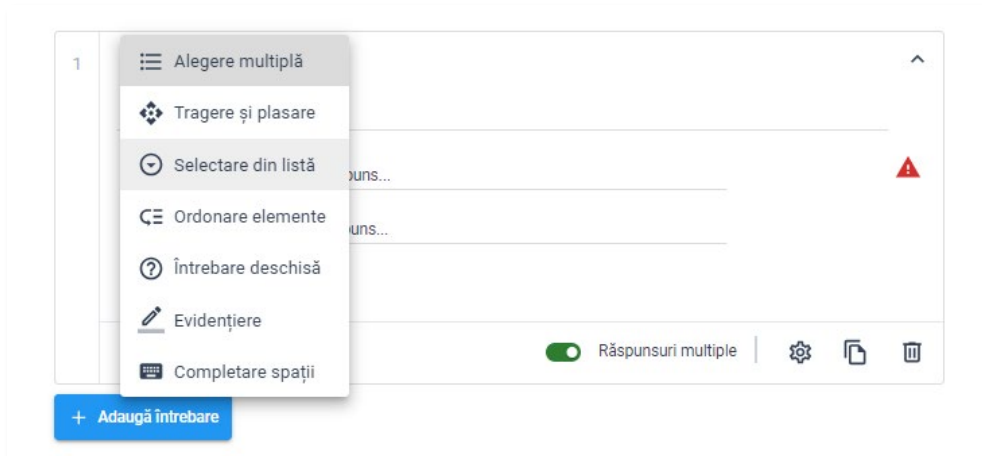
O resursă de tip *Chestionar* este o resursă care conține una sau mai multe întrebări, cu una sau mai multe variante de răspuns. Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*.

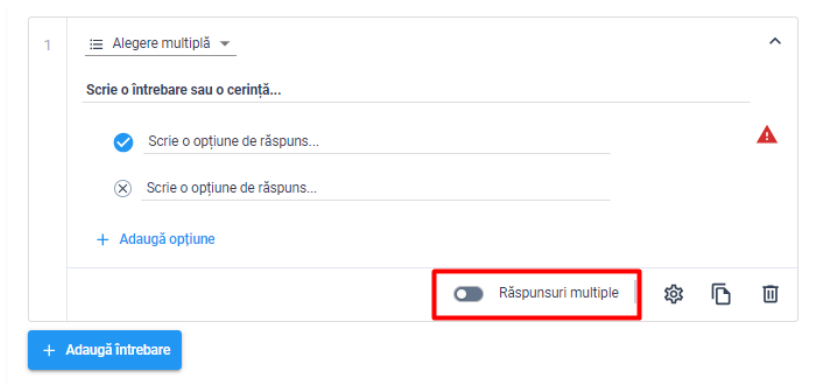
Resursele *Chestionar* conțin în momentul realizării un chestionar implicit. Cu dublu click pe resursa chestionar se intră în modul de editare unde avem la dispoziție o multitudine de opțiuni și funcții. Prima operațiune necesară este selectarea tipului de întrebare. Avem de ales dintre cele 8 opțiuni: alegere simplă sau multiplă, tragere și plasare, selectare din listă, ordonare de elemente, întrebare deschisă, evidențiere și completare spații.

### Chestionarul cu alegere multiplă

Prin selectarea variantei **alegere multiplă** avem două opțiuni:

- realizarea unei întrebări cu mai multe răspunsuri corecte, prin menținerea comutatorului *Răspunsuri multiple* în poziția deschis, poziție implicită la deschiderea ferestrei
- realizarea unei întrebări cu un singur răspuns corect prin comutarea comutatorului în poziția închis.





La **întrebările cu răspunsuri multiple** după scrierea enunțului întrebării sau cerinței (1) se completează variantele de răspuns (2) bifând căsuța *Răspuns corect* pentru variantele corecte (3). Cel puțin o variantă de răspuns trebuie să fie corectă. În scrierea întrebării și a răspunsurilor se pot folosi și imagini sau ecuații matematice, ceea ce permite utilizarea chestionarelor la orice nivel învățământ de la preșcolar la educație continuă.

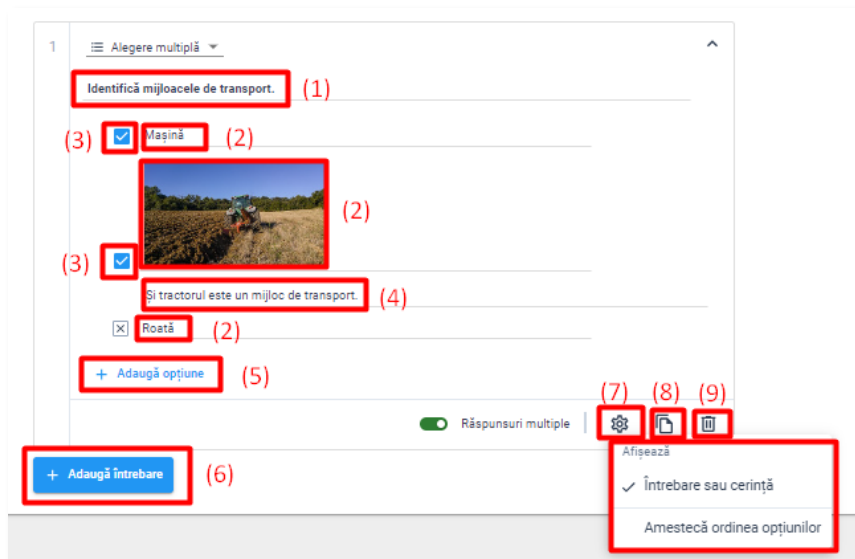
Pentru fiecare variantă de răspuns poate fi afișat un mesaj de feedback (4) care poate fi vizualizat de cursant, după ce a fost dat răspunsul. Numărul de variante de răspuns poate fi crescut cu ajutorul butonului *Adaugă opțiune* (5).

Avem posibilitatea ca în cadrul aceleiași resurse să adăugăm noi întrebări, prin apăsarea butonului *Adaugă întrebare* (6). Astfel vom avea o succesiune de întrebări, cu afișare similară *Galeriei de imagini*. Această opțiune este valabilă pentru toate chestionarele.




Prin apăsarea butonului *Setări* (7) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința (1) prin debifare. Variantele de răspuns se pot afișa în ordinea editării sau amestecate aleatoriu la fiecare vizualizare, prin bifarea opțiunii *Amestecă ordinea opțiunilor*.

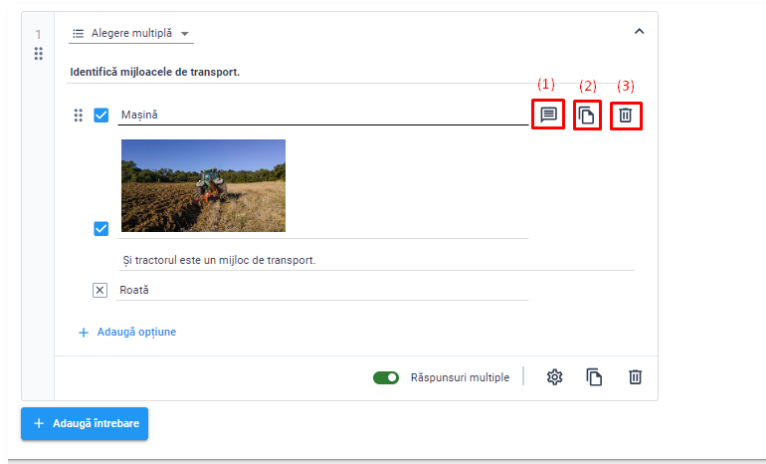
Prin apăsarea butonului *Duplică* (8) întrebarea este duplicată.

Ca și în cazul altor resurse putem folosi butonul *Șterge elementul* (9) pentru a șterge variante de răspuns sau întrebări.




Pentru toate chestionarele avem la dispoziție următoarele opțiuni: feedback, duplicare, setări, ștergere, adăugarea unei noi întrebări.

Prin trecerea cu mouse-ul peste fiecare variantă de răspuns se activează butoanele:  feedback (1),  duplică (2),  șterge (3). Aceste opțiuni permit adăugarea de feedback pe răspunsul respectiv, duplicarea aceluiași răspuns sau ștergerea răspunsului.

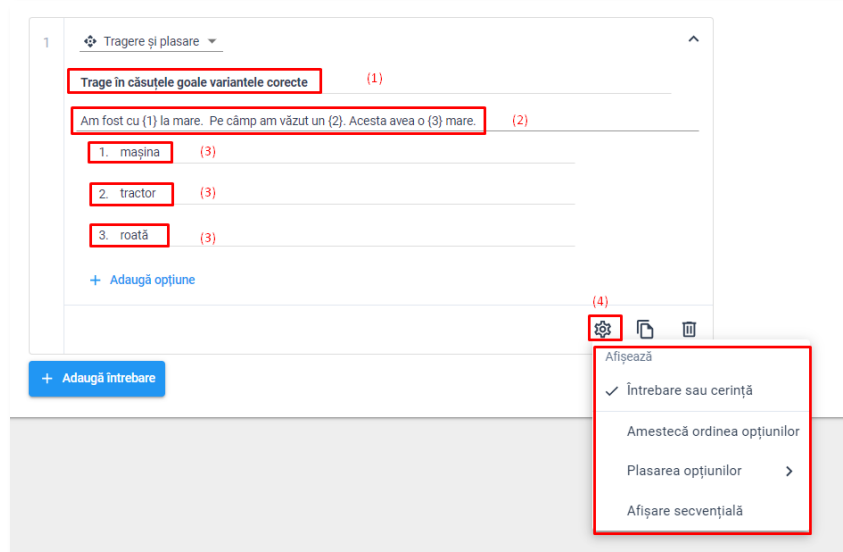


## Chestionarele drag-and-drop (tragere și plasare)

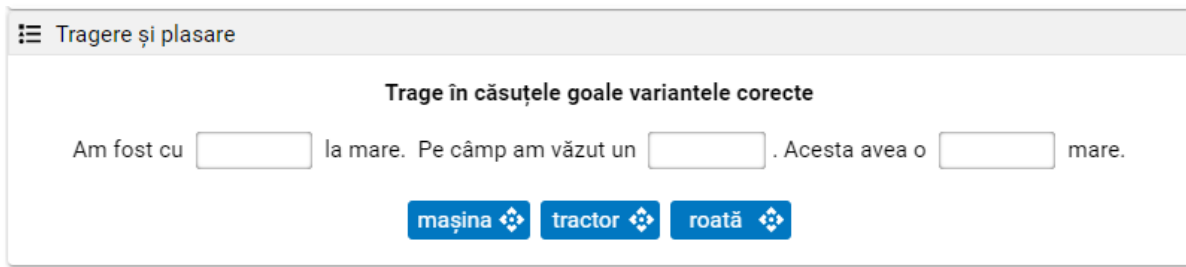
La **chestionarele tragere și plasare** se scrie o întrebare sau o cerință (1), se completează un text cu spații desemnate pentru plasarea răspunsurilor fiind evidențiate prin numere între paranteze acolade (2), fiecare variantă de răspuns (3). Această variantă de chestionar necesită atenție suplimentară deoarece între acolade trebuie scrisă cu exactitate cifra variantei de răspuns. Astfel, în spațiul în care am completat textul și respectiv {1} trebuie să ne asigurăm că varianta 1 de răspuns este cea potrivită pentru textul completat.

Prin apăsarea butonului  Setări (4) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Variantele de răspuns se pot afișa în ordinea editării sau amestecate aleatoriu la fiecare vizualizare, prin bifarea opțiunii *Amestecă ordinea opțiunilor*. Prin click pe *Plasarea opțiunilor* se poate alege opțiunea de afișare a răspunsurilor: deasupra, în dreapta, dedesubt sau în stânga cerinței sau întrebării. Prin bifarea opțiunii *Afișarea secvențială* răspunsurile vor fi afișate unul câte unul.

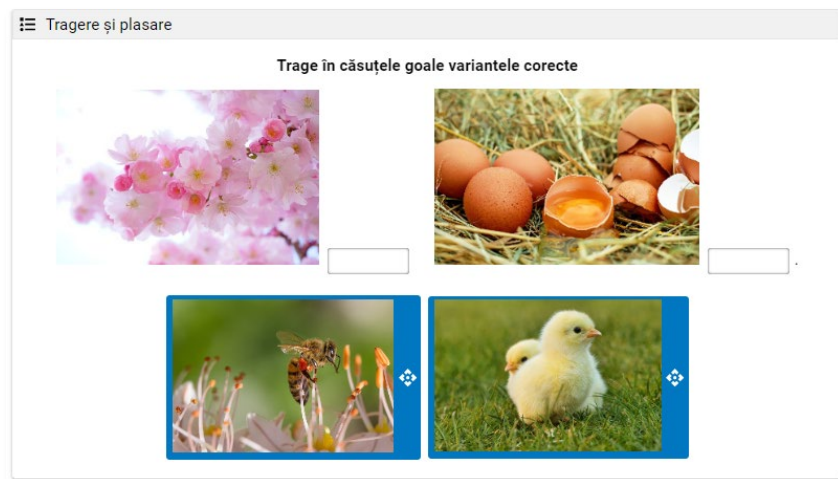
Și în cazul acestui tip de chestionar avem posibilitatea de a adăuga feedback și de a adăuga noi întrebări în cadrul aceleiași resurse.



Pentru cursant acest tip de chestionar se afișează sub forma unui text în care apar zone libere care trebuie completate de acesta cu elementele pe care le are la dispoziție folosind *drag-and-drop*.




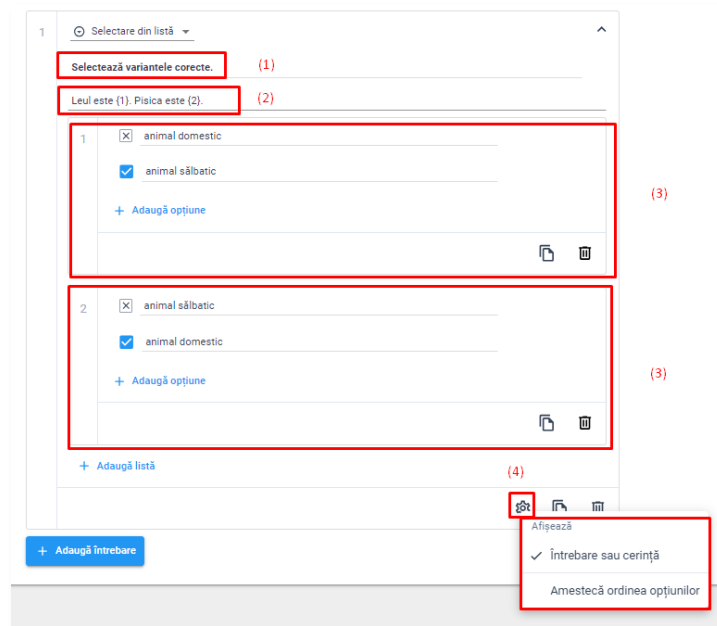
Și la acest tip de chestionar se pot folosi doar imagini cu cerința de exemplu de a asocia imaginile din banda superioară cu cele din banda inferioară după un anumit criteriu.



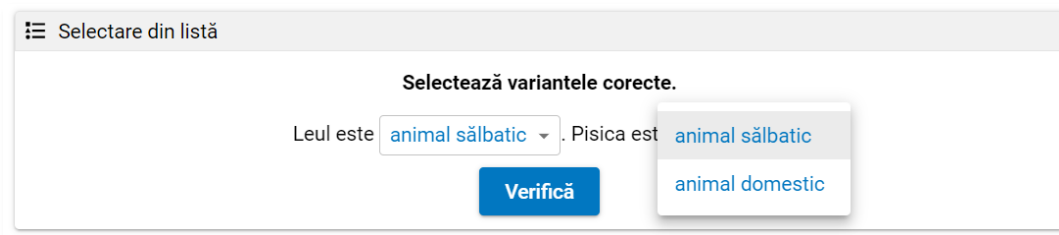
## Chestionarele cu selectare din listă

Pentru editarea **chestionarelor cu selectare din listă** se parcurg următorii pași: se redactează cerința sau întrebarea (1), se completează textul întrebării (2), zonele unde trebuie plasate răspunsurile fiind evidențiate prin numere între paranteze acolade, ca și în cazul întrebărilor cu plasare. Fiecărui număr îi corespunde o listă cu mai multe variante de răspuns (3), pentru varianta corectă trebuind bifată caseta *Corect*. Ca și în cazul chestionarelor anterioare, pentru fiecare răspuns avem la dispoziție un câmp de feedback. Se pot realiza oricâte variante de răspuns, acestea putând fi adăugate sau șterse.

Prin apăsarea butonului  Setări (4) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Variantele de răspuns se pot afișa în ordinea editării sau amestecate aleatoriu la fiecare vizualizare, prin bifarea opțiunii *Amestecă ordinea opțiunilor*.




Pentru cursant, acest tip de chestionar se afișează sub forma unui text cu zone în care acesta trebuie să selecteze varianta corectă din mai multe variante dintr-o listă. Și la acest tip de chestionar se pot folosi doar imagini cu cerința de exemplu de a asocia o imagine cu una din listă după un anumit criteriu.

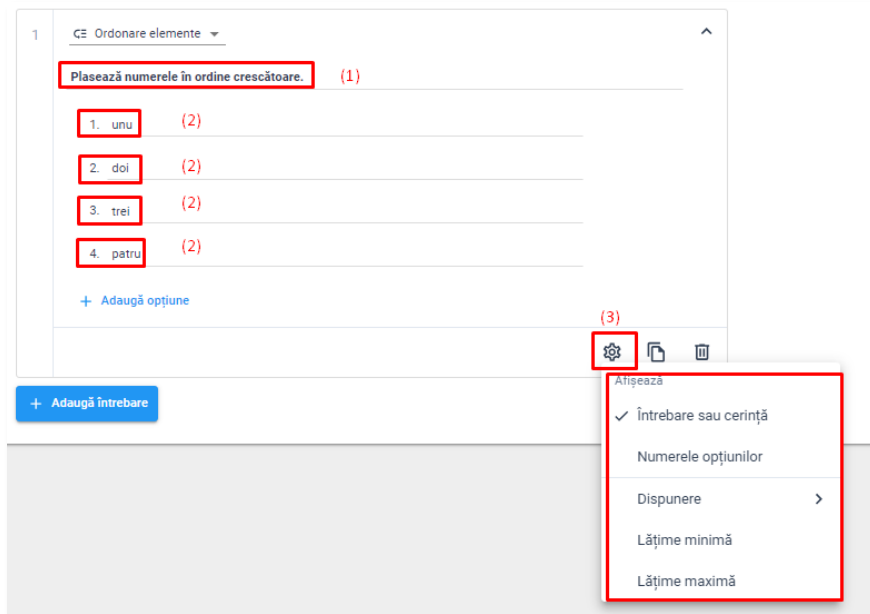


## Chestionarele de tip ordonare elemente

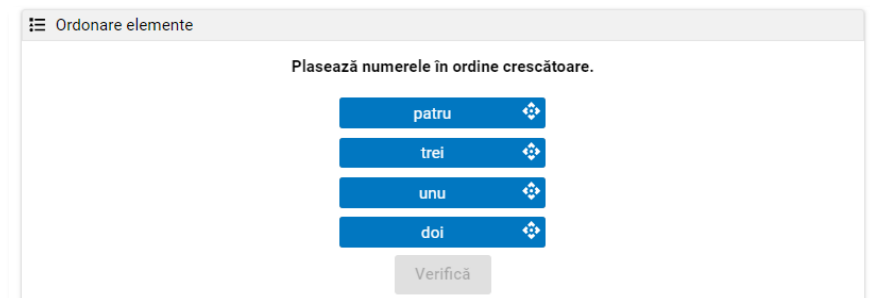
La **chestionarele de tip ordonare elemente** se scrie o cerință urmată de o listă de itemi care pot fi ordonați cu *drag-and-drop* pe verticală sau pe orizontală.

Pentru realizarea chestionarului se redactează enunțul cerinței (1), se realizează lista opțiunilor care vor fi ordonate (2). Lista se realizează în ordinea corectă, variantele fiind amestecate aleatoriu la vizualizare.

Prin apăsarea butonului  Setări (3) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Prin bifarea opțiunii *Numerele opțiunilor* fiecare variantă de răspuns va primi un număr. Prin bifarea opțiunii *Disponere* avem la dispoziție afișarea răspunsurilor pe orizontală sau pe verticală. Prin bifarea opțiunilor *Lățime minimă* și *Lățime maximă* pot fi stabilite dimensiunile casetelor în care se găsesc răspunsurile.




Pentru cursant afișarea presupune mutarea casetelor în care se află răspunsurile folosind *drag-and-drop* pe pozițiile corecte.

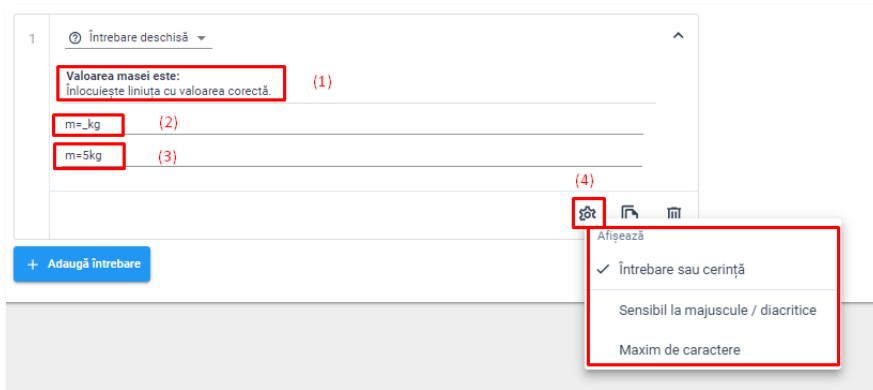


## Chestionarele cu întrebare deschisă

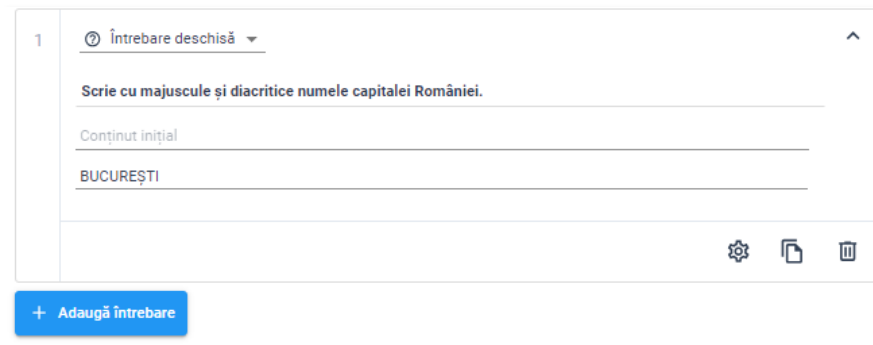
La **chestionarele întrebare deschisă** se redactează enunțul cerinței (1), se completează câmpul cu conținutul inițial al zonei de editare (2) și forma corectă a răspunsului (3).

Prin apăsarea butonului  Setări (4) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Prin bifarea opțiunii *Sensibil la majuscule* diacritice avem posibilitatea de a condiționa cursantul să scrie cu majuscule și/sau diacritice, însă este important să menționăm acest aspect în cerință. Putem stabili un număr maxim de caractere prin bifarea opțiunii *Maxim de caractere* și scrierea unui număr.

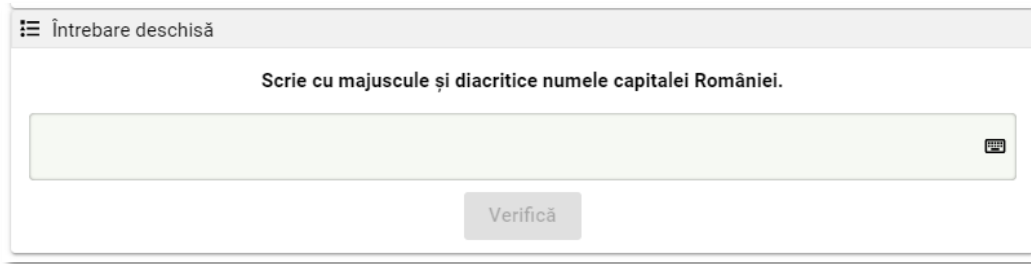
Ca și în cazul celorlalte întrebări avem opțiunea de a adăuga un feedback pentru răspuns.



Pentru acest tip de chestionar putem folosi o variantă de cerință care să nu necesite un conținut inițial.

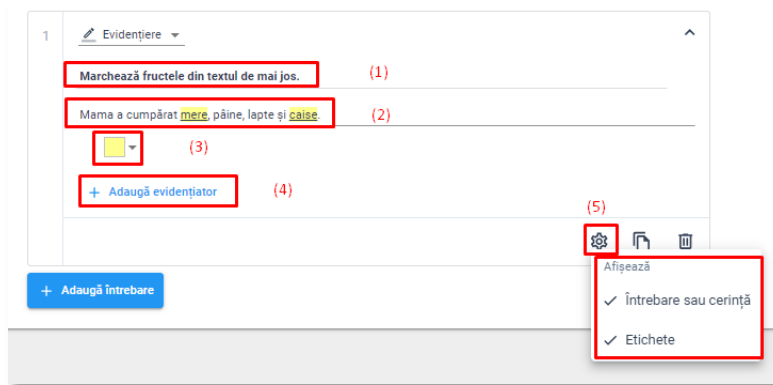



Cursantul trebuie să redacteze răspunsul identic cu cel stabilit la *Conținut corect*, în caz contrar acesta fiind considerat greșit.




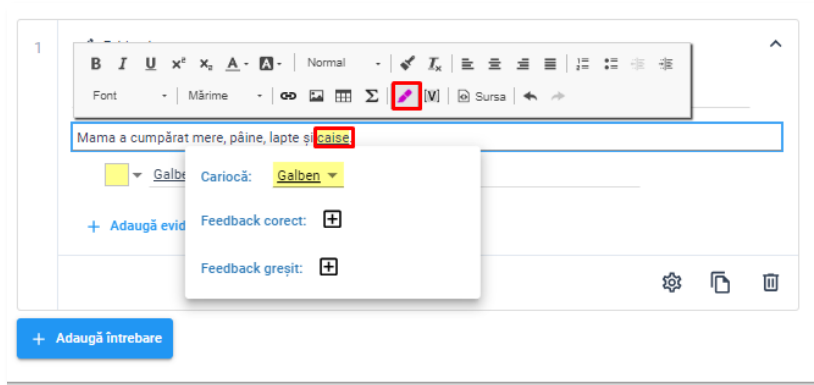
## Chestionarele de evidențiere

**Chestionarele cu evidențiere** se editează astfel: se completează întrebarea sau cerința (1), se completează textul (2), se selectează culoarea care va evidenția textul pe care cursantul trebuie să îl marcheze (3), se adaugă un nou evidențiator dacă se dorește selectarea mai multor tipuri de informații (4).



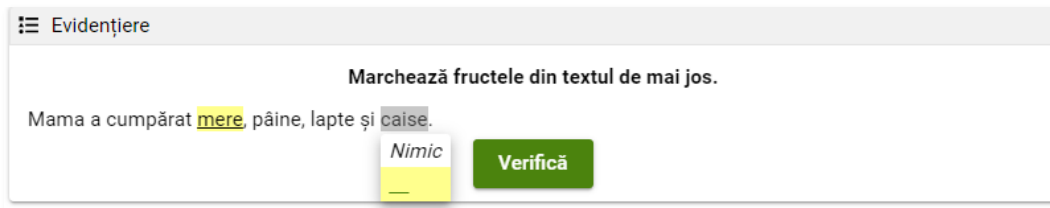
Prin apăsarea butonului  Setări (5) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Prin debifarea opțiunii *Etichete* eticheta alocată fiecărui marcaj nu se va afișa.

Pentru marcarea cuvintelor este necesar să selectăm cuvântul pe care dorim să îl marcăm, apoi apăsăm pe simbolul  *Marcaj* din panou și alegem tipul de cariocă. Putem opta și pentru introducerea de feedback corect sau greșit. În mod similar vom proceda cu toate celelalte cuvinte care trebuie marcate. Este important să marcăm doar cuvintele care ne interesează, nu și spații goale sau semne de punctuație.






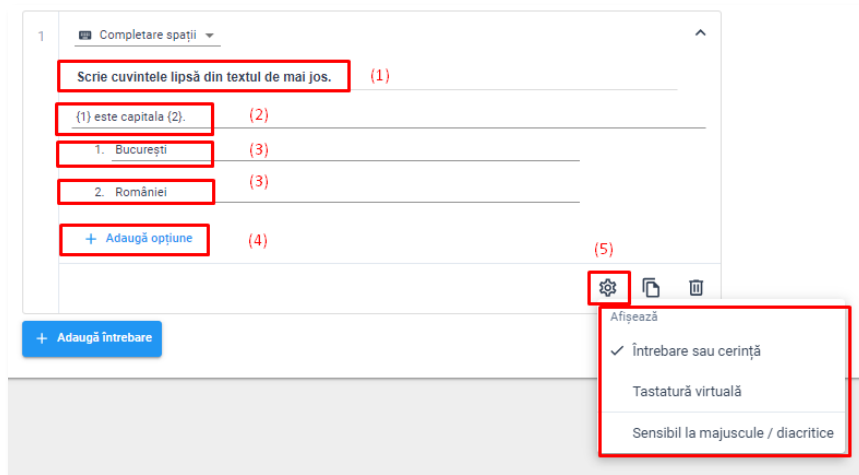
Cursantul, când parcurge chestionarul, se va poziționa pe cuvântul care consideră că răspunde cerinței și va selecta varianta de marcaj. Prin selectarea fiecărui cuvânt, observăm că toate au cele două opțiuni, astfel încât cursantul să nu aibă indicii privind răspunsurile.



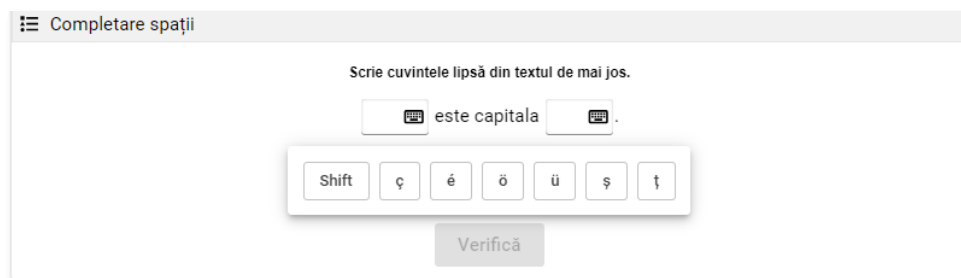
## Chestionar de tip completare spații

Pentru editarea **chestionarelor de tip completare spații** este necesar să scriem cerința (1), se completează textul întrebării (2), zonele unde trebuie completate răspunsurile fiind evidențiate prin numere între paranteze acolade (3), ca și în cazul chestionarelor tragere și plasare și cu selectare din listă. Pentru a adăuga o nouă opțiune de răspuns se apasă *Adaugă opțiune* (4), având în vedere adăugarea unei noi paranteze acolade în zona dedicată.

Prin apăsarea butonului  *Setări* (5) avem posibilitatea de a elimina întrebarea sau cerința prin debifarea opțiunii *Întrebare sau cerință*. Prin selectarea opțiunii *Tastatură virtuală* avem opțiunea de a adăuga caractere speciale, pe care cursantul le poate selecta atunci când completează răspunsurile. Bifarea opțiunii *Sensibil la majuscule / diacritice* va permite cursantului să completeze răspunsurile fără a folosi majuscule și diacritice.

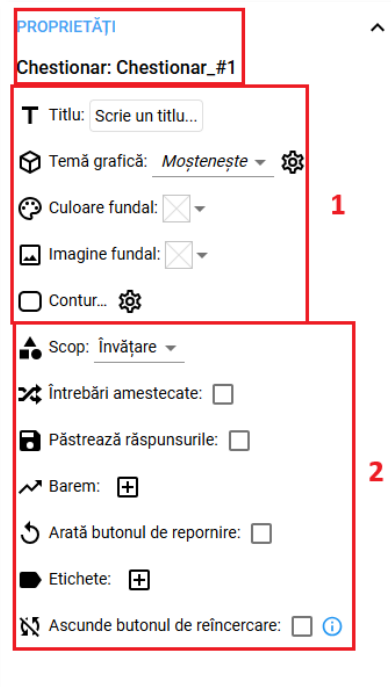


Cursantul va trebui să completeze cu ajutorul tastaturii răspunsurile corecte, atunci când sunt necesare caractere speciale.



## Proprietățile chestionarelor

În panelul proprietăți, putem modifica atât opțiunile comune tuturor resurselor (zona 1), cât și un număr mare de opțiuni specifice doar chestionarelor (zona 2).



**Scopul** chestionarului generat se selectează dintre cele trei opțiuni: *Învățare*; *Evaluare* sau *Sondaj*. Indiferent de varianta selectată, platforma nu salvează răspunsurile utilizatorilor. Progresul cursanților se poate urmări prin conectarea platformei LIVRESQ la un sistem de management al învățării (LMS).

**Întrebări amestecate:** Întrebările din cadrul chestionarului pot fi afișate în ordinea redactării sau aleatoriu.

**Păstrează răspunsurile:** După ce este parcursă lecția, răspunsurile sunt păstrate în memoria dispozitivului, iar la o accesare următoare a lecției acestea apar cu răspunsurile date anterior.

**Barem:** Fixează unul sau mai multe baremuri de trecere exprimate în procente de răspunsuri corecte cu mesajele corespunzătoare.

**Arată butonul de repornire:** Afișează un buton de reluare a chestionarului pe fiecare întrebare, nu doar la sfârșit, așa cum se întâmplă în mod implicit.

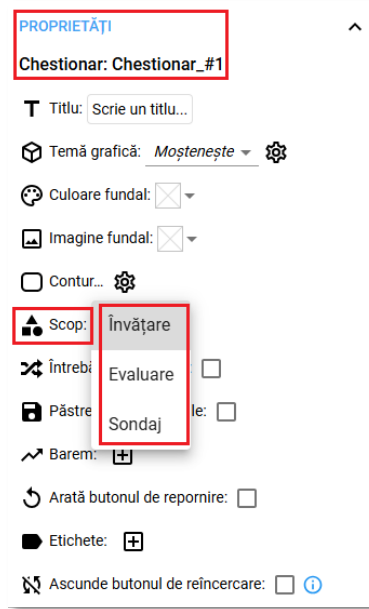
**Etichete**

**Ascunde butonul de reîncercare:** fie atunci când se obține punctajul maxim, fie la atingerea celui mai înalt prag.

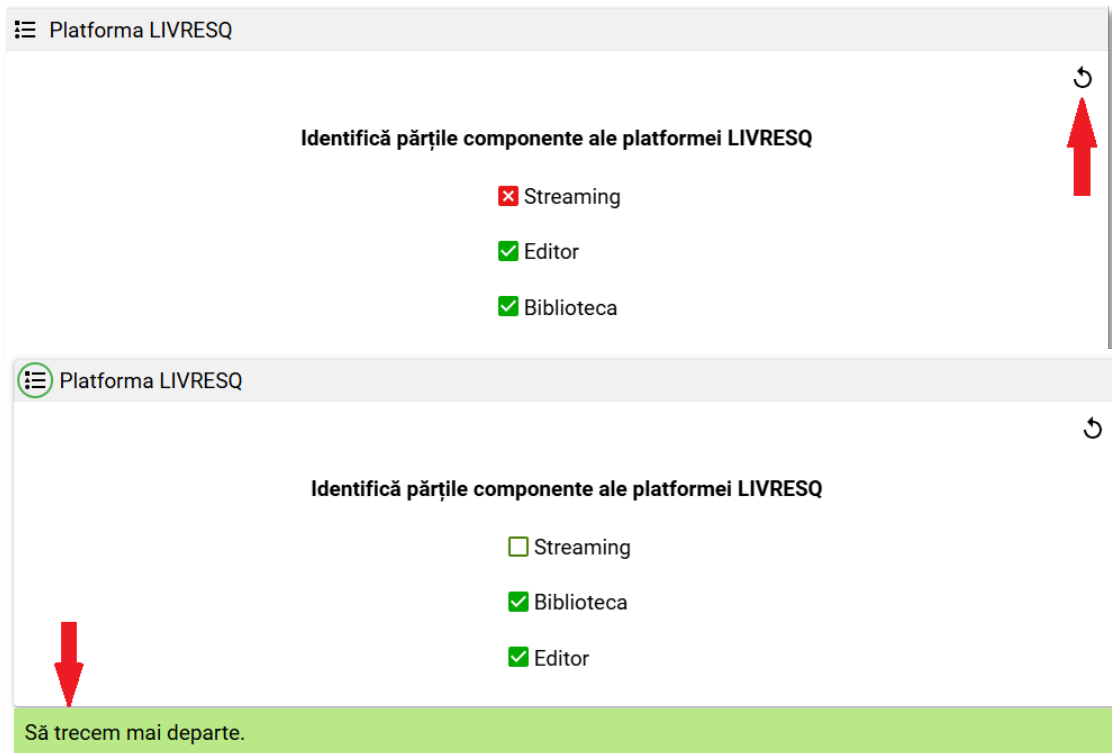
În plus, există o serie de proprietăți specifice în funcție de scopul pentru care este creat chestionarul. Ca urmare, în următoarele secțiuni vom exemplifica pe rând proprietățile specifice chestionarelor de *Învățare*; apoi ale celor de *Evaluare* și vom finaliza capitoul cu proprietățile *Sondajelor*.


### Modul de Învățare

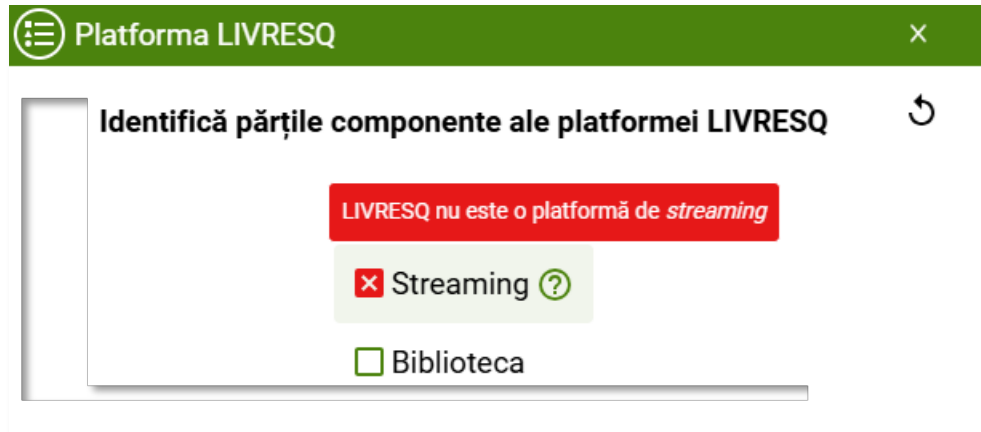
Dacă se selectează un chestionar cu scop de *Învățare*, la bifarea unui răspuns se arată dacă acesta este corect sau greșit, cursantul putând face oricâte încercări până găsește varianta corectă);



Atunci când chestionarul este în modul *Învățare*, cursantul nu va putea trece mai departe decât dacă bifează răspunsurile corecte. Adică are posibilitatea de a bifa răspunsurile prin încercare. Se pot debifa răspunsurile care sunt semnalate ca fiind greșite.

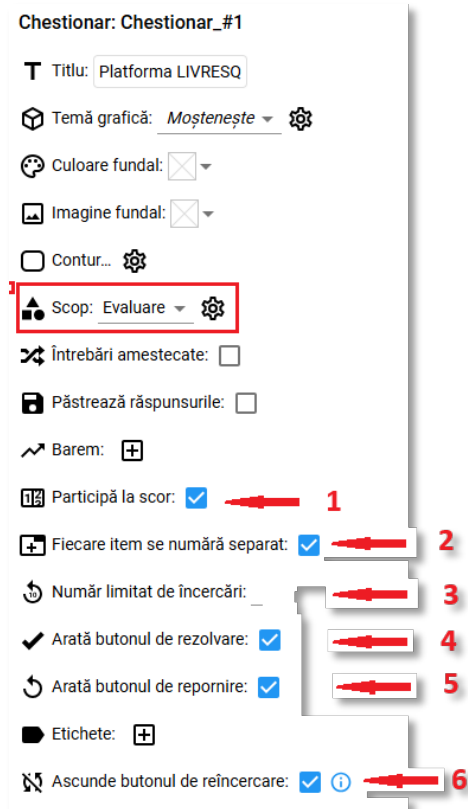


La varianta de răspuns la care am completat *Feedback* avem activat butonul , iar la trecerea cu mouse-ul peste acesta se va afișa mesajul completat.



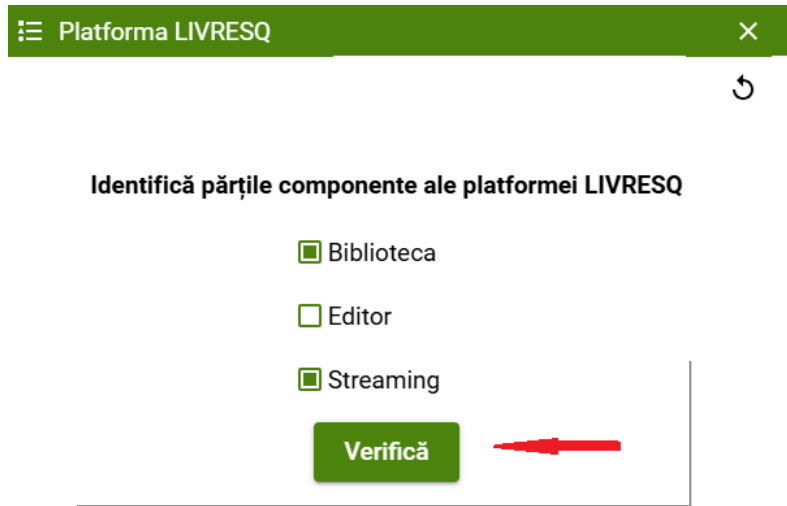
## Modul de Evaluare

În cazul în care se alege un chestionar Evaluare, după selectarea răspunsului se apasă un buton de verificare și apoi este evidențiat răspunsul ca fiind corect sau greșit, după caz, iar cursantul trece la întrebarea următoare). Față de chestionarele de *Învățare*, la cele de *Evaluare* avem o serie de opțiuni suplimentare.



Din acest meniu, se pot face următoarele acțiuni specifice chestionarelor cu scop de evaluare: se poate stabili care dintre itemi participă la scorul final (1) și cum se calculează scorul pe fiecare item la scorul total (2). Opțiune valabilă în cazul în care lecția este exportată sub formă de pachet SCORM în vederea integrării într-un LMS. Stabilește dacă respectivul chestionar este luat în calculul scorului cursantului.

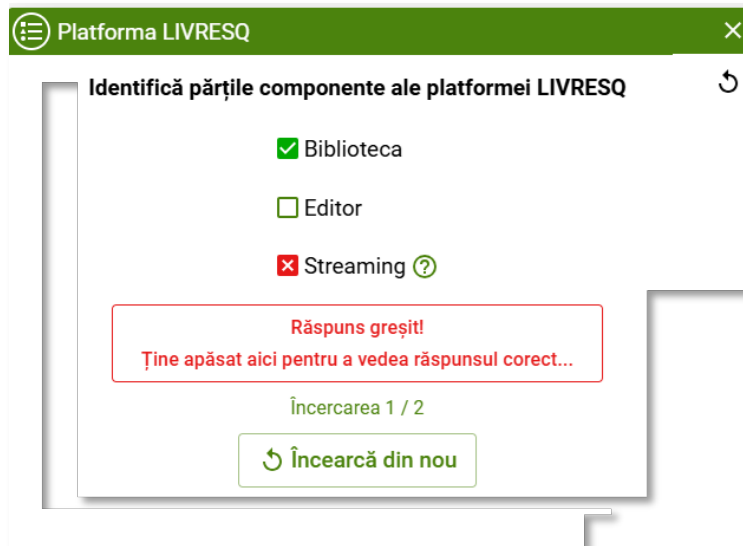
Se poate limita numărul de reîncercări permise (3); se poate alege dacă să se afișeze sau nu butonul de rezolvare (4), butonul de repornire (5) și butonul de reîncercare (6).



Dacă se limitează numărul de încercări, cursantul trebuie să apese butonul *Verifică* după fiecare încercare pentru a trece mai departe. Până când fie obține răspunsul corect, fie se epuizează încercările, mesajul de feedback arată numărul de încercări rămase din totalul de încercări.

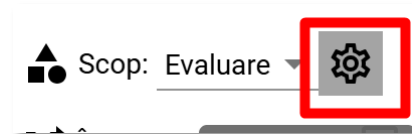
Dacă se selectează opțiunea „*Arată butonul de rezolvare (4)*”, cursantul poate vedea răspunsurile corecte prin apăsarea prelungă pe chenarul roșu cu mesajul *Răspuns greșit! Ține apăsat aici pentru a vedea răspunsul corect.*

Exemplul de mai jos ilustrează algoritmul pentru un număr de 2 încercări maxim.

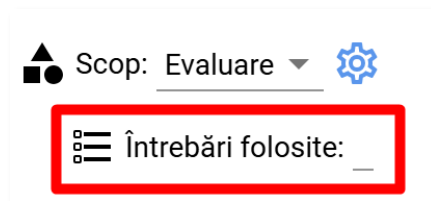




Pentru modul evaluare, LIVRESQ oferă posibilitatea de a crea o bază de date de întrebări, iar cursantul să primească, aleatoriu, doar un număr fix dintre acestea. După ce se adaugă toate întrebările (în număr de x), se va apăsa pe butonul Configurează de lângă scop:



Ulterior, apare o căsuță liberă unde putem completa numărul de întrebări care vor apărea în materialul final (mai mic decât numărul de întrebări adăugate în chestionar):



Ca un exemplu concret, dacă am adăugat un număr de 10 întrebări în chestionar și completăm câmpul Întrebări folosite cu cifra 5, cursantul/elevul va primi 5 întrebări dintre cele adăugate de noi, alese aleatoriu de platformă.

## Modul de Sondaj

În cazul în care se alege modul *Sondaj* pentru chestionar, nu mai există răspunsuri corecte sau greșite, în această variantă cursantul fiind invitat să își exprime opinia. Acesta nu va mai primi feedback legate de răspunsurile corecte. Această variantă este recomandată doar în cazul în care se dorește colectarea unor răspunsuri, când platforma este conectată cu un sistem de management al învățării, cu mențiunea că doar unele chestionare se potrivesc acestui scop, de exemplu cele cu răspuns liber.

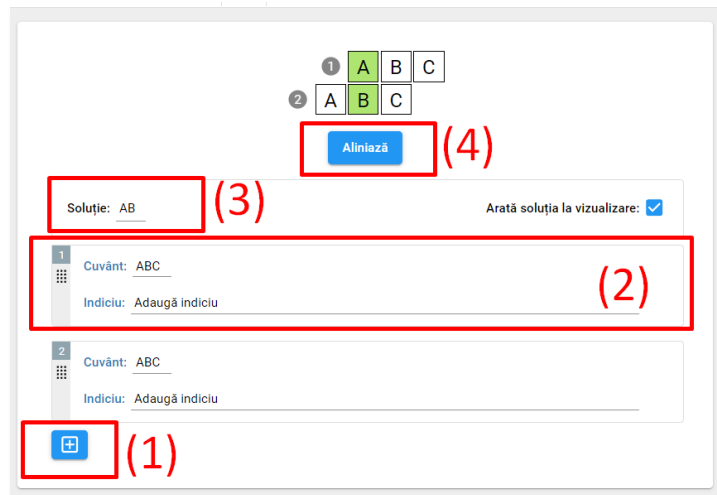
## Resursa *Matrice (rebus)*



Pictogramă:

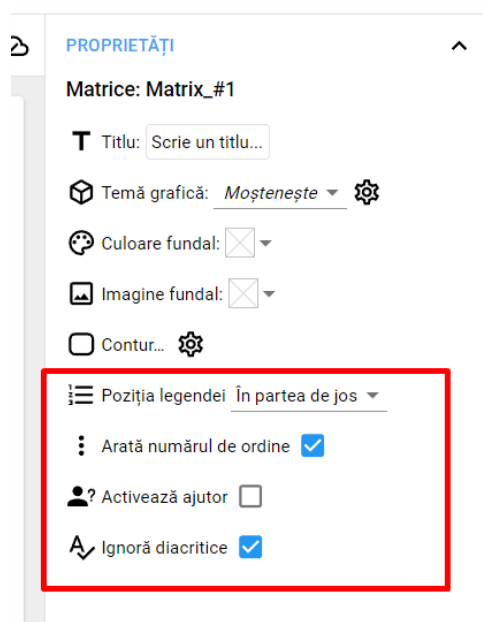
Resursa *matrice* ne permite să adăugăm un rebus în interiorul lecției noastre.

Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*. Pentru editare se face dublu click pe resursă și se accesează fereastra de editare.



Pentru a adăuga un cuvânt la rebus, vom face click pe butonul +, reprezentat mai sus cu (1). Fiecare item (cuvânt) cuprinde un câmp în care se va introduce cuvântul cu litere mari și indiciul (legenda) dacă este cazul (zona (2)). Dacă dorim să avem și o soluție pe verticală, aceasta se va introduce în câmpul (3) manual. Apăsând pe butonul *Aliniează* (4) soluția va alinia automat căsuțele rebusului.

Resursa matrice cuprinde și o serie de proprietăți specifice, regăsite în panel-ul din partea dreaptă.



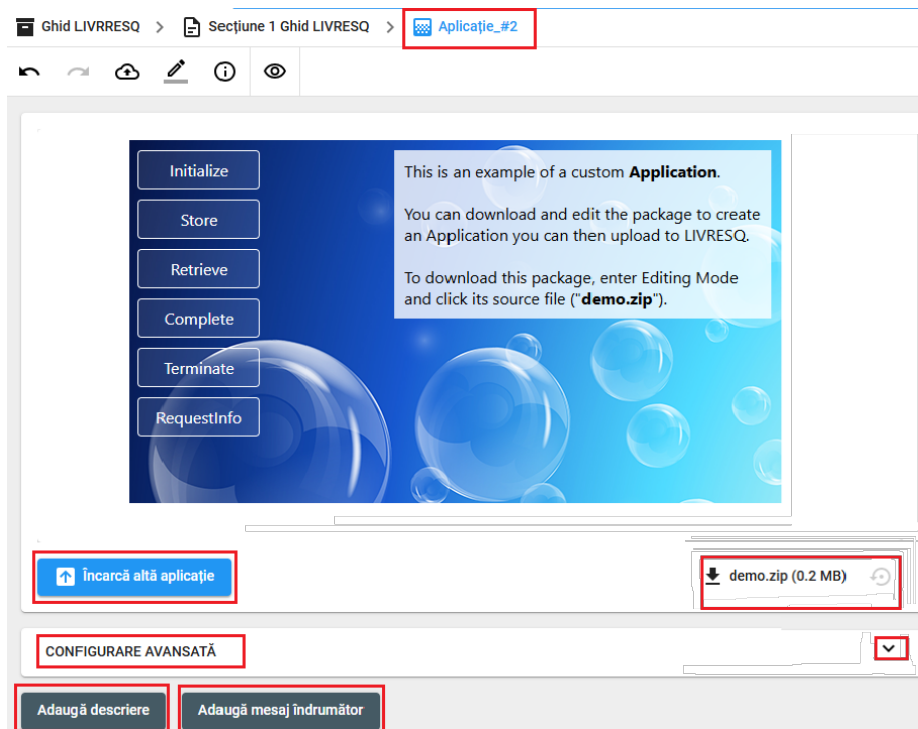
Putem, așadar modifica poziția legendei (indiciilor), putem ascunde numerele din fața fiecărui cuvânt, activa sau dezactiva ajutorul (dacă dorim ca soluția să fie accesibilă cursantului prin apăsare pe cifra care va apărea în dreptul fiecărui cuvânt), sau selecta opțiunea pentru ignorarea diacriticelor (cuvintele vor fi recunoscute ca fiind corecte și fără diacritice).

## Resursa *Aplicație*

Pictogramă: 

O resursă de tip *Aplicație* poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*.

Resursele *Aplicație* conțin în momentul realizării o aplicație LIVRESQ implicită. Pentru editare se face dublu click pe resursa aplicație și se accesează fereastra de editare unde putem înlocui aplicația implicită cu una aflată în calculatorul propriu, prin click pe butonul *Încarcă altă aplicație*. Aplicațiile pot fi realizate de către un specialist IT sau cu ajutorul unor platforme specializate în realizarea de aplicații educaționale, modelări sau simulări.



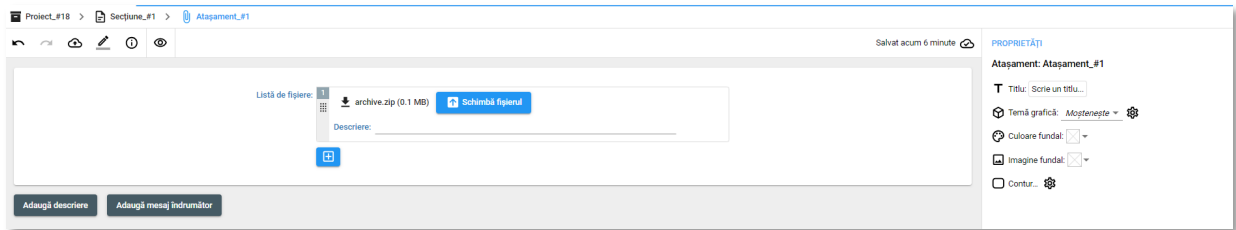
Ca și în cazul celorlalte resurse avem posibilitatea de a adăuga o descriere și un mesaj îndrumător resursei, având la dispoziție și o serie de opțiuni în panelul *Proprietăți* (posibilitatea de a participa sau nu la scor/arătarea sau ascunderea butonului de repornire).



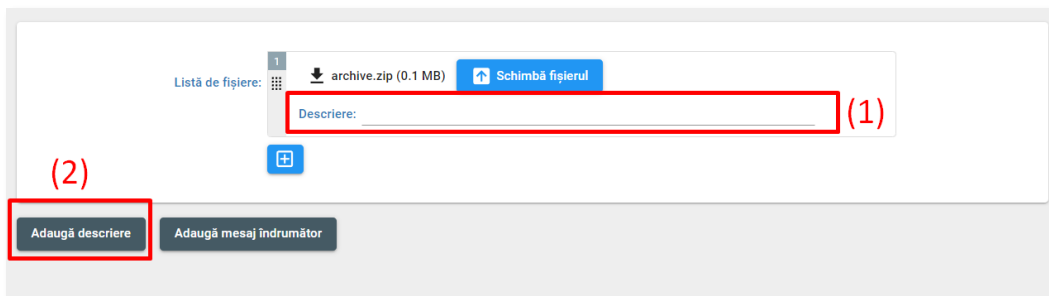
## Resursa Atașament

Pictogramă: 

Acest tip de resursă permite atașarea unui fișier de orice tip sau a unei arhive la lecția respectivă. Cu dublu click pe resursă se intră în modul de editare unde avem posibilitatea de a înlocui fișierul predefinit cu unul din calculatorul propriu, apăsând *Schimbă fișierul*.




La descriere (zona marcată cu (1) în imaginea de mai jos) se poate completa cu un text pe care îl va vedea utilizatorul atunci când trece cu mouse-ul peste resursă, iar utilizând funcția *Adaugă descriere* (zona marcată (2) în imaginea de mai jos) se poate adăuga o descriere sub formă de text care va apărea sub fișier.



Pentru a accesa fișierul, este necesar ca acesta să fie descărcat prin click pe celula care conține atașamentul.



## Resursa Acordeon

Pictogramă: 

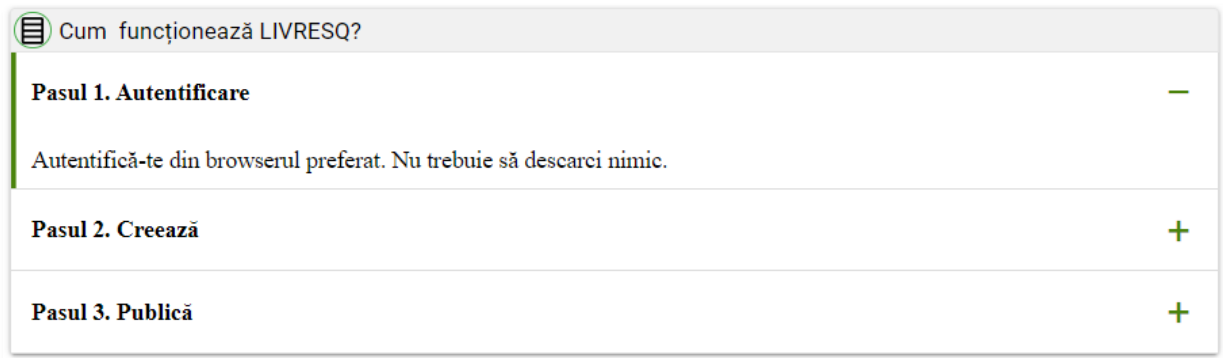
O resursă de tip *Acordeon* poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine* LIVRESQ.

Această resursă este compusă din mai multe rânduri, fiecare rând având două zone: una vizibilă și una ascunsă. Pentru editare se face dublu click pe resursă și se accesează fereastra de editare.


Resursele *Acordeon* conțin în momentul realizării trei *Rame* cu text implicit. În prima zonă (1) se scrie informația vizibilă, iar în a doua zonă (2) se scrie informația ascunsă. Numărul de rame poate fi modificat, ca și la alte resurse, având posibilitatea să adăugăm o descriere a resursei, un mesaj îndrumător, putem modifica proprietățile.



Cursantul va trebui să apese pe fiecare rând pentru a vizualiza informația.

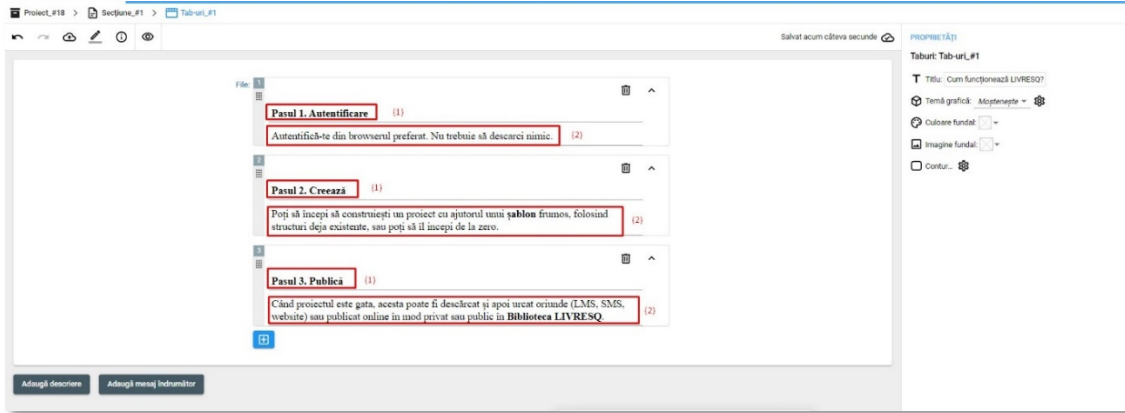


## Resursa *Taburi*

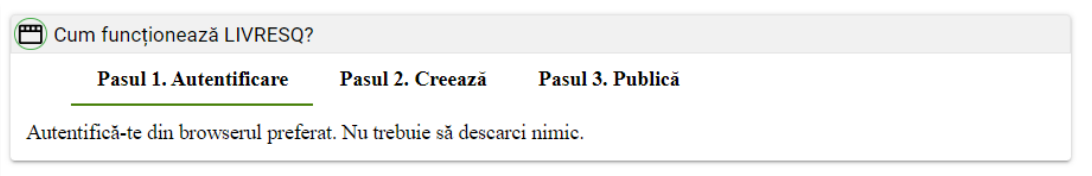
Pictogramă 

O resursă de tip *Tab* este o similară resursei de tip *Acordeon* doar că filele se așază pe orizontală, nu pe verticală, iar textul primei file este complet vizibil la momentul inițial. Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine* LIVRESQ. Pentru editare se face dublu click pe resursă și se accesează fereastra de editare.

Resursele *Tab* conțin în momentul realizării trei "file" cu text implicit. În prima zonă (1) se scrie titlul, iar în a doua zonă (2) se scrie informația pe larg. Numărul de file poate fi modificat, ca și la alte resurse, având posibilitatea să adăugăm o descriere a resursei, un mesaj îndrumător, putem modifica proprietățile.



Pentru a vizualiza informația cursantul va trebui să apese pe fiecare titlu.

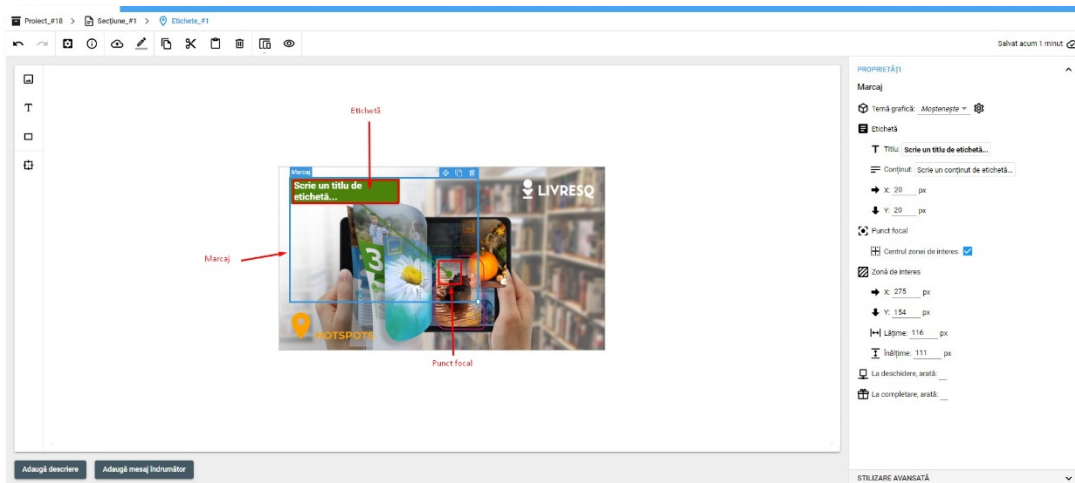


## Resursa Etichete

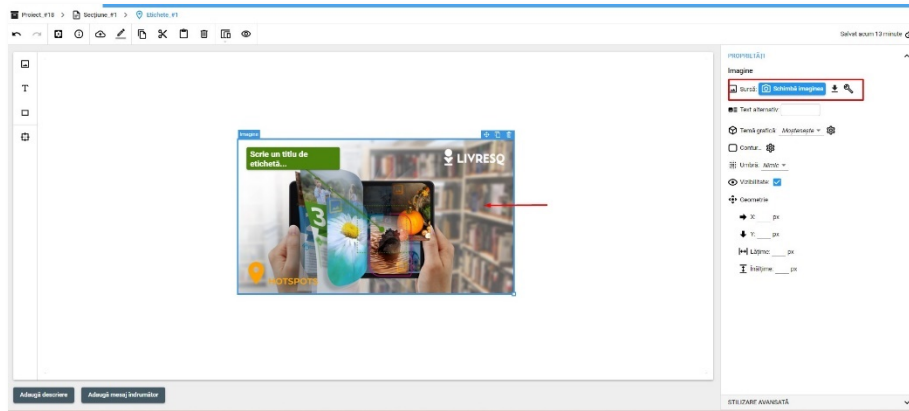
Pictogramă:

Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele de tip *Imagine*. Pentru editare se face dublu click pe resursă și se accesează fereastra de editare.

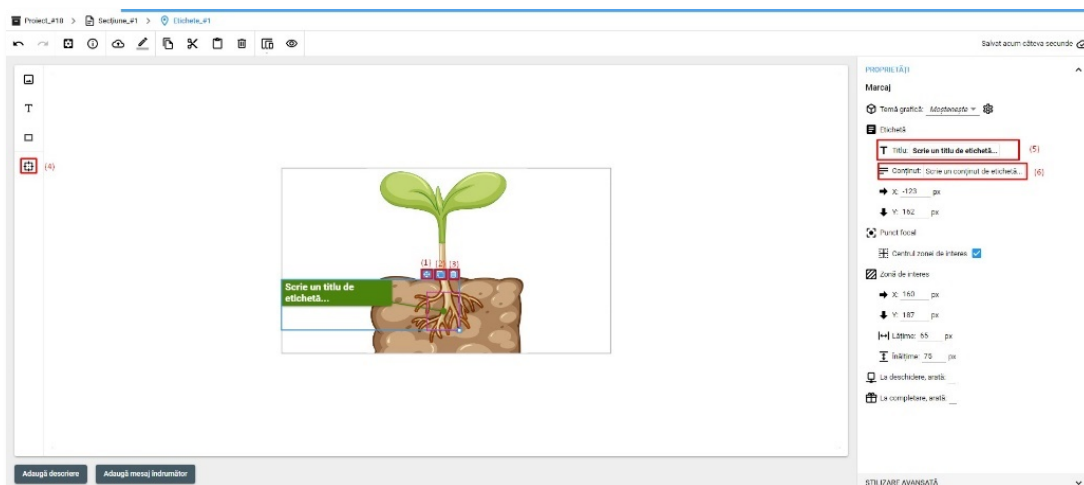
Resursele *Etichete* conțin în momentul realizării o imagine implicită LIVRESQ și un *Marcaj*. Un marcaj cuprinde o *Etichetă* (dreptunghi verde) și un punct focal. Cele două elemente sunt legate de o linie, toate putând fi redimensionate, mutate, șterse.



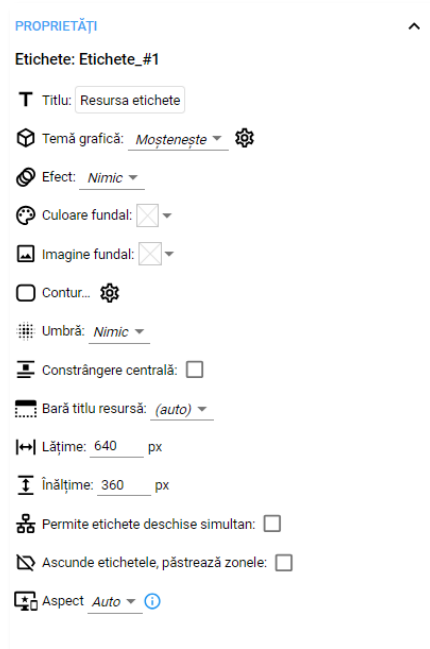
Pentru înlocuirea imaginii se apasă în interiorul dreptunghiului albastru, moment în care devin active opțiunile aferente. La click pe *schimbă imaginea*, ca și în cazul resursei imagine se pot încărca imagini din calculatorul propriu sau din stoc.



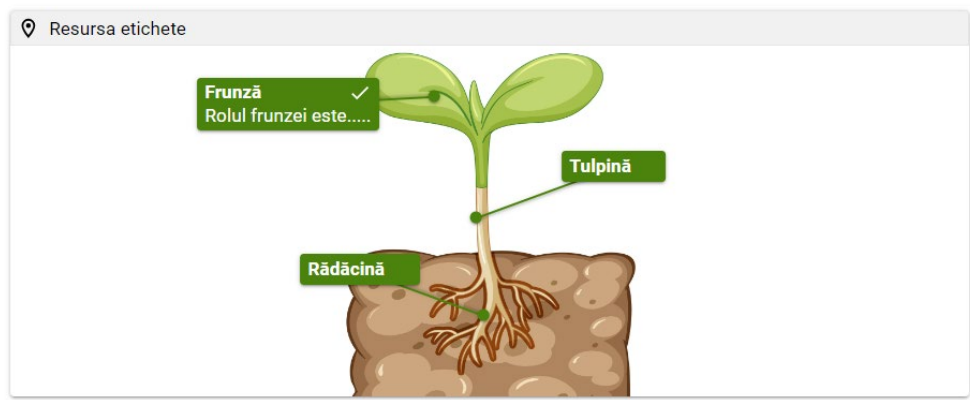
După înlocuirea imaginii, pe care o putem poziționa și redimensiona direct din spațiul de lucru, avem posibilitatea de a muta marcajul (1), de a-l duplica (2) sau de a-l șterge. Putem adăuga un marcaj nou (4) prin *drag-and-drop* în spațiul de lucru. Pentru a înlocui textele implicite mergem în panelul proprietăți și modificăm titlul (5), care va fi vizibil și respectiv conținutul (6), care va fi vizibil după ce cursantul va da click pe etichetă. Este important ca marcajele să nu se suprapună.



Pentru a accesa proprietățile resursei este necesar să facem click în afara dreptunghiului cu imaginea și etichetele. Ca și în cazul altor resurse, avem aici o serie de opțiuni. Pentru această resursă o opțiune importantă este *Permite etichete deschise simultan* cu ajutorul căreia după click pe fiecare etichetă rămân deschise descrierile aferente.



Cursantul va trebui să interacționeze cu resursa prin click pe fiecare etichetă pentru a descoperi mai multe informații.

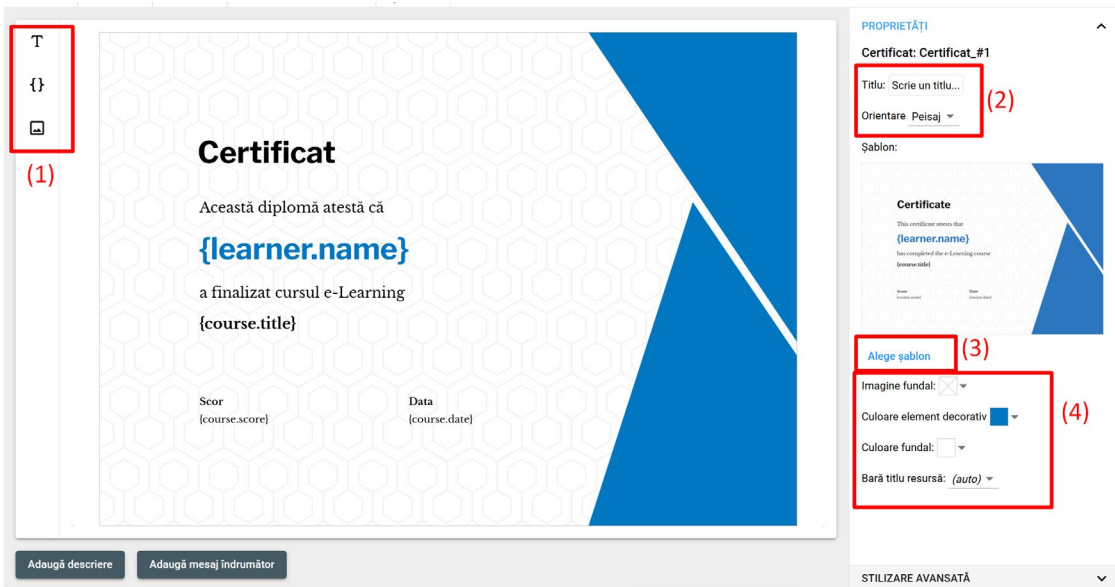


## Resursa Certificat

Pictogramă: 

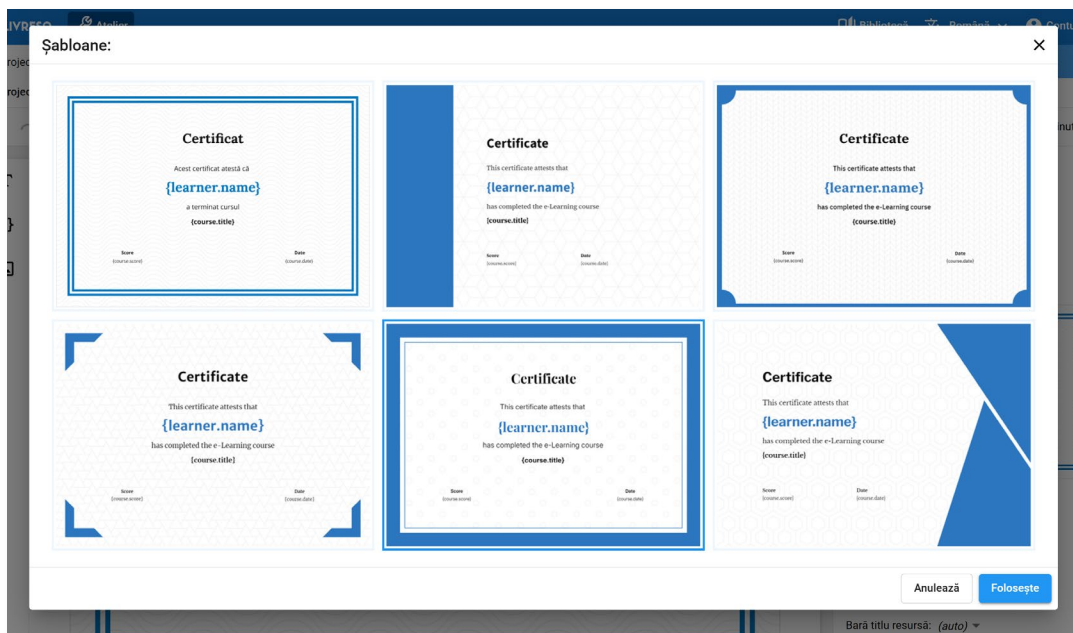
Resursa certificat permite adăugarea unei diplome într-un proiect LIVRESQ, care poate fi printată sau descărcată de către cursant ca imagine. Certificatul (sau diploma) cuprinde valori (variabile) care se schimbă automat în funcție de parcurgere: numele cursantului, titlul cursului, scorul obținut, data.

Această resursă poate fi realizată direct în pagina *Resurse*, în *Atelier* sau inserată direct într-o *secțiune*, într-un mod similar celui prezentat la resursele prezentate anterior. Pentru editare se face dublu click pe resursă și se accesează fereastra de editare.



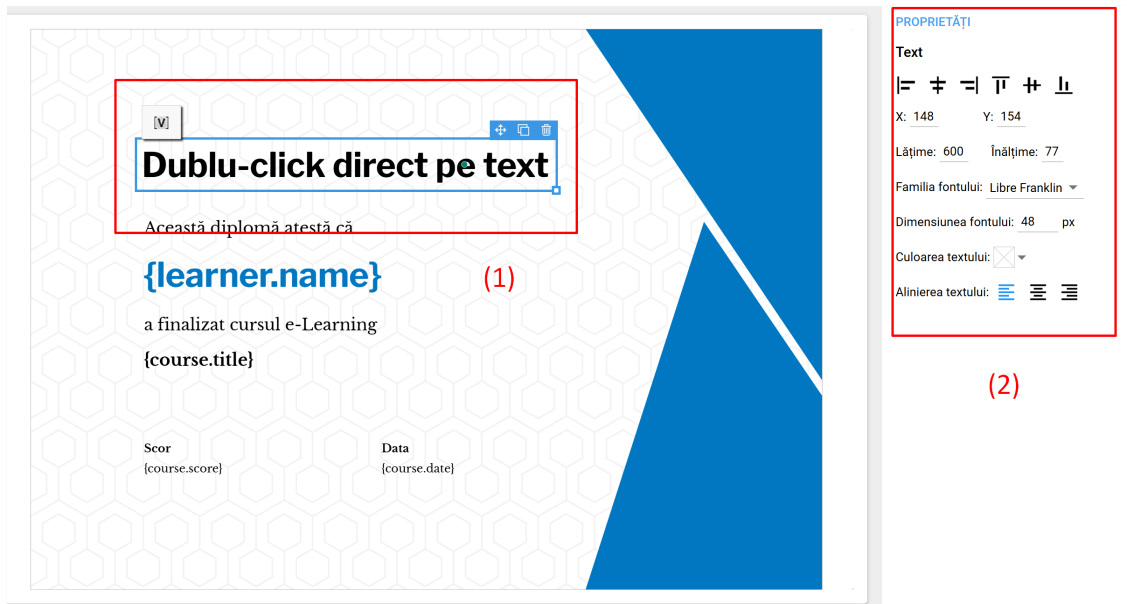
Elementele certificatului (text, variabile sau imagini) pot fi adăugate trăgându-le din partea stângă (1) în zona de lucru. Pentru a edita elementele existente implicit în zona de lucru se va face click pe oricare dintre acestea. Atunci când niciun element nu este selectat, din zona de Proprietăți (partea dreaptă) se pot schimba o serie de setări generale valabile pentru Certificat: Titlul și orientarea (2), imaginea de fundal, culoarea elementelor decorative, culoarea de fundal, și se poate ascunde sau afișa bara de titlu (4).

Mai mult, pentru a schimba în totalitate modelul de certificat, LIVRESQ vă pune la dispoziție o serie de șabloane, care pot fi accesate folosind butonul *Alege șablon* (3).

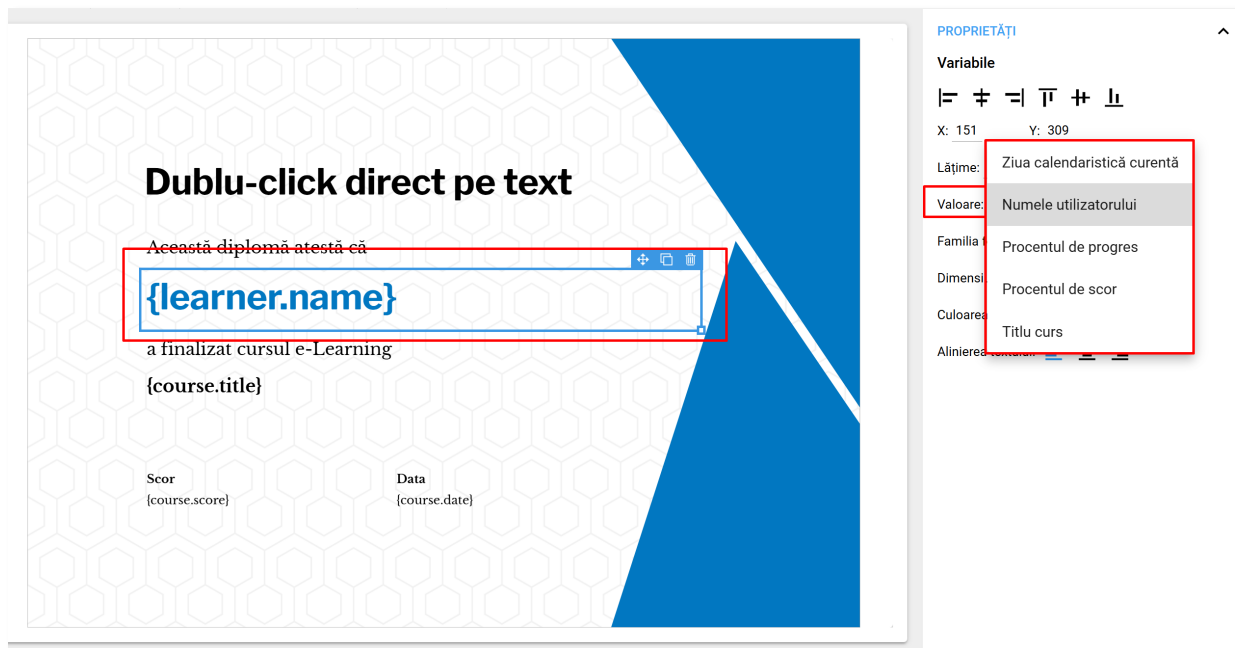


Se va deschide o fereastră de tip pop-up ca în ilustrația de mai sus de unde se poate alege modelul dorit selectându-l cu un singur click iar apoi apăsând butonul *Foloșește* din dreapta jos.

Atunci când selectăm unul dintre elementele certificatului (text, variabila sau imagine) în zona de proprietăți apar opțiunile pentru elementul respectiv.




În cazul textelor simple, putem folosi dublu-click direct pe text pentru a edita conținutul (1), iar în partea dreaptă, la Proprietăți, regăsim următoarele setări: poziția, fontul, dimensiunea fontului, culoarea și alinierea textului (2).



Modificarea variabilelor se face prin selectarea acestora și schimbarea tipului de variabilă tot din partea dreaptă, zona Proprietăți, câmpul *Valoare*.

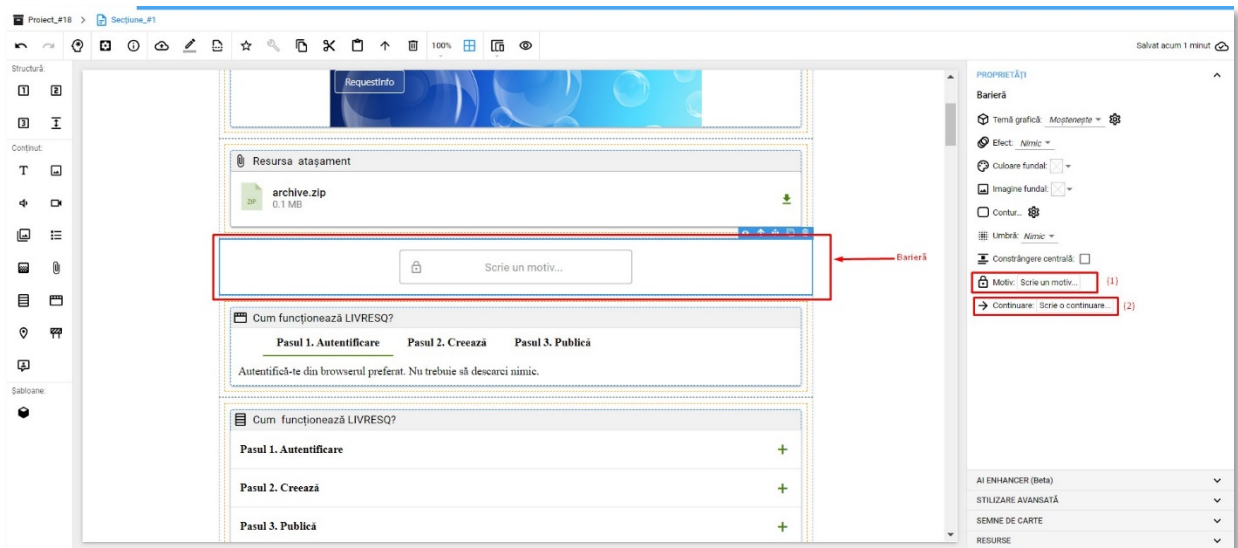
## Instrumente de dirijare a parcurgerii materialului

### Bariera

Pictogramă: 

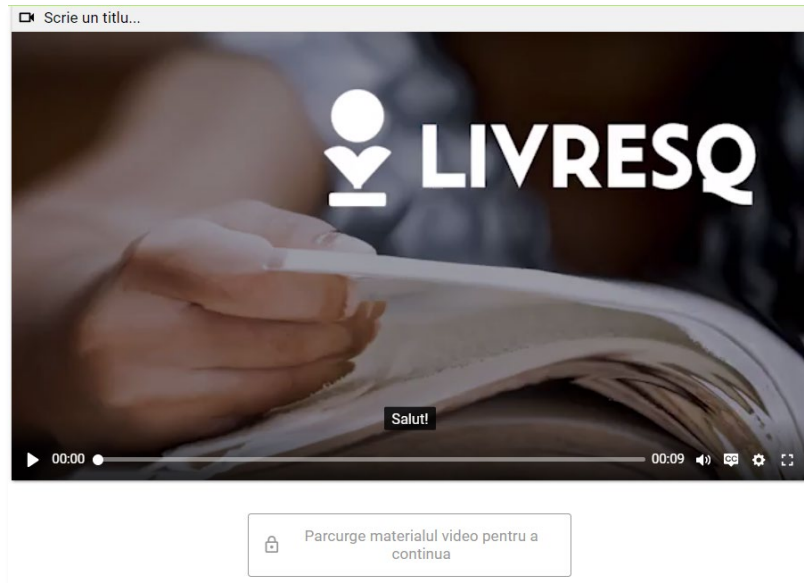
O *barieră* este un element cu care cursantul trebuie să interacționeze pentru a avansa în parcurgerea lecției. Bariera se poate introduce într-o secțiune *doar între două rânduri*, cu *drag-and-drop* se aduce în spațiul de lucru între rândurile dorite.

O barieră se conectează automat la resursa interactivă aflată cel mai aproape de ea, deasupra barierei. Bariera rămâne închisă până când resursa interactivă cu care este cuplată este parcursă. Parcurgerea resursei interactive are ca rezultat ridicarea automată a barierei. Pentru a avansa în lecție, după ce bariera se ridică, este necesar să se dea click pe mesajul de continuare. În panelul *Proprietăți* se scriu textele pentru motiv (1) și pentru mesajul de continuare (2). Dacă deasupra barierei, până la următoarea barieră sau până la începutul secțiunii nu este nicio resursă interactivă, bariera va avea doar poziția deschis, prezentând doar mesajul de continuare.

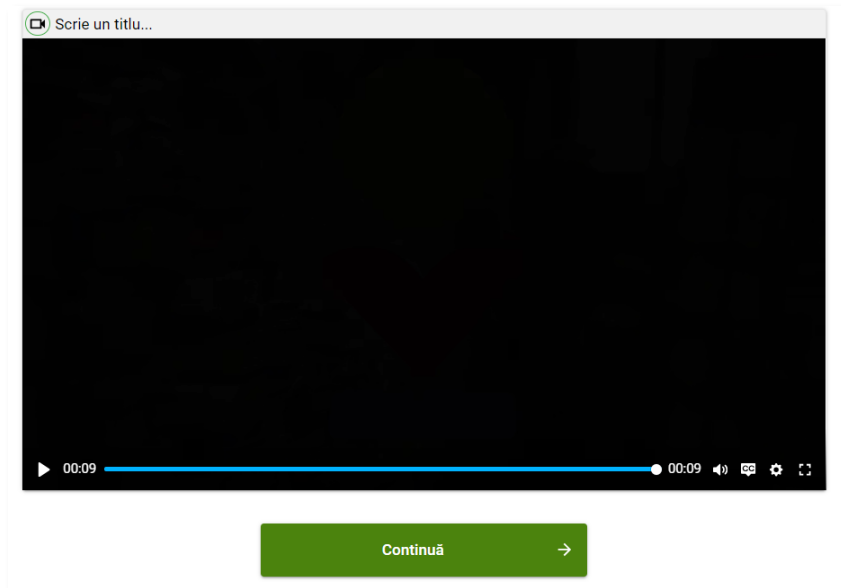


Pentru cursant bariera condiționează parcurgerea resursei interactive, aceasta fiind blocată atâta timp cât cursantul nu a parcurs resursa.

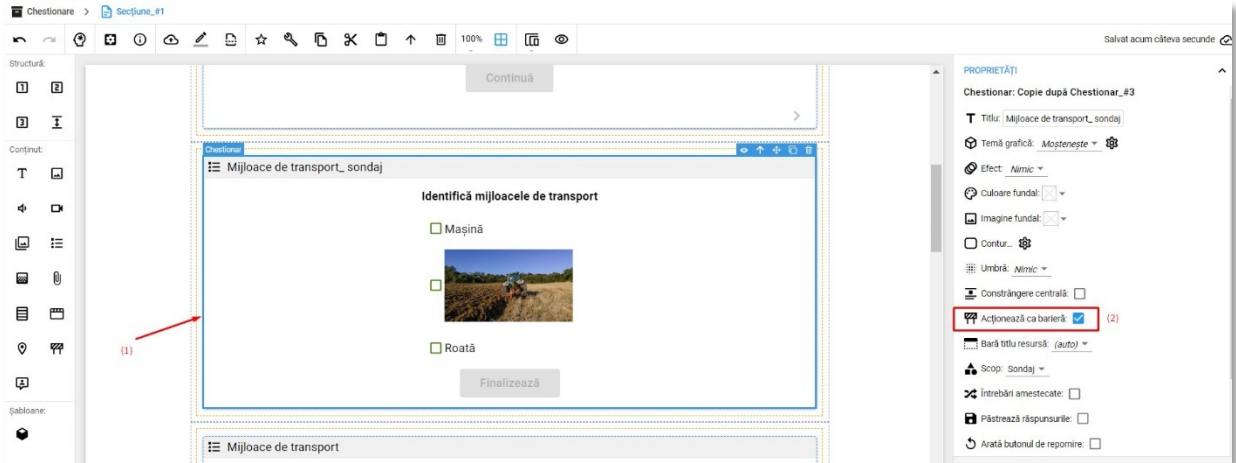




După parcurgerea resursei bariera permite continuarea navigării.

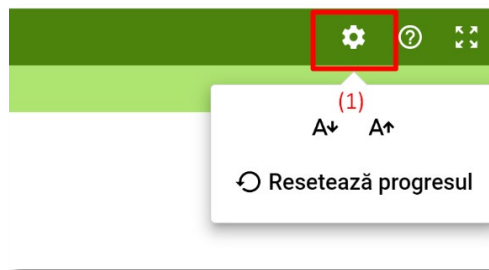


O resursă interactivă se poate comporta ca o barieră prin selectarea resursei (1) și bifarea opțiunii *Acționează ca barieră* (2). Și în această situație cursantul este condiționat de parcurgerea resursei pentru a putea naviga în continuare.

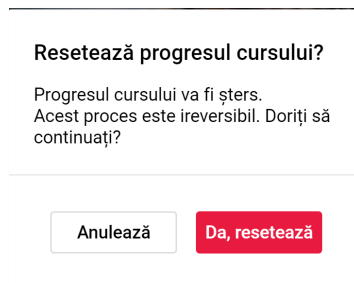


Barierile sunt vizibile doar la prima parcurgere a materialului interactiv. La parcurgerile următoare barierile nu mai apar, considerându-se că și-au îndeplinit sarcina la prima vizionare.


Pentru a putea vedea din nou barierile și asistenții după parcurgerea totală sau parțială a lecției este necesară ștergerea informațiilor legate de istoricul activităților în acea lecție. Acest lucru se face prin apăsarea butonului (1) din partea stângă sus a ecranului, așa cum se vede în imaginea de mai jos.



La click pe *Resetează progresul* se va afișa un pop-up în care cursantul poate bifa anularea acțiunii sau confirmarea acesteia. Prin apăsarea butonului *Da, resetează* platforma va șterge istoricul cursantului legat de acea lecție.



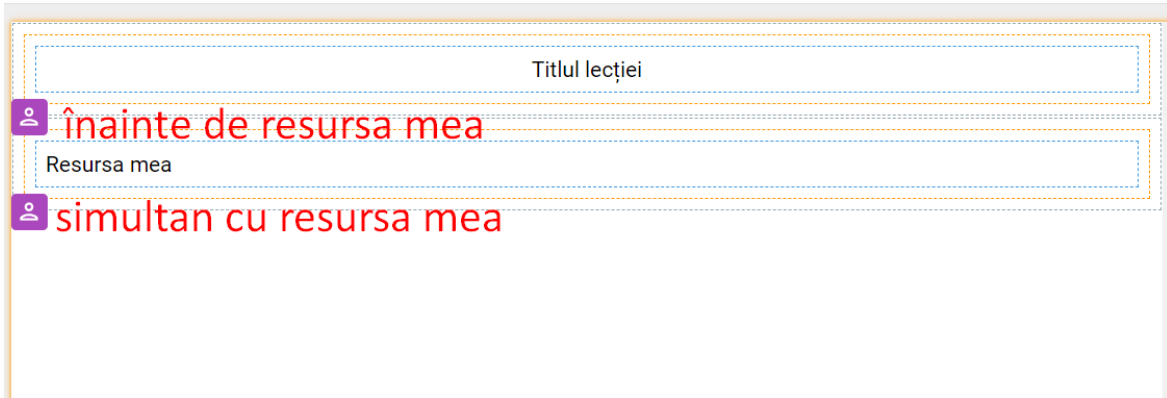
## Mesajul / Asistentul

Pictogramă: 

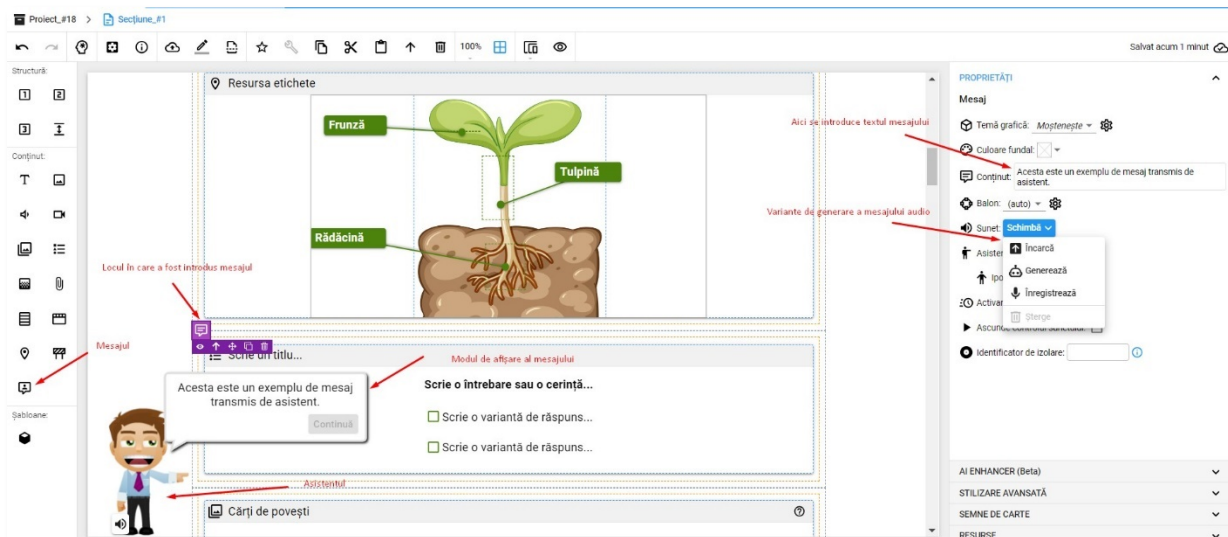
*Mesajul* este un element cu care cursantul trebuie să interacționeze pentru a avansa în parcurgerea lecției. În plus, cursantul primește și o indicație, scrisă și/sau audio, din partea unui personaj numit *asistent* sau *avatar*.

Mesajul se poate introduce într-o secțiune *atașat de orice element de structură* (rând, celulă sau resursă), din panelul cu elemente de conținut din partea stângă, cu *drag-and-drop* se poziționează la locul dorit din spațiul de lucru.

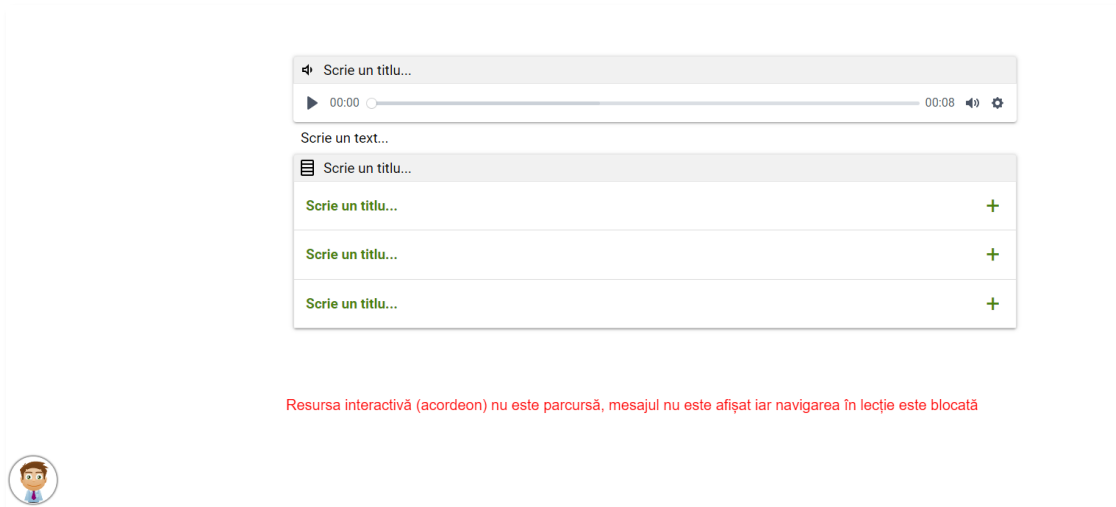
Atunci când mesajul este plasat în colțul din stânga sus al unui element (resursă, celulă sau rând), acesta va apărea înaintea elementului, iar atunci când este plasat în dreapta jos, acesta va apărea în lecție simultan cu elementul respectiv.



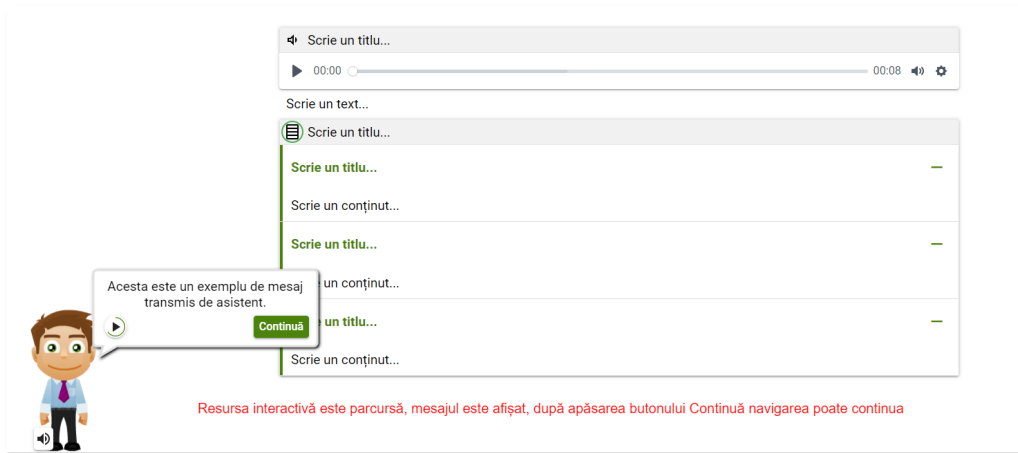
Mesajul se conectează automat la resursa interactivă aflată cel mai aproape de el. Mesajul nu este afișat și parcurgerea lecției este blocată până când este parcursă resursa interactivă cu care acesta este conectat. Parcurgerea resursei interactive are ca rezultat apariția asistentului care prezintă mesajul. Pentru a avansa în lecție, după prezentarea mesajului, este necesar să se dea click pe butonul de continuare. Mesajul text se scrie în panelul *Proprietăți* din partea dreaptă, iar mesajul audio se poate încărca din calculator, se poate genera pe baza unui text sau se poate înregistra în platformă.



Dacă deasupra mesajului, până la următoarea barieră sau mesaj sau până la începutul secțiunii nu este nicio resursă interactivă, mesajul va fi afișat când se ajunge cu parcurgerea lecției la acesta.



Resursa interactivă (acordeon) nu este parcursă, mesajul nu este afișat iar navigarea în lecție este blocată



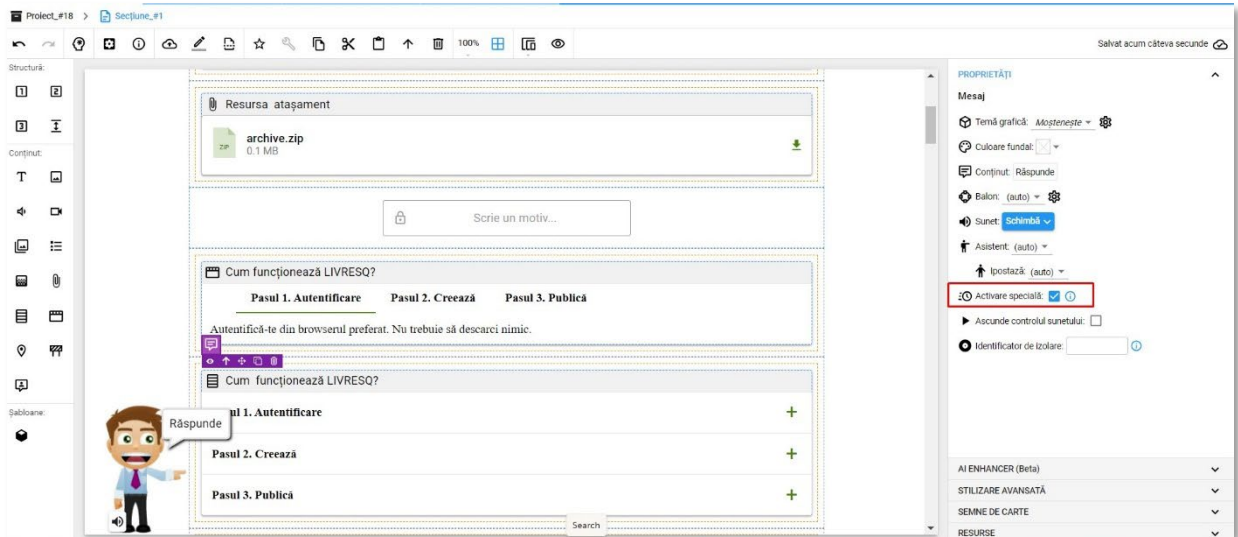
Acesta este un exemplu de mesaj transmis de asistent.

Continuă

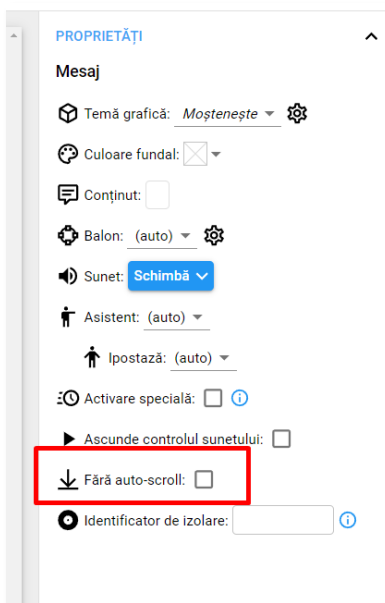
Resursa interactivă este parcursă, mesajul este afișat, după apăsarea butonului Continuă navigarea poate continua

Mesajele sunt vizibile doar la prima parcurgere a materialului interactiv. La parcurgerile următoare mesajele nu mai apar, considerându-se că și-au îndeplinit sarcina la prima vizionare.

Folosind opțiunea *Activare specială* putem da cursantului informații legate de modul de completare al resursei. După parcurgerea acesteia cursantul poate avansa în lecție.



Atunci când ne dorim ca mesajul să se activeze doar în momentul în care utilizatorul ajunge la elementul pe care este plasat, atunci în zona de proprietăți se va bifa opțiunea „Fără autoscroll”. În acest caz, lecția nu se derulează automat până la următorul avatar.




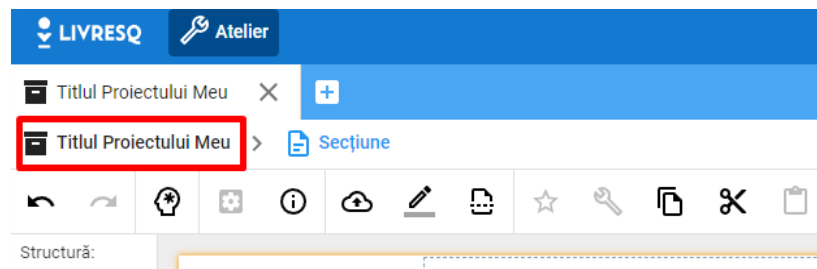
Pentru a schimba imaginea asistentului, vezi capitolul [Configurarea asistentilor](#).

## Lucrul cu proiectele LIVRESQ

### Zona de editare a proiectului

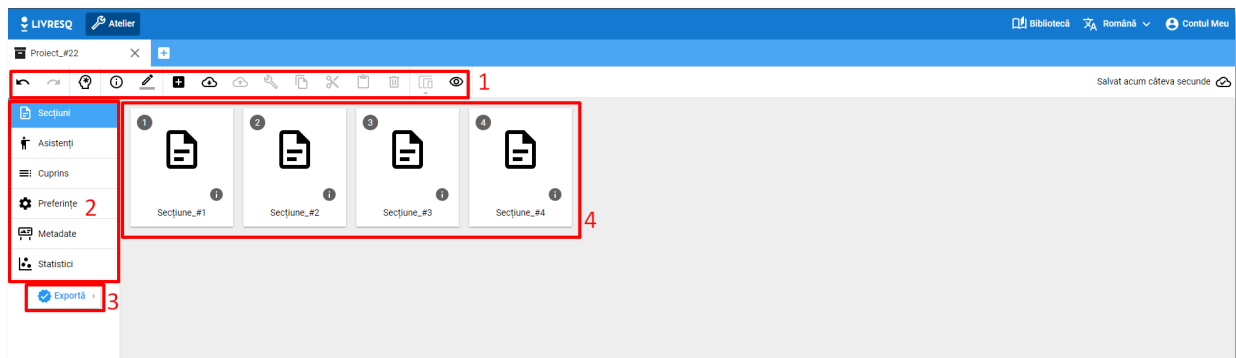
Putem edita și seta diverse proprietăți ale proiectului accesând zona de editare a acestuia. Pentru a ajunge aici putem deschide un proiect nou sau deja creat.

Dacă ne aflăm într-o secțiune, atunci, în bara de sus, vom apăsa pe titlul de lângă pictograma ce reprezintă proiectul: .



Aici vom regăsi, așa cum sunt evidențiate și în captura de ecran de mai jos, următoarele zone:

- (1) Bara de opțiuni generale care ne permite să anulăm sau să refacem ultimele modificări, să intrăm în modul planificare, să aflăm informații despre proiect (nume proiect, numele creatorului și data creării materialului, numele ultimei persoane care a modificat respectivul material, respectiv data ultimei modificări), să redenumim proiectul, să adăugăm secțiuni noi și să le exportăm sau importăm din zona de resurse), să copiem sau lipim elemente, să le ștergem sau duplicăm, și, de asemenea, să vizualizăm proiectul nostru;
- (2) Zona meniurilor care ne permit să navigăm între alte setări ale proiectului. Atunci când deschidem un proiect, ne vom afla automat în pagina care ne afișează secțiunile proiectului;
- (3) Butonul de export;
- (4) Secțiunile proiectului.

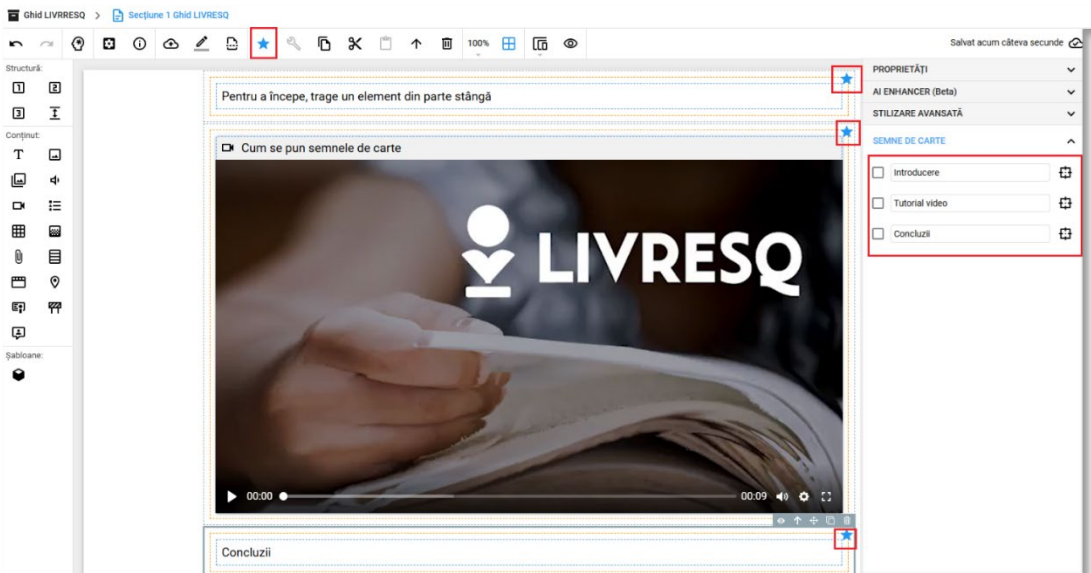


## Semne de carte și cuprins

Pentru a organiza eficient informațiile dintr-o lecție, LIVRESQ oferă posibilitatea creării unui cuprins, care permite cursantului să își urmărească parcursul în lecție și să navigheze către elementele marcate de creator (dacă nu există restricții impuse de instrumentele de dirijare a parcurgerii materialului). Pentru a crea cuprinsul unui material digital, ne vom folosi de **semne de carte**.

**Semnele de carte** pot fi adăugate în cadrul secțiunilor proiectului nostru, pe orice element prezintă interes: rând, celulă, resursă. Pentru a adăuga un semn de carte vom selecta elementul respectiv și vom apăsa pe pictograma ★ din bara de sus. Odată adăugat semnul de carte, pictograma se va colora în albastru: ★. De asemenea, aceeași pictogramă va apărea și în colțul din dreapta sus a elementului pe care a fost adăugat semnul de carte.

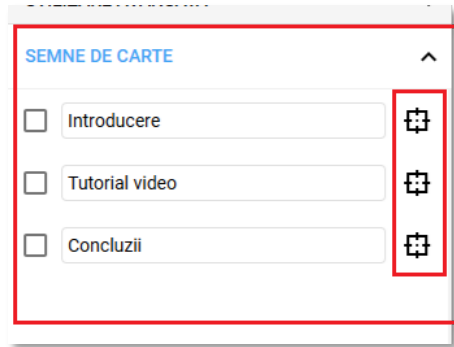
Pentru a vedea toate semnele de carte adăugate în secțiunea noastră, vom activa *panel-ul* din partea dreaptă, numit *Semne de carte*, aflat sub proprietăți. Făcând click pe titlul unui semn de carte, îl putem redenumi.



De exemplu, în imaginea de mai sus, putem observa că avem un semn de carte pus pe primul rând și încă unul pe resursa imagine selectată (știm că aceasta este cea selectată deoarece este evidențiat dreptunghiul albastru). În partea dreaptă, în *panel-ul Semne de carte* observăm cele două semne de carte adăugate în secțiunea noastră.

Semnele de carte pot fi folosite în două scopuri: la crearea cuprinsului de navigare în conținut și ca instrumente de navigare în lecție, prin crearea de butoane, a căror apăsare duce utilizatorul în zona în care a fost plasat semnul de carte.

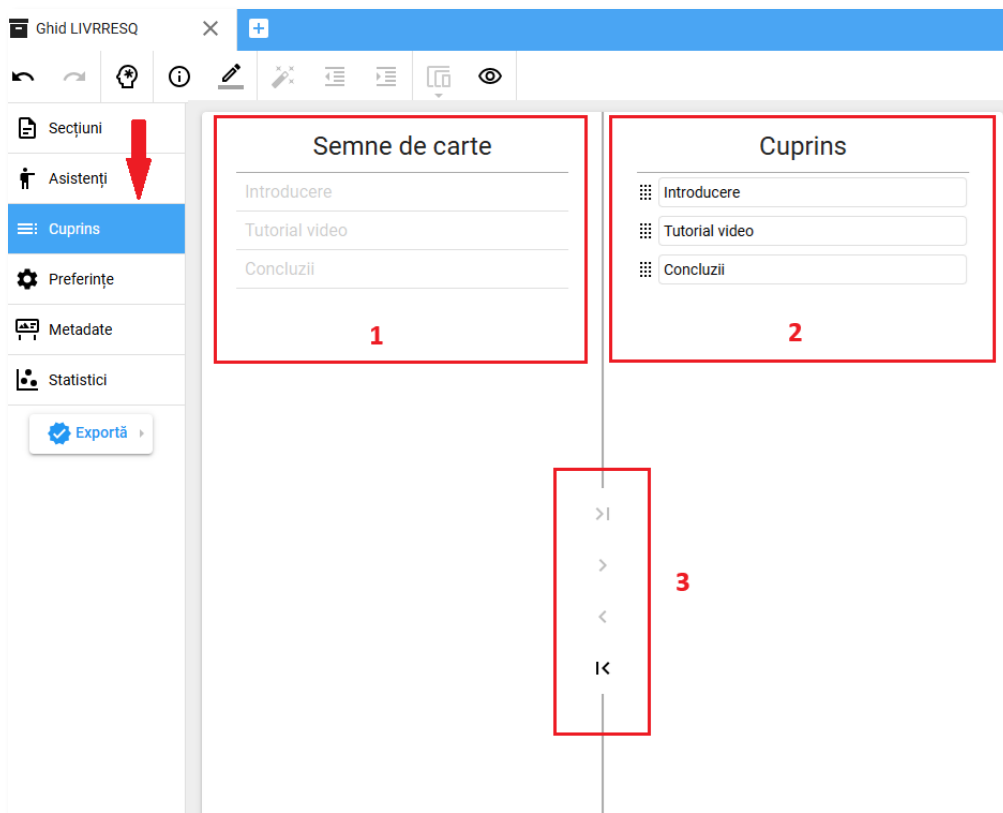
În cazul secțiunilor mai lungi în care au fost adăugate multiple semne de carte, putem naviga direct la unul dintre ele acționând butonul din dreapta denumirii acestuia, marcat în imaginea de mai jos:



Semnele de carte adăugate în secțiunile proiectului pot fi adăugate în **cuprins**.

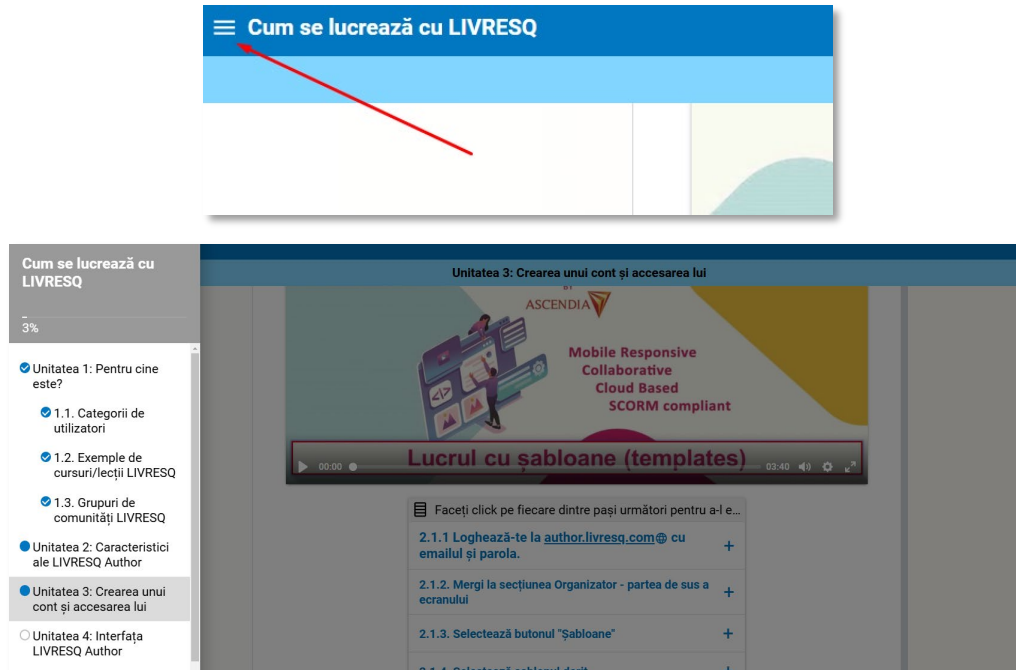
Pentru a crea cuprinsul, vom naviga către zona de editare a întregului nostru proiect ([link](#)) și vom alege din meniul din partea stângă *Cuprins*.

În partea stângă a ecranului vor apărea toate semnele de carte realizate (1), în ordine, și apoi cele dorite se pot transfera în partea dreaptă, unde sunt elementele cuprinsului (2). Pentru a transfera semnele de carte în cuprins, vom folosi butoanele dintre cele două coloane (3). Textul semnelor de carte poate fi complet editat, pot fi introduse elemente de design, imagini etc. De asemenea, intrările în cuprins se pot indenta, în funcție de necesități.



În lecție cuprinsul se vizualizează cu click pe cele trei linii din colțul din stânga-sus (în bara din partea de sus a ecranului, dacă nu s-a optat pentru ascunderea barei sau a cuprinsului). Cuprinsul poate fi folosit pentru navigare în lecție și oferă informații despre gradul de parcurgere al lecției și despre finalizarea sau parcurgerea parțială a fiecărei părți din lecție, prin semne plasate lângă fiecare intrare din cuprins.

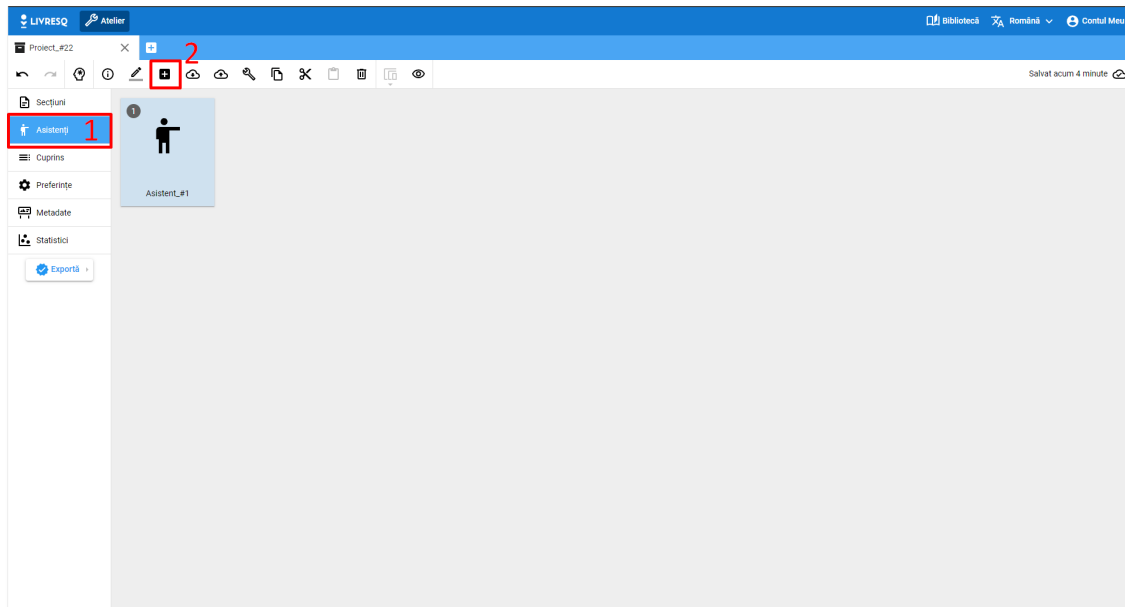




## Configurarea asistenților

Pentru a configura asistenții pe care îi vom folosi în proiect, vom naviga, din zona de editare a proiectului ([link Zona de editare a proiectului](#)) către zona de editare asistenților (1).

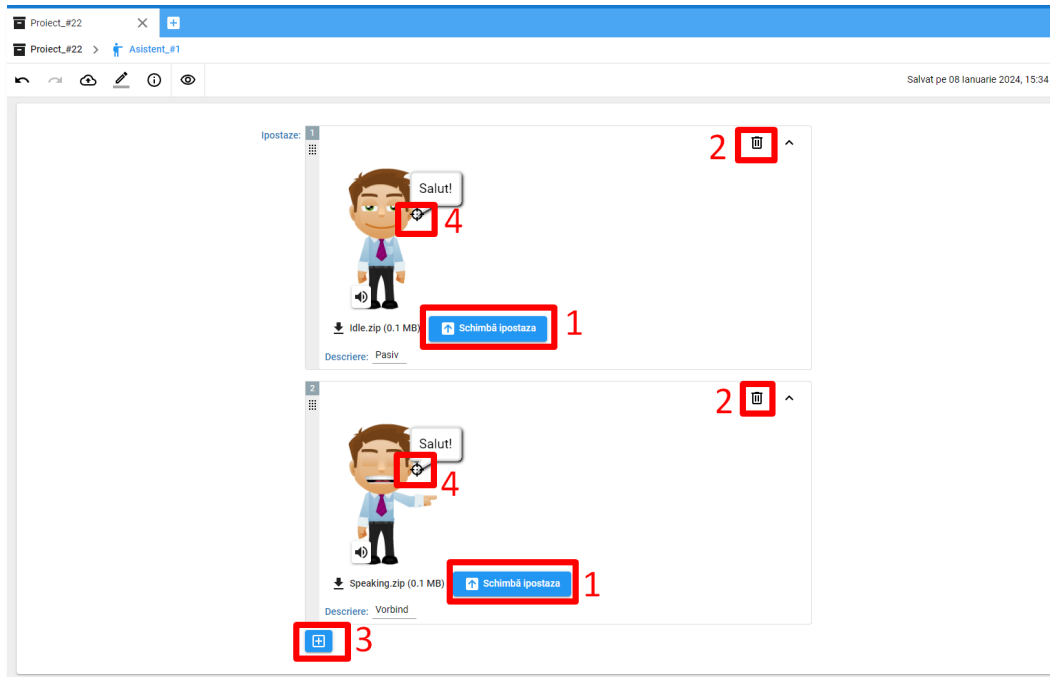
Vom putea vedea aici toți asistenții din proiectul nostru. În acest punct, putem fie să schimbăm asistentul deja existent (făcând dublu-click pe acesta), fie să mai adăugăm unul folosind buton + (2).



În mod implicit asistentul este un personaj animat care are două ipostaze: în repaus și vorbind.

Asistentul existent poate fi înlocuit cu un alt asistent, printr-o imagine, statică sau animată, un clip video sau o animație. Dacă dorim ca acesta să aibă în continuare două ipostaze, atunci trebuie înlocuită fiecare ipostază, folosind butoanele (1). Dacă dorim să eliminăm una dintre ipostaze putem să folosim butonul (2) (coșul de gunoi) și pentru a adăuga o ipostază suplimentară, butonul (3).

Mai mult, de aici putem schimba poziția bulei de text pentru întreg proiectul, mutând cu mouse-ul punctul indicat la (4).

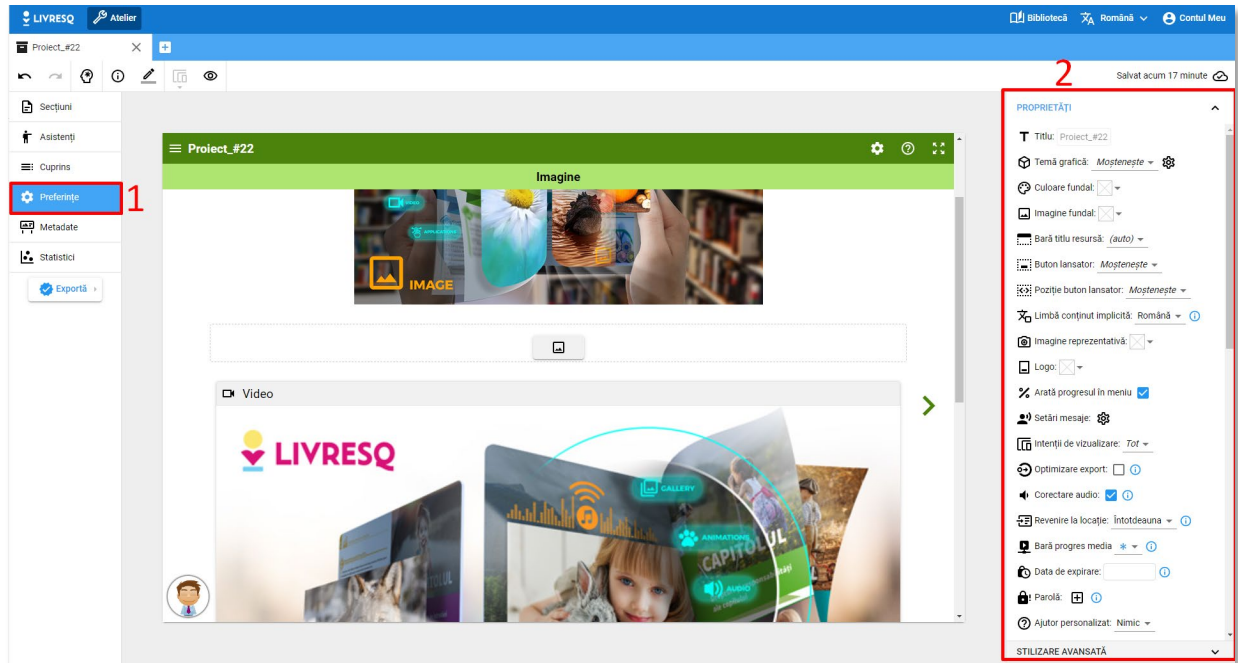


Notă: Pentru a înlocui asistentul implicit, recomandăm folosirea unei imagini sau animații de dimensiuni mici, cu fundalul transparent.

Dacă doriți să aflați despre cum se folosește asistentul ca instrument de dirijare a parcurgerii lecției consultați: [Resurse de dirijare a parcurgerii materialului](#), [Mesajul / Asistentul](#).

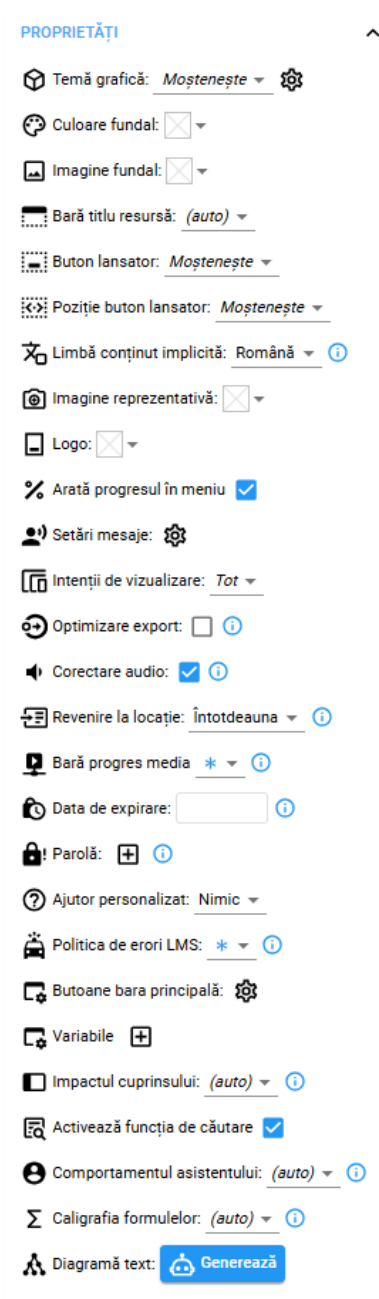
## Configurarea preferințelor


Tot în zona de editare a proiectului avem și posibilitatea de a configura o serie de preferințe generale ale proiectului. Pentru a ajunge aici, vom apăsa pe buton *Preferințe* din meniul din stânga (1). În partea dreaptă, în zona *Proprietăți*, vor apărea setările care pot fi modificate pentru întreg proiectul (2).





De aici putem controla: tema grafică a materialului (culori, fundal, imaginea reprezentativă și logo), dimensiunile de ecran pe care este permisă rularea conținutului (telefon, tabletă, calculator, implicit fiind stabilită opțiunea de putea rula pe toate), comportamentul unor elemente, limba interfeței, comportamentul într-un LMS (pentru exporturile de tip SCORM), navigarea în lecție, comportamentul barei din partea de sus a proiectului și butoanele care apar pe aceasta și multe altele. De asemenea, se poate stabili o dată de expirare a lecție, adică o dată de la care materialul nu va mai putea fi accesat, independent de platforma pe care acesta va rula (LMS, online sau offline).

Notă: Pentru a vedea toate opțiunile din zona de *Proprietăți*, este necesar să faceți *scroll* în jos în această zonă.





 **Limbă conținut implicită:** este limba folosită la elementele de interfață (de ex. Butoane, ajutoare contextuale, notificări, șamd.) Implicit este selectată limba română, dar se poate alege o altă limbă din lista derulantă.









 **Imagine reprezentativă:** fereastră *pop-up* din care poate fi adăugată o imagine care va apare în cuprins, ca fundal al titlului.


 **Logo:** fereastră *pop-up* din care poate fi adăugată o imagine care apare în subsolul cuprinsului.


 **Arată progresul în meniu:**


 **Setări mesaje:** deschide o fereastră *pop-up* din care se poate configura asistentul vocal. Acest subiect a fost explicat în capitolul despre [configurarea asistenților](#).


 **Intenții de vizualizare:** lansează o fereastră *pop-up* din care se pot alege modul de afișare (*Panoramic* sau *Portret*) pentru fiecare dintre dispozitivele care pot fi detectate automat de browser-ul în care se lucrează, și anume: *calculator* (dispozitiv cu mărimea ecranului peste 1024 pixeli), *tabletă* (dispozitiv cu mărimea ecranului între 768 și 1024 pixeli) și *telefon* (dispozitiv cu mărimea ecranului până în 767 pixeli)


Conținutul poate fi vizualizat pe:		
	Panoramic 	Portret 
Calculator  	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Tabletă  	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Telefon  	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>


 **Optimizare export:** prin bifarea acestei opțiuni, resursele media vor fi reduse la o dimensiune rezonabilă.

 **Corectare audio:** bifarea acestei opțiuni, schimbă bitrate audio la 64 kbps și face trecerea la un canal de sunet. Acestea sunt necesare pentru compatibilitatea cu toate dispozitivele,


 **Revenire la locație:** prin bifarea acestei opțiuni, când se reîncarcă, prezentarea va naviga la ultimul bookmark vizitat din *Cuprins*. Variantele sunt: *Niciodată*, *Întreabă*, *Întotdeauna*.


 **Bară progres media:** prin bifarea acestei opțiuni, poți decide vizibilitatea bării de progres audio/video. Variantele sunt: *Arată*, *Ascunde*. *Ascunde până la prima completare*

 **Data de expirare:** se poate stabili o dată de expirare a lecție, adică o dată de la care materialul nu va mai putea fi accesat, independent de platforma pe care acesta va rula (LMS, online sau offline). Accesul la publicație va fi refuzat după data specificată. Această restricție nu se aplică și publicațiilor din Biblioteca publică.

 **Parolă:** oferă posibilitatea autorului de a stabili o parolă pe care utilizatorii o vor introduce pentru a putea vedea forma exportată a proiectului.

 **Ajutor personalizat:** permite alocarea către butonul de *Ajutor* a unei secțiuni realizate în acest scop.

 **Politica de erori LMS:** Când apare o problemă de comunicare cu platforma LMS, această politică guvernează impactul asupra utilizatorului. Utilizatorul poate selecta una dintre următoarele politici: *Zero*, *Notification*, *Warning* sau *Block*.

 **Butoane bara principală:** controlează denumirea, aspectul grafic și funcțiile butoanelor care pot fi afișate pe bara principală. Butoanelor li se poate modifica: titlul, eticheta asociată, pictograma și acțiunile asociate (*Lansează secțiunea X* sau *Lansează resursă din secțiunea X*).



**Variabile:** se pot adăuga variabile Text, cu conținut bogat sau numerice.



**Impactul cuprinsului:** Meniul lateral de cuprins poate coexista cu conținutul în două moduri: Strângere sau Plutare. În modul *Strângere*, cuprinsul și conținutul își împart ecranul, conținutul adaptându-se la noul spațiu disponibil. Semnele de carte nu închid cuprinsul. Acest mod nu este recomandat pentru ecrane mici. În modul *Plutare*, deschiderea cuprinsului nu afectează conținutul, ci plutește pe deasupra acestuia, iar semnele de carte închid cuprinsul.



**Activează funcția de căutare:** Permite căutarea unui element text în tot proiectul.



**Comportamentul asistentului:** Asistentul va fi plasat în pagină în moduri diferite: auto, *Clasic* sau *Modern*. În modul *Clasic*, asistentul plutește peste pagină și poate fi tras oriunde. Butonul *Continuă* face parte din balon. Iar pe mobil, asistentul este ancorat jos într-o bară, împreună cu mesajul. În modul *Modern*, asistentul va apare înăuntrul paginii, lângă blocul relevant mesajului său. Butonul *Continuă* apare sub asistent.



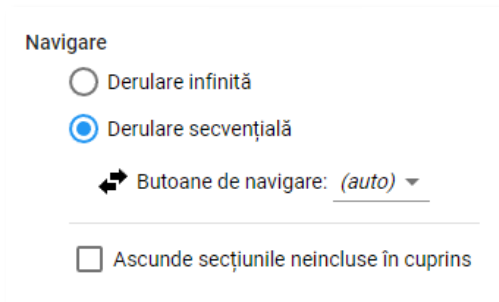
**Caligrafia formulelor:** Formulele științifice scrise cu TeX vor fi reprezentate cu una dintre aceste unelte: *MathLive* (versiunea 0.35.1) sau *MathJax* (versiunea 3.2.2).



**Diagramă text:** extrage cuvintele cheie din proiect.

## Navigarea între secțiunile unui proiect

În zona *Preferințe* (detaliată mai sus) regăsim și câteva setări ce țin de navigarea în cazul proiectelor cu mai multe secțiuni.



Astfel, putem opta fie pentru:

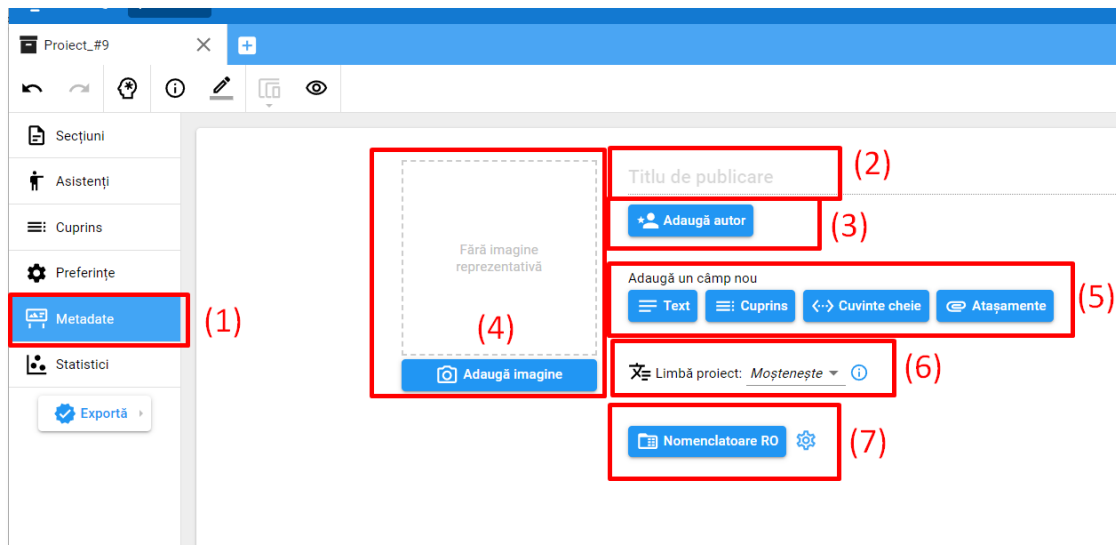
- I. derularea infinită - secțiunile se vor derula una sub alta, asemănător unui *feed* de *social media*
- II. derularea secvențială - secțiunile vor fi așezate una după alta cu posibilitatea de a naviga între ele folosind:
  - a. butoane laterale (săgeți) poziționate în lateral în partea de sus sau în mijloc
  - b. butoane create special în secțiunile proiectului (în acest caz, în zona de *Preferințe*, butoanele de derulare secvențială pot fi ascunse) (link capitol [Crearea unui buton](#))

## Configurarea metadatelor

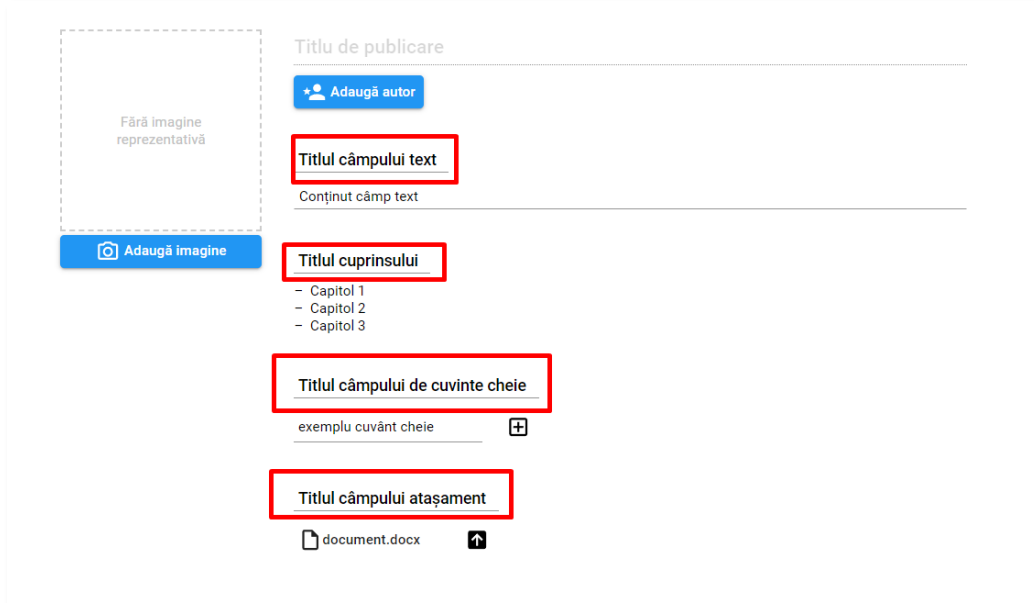
Metadatele reprezintă informațiile despre lecție care sunt afișate înainte ca lecția să fie accesată. Acestea vor apărea fie în Biblioteca LIVRESQ, fie în LMS-ul ales.

Pentru a completa metadatele, vom naviga în zona de editare a proiectului ([link](#)) și vom selecta *Metadate* din meniul din partea dreaptă (1).

Aici putem edita titlul proiectului (2); adăuga unul sau mai mulți autori (3); o imagine reprezentativă (4); putem alege limba proiectului (6); putem adăuga o serie de informații despre proiect (5): un câmp de text, cuprinsul (care se va adăuga automat din proiect), cuvinte cheie (pentru ca lecția să poată fi găsită mai ușor) și atașamente (în cazul în care doriți să adăugați un fișier care poate fi descărcat fără a accesa lecția); sau putem adăuga informații referitoare la încadrarea în programa școlară în vigoare (7).

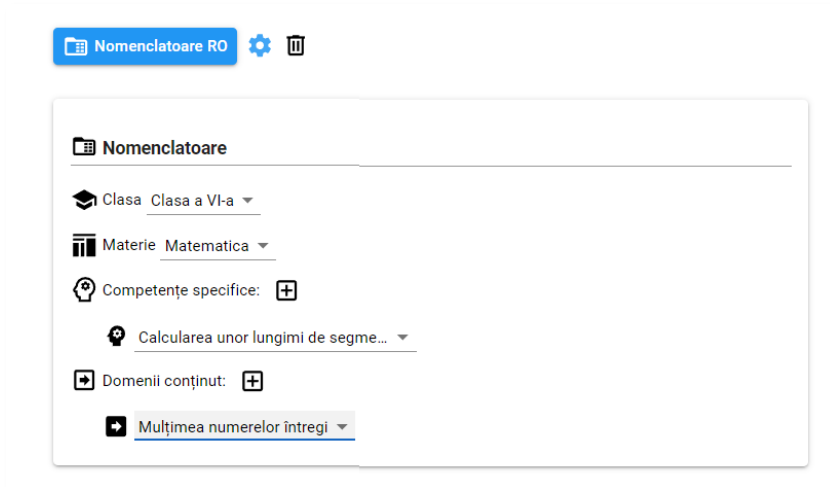


În momentul în care adăugăm un câmp în metadate din zona 5 (reprezentată mai sus), reținem că primul rând reprezintă mereu titlul aceluși câmp, care va fi completat manual.



Putem adăuga conținut în fiecare dintre aceste câmpuri după cum urmează: la text vom scrie textul nostru în căsuța de sub cea destinată titlului, la cuprins acesta va fi preluat automat din lecție ([apasă aici pentru a afla cum se face cuprinsul](#)), cuvintele (termenii) cheie vor fi adăugați folosind butonul „+” pentru fiecare, iar în câmpul atașament se va încărca un fișier.

Pentru completarea nomenclatoarelor (date despre programă), se va face click pe butonul *Nomenclatoare RO* și se vor selecta adăuga informațiile relevante:



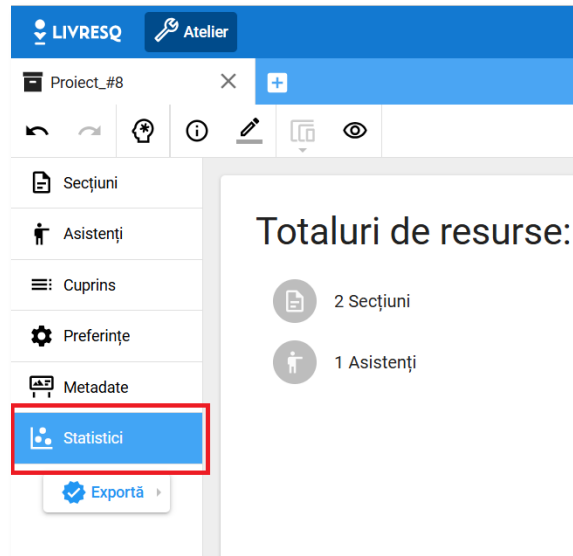
În momentul în care se dorește ștergerea unui element din metadatae (un câmp sau un detaliu din nomenclator), se va duce cursorul deasupra acestui câmp și se va apăsa pe iconița reprezentând un coș de gunoi (1). Pentru a schimba ordinea câmpului se poate folosi acțiunea de tragere și plasare (drag and drop) din apăsând în zona marcată (2) în imaginea de mai jos.





## Zona de statistici

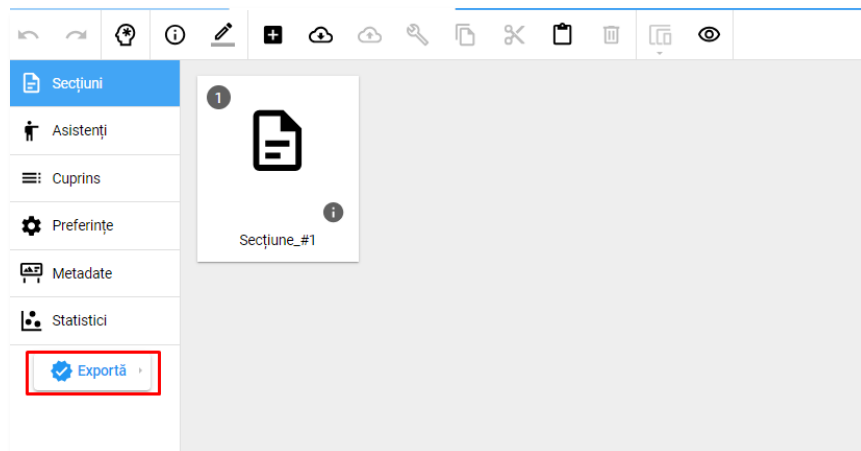
În zona *Statistici*, se contorizează atât numărul de secțiuni cât și numărul elementelor de tip multimedia (imagini, video, audio etc) conținute într-o lecție.



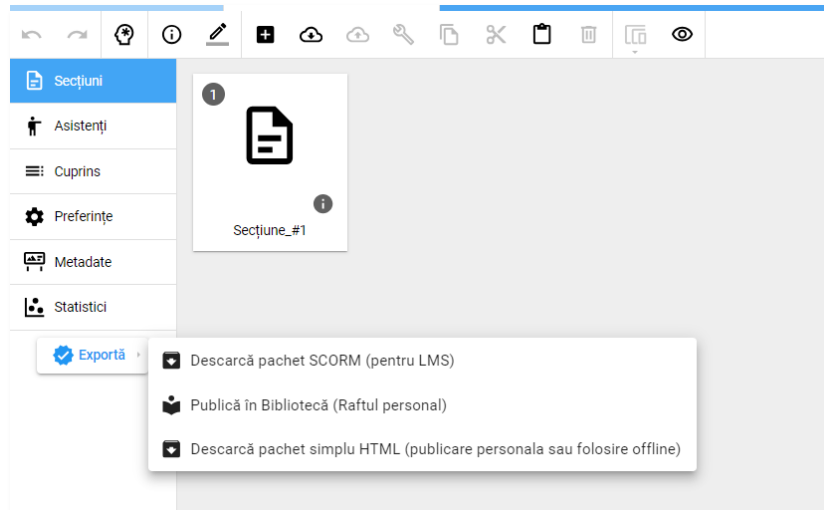
## Exportul

Pentru a putea partaja cu studenți, elevi, cursanți sau persoane interesate versiunea finală a proiectului, acesta va trebui exportat.

Este necesar să accesăm proiectul pe care dorim să îl exportăm și să apăsăm butonul *Exportă*.

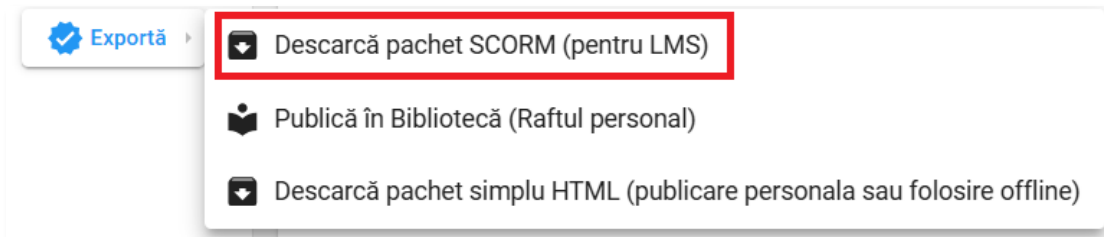


Se deschide un meniu cu trei opțiuni.



## Export SCORM

Opțiunea *Descarcă pachet SCORM (pentru LMS)* se folosește pentru descărcarea proiectului pentru a fi folosit într-un sistem de management al învățării (LMS).



Din fereastra *pop-up* care se deschide la bifarea opțiunii de export SCORM, utilizatorul poate controla următoarele funcții:

- **Tipul de pachet SCORM** folosit la export (*zona 1*). Versiunile disponibile sunt Pachet SCORM 1.2, Pachet SCORM 2004 3rd, sau Pachet SCORM 2004 4th.
- Regula de marcare a cursului ca fiind complet (*finalizat*) (*zona 2*). Astfel, poate stabili:
  - a) procentajul minim din curs pe care cursantul trebuie să îl parcurgă;
  - b) cursantul să obțină un anumit scor minim.

### Pachet SCORM ✕

Tip

Pachet SCORM 1.2

Când ar trebui să fie cursul marcat ca și complet?

Atunci când cursantul parcurge un anumit procent din curs  
 Procentaj minim 100 %

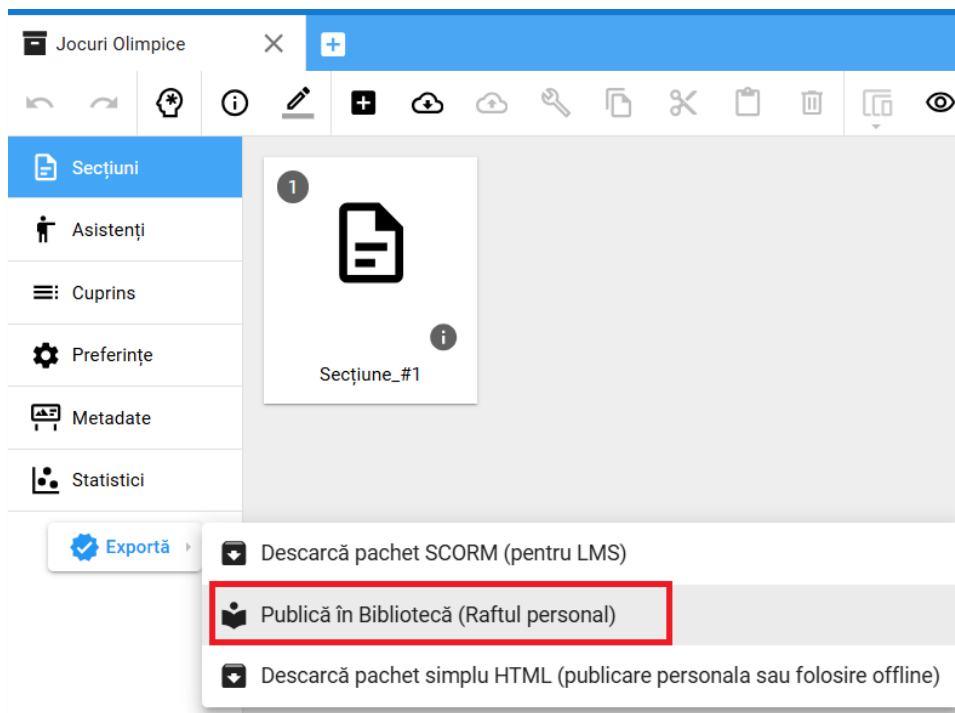
Atunci când cursantul obține un anumit scor

2

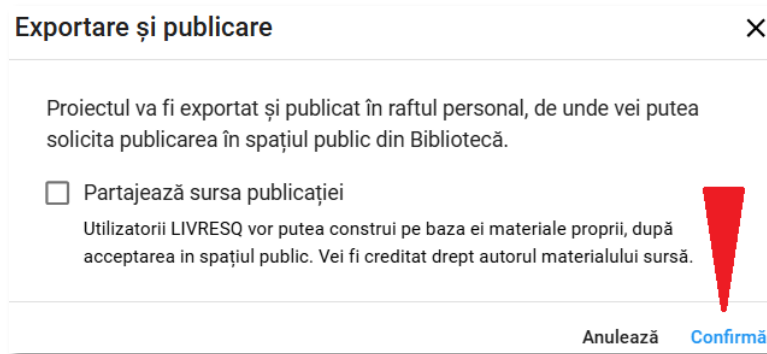
Anulează Confirmă

## Publică în Bibliotecă (Raftul personal)

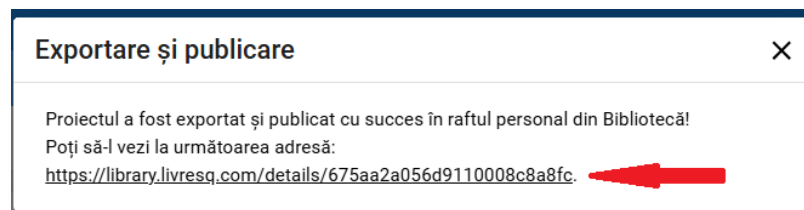
Opsiunea *Publică în Bibliotecă (Raftul personal)* permite salvarea lecției în *Raftul propriu* din bibliotecă. Lecției i se asociază un link, pe care autorul îl poate distribui oricui pentru a parcurge lecția. Oricine are linkul poate accesa lecția fără a avea un cont LIVRESQ. Din raftul propriu utilizatorul poate solicita publicarea lecției în biblioteca publică.



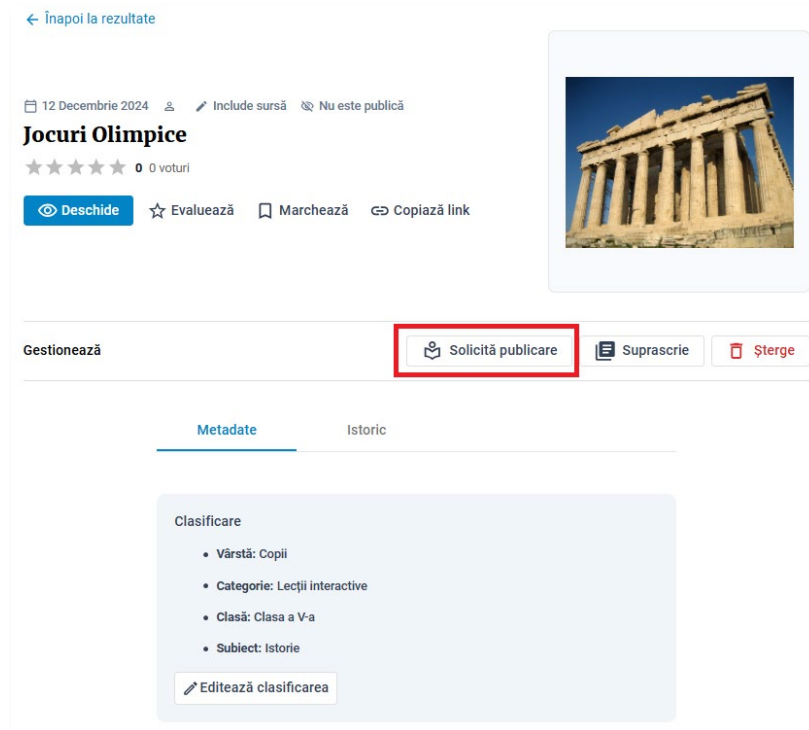
Se deschide o fereastră care ne informează că, prin apăsarea butonului **Confirmă**, materialul va fi exportat și publicat în Raftul personal.



Pentru publicarea lecției în *Biblioteca publică* este necesar să accesăm lecția pe care dorim să o publicăm. Putem fie să o căutăm în *Raftul personal*, fie să o accesăm direct de la adresa listată în fereastra *pop-up* care se deschide după ce am confirmat că suntem de acord cu exportul.



Link-ul ne va redirecționa în pagina de introducere a lecției, de unde putem face cererea de publicare către administratorul bibliotecii LIVRESQ prin apăsarea butonului *Solicită publicare*. După ce lecția a fost aprobată pentru publicare vom primi un email de confirmare.



În fereastra *pop-up* care se deschide când alegem publicarea în *Raftul personal* al bibliotecii se poate bifa opțiunea *Partajează sursa publicației*.



După ce materialul este publicat în spațiul public, pe pagina lecției, sub copertă, va apare un buton *Editează sursa* (1). Această opțiune dă posibilitatea utilizatorilor de a construi noi materiale proprii folosind resurse existente în lecție curentă.

Autorul materialului sursă va fi creditat în pagina *Istoric* (2) a noului material.



**Nu există un istoric momentan.**

De asemenea, autorul va putea decide în orice moment retragerea accesului public la materialul sursă, folosind opțiunea *Retrage sursa* din pagina de metadate.

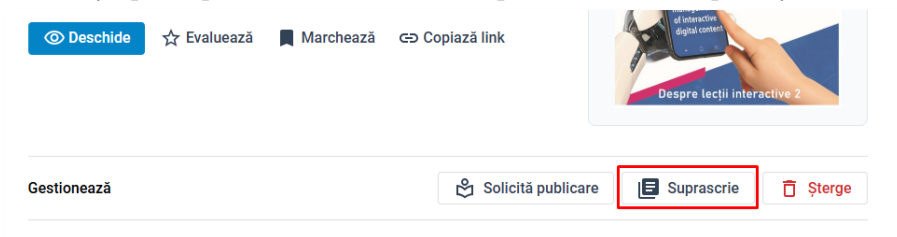


## Export HTML

Cu opțiunea *Descarcă pachet simplu HTML (publicare personală sau folosire offline)*, lecția este descărcată în dispozitivul utilizatorului sub forma unei arhive *zip*. Arhiva conține toate fișierele necesare vizualizării lecției, mai puțin cele accesate din alte surse externe, și de aceea poate fi folosită chiar și în absența unei conexiuni internet.

## Suprascrierea unui material din bibliotecă

Funcția de suprascriere este disponibilă din pagina de metadate a unui material publicat în bibliotecă. Suprascrierea se folosește în cazul în care este necesar să se înlocuiască o lecție din bibliotecă, cu o versiune nouă, păstrând link-ul lecției inițiale. Pentru o lecție aflată în raftul propriu, înlocuirea (suprascrierea) este instantanee. Pentru o lecție din zona publică a bibliotecii, comanda de suprascriere duce la o solicitare către administratorul bibliotecii, care verifică și aprobă procesul. La finalizarea suprascrierii, autorul primește un email de confirmare.



Înainte de a realiza suprascrierea, noua versiune a lecției trebuie exportată în raftul propriu. După apăsarea butonului *Suprascrie* în pagina de metadate a **lecției care trebuie înlocuită**, se deschide o fereastră din care trebuie selectată noua variantă a lecției. În listă sunt trecute toate materialele din raftul propriu, afișate în ordinea cronologică a realizării lor (cele mai recente sunt la sfârșitul listei). Se apasă butonul *Alege* din dreptul lecției noi și în acest fel se finalizează operațiunea.

Suprascrie cu ✕

<a href="#">Instrucțiuni Scenariul 3</a>	Alege
<a href="#">Instrucțiuni Scenariul 2</a>	Alege
<a href="#">Instrucțiuni Scenariul 1</a>	Alege
<a href="#">19 Iunie 2024 LIVRESQ Bacău</a>	Alege
<a href="#">Parler de sa santé</a>	Alege
<a href="#">Aplicații de realizare a documentelor. Instrumente de bază</a>	Alege
<a href="#">Test VHealthLab</a>	Alege
<a href="#">INTRODUCTION TO LIGHT MICROSCOPY</a>	Alege
<a href="#">INTRODUCTION TO LIGHT MICROSCOPY</a>	Alege
<a href="#">Tipuri de chestionare</a>	Alege
<a href="#">Starea termică</a>	Alege
<a href="#">Jocuri olimpice</a>	Alege

Anulează

## Funcționalități legate de vizualizarea materialelor LIVRESQ

### Player-ul audio

La parcurgerea unei lecții LIVRESQ care conține o resursă audio, sunt disponibile o serie de funcționalități utile. Utilizatorul are posibilitatea de a porni sau de a pune pe pauză clipul (1), are repere de timp ale derulării clipului: momentul la care s-a ajuns (2), bara de progres (3), momentul de final (4), posibilitatea de a opri și de a porni sunetul (5), controlul subtitrării (afișare, selecție) și posibilitatea de a selecta viteza de derulare (normal, trei viteze superioare și trei viteze inferioare).



### Player-ul video

La parcurgerea unei lecții LIVRESQ care conține o resursă video, funcționalitățile disponibile sunt similare celor de la resursa audio. În plus, a resursa video există și un buton pentru vizualizarea clipului în mod full screen.

