



UNIVAQ

ESAMI DI PROFITTO ONLINE

Guida per studenti

COSA SERVE PER SVOLGERE L'ESAME?

- Supporti tecnologici



Preferibilmente un computer (in alternativa anche un tablet o uno smartphone, purchè dotati di una buona velocità di connessione).

Devono avere:



- Webcam

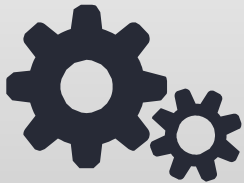


- Microfono

COSA SERVE PER POTER SVOLGERE L'ESAME?

- Requisiti Software

App TEAMS desktop, da scaricare da <https://teams.microsoft.com/downloads> (vedi ulteriori indicazioni a pag. 8) (in ogni caso all'avvio della web app viene suggerito il download).



Si raccomanda di scaricare la App

Windows 7+, Windows Server (2012 R2+)

MacOS 10.10+

Linux (deb e rpm format)

- Requisiti di rete

Si raccomanda di verificare la velocità di connessione, effettuando, eventualmente, uno speed test online (per esempio con <https://www.speedtest.net/it>).

La banda minima richiesta per poter effettuare la connessione è di 130 Kbps

PRIMA DELL'ESAME



Per scaricare la APP

DA PC:

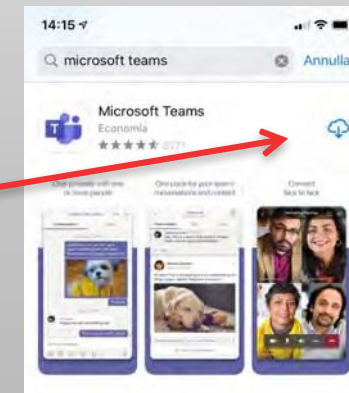
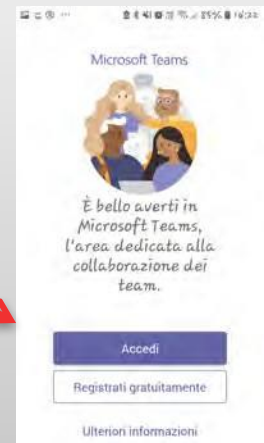
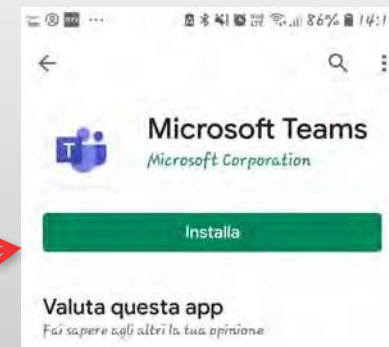
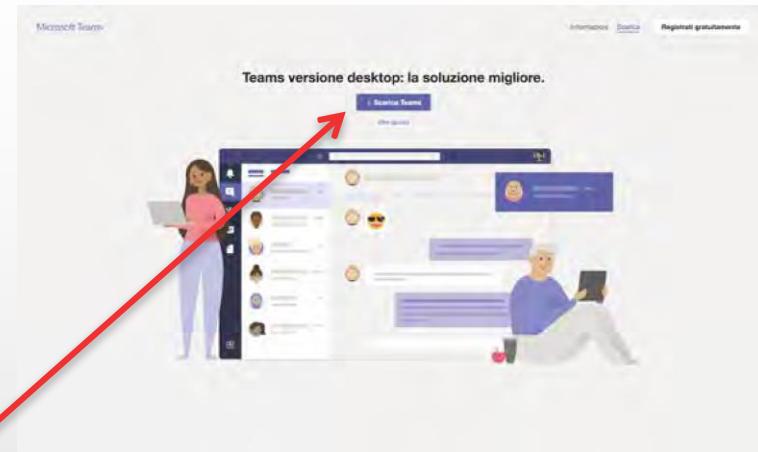
Cercare su Google: Teams Microsoft download
(link diretto <https://teams.microsoft.com/downloads>)

DA SMARTPHONE ANDROID:

Cercare su Play store Teams > scaricare la App > installarla e accedere

DA IOS

Cercare su App store Teams > scaricare la App > installarla e accedere



PRENOTAZIONE ALL'ESAME E INFORMAZIONI

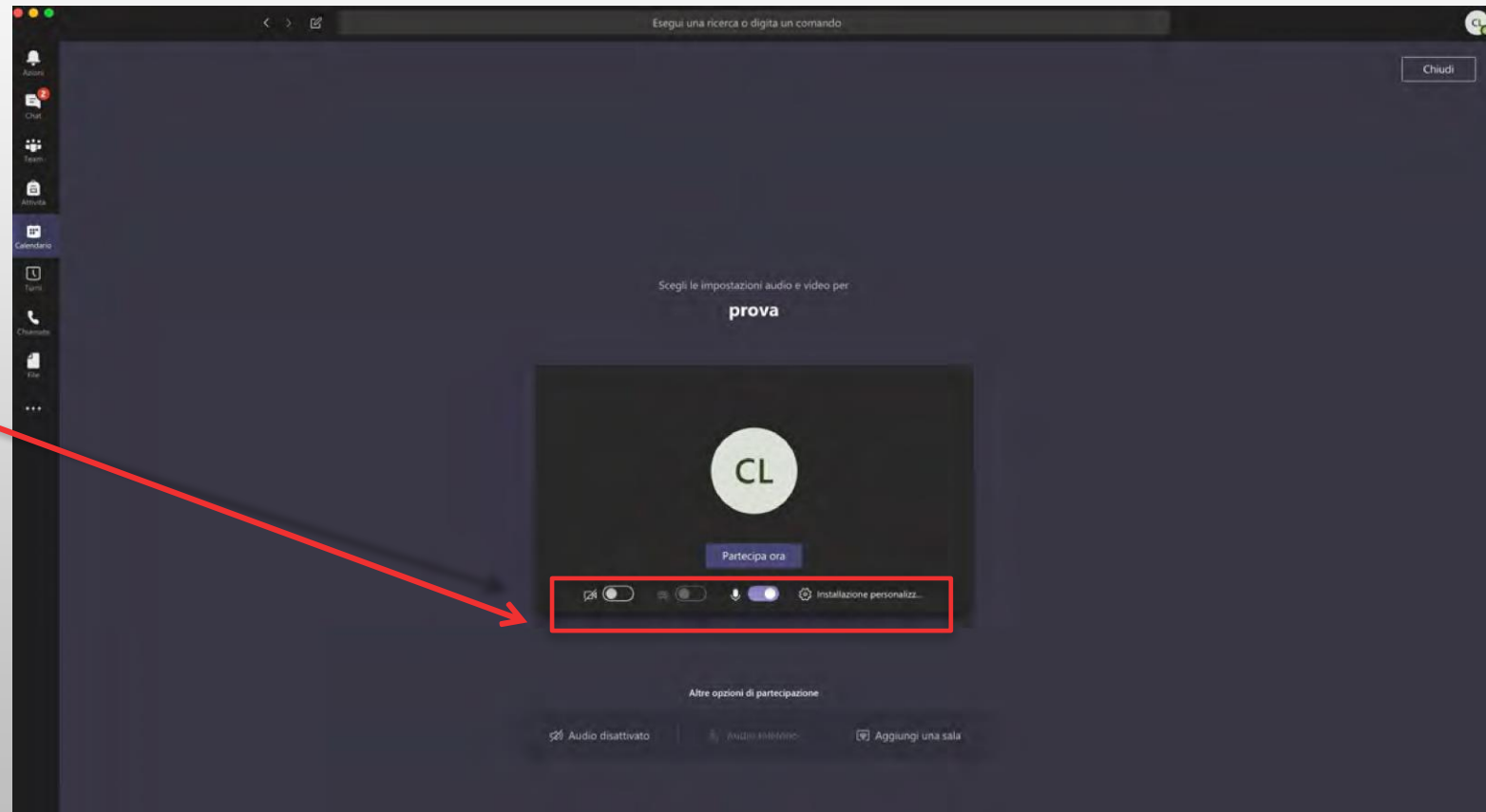
1. Gli studenti si prenotano all'esame secondo la consueta procedura on line ESSE3.
2. Gli studenti iscritti all'esame, dopo la chiusura dei termini di prenotazione, ricevono dal docente, sulla mail istituzionale di Ateneo, un invito a partecipare al team di esame con relativa data e orario.
3. Lo studente per confermare la propria partecipazione deve accettare l'invito attraverso l'apposito comando.
4. Eventuali altre informazioni sull'esame saranno comunicate dal docente agli studenti iscritti tramite la mail istituzionale di ateneo.

INDICAZIONI PER LO SVOLGIMENTO DELL'ESAME

1. Al momento stabilito nell'invito il docente chiama gli studenti su piattaforma Teams per partecipare all'esame in modalità «classe» così da garantire la pubblicità dell'esame (al Team sarà associato anche un secondo docente membro della commissione).
2. Lo studente si connette al Team accedendo alla cosiddetta stanza virtuale (vedi slides 7 e 8).
3. Il docente procede all'appello al fine di verificare gli Sstudenti effettivamente presenti, quindi dichiara aperto l'esame e procede alla chiamata dei singoli studenti per l'espletamento della prova secondo l'ordine ritenuto opportuno.
4. Lo studente chiamato a sostenere la prova procede con videocamera e audio accesi; gli altri studenti collegati devono invece spegnere temporaneamente la videocamera e, soprattutto, l'audio in modo da non disturbare l'esaminando interessato.
5. Prima di procedere al singolo esame il docente verifica l'identità del candidato esaminato mediante visione del documento di riconoscimento.
6. All'inizio della prova verrà richiesto allo studente di:
 - Inquadrare la stanza, in cui non devono essere presenti altre persone o fogli appesi ai muri;
 - Inquadrare il tavolo, sul quale non deve esserci niente al di fuori del computer (non è possibile tenere libri e appunti);
 - Lo studente non potrà indossare cappelli e dovrà mostrare le orecchie (per evitare uso di micro auricolari).
 - L'indicazione fornita agli studenti è quella di utilizzare cuffie con microfono o direttamente l'audio del pc.
7. La verbalizzazione dell'esame avverrà, per il momento, solo sul sistema ESSE3, senza la registrazione sul libretto che sarà poi richiesta dallo studente al docente quando si tornerà in condizioni di normalità.

Partecipare all'esame

Prima di entrare nella stanza virtuale verrà visualizzata la seguente schermata. Sarà possibile avviare la webcam, attivare il microfono e verificare le impostazioni



Partecipare all'esame

Qualora fosse necessario, cliccando sull'icona con la rotellina, sarà possibile verificare le impostazioni del computer (si aprirà un'altra finestra) e sarà possibile anche effettuare una chiamata di prova.

