

D2 Digital design thinking activities – Step-by-step walkthrough through the eDea digital content repository





Document data	
Project	ΤΑΕΔΚ 06166
Deliverable	D2 Digital design thinking activities – Step-by- step walkthrough through the eDea digital content repository
Distribution	Public
Date	29.04.2025
Version	v1.0
Status	FINAL
Sharing	CC-BY-NC-ND
	Hariklia Tsalapatas, University of Thessaly
	Olivier Heidmann, University of Thessaly
	Konstantinos Katsimentes, University of Thessaly
	Apostolos Fotopoulos, University of Thessaly
	Sotiris Evangelou, University of Thessaly
Contributors	Dimitris Ziogas, University of Thessaly
	Christina Taka, University of Thessaly
	Nadia Vlachoutsou, University of Thessaly
	Andrianos Papas, University of the Aegean
	Vasia Christoulaki, Design4Future
	Leonidas Kapralos, Butlair
Reviewers	Hariklia Tsalapatas, University of Thessaly

Table of Contents

₽<mark>eDea</mark>

Introduction	4
Platform and Login	6
Content browsing	10
Home Page	10
Templates	13
Canvas page navigation	23
Rooms page navigation	28
Boards page navigation	42
Manual	47
Public digital content	48

Introduction

eDea

Deliverable D2 Digital design thinking activities concerns the design and structuring within the eDea digital platform of digital activities that contribute to the production of innovation through the methodology of design thinking. The activities have been developed within the eDea digital platform into a rich digital repository of content that can be used to promote innovation in education and industry, i.e. to encourage the creativity of current and future scientists and entrepreneurs. Two categories of activities have been developed:

- **Design Thinking Stage Exercises.** Design teams can use them to implement the stages of design thinking, such as team building, encouraging creativity, problem exploration, ideation, prototyping, and evaluating ideas.
- Integrated innovation activities inspired by real-life design challenges. They guide design teams in introducing innovative solutions to complex problems of entrepreneurship and social entrepreneurship by applying the integrated design thinking process.

Specifically, 85 prototype design thinking stage exercises have been developed in Greek and English. In addition, 168 prototypes of integrated design thinking activities have also been developed in Greek and 60 in English. The development of model actions in Greek and English contributes to access for a broad audience in Greece and abroad. Their digital format of activities contributes to their execution through real-time collaboration in groups, interaction, direct feedback between team members, execution anytime and anywhere, and user interaction. In addition, the digital format contributes to the understanding of concepts through descriptions of ideas and actions using digital text, images, videos, or others. Finally, the digital form contributes to the reuse of actions to construct larger design challenges, where the exercises are combined in an easy-to-use way through the digital platform. It is noted that the deliverable concerns the digital activities that have been published through the eDea digital platform. You can access the digital activities through the eDea digital platform, which is deliverable D2 Digital platform for the promotion and facilitation of collaboration within the framework of the design thinking processes of Work Package 3 and is available at http://edea-project.gr/index.php/digital-services/ address using the eDeaReviewer/reviewer account to connect to the platform.

This file constitutes a supporting document with step-by-step instructors to access the content within the digital platform. The file is also available on the project portal.

D2 Digital design thinking activities – Step-by-step walkthrough through the eDea digital content repository





Platform and Login

The address of the eDea platform website is: https://edea.e-ce.uth.gr.

We have created an account for you where you will have access to all the public content of the platform as well as a certain number of rooms and boards where users of the eDea platform have created.

Your **username** is: **eDeaReviewer** and your **password** is: **reviewer**.

1. Click on the Login button.





2. Enter your account login details.

	Σύνδεση	
1	Ονομα χρήστη	
	eDeaReviewer	
	Κωδικός πρόσβασης	
(
	Να με θυμάσαι 🛛 🏹	
	Σύνδεση	
	Ξέχασα τον κωδικό μου	
Tango		Created with Tango.us

3. And then press the Login button.

	eDeaReviewer Κωδικός πρόσβασης	
	Να με θυμάσαι 🗾)
	Σύνδεση Ξέχασα τον κωδικό μου	
Tango		Created with Tango.us

4. To change the platform's display language, click on the user avatar icon in the upper right corner of the screen.

óp	eDeaReviewer
oti	
Tango	Created with Tango.us

5. Tap on Language





6. You can choose between Greek and English.

PeDea

	(English Ελληνικά	
ς ταξιδιού χ	-> Καμβάς ανάλογης έμπ	Untitled	Untitled
a descripti	Please enter a descripti	Please enter a descripti	Please enter a descrij
Tango			Created with Tango.us

eDea D2 Digital design thinking activities – Step-by-step walkthrough through the eDea digital

Content browsing

Home Page

After logging in to your account, you will be redirected to the platform's homepage. On this page you can see a quick overview of all the available content.

content repository

1. You can view the most recently published activity templates.

		Πρότυπα Δραστηριά	ότητες Πίνακες Δωμά	τια		
Πρότυπα δραστηριοτήτων						
Ξεκινήστε χρησιμοποιώντας ένα δημοφιλές πρότυπο						
	8					
	ικ Πλατφόρμα Συζήτησης κ Please enter a descripti	ικ Διαχείριση Κοινόχρηστω Please enter a descripti	ικ Κοινωνικοποίηση ηλικιω Please enter a descripti	ικ Διαχείριση Φυσικών Πόρ Please enter a descripti		
	Τροβολή ολων					
	Πρότυπα σταδίων					
	Ξεκινήστε χρησιμοποιώντα	ς ένα δημοφιλές πρότυπο				
	-> Σχεδιασμός ταξιδιού χ Please enter a descripti	> Καμβάς ανάλογης ἑμπ Please enter a descripti	Untitled Please enter a descripti	Untitled Please enter a descripti		
Tango					Created with Tango.us	



2. You can view the most recently published stage templates.

Image: Normal product in the second seco	
Προβολή όλων Πρότυπα σταδίων Ξεκνήσε κοραμοποιέκα εκά δημοπολές πρόμμας	
νο -> Σχεδιασμός ταξιδιού χ -> Καμβάς ανάλογης έμπ Image: Comparison of the second seco	
Προβολή όλων	

3. The boards where we have shared with your account.

	Δημουργία Οι πίνακές μου Δημιουργήστε έναν καυβά	ι με σημειώματα και ξεκινήστε	αμέσως		5
	Δημιουργίο + Δημουργίο Ενδοςταιρικό Forum Please enter a descripti Προβολή όλων		Evaluation of ideas - pr Please enter a descripti	Journey Mapping Δημό Please enter a descripti	
Tango					Created with Tango.us

	+ Δημεουργία	κωδικός πίνακα	Evaluation of ideas - pr Please enter a descripti	Journey Mapping Δημό Please enter a descripti	
	Eνδοεταιρικό Forum Please enter a descripti				
	Προβολή όλων				
	Γα δωμάτιά μου				
	Αναθέστε δραστηριότητες	δημιουργώντας δωμάτια!			
	+ Δημουργία Προβολή όλων	K Σ οβαρά Παίγκα - Δραστ Please enter a descripti & 6	E Fujvidario Δμηνίου Please enter a descripti & 9	χ τε Ανάλυση χρηστών - Σοβ Please enter a descripti & 7	
Tango					Created with Tango.us

4. And the most recent rooms where we have shared with your account.

5. In each category you can click the View all options to go to the corresponding page with all available content for this category.

		LK
	Πλατφόρμα Συζήτησης κ	Διαχείριση Κοινόχρηστω
	Please enter a descripti	Please enter a descripti
	Προβολή όλων	
	Π - (Σ(Σ(Σ(
	ι ιροτυπα σταοιων	
	Ξεκινήστε χρησιμοποιώντας	ένα δημοφιλές πρότυπο
Tango		Created with Tango.us

₽₽₽₽

D2 Digital design thinking activities – Step-by-step walkthrough through the eDea digital content repository

Templates

On the templates page you can find all the public content of the platform where it has been published by other users.

6. To go to the templates page, click the Templates option in the platform's main menu.



7. Templates are divided into two categories, activity templates and stage templates. By default, the activity category is selected.

		Πρότυπα Δραστηριότη	τες Πίνακες Δωμάτια		
	Πρότυπα Εξερευνήστε έτοιμα πρότυπα.				
	Στάδια Δραστηριότητες			(Αναζήτηση	
	Φ Ετικέτες Design Thinking Βιωσιμότητα Ideation S	Stage Introduction			
				8	Î
	τκ Πλατφόρμα Συζήτησης : Please enter a descrip	للا معرداونم Kowóypŋot : Please enter a descrip	κοινωνικοποίηση ηλικι : Please enter a descrip	Διαχείριση Φυσικών Πό : Please enter a descrip	
	ک کلمپردونوم ویدیو Blass outers descrip	Excliant KatArtzywoùi	E Thylatiping or attoput :	(K) Mołłytić, Aukciou dycbić ;	
_	Prease enter a descrip	Prease enter a descrip	Prease enter a descrip	Prease enter à déscrip	
lango				C	reated with Tango.us

8. You can search for templates based on their title.

ητες	Πίνακες	Δωμάτια				
			(Αναζή	τηση		
					Î	
			LK			
Tango						Created with Tango.us



9. You can also categorize them with their tags.

	Πρότυπα Δραστηριότη	ιτες Πίνακες Δωμάτια		
Πρότυπα Εξερευνήστε έτοιμα πρότυπα.				
Στάδια Δραστηριότητες			(Αναζήτηση	
Ετικέτες Design Thinking Βιωσιμάτητα Idea	tion Stage br> Introduction			
8	8	8		
ικ Πλατφόρμα Συζήτησης – Please enter a descrip	Διαχείριση Κοινόχρηστ : Please enter a descrip	κοινωνικοποίηση ηλικι : Please enter a descrip	Διαχείριση Φυσικών Πό : Please enter a descrip	
	8			
Διαχάριση Ενέργιας σε : Please enter a descrip	Σχεδίαση Καλλιτεχνικού	Τηλείατρική σε ατιομακ : Please enter a descrip	Μαθητές λυκείου σχεδιά	
Tango			Crea	ated with Tango.us

10. To categorize them with a tag, click on the name of the tag you want.

	Πρότυπα Εξερευνήστε έτοιμ Στάδια Δραστηι	μα πρότυπα. ριότητες	
	 Ετικέτες Design Thinking Bit 	ωσιμότητα Ideation Sta	ge Introduction
	(K)		
Tango	-		Created with Tango.us



11. To view the content of an activity template you can click on the template card.



12. A new window will open where you can view the content of the activity. You can close this window by clicking anywhere on the screen outside this window.

An activity is made up of stages, which are the list on the left side of the window.

By default, the first stage of the activity is selected, in this example the stage named Introduction.

A stage can contain a document, a questionnaire, a video, or a canvas.

Q		
	 Υπηρεσία c 	συνταξιοδοτικού πλάνου και οικονομικού προγ
	🗋 Εισαγωγή	 ✓ Εισαγωγή
	🗋 Βήμα 1: Ανάπτυξη	Εισαγωνή εκπαιδευτή \$ (i) A
	🗊 -> Καμβάς ομάδας	File Edit View Tools Help
	🗅 Βήμα 2: Διερεύνησ	
	🗊 -> Περιγραφή προ	
	🗐 -> Συνεντεύξεις	
Tango		Created with Tango.us



13. You can select a stage of the activity by clicking on the stage name.

14. Clicking on a canvas stage will display the next screen.





15. To visit the canvas of a canvas stage, click the Canvas button in the middle of the screen.

A canvas page will be covered in a later section of this guide.

	Καμβάς	
Tango		Created with Tango.us

16. On the templates page, click on the stages option to see all published stage templates.



17. Here you see all the available stadium templates.

	€ •> Σχεδιασμός ταξιδιοῦ _ ; Please enter a descrip_	νο -> Καμβάς ανάλογης έμ Please enter a descrip	Unitiled Please enter a descrip_	Untitled Please enter a descrip_	
	Untitled Please enter a descrip_	CT WIZARD OF OZ EL EN Please enter a déscrip Protegyer: enteretement	DOWNLOAD AND EDIT Please enter a descrip_ Protegyte: Enteret enter	USAGE SCENARIOS EL	
	THE USER JOURNEY E Please enter a descrip Protopper Extension	TESTWITH USERS EL	CT SOLUTION POSTER EL ; Please enter a descrip Protogory Educatement	CT SCENES, SETS, ROLES Please enter a descrip Protogony Bisket audote	
Tango	D	D	ß	C	reated with Ta

18. As previously with activity templates, you can click on a stage prototype card to view its contents.



19. You can search for stage templates by their name.

ητες	Πίνακες	Δωμ	άτια	(Αναζήτηση				
ivity	Problem definition	User persona	Conducting interviews	Team building	Problem discovery			
	(Î		
Tan	go						Created with Tango.	us



20. And filter them with any of the available tags.





Canvas page navigation

Having selected a canvas stage, you will be taken to a virtual canvas page, where platform users have created notes that may contain text, images or videos.

Below are two illustrative examples of a canvas page.

1. Example Canvas 1



2. Example Canvas 2

eDea



3. Press the Fit button at the top of the screen to display the entire canvas content on your screen.





4. You can zoom out by pressing the magnifying glass button with the '-' icon.

5. You can zoom in by pressing the magnifying glass button with the '+' icon.





6. You can focus on a specific note by double-clicking on it.



7. Pressing the Back button to return to the previous page before visiting the canvas page.

8. Some canvas stages may contain more than one level. By levels we mean different canvas pages.

0% 💱 Fit Βήμα 1ο: Διερεύνηση προβλήματος	Βήμα 2ο: Ορισμό	ς προβλήματος Βήμα 3ο: Ιδεασμός	Βήμα 4ο: Αξιολόγηση ιδεών	Βήμα 5ο: Σχεδιασμός πρωτοτύπου		Προσθήκη νέου
6					0	
ι βήματος είναι η	ן ע	Ποοτεινόμεν	ες δοαστης	οιότητες	-0	
εδομένων νια τη		riporeiroper	05 0p 00 mp			
ιόσιων χώρων και		1. Παρατήρη	ιση των χρι	ηστών		
ς των χρηστών.		(shadowing)) (Παρατήρ	ηση της		
		χρήσης δημά	όσιων χώρι	ωv).		
		2. Οπτικές γι	ωνίες (expe	ert eyes)		
Tango					Created with	Tango.us

9. To view the content of a canvas level you can click on the name of the desired level.

6	រិរិ Fit	Βήμα 1ο: Διερεύνηση προβλήματος	Βήμα 2ο: Ορισμός προβλήματος	Βήμα 3ο: Ιδεασμός	Βήμα 4ο: Αξιολόγηση ιδεών
Ta	īngo			C	Created with Tango.us



Rooms page navigation

1. To visit the rooms page, click on the Rooms option in the main menu of the platform.

τυπα	Δραστηριότη	rες Πίνακες	Δωμάτια		
V					
οφιλές	πρότυπο				
ση Kolvó enter a d	χρηστω escripti	Κοινωνικοποίηση ηλικ Please enter a descri	ιω pti	Διαχείριση Φυσικών Πόρ… Please enter a descripti…	
Tango					Created with Tango.us

2. On the Rooms page you can see all the rooms that we have shared with your account. A room is essentially a classroom that a teacher has created and in which students participate.

	Δωμάτια Εξερευνήστε και διαχαριστείτε τη	συλλογή σας από δωμάτια.			
	+ zrgannyin bauntuu	χ Σοβορά Παίγκα - Δρασ ι Please enter a descrip δ.e	VI III Fuyvton Appylon I Please enter a descrip	Advon gopriv - 26. 1 Please enter a descrip.	
	Aurona a secondaria de seconda	User Journey - F12 Please enter a descrip & 16	User Journey - M j Plase enter a descrip à %	EX AMAPTIN 12.2.20. j Please enter a descrip	
	So ryudoo Nas kwi. Prase enter a decorp. & w		کی کر آوانیده (پیغانیه _ j Please enter a descrip. ð عة	So Antzo Billow δο Antzo Billow Please enter a descrip_ δ st	
	Copported to the second	ExcBiostrady Extrang 202 1 Please enter a descrip	AHMOZIO IEK BOADY - 1 Please enter a descrip.	So Fujvédro Nłac Iwel. 1 Piesse enter a descrip.	
go					Created with Ta

3. To view the content of a room you can click on the room card.



4. The room consists of some room options on the left side of the screen and the team cards in the central part of the screen.

Mevoù		8	*	
ός δωματίου	+		() () () () () () () () () () () () () (CD
w) 🗅		Test team I Please enter a description.	Team Α - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t	Team AA - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμάτητα - Design Please enter a description.
ατα της με τα μέλη του δωματίου	Δημιουργία χώρου εργασίας	& 0/7	\$3/7	& 0/7
ικά δωματίου ηση διάφορων αταποτικών για την	*			8
pediguar.	(C)	XTR		810
~	Team AB - Σχεδιαστική σκέψη για βινοτιμότητα - Design _ l Please enter a description.	Team AH - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design	Team AN - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design	Team B - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t Please enter a description.
ng ~ .	å 9/7	& 3/2	8.1/7	8.7/7
-	8	容	8	
τη διαχείριση του δωμιστίου με έναν πη διαχείριση του δωμιστίου με έναν πή				00
	Team ΑΓ - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design _ 1 Please enter a description.	Τεαπ ΑΚ - Σχεδιαστική οκέψη για βιωσιμότητα - Design	Team AM - Σχτδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design 1 Please enter a description.	Team ΑΠ - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότηταsustaina Please enter a description.
	\$ 4/7	\$ 1/7	8.2/7	\$ 1/7
γασία ομάδων την ίκδοση της δροστηριέτητας του				
producent my or epidor;				
λια οίταρην με ρικές μιπέ οίτισχος Αια οίταρηνο παιριέμην	XTB	(FIRE)		XT III
	Team I - Σχτδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design th	Team K – Σχεδιαστική ακόψη για βιωσιμότητα – Design t	Team M - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t Please enter a description.	Team N - Σχεδιαστική ακέψη για βιωσιμότητα - Design t. Please enter a description.
	\$ 0/7	8 3/7	8 0/7	8.0/7

5. To visit a team you can click on the team card.

	Πρότυπα Δραστηριότητες	Πίνακες	Δωμάτια
ואing 2024			
	ې د د		
+	Test team Please enter a description.	÷	Team A - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα Please enter a description.
Δημιουργία χώρου εργασίας	& 0/7		8 3/7
ê	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~		2 2 2 2
τική σκέψη για βιωσιμότητα - Design : cription.	Team AH - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design Please enter a description.	ı :	Team AN - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότη Please enter a description.
Tango			Created with Tango.us

6. You will be taken to the room activity page.

Q	Πρότυπα	Δραστηριότητες	Πίνακες	Δωμάτια	B	
E						
Test team Please enter a description.						
D BHAA & Arprosp.						
[2] -> Σχεδιάστε κάπ χ						
D -> 30 Kikolar - 30 _						
D -> Πνακος ερωτήσ						
D 8H4M 2: Δερεύνη						
II -> Baowle; aon/or						
D BHMA 3: Συνηνιώ						
Ξ -> Ερωπήσεις συνε Ξ						
Ξ -> Συντυποίρας - L.		Ξεκινήστε (δημιουργώντας ί	ίνα νέο στάδιο		
🔟 -> User persona						
BHMA 4: Opropuls;		E	Η πιλέξτε ένα πρό	τυπο		
I -> Ορατμός προβλ						
ΒΗΜΑ 5: Ιδεασμός						
₩ -> l6coquéς - Idea						
() → Ασαγση - Exerc						
D BHMA & Alpohojn						
ΒΗΜΑ 7: Δημουργ						
Tango					Created with Tango.us	5

7. In the left list we see all the stages of the activity.



8. You can choose a canvas stage.

🗅 -> Σχεδιάστε κάτι χ
🗅 -> 30 Κύκλοι - 30
🗋 -> Πίνακας ερωτήσ
BHMA 2: Διερεύνη
-> Βασικές ασκήσε
BHMA 3: Συνεντεύ
-> Ερωτήσεις συνε
-> Συνεντεύξεις - Ι
Tanas
, con ego

9. Having selected a canvas stage.

ın.		
	 -> Βασικές ασκήσεις δικρούνησης - Basic problem discovery exercises 	:
)
	Καμβάς	
	Tango Created with Tango.us	J

10. Press the Canvas button in the middle of the screen to go to the specific canvas page.

	Καμβάς	
Tango		Created with Tango.us

11. Here you can see all the notes that the selected team has created for this particular canvas stage.

Σημειώστε 3 ιδέες που περιγράφουν προβλήματα που σχετίζονται με τη βιωσιμότητα.	Σημειώστε 3 ιδέες που σχετίζονται με βιωσιμότητα και ανθρώπους.	Σημειώστε 3 ιδέες που σχετίζονται με βιωσιμότητα και τόπους.	Σημειώστε 3 ιδέες που σχετίζονται με βιωσιμότητα και συναισθήματα.	Επιλέξτε ένα από τα προβλήματα που σημειώσατε και διερευνήστε στο διαδίκτυο. Βρείτε και φορτώστε στον καμβά: - 3 εικόνες που την περιγράφουν. - 1 βίντεο που την περιγράφει. - 1 άρθρο (επιστημονικό ή σε ειδήσεις) που την περιγράφει.
Write down 3 ideas on sustainability.	Write down 3 ideas on sustainability and people.	Write down 3 ideas on sustainability and places (locations).	Write down 3 ideas on sustainability and feelings.	Select one of the challenges you noted. Pesearch the internet and upload on the canvas: - 3 images that demonstrate the challenge. - 1 video that demonstrates the challenge. - 1 article that discusses the challenge (scientific or in the news).
Tango				Created with Tango.us

)<mark>eDea</mark>

Q	
F	
Test team Please enter a description	
BHMA 1: Δημιουρ	
-> Σχεδιάστε κάτι χ	
🗅 -> 30 Κύκλοι - 30	
Tango	Created with Tango.us

12. To go back to the room page, press the highlighted button as shown in the image below.

13. On the left side of the room page you can see the room's chat.





14. Clicking on Chat will display the room's chat.

	Test team : Please enter a description.	Team A - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design t Ε Please enter a description.
ουργία χωρού εργασίας	å 0/7	å 3/7
		*
	ΧΤ ER Μηνύματα :	
σκέψη για βιωσιμότητα - Design : ion.	Team AH - Σχεδίαα Please enter a des Sun Apr 27 2025 8:13:10 PM	n AN - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design 🗄 ise enter a description.
	&. 3 / 7 Μηνύματα :	17
	Στείλτε ένα για να ξεκινήσει η συζήτηση!! Sun Apr 27 2026 8:13:10 PM	-
σκέψη για βιωσιμότητα - Design ᠄	Team AK - Σχεδιασ	m AM - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Desig 🤅
ion.	Please enter a description.	Please enter a description.
	& 1/7	& 2/7
Tango	AND	Created with Tango.u

15. By clicking on Room Statistics, you can see some statistics about the room and its groups.





16. By default, statistics for the entire room are displayed.

17. On the left side of the window you can select specific statistics to display.



18. Having selected Notes Created, a graph appears showing how many notes each room member created.



19. Similarly for the Edited Notes option.











22. Also, at the top of the statistics window you can choose to display statistics for each team separately by clicking on the name of the team you want.

	Πρότυπα	Δραστηριότητες	Πίνακες	Δωμάτια
	Δωμάτιο	Test team	Team A - Σχε	διαστική σκέψη για
Tango				Created with Tango.us

eDea

Please enter a de Δημιουργία χώρου εργασίας 8 0/7 🗇 Μηνύματα Επικοινωνήστε με τα μέλη του δωματίου οῦ) Στατιστικά δωματίου Προεπισκόπηση διάφορων στατιστικών για την απόδοση των μαθητών. XT ER Team AB - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design ... : Team AH - Σχεδια 8 Μέλη Please enter a description. Please enter a de 8 0/7 83/7 😤 Καθηγητής « Κοινοποίηση δωματίου Κοινοποιήστε τη διαχείριση του δωματίου με έναν άλλον καθηγητή. Team ΑΓ - Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα - Design ... ÷ Team AK - Σχεδια Tango Created with Tango.us

23. Clicking on Members displays a list of all members of the room.

24. Room member list.



25. Similarly, by clicking on the teacher option you can see the teachers to whom the room is open.



26. List of room teachers.





Boards page navigation

1. To go to the boards page, select the Boards option from the platform's main menu.

Πρότυπα Δ	Δραστηριότητες	Πίνακες Δ	Δωμάτια		
ηριοτήτων	ÁTUTTO				
ντας ενα οημοφιλες προ	οπυτο				
		\otimes			
LK	LK)	-	К	
Διαχείριση Κοινόχρη	στω Κοινα	ω <mark>νικοποίηση ηλικι</mark> ω.		Διαχείριση Φυσικών Πόρ	
Please enter a desc	ripti Pleas	se enter a descripti.		Please enter a descripti	
Tango				Created with Tango.us	

Evocropxó Forum 1 Piese enter a descriptio n. à 3	+ Δημουργία πίνακα	ου ουδικός τίνακα	Evaluation of ideas - pr : Please enter a descriptio n. & 2	Journey Mapping Anjuô : Please enter a descriptio n. & 2
	Evocrapski Forum 1 Please enter a descriptio n. & 3			

3. To view the content of a board, you can click on the desired board card.

	Πρότυπα Δραστηριότητες	Πίνακες Δωμάτια		
ιι διαχειριστείτε τη α	υυλλογή σας από πίνακες.			
+ уу́іа ті́ічака	κωδικός πίνακα	Evaluation of ideas - pr : Please enter a descriptio n. & 2	Journey Mapping Δημό Please enter a descriptio n. & 2	
Tango			Created with Tango	.us



4. You will be taken to a board screen.

	Πίνακας Evaluation of ideas - prototypes - Digital justice service Κωδικάς Πίνακα νανεχο Δ καμβάς Καμβάς Καμβάς Καμβάς Καμβάς Καρμβάς Καρμβάς Καρμβάς Καρμβάς Καρμβάς	
Tango		Created with Tango.us

5. A board consists of a Canvas and a Scheduler.

Πίνακας Evaluation of ideas - prototypes - Digital justice service	
 Κωδικός Πίνακα ν4ΥΕΥΟ Καμβάς Μέλη Καμβάς Χρονοπρογραμματιστής Έπιλογές Αποχώρηση 	
Tango	Created with Tango.us



6. To go to the canvas page, click the Canvas button.

Πίνακας Evaluation of ideas - prototypes -	Digital justice service	
ν4ΥΕΥΟ ^[] & Μέλη ν	Καμβάς Χρονοπρογραμματιστής	
 Επιλογές Αποχώρηση 		
Tango		Created with Tango.us

7. You can navigate the canvas in the same way as described earlier in this guide.

PROTON	rec adjatos tragostaria tatos processos portes apóren, tes portes apóren, tes por	And yof yof you		An emarcine obviden yole yo mandol angance as ware and angance as ware and angance as mandol angance as mandol angance as ware as an angance as an angance ware as an angance as an angance ware as an angance as an angance ware as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an angance as an	Ĩ		Image: Section 1 Image: Section 1 <t< th=""><th>Andological Andol</th></t<>	Andological Andol
Tango							Created v	vith Tango.us



8. To go to the scheduler page click on the Scheduler button.

Πίνακας	
Evaluation of ideas - prototypes - Dig	ital justice service
 Κωδικός Πίνακα ν4ΥΕγο Μέλη Επιλογές Αποχώρηση 	Καμβάς Χρονοπρογραμματιστής
Tango	Created with Tango.us

9. Scheduler page.

Q		Πρότυπα	Δραστηριότητες Πίνακες Δωμάτια		
Ensine; 💿					
Εβδομάδα 1 1	Εβδομάδα 2	Εβδομάδα 3	Εβδομάδα 4		
Еруо 3 🕴	Еруо 1 :	Еруо 1 👘	Еруо 1 :		
Please enter a description	nyak:				
Еруо 2 :	Еруо 2 :	Έργο 2 :			
Please enter a description	Please enter a description	Please enter a description			
Epyo 1 :		Tepyo 3 ;			
Prease enter a description		Prease enter a description			
Tango				(Created with Tango.us



Manual

Through the platform you have access to the comprehensive platform manual, which covers all other platform functions, such as content creation, which are not covered in this guide.

1. On the home page, click on your avatar icon.



2. And select the manual option. The manual will open in a new tab.

ER
ER EDea Reviewer
🛪 Γλώσσα
🐯 Ρυθμίσεις Λογαριασμού
Ο Επιτεύγματα
Εγχειρίδιο
Αποσύνδεση
🖂 Επικοινωνήστε μαζί μας
Created with Tango.us

Public digital content

Below is a list of all the public content of the eDea platform.

List of public activities:

- 30 σχήματα
- Σχεδίαση αντικειμένου που είναι χρήσιμο σε κάποιον
- Ορισμός ονόματος ομάδας και σχεδίαση λογοτύπου
- Περιγραφή προφίλ ομάδας και ορισμός κανόνων συνεργασίας
- Πίνακας ενδιαφερόντων
- Μεταφορά νερού
- Καθαρισμός νερού
- Προθέρμανση Βήμα 1: Ιστορία του ονόματός μου
- Προθέρμανση Βήμα 2: Δεξιότητες επιβίωσης σε μετα-αποκαλυπτική εποχή
- Προθέρμανση Βήμα 3: Επαγγελματικές δεξιότητες
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων και άλλων πηγών
- Αναγνώριση συσχετίσεων
- Οπτικές γωνίες
- Μεταφορές και παρομοιώσεις
- Εμβύθιση για διορατικότητα
- Παρατήρηση των χρηστών
- Άσκηση παρατηρητικότητας
- Τι χρειάζεται αυτό το άτομο;
- Τι; Πώς; Γιατί;
- Χάρτης εμπλεκομένων
- Πώς μπορούμε να...
- Πίνακας 2x2
- Κλιμακωτό Γιατί Πώς;
- Χρώμα, προώθηση και στοχασμός
- Χάρτης διαδρομής
- Συνεντεύξεις με στόχο την ενσυναίσθηση
- Πέντε Γιατί;
- Φωτογραφικό ημερολόγιο
- Ταξινόμηση καρτών
- Συνεντεύξεις ακραίων χρηστών



- Μύγα στον τοίχο
- Διαμοιρασμός ιστοριών
- Οπτικές γωνίες (point of view POV)
- Persona χρήστη
- Πίνακας συλλογής σχολίων
- Βασικές ασκήσεις ιδεασμού
- Διαγράμματα συνάφειας
- 6-3-5
- Δυνάμεις του 10
- Πώς θα μπορούσαμε να ...
- Καταιγισμός ιδεών
- Συντονισμός ενός καταιγισμού ιδεών
- Καταιγισμός ιδεών "Ναι, και!"
- Μου αρέσει, θα ήθελα, τι θα γινόταν αν ...
- Ανάλογη έμπνευση (Analogous inspiration)
- Επιλογή από καταιγισμό ιδεών
- Αξιολόγηση ιδεών μέσω κατηγοριοποίησης
- Κατευθυντήριες γραμμές σχεδίασης
- Επισκόπηση του portfolio της σχεδιαστικής ομάδας
- Πόστερ λύσης
- Το ταξίδι του χρήστη
- Σενάρια χρήσης
- 30 shapes
- Description of the problem through images, videos, scientific articles, and other sources
- Designing an object that is useful to someone
- Expert eyes
- Identifying correlations
- Group profile description and collaboration rules definition
- Metaphors and similies
- Immersion for insights
- Observation exercise
- Shadowing
- Stakeholder map
- Table of interests
- Team name definition and logo design
- Two truths and a lie
- Telling our stories

₽₽₽₽

- Warm-up, step 1: Story of my name
- Warm-up, step 2: Survival skills in a post-apocalyptic age
- Warm-up, step 3: Professional skills
- Water purification
- Water transfer
- What does this person need?
- What? How? Why?
- This is an activity test

- Observation exercise modified

- Game Design and Development HY516
- Journey Mapping
- Stakeholders
- For test purposes
- Immersion for insights
- Immersion for insights (test)
- Immersion for insights (test)
- Immersion for insights (test)
- Persona χρήστη
- Προθέρμανση, βήμα 1: Ιστορία του ονόματος μου
- Προθέρμανση, βήμα 2: Δεξιότητες επιβίωσης σε μετα-αποκαλυπτική εποχή
- Πίνακας ενδιαφερόντων
- Πώς μπορούμε να ...
- Πέντε "Γιατί;"
- Προθέρμανση, βήμα 3: Επαγγελματικές δεξιότητες
- Εμβύθιση για διορατικότητα
- Μεταφορές και παρομοιώσεις
- Ορισμός ονόματος ομάδας και σχεδίαση λογοτύπου
- Πίνακας 2x2
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων, και άλλων πηγών
- Καθαρισμός νερού
- Οπτικές γωνίες (expert eyes)
- Κλιμακωτό Γιατί-Πώς;
- Περιγραφή του προβλήματος μέσω εικόνων, βίντεο, επιστημονικών άρθρων, και άλλων πηγών
- Μεταφορά νερού
- Παρατήρηση των χρηστών (shadowing)

₽eDea

- Συνεντεύξεις με στόχο την ενσυναίσθηση
- Τί χρειάζεται αυτό το άτομο;
- Τι; Πώς; Γιατί;
- Χάρτης διαδρομής
- Χάρτης εμπλεκομένων (Stakeholder map)
- Χρώμα, προώθηση, και στοχασμός
- Δημιουργία φυσικού πρωτοτύπου
- Δημιουργία άυλου πρωτοτύπου
- Δημιουργία ψηφιακής ιστορίας
- Δημιουργία ψηφιακού πρωτοτύπου
- Δοκιμή με χρήστες
- Δύο αλήθειες και ένα ψέμα
- Λέγοντας τις ιστορίες μας
- Λήψη και επεξεργασία βίντεο
- Μάγος του Οζ
- Προσδιορισμός μιας μεταβλητής
- Πρωτοτυποποίηση για ενσυναίσθηση
- Σκηνές, σκηνικά, ρόλοι
- Creating a digital story
- Creating an intangible prototype
- Empathic interviews
- Photo diary
- Sharing stories
- 6-3-5
- Solution poster
- Prototyping for empathy
- Usage scenarios
- Brainstorming "Yes, and!"
- Creating a digital prototype
- Scenes, sets, roles
- How can we ...
- Color, promotion, and reflection
- Basic ideation exercises
- The user journey
- Design guidelines
- Download and edit videos
- How could we ...



- Creating a physical prototype
- Fly on the wall
- I like it, I would like it, what if...
- Evaluating ideas through categorization
- Overview of design team portfolio
- Immersion for insight
- Scalable \Why-How?\
- Powers of 10
- Relevance charts
- Defining a variable
- Wizard of Oz
- Brainstorming
- User persona
- Route map
- Five "Why?"
- Facilitate a brainstorm
- Choose from brainstorming
- Card sorting
- End user interviews
- Comment board
- 2x2 table
- Basic ideation exercises
- Analogous inspiration
- Point of view POV
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας Βιβλιοθήκης
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18
 25 ετών
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών (green IT)
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό
- Redesigning the experience of buying consumer products (retail experience)
- Green IT

- Strengthening and supporting the mental health and well-being of students and young people aged 18-25
- Reduction of food waste in households (food waste)
- Redesigning the experience of a public library
- Sustainability and regenerative design
- Active senior citizens
- Innovative solutions for circular tourism
- Green cities

- Επανασχεδιασμός Συστημάτων Δημοσίων Συγκοινωνιών
- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Redesigning Public Transport Systems
- Redesigning Public Transport Systems
- Creating Green Urban Spaces
- Enhancing Digital Learning Platforms
- Inclusive\nProduct Packaging
- Τεχνολογίες Εκπαίδευσης Technology in Education
- Βήμα 1: Δημιουργικότητα και ομαδικότητα Step 1: Creativity and team spirit
- Βήμα 2: Διερεύνηση προβλήματος Step 2: Problem discovery
- Βήμα 5: Ιδεασμός Step 5: Ideation
- Βήμα 6: Αξιολόγηση ιδεών Step 6: Evaluation of ideas
- DIGITCRESHE Volos Training 3rd-5th July
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών (green IT)
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας βιβλιοθήκης
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18
 25 ετών
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Επανασχεδιασμός συστημάτων δημοσίων συγκοινωνιών
- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων



- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Συμπεριλαμβανομένη συσκευασία προϊόντων
- Σχεδίαση έξυπνων συστημάτων διαχείρισης ενέργειας σε σπίτια
- Επαναχρησιμοποίηση απορριμμάτων μόδας
- Δημιουργία βιώσιμων δημόσιων χώρων
- Βιώσιμη σχεδίαση συσκευασίας προϊόντων
- Σχεδίαση για προσβασιμότητα σε ψηφιακές πλατφόρμες
- Περιβαλλοντική Βιωσιμότητα
- Βιωσιμότητα και αναγεννητική σχεδίαση
- Καινοτόμες λύσεις για κυκλικό τουρισμό
- Πράσινη τεχνολογία υπολογιστών
- Πράσινες πόλεις
- Ενεργοί πολίτες τρίτης ηλικίας
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας μιας δημόσιας Βιβλιοθήκης
- Μείωση της σπατάλης τροφίμων στα νοικοκυριά (food waste)
- Ενίσχυση και υποστήριξη της ψυχικής υγείας και ευεξίας φοιτητών και νέων ηλικίας 18
 25 ετών
- Ανασχεδιασμός της εμπειρίας αγοράς καταναλωτικών προϊόντων (retail experience)
- Έξυπνες λύσεις διαχείρισης απορριμμάτων
- Δημιουργία πράσινων αστικών χώρων
- Ενίσχυση ψηφιακών πλατφορμών μάθησης
- Συμπεριλαμβανόμενη συσκευασία προϊόντων
- Σχεδίαση για προσβασιμότητα σε ψηφιακές πλατφόρμες
- Βιώσιμη σχεδίαση συσκευασίας προϊόντων
- Δημιουργία βιώσιμων δημόσιων χώρων
- Σχεδίαση έξυπνων συστημάτων διαχείρισης ενέργειας σε σπίτια
- Επαναχρησιμοποίηση απορριμμάτων μόδας
- Journey mapping
- Design thinking
- Σχεδιασμός Λογισμικού
- Καινοτομία για βιωσιμότητα Πολλαπλασιαστική δράση eDea
- Τεχνολογίες Εκπαίδευσης Technology in Education
- Σχεδιαστική σκέψη για βιωσιμότητα Design thinking for sustainability
- Game design and development HY516
- Ατομικές ασκήσεις
- Shell for creating public stages
- Υπηρεσία συνταξιοδοτικού πλάνου και οικονομικού προγραμματισμού

D2 Digital design thinking activities – Step-by-step walkthrough through the eDea digital content repository

- Σχεδιασμός εμπειρίας επιστροφής προϊόντων μετά την αγορά
- Βελτίωση της διαδικασίας εισαγωγής (onboarding) νέων εργαζομένων στις εταιρείες
- Σχεδιασμός εμπειρίας για τους επισκέπτες μουσείων και πολιτιστικών χώρων
- Διαδραστικά εκπαιδευτικά εργαλεία για την προώθηση της ισότητας των φύλων
- Μαθητές λυκείου σχεδιάζουν ένα βιώσιμο μέλλον για τη πόλη τους
- Τηλεϊατρική σε απομακρυσμένες περιοχές και νησιά
- Σχεδίαση καλλιτεχνικού χώρου για την ψυχοκοινωνική υγεία
- Διαχείριση ενέργειας σε τοπικό επίπεδο
- Διαχείριση φυσικών πόρων νερού
- Κοινωνικοποίηση ηλικιωμένων και συμπερίληψη στην κοινωνία
- Διαχείριση κοινόχρηστων χώρων σε τοπικές κοινότητες
- Πλατφόρμα συζήτησης και διαχείρισης δραστηριοτήτων για συλλόγους γονέων

List of public stages:

- What did you learn?
- General information about the activity
- A video?
- Design something of use to someone
- 30 circles
- Warmup questions matrix
- Problem discovery for sustainability
- Team name and logo
- Problem definition
- Ideation
- Alphabet
- Problem discovery for sustainability
- Interview questions
- Interviews
- User persona
- 6-3-5
- Evaluation of ideas
- Poster solution
- Two truths and a lie
- Warm-up, Step 1: Story of my name
- Warm-up, Step 2: Survival skills in a post-apocalyptic age
- Warm-up, Step 3: Professional skills



- Warm-up questions table
- Water purification
- Water transfer
- Description of the problem through images, videos, scientific articles, and other sources
- Expert eyes
- Identifying correlations
- Immersion for insight
- Metaphors and similarities
- Observation exercise
- Shadowing
- Stakeholder map
- What does this person need?
- What? How? Why?
- Card sorting
- Color, promotion, and reflection
- Comment board
- Empathic interviews
- End user interviews
- Five "WHY?"
- Fly on the wall EN EN
- Photo diary
- Point of view POV
- Route map
- Sharing stories
- User persona
- 6-3-5
- Analogous inspiration
- Basic ideation exercises
- Brainstorming "Yes, and!"
- Facilitate a brainstorming
- How could we ...
- Powers of 10
- Relevance charts
- Choose from brainstorming
- Design guidelines
- Evaluating ideas through categorisation
- Overview of design team portfolio



- Creating a digital prototype
- Creating a digital story
- Creating a physical prototype
- Creating an intangible prototype
- Defining a variable
- Prototyping for empathy
- Scenes, sets, roles
- Solution poster
- Test with users
- The user journey
- Download and edit videos
- Wizard of Oz
- Δημιουργικότητα και ομαδικότητα Creativity and team spirit
- Διερεύνηση προβλήματος Problem discovery
- Συνεντεύξεις user persona Interviews and user persona
- Ορισμός προβλήματος Problem definition
- Ιδεασμός Ideation
- Αξιολόγηση ιδεών Evaluation of ideas
- Πρωτοτυποποίηση Prototyping
- 2x2
- 30 circles
- Design something of use to someone
- Group profile description and collaboration rules definition
- Team name definition and logo design
- Telling our stories
- How can we ...
- Scalable "Why-how"
- Usage scenarios
- Brainstorming
- I like it, I would like it, what if ...
- Σχετικά με τη δραστηριότητα
- Σχεδιασμός ταξιδιού χρήστη
- Καμβάς ανάλογης έμπνευσης
 Συνεντεύξεις