



# TutorRoom

## プラットフォーム マニュアル



# Table of Contents

1. **Entrance**
  - 1.1. Log in/Sign up
  - 1.2. Dashboard
2. **Course**
  - 2.1. Course
  - 2.2. Lesson
3. **Tutor**
  - 3.1. Profile
  - 3.2. Booking
4. **Schedule**
  - 4.1. Calendar
  - 4.2. Enter Class
5. **Classroom**
  - 5.1. Tools
6. **Store**
  - 6.1. Credits
7. **Online Support**
  - 7.1. Message window
8. **Account**
  - 8.1. Profile
  - 8.2. Settings

※マニュアル内の表記や画像では英語となっておりますが、納品する際は日本語版をお渡しいたします。



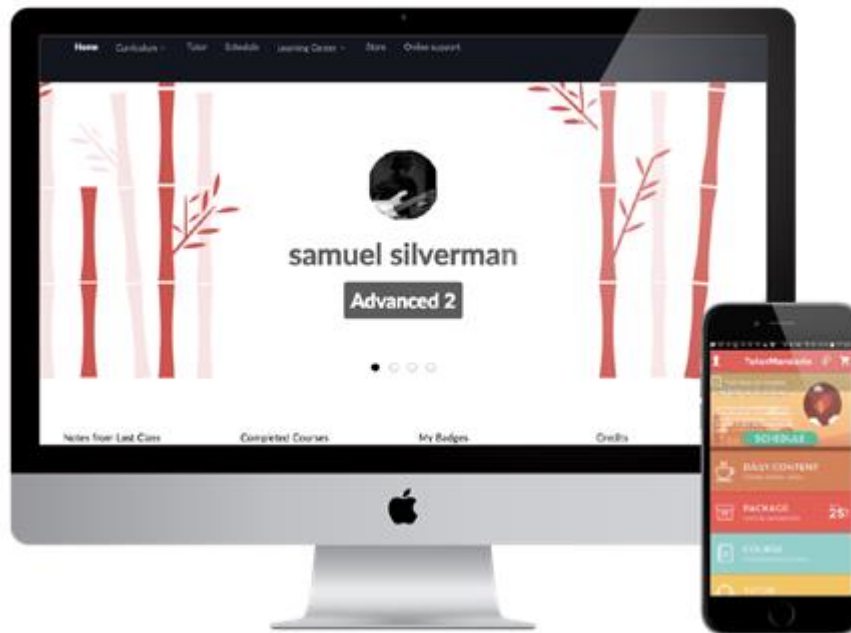
# 1. Entrance

## 1.1 Login/Sign up



1. こちらは生徒がサインイン・サインアップする際の基本的な画面となります。

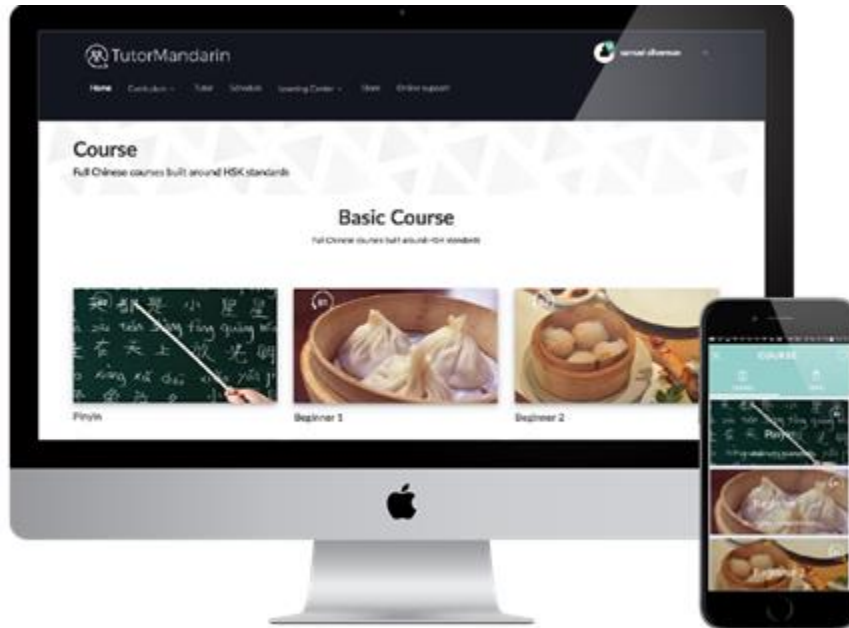
## 1.2 Dashboard



1. PC/Mobile App のホーム画面となります。
2. 簡単なプロフィールと最新の授業スケジュールを閲覧することが出来ます。

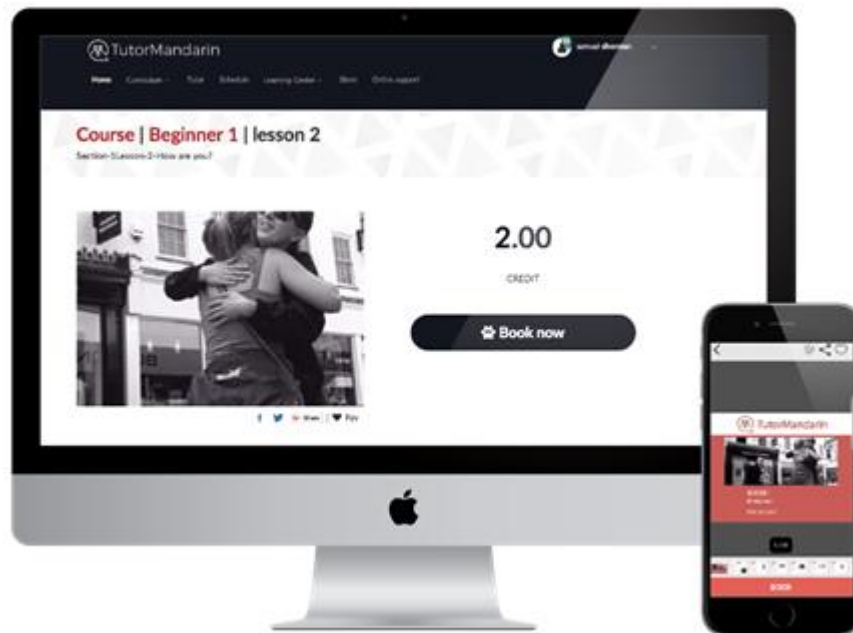
## 2. Course

### 2.1 Course



1. コースが順番に並べられています。
2. クリックすることで、各コース内のレッスンについてみる事が出来ます。

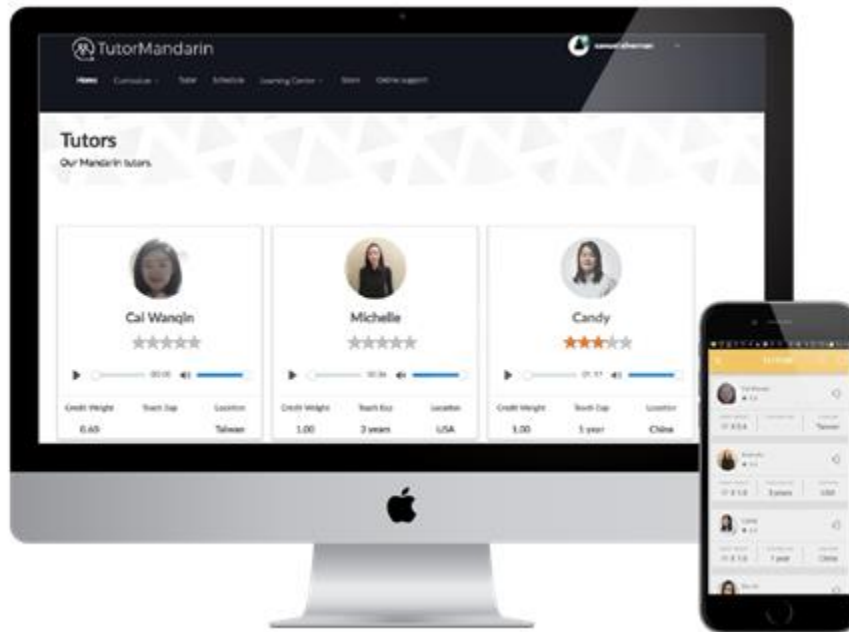
## 2.2 Lesson



1. レッスンには画像、受講に必要なポイント、予約ボタンと共に表示されます。
2. 画像をクリックすると、その授業で用いられるテキスト(pdf など)が閲覧出来ます。

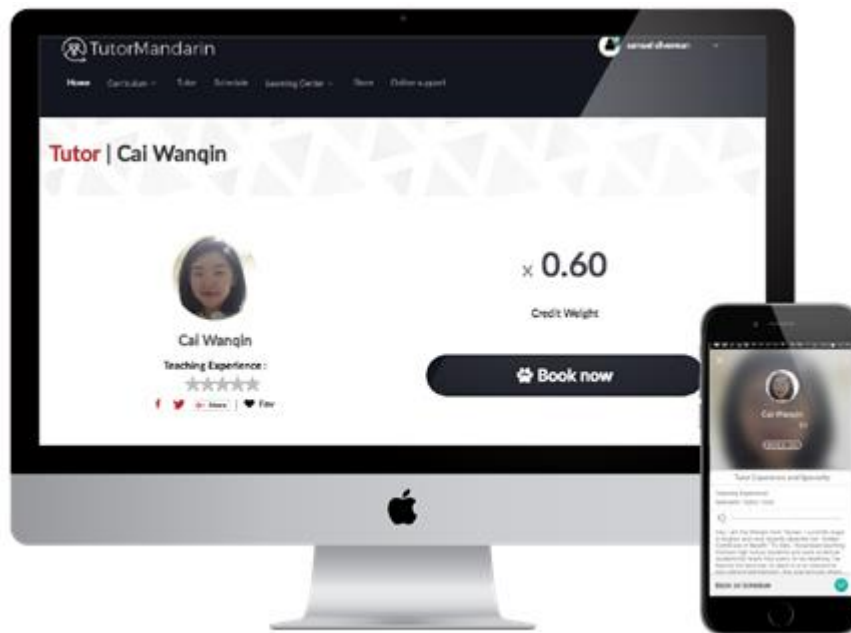
## 3. Tutors

### 3.1 Tutor Profile



1. 各講師のプロフィールを閲覧出来ます。
2. プロフィールには写真、評価、音声、必要ポイント、紹介文などが表示されます。

## 3.2 Tutor Booking

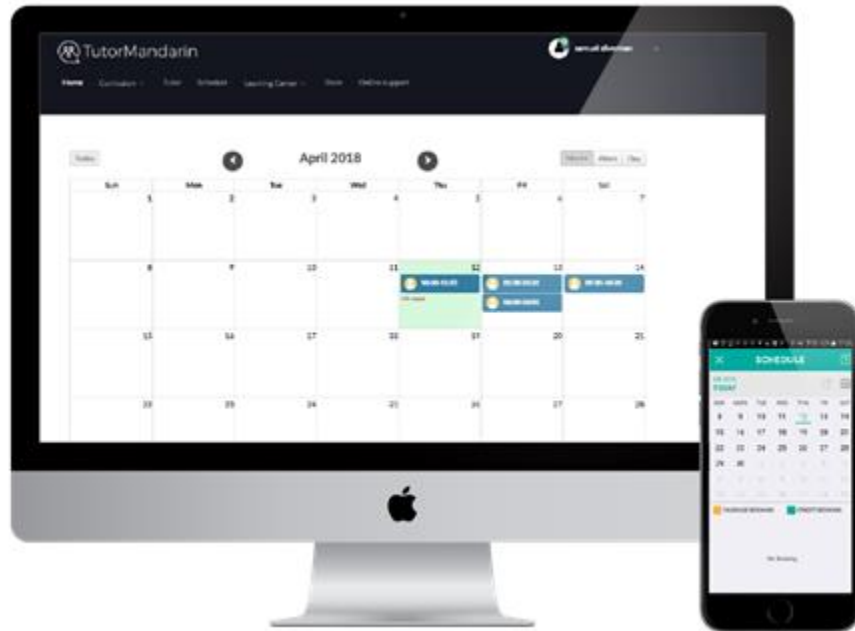


1. 生徒は指定の講師を予約出来ます。
2. 講師を予約した後は、受講するレッスンと時間を決定します。

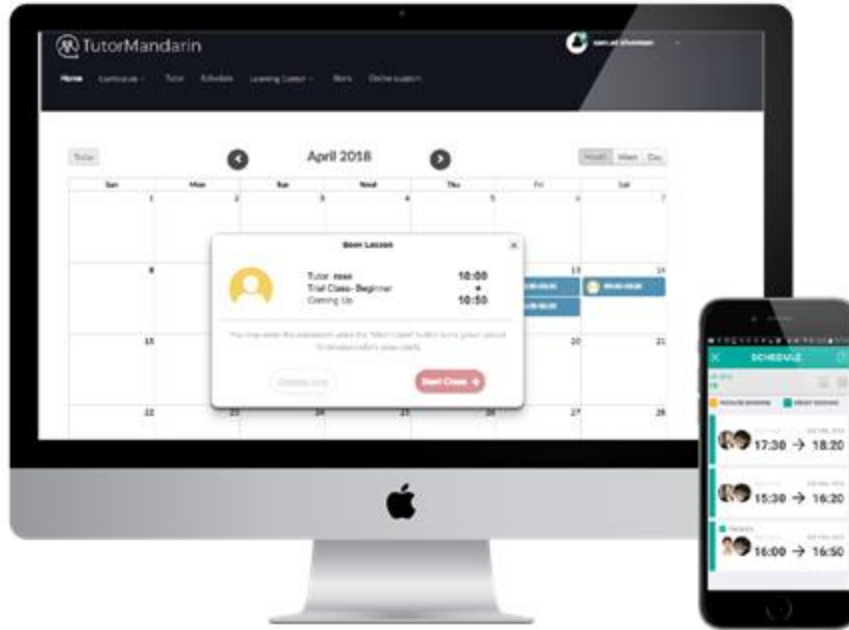


## 4. Schedule

### 4.1 Calendar

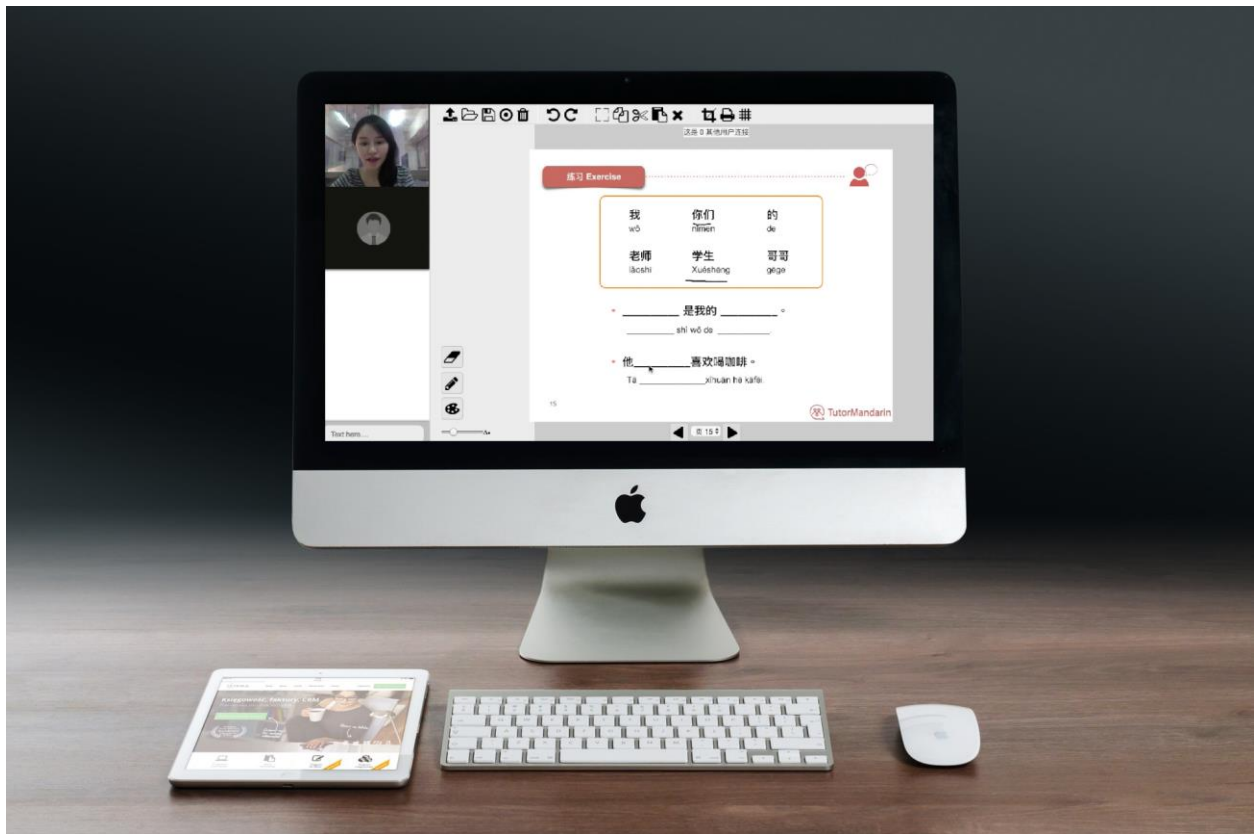


1. 生徒は、受講予定の授業などをカレンダーで確認することができます。
2. カレンダー内の各授業をクリックすると、詳細な時間やレッスン、講師が表示されます。



1. また、カレンダーは授業ページに入るときにも用います。
2. “Start Class”ボタンが緑色になると、ボタンをクリックすることで生徒は授業ページに入って受講することが可能になります。

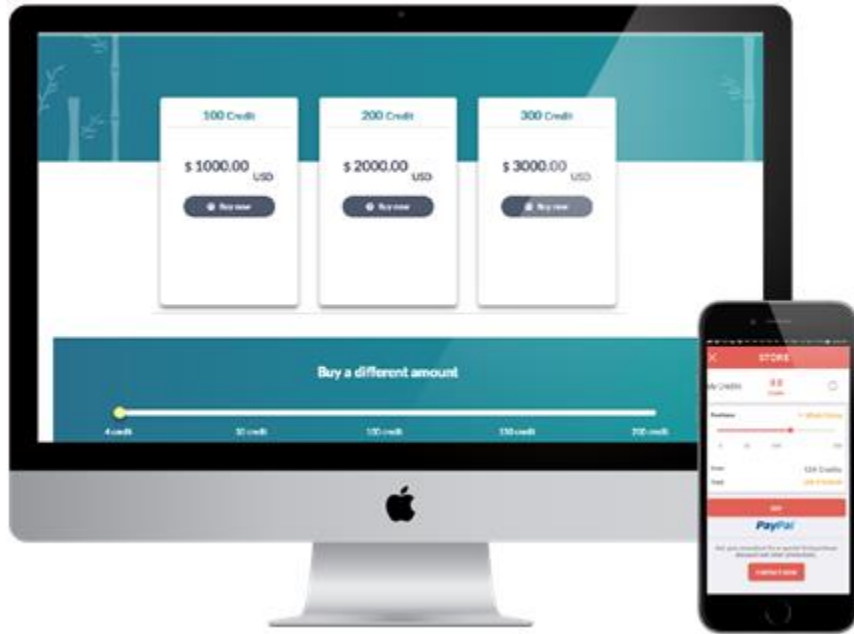
## 5. Classroom



1. 授業開始時間になると、講師はスケジュール画面から授業に入ります。
2. この授業画面に入った後、テキスト(pdfなど)を画面に設定するなど、授業の準備に入ります。
3. 準備が終わったら、"Join"をクリックすると生徒が授業画面に入れるようになります。
4. 画面の左側には講師と生徒のビデオ画面となります。お互いの顔を見ることが可能です。
5. その下はチャットボックスとなります。こちらでもコミュニケーションを取ることが可能です。

## 6. Store

### 6.1 Credits



1. 生徒は、プラットフォーム上から受講に必要なポイントを購入することができます。
2. 全ての支払いは PayPal を通して行われます。

# 7. Online Support

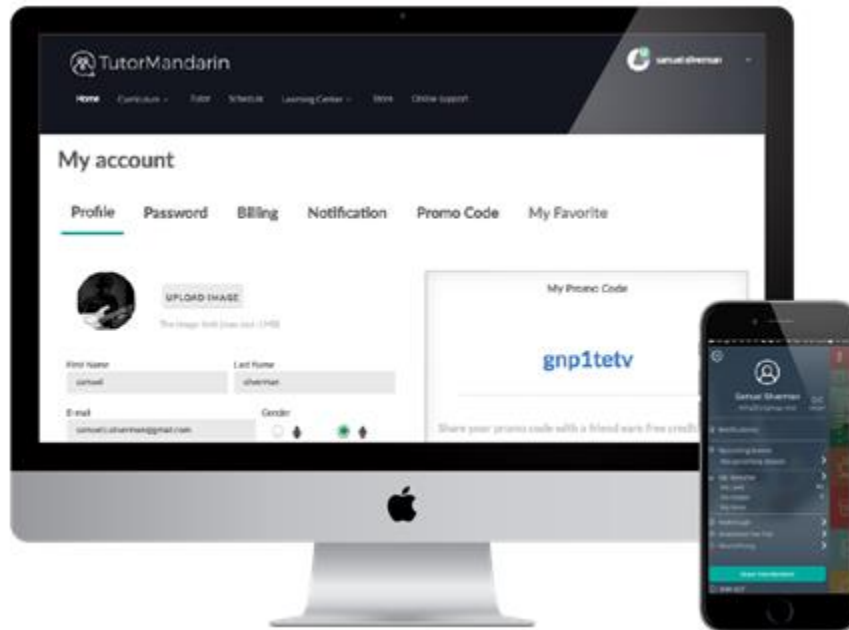
## 7.1 Message window



1. 生徒は、プラットフォーム上からオペレーター(バックエンドを操作する者)へお問い合わせのメッセージを送信することができます。
2. オペレーターがオンラインではない場合、自動メッセージを受信します。

## 8. Account

### 8.1 Profile



1. 名前、登録メールアドレス、写真、パスワードなどのアカウント情報を確認出来ます。
2. また、学校側からのお知らせやポイント購入履歴を確認することも可能です。



# TutorRoom WLS Frontend Manual

