**Aplikacija za Innovation Management**

Role (privileges):

1. Administrator
2. User (običan korisnik koji se javlja na challenge)
3. Evaluator1 – prava: read & comment na prijedloge ideja
4. Evaluator2 – prava: read & comment & approve na prijedloge ideja
5. Evaluator 3 – prava: admin + evaluator2

KORAK 1: Unos challenge-a (unosi administrator)

Forma: mala sličica kao ilustracija, dalje polja:

1. Naziv – mandatory field
2. Status: otvoreni/zatvoreni/u najavi (administrator bira prvo ili treće kod unosa, a challenge se sam zatvara po isteku roka iz E) – mandatory
3. Ključne riječi – mandatory field
4. Nagrada – optional field
5. Rok – mandatory field
6. Challenge ID – mandatory field
7. Datum objave – mandatory field
8. Sažetak challenge-a – mandatory field
9. Kratak opis challenge-a – mandatory field
10. Gumb: detaljnije informacije o challenge-u (kad se na to klikne, otvara se tekst s detaljnim opisom i tehničkom informacijama) – optional field
11. Gumb: Prijavi svoju ideju! – mandatory
12. Eksperti (iz padajućeg menija administrator dodaje eksperte koji će raditi na challengeu, a može ih i ručno upisati ako nisu navedeni) – mandatory
13. Rok za evaluaciju
14. Rok za kraj bootcampa

SAVE – gumb za privremeno pospremiti unos

SUBMIT – gumb za pre-publishing challenge-a (nije javno dostupan, ali se može share-ati interno); admin šalje link na odobrenje osobi X

PUBLISH – gumb za javnu objavu challenge-a (admin aktivira nakon što dobije odobrenje)

Kad se objavi challenge, polja L, M i N nisu vidljiva.

Kad se objavi challenge, dodijeljeni evaluatori dobivaju automatsku mail notifikaciju s tekstom „objavljen je challenge: naziv, id, rok trajanja. Predviđeni rok za završetak evaluacije je M, a predviđeni rok za završetak bootcampa je N“.

Na početnoj stranici aplikacije nalaze se:

* logotipi Algebre i Addika + neka lijepa slika u pozadini
* naslov: Prihvati izazov! + kućica u koju će admin moći smještati neki pametan tekst o inovacijama (kratko, više kao slogane)
* Login (uvijek s mail-adresom i passom koji oni sami biraju, otvaraju svoj account – predvidjeti mogućnost recovery passworda kad korisnik zaboravi)

Nakon ulogiravanja otvara se:

1. Za USER-e:

* Nanizane kućice, koja svaka stoji za 1 klikabilni challenge; u kućici su podaci: naziv, status (gore B), rok, ključne riječi, sličica (važno: predvidjeti da stranica ne izgleda pusto kad objavimo prvi challenge; ispočetka ne dijeliti challenge, predvidjeti mogućnost da će kasnije trebati odmah na toj stranici vidljivo odvojiti challenge po statusu); kad se klikne na kućicu, otvara se challenge sa svim vidljivim podacima koje je admin publish-ao
* Kućica: Pogledaj što su drugi predložili!

Kad to klikne, user dobije prikaz svih submittanih prijedloga za challenge koji su otvoreni (ne i za zatvorene). Od prijedloga vidi: challenge NAZIV, ID, opis ideje (ne vidi autora). Na dnu ima kućicu za upis komentara (max 200 riječi) i za ocjenjivanje prijedloga 1-7, GUMB: SUBMIT.

User ne može komentirati niti ocjenjivati svoj prijedlog.

* Hall of Fame (predvidjeti da će ovo na početku biti prazno, i da ne želimo da se odmah pojavi na ekranu; admin treba imati mogućnost da publisha Hall of fame u trenutku kad se procijeni da to može van)

1. popis s imenima ljudi koji su dali najviše prijedloga
2. popis s imenima ljudi čijih je najviše prijedloga u fazi bootcampa
3. popis s imenima ljudi čijih je najviše prijedloga u fazi inkubacije
4. popis imena sa značkicama: za svaki prijedlog dobije se 1 značkica, za svaki ulazak u bootcamp 2, a za svaki ulazak u inkubaciju 3
5. neka mudra misao (ovo treba biti vizualno dopadljivo riješeno, admin ima mogućnost promjene, kraći tekst od 2-3 retka)

* Statusi mojih prijedloga: jednostavan prikaz u kućicama s challengima na koje je user odgovorio (user može vidjeti svoje prijedloge, ali ih nakon submission-a više ne može editirati); kraj svakog prijedloga stoji status: u procesu evaluacije – evaluacija završena – prijedlog uključen u bootcamp – prijedlog uključen u inkubaciju

1. Za Evaluatore: sve isto kao i za user-e, s time da su evaluatoru posebno istaknuti challenge-i na kojima ga je admin dodijelio kao evaluatora; kad uđe u challenge u kojem je dodijeljen kao evaluator, otvara mu se stranica u KORAK3

KORAK 2: Useri odgovaraju na challenge

User je odabrao challenge, i stišće gumb PRIJAVI SVOJU IDEJU!

Zatim mu se otvara forma s poljima:

1. Ime i prezime
2. Kontakt mobitel
3. Kontakt mail (automatski se povlači od login-a)
4. Naziv challenge-a (automatski se povlači iz prije unešenih podataka)
5. ID challenge-a (automatski se povlači)
6. Opis ideje – 200 riječi max
7. GUMB: Učitaj dodatne materijale (predvidjeti upload pdf-a, ppt-a, .doc-a) (sva polja osim ovoga su mandatory)

GUMB: SAVE – ako će korisnik u koracima unositi ideju, da se može vratiti

GUMB: SUBMIT – za finalno slanje ideje u proces

Predvidjeti da isti korisnik može na jedan challenge poslati više ideja.

Predvidjeti da korisnik može podijeliti challenge na društvenim mrežama.

Tek kad je stisnuo SUBMIT, user dobiva na mail notifikaciju s tekstom da je njegov prijedlog zaprimljen i upućen u proces evaluacije.

KORAK3: PROCES EVALUACIJE

Evaluator1

Klikne na posebno označen challenge (oznaka=dodijeljen je kao evaluator na taj challenge), otvara mu se lista svih prijedloga (samo kao lista linkova, s imenima, bez detalja), kraj svakog prijedloga stoji kućica sa statusom: U RADU – OCIJENJENO

Kad klikne na link s prijedlogom, otvara se forma:

1. Challenge: naziv, ID, sažetak
2. Ime i prezime predlagatelja
3. Opis ideje
4. Učitani dodatni materijali (ako postoje)
5. Vidi sve dosad stavljene komentare drugih evaluatora
6. Može uključiti opciju: Prikaži komentare drugih korisnika.
7. Za upis: kućica za unos vlastitog komentara
8. Za upis: ocjena (1-7, riješiti kao skalu)

GUMB: SAVE – samo će pospremiti komentare i ocjene

GUMB: SUBMIT – šalje komentare dalje u obradu (kad to klikne, status prijedloga u kućici gore se mijenja na OCIJENJENO)

Komentari se mogu unositi do isteka roka predviđenog za trajanje evaluacije (unio admin).

Jednom submitani komentari i ocjene ne mogu se više editirati.

Automatska mail notifikacija: 3 dana prije isteka roka za evaluaciju, ako nisu svi prijedlozi prebačeni u OCIJENJENO, šalje se mail s tekstom „Rok za dovršetak evaluacije za challenge NAZIV, ID je ROK. Zahvaljujemo na suradnji!“.

Automatska mail notifikacija: 1 dan prije isteka roka za evaluaciju – sve isto kao gore.

Evaluator2 i Evaluator3

Sve isto kao kod Evaluator1, samo imaju još dodatnu kućicu u formi:

1. Odluka (bira između ponuđenog: preporuča se za bootcamp/ne preporuča se za bootcamp) – ovo vide samo Evaluator2 i 3

GUMB: SAVE

GUMB: SUBMIT

Iste mail notifikacije kao i kod Evaluator1.

Prijedlozi za koje su svi dodijeljeni Evaluatori2 i 3 dali istu preporuku prelaze u sljedeću fazu (to može biti ili ulazak u bootcamp ili ne-ulazak; ne-ulazak u bootcamp se u statusu user-u komunicira kao EVALUACIJA ZAVRŠENA).

Prijedlozi kod kojih Evaluatori2 i 3 imaju razilaženje u mišljenjima idu u KORAK3a

KORAK3a: Additional review

Evaluatori2 i 3 dobivaju automatski mail: U challenge-u NAZIV, ID potrebna je dodatna evaluacija za sljedeće prijedloge: link na kojemu su isfiltrirani prijedlozi za additional review. Kad se klikne na link, pokaže se lista prijedloga kao kod početka evaluacije (samo su uključeni oni za additional review), pa kad se klikne na prijedloge, otvara se forma na kojoj evaluator vidi sve što je dosad odrađeno na prijedlogu, i dolje dodatno kućica: ADDITIONAL REVIEW – i tu ista odluka kao i gore: preporuča se za bootcamp – ne preporuča se za bootcamp.

GUMB: SUBMIT

Trajanje za additional review je uvijek 3 dana od roka za završetak evaluacije (unio admin na početku). Automatska mail notifikacija: 1 dan prije završetka additional review: Ostao je jedan dan za dovršetak dodatne evaluacije za challenge NAZIV, ID za sljedeće prijedloge\_link s isfiltriranim prijedlozima. Zahvaljujemo na suradnji!

KORAK4: Bootcamp

Useri čije ideje su odabrane za bootcamp dobivaju po završetku procesa additional review mail notifikaciju „Vaš prijedlog odabran je za sljedeću fazu. Upute za nastavak razvoja svog prijedloga dobit ćete uskoro.“

Predvidjeti mogućnost ručnog slanja grupnog maila svima u Bootcampu u bilo kojem trenutku to bude potrebno. Nakon odrađenih radionica, ručno se šalje mail svima u bootcampu: „Molimo ulogirajte se u aplikaciju i u statusima vaših prijedloga odaberite projekt koji je odabran za Bootcamp. Tamo ćete pronaći upute za nastavak rada.“

Kad user klikne na projekt koji ima status „UKLJUČEN U BOOTCAMP“, otvori mu se njegov prijedlog sa svim podacima koje je već upisao:

1. Ime i prezime (automatski upisano, ne može editirati)
2. Kontakt mobitel (automatski upisano, ne može editirati)
3. Kontakt mail (automatski se povlači od login-a, ne može editirati)
4. Naziv challenge-a (automatski se povlači iz prije unešenih podataka, ne može editirati)
5. ID challenge-a (automatski se povlači, ne može editirati)
6. Opis ideje (automatski se povlači, ne može editirati)
7. Nazivi učitanih dodatnih materijala (ako postoje)
8. NOVO: Dodijeljeni glavni mentor (padajući meni svih evaluatora, odabire se 1)
9. NOVO: kućica – Dodatna razrada ideje (za upisati tekst, max 500 riječi)
10. NOVO: gumb – UČITAJ DODATNE MATERIJALE (predvidjeti upload pdf-a, ppt-a, .doc-a, excel-a)

GUMB: SAVE

GUMB: SUBMIT

Automatska mail notifikacija: svi useri koji nisu submittali, 3 dana prije roka za završetak bootcampa dobivaju reminder, pa onda opet 1 dan prije roka, ako ni tada nisu još submittali.

Bootcamp se završava pitchiranjem. Po završetku pitchiranja, ADMIN ili EVALUATOR3 imaju mogućnost za sve prijedloge u bootcampu unijeti status: preporuča se za inkubaciju – ne preporuča se za inkubaciju.

Inkubaciju ne pratimo u ovoj aplikaciji.

VIZUALI OPĆENITO

* predvidjeti mjesta gdje će se stavljati branding Algebra LAB-a i naručitelja, ali sve decentno
* u dizajnu težiti čitljivosti i jednostavnosti korištenja, a ne detaljima koji odvlače pažnju
* koristiti podloge, radije nego grafičke elemente, za „oživljavanje“ layout-a

DODATNO

* predvidjeti mogućnost exporta svih formi u excel (za svaku fazu, sa svim podacima)