

RWTH AACHEN UNIVERSITY

Projekt BOOST

ZLEPŠENÍ VÝKONNOSTI PODNIKU POMOCÍ TRÉNINKU DOVEDNOSTÍ JEDNOTLIVÝCH
ZAMĚSTNANCŮ.

Uživatelská příručka

16. prosince 2014

Obsah

1	Co je BOOST?	2
1.1	Přihlášení	2
2	Správa Boost	4
2.1	Cíle	4
2.1.1	Přidání nového cíle	5
2.1.2	Zobrazení a aktualizace cíle	6
2.1.3	Vymazání cíle	6
2.1.4	Zobrazení vzdělávacího pokroku	7
2.2	Zaměstnanci	7
2.2.1	Zobrazení vzdělávacího pokroku	7
2.2.2	Odeslání emailu zaměstnanci	8
2.2.3	Přiřazení cíle zaměstnanci	8
2.2.4	Upravení vzdělávacích úrovní	9
2.3	Vzdělávací pokrok	10
2.4	Uživatelské role	11
3	Vzdělávací oblast	12
3.1	Vzdělávací materiály	13
3.2	Vyhledávač Boost	14
3.2.1	Správa vzdělávacích úložišť	15
3.3	Prohlížeč Boost	16
4	Bazar požadavků	16
4.1	Jak vložit požadavek nebo vylepšení	17
5	Upřednostňované prohlížeče	18

1 Co je BOOST?

BOOST znamená Zlepšení výkonnosti podniku pomocí tréninku dovedností jednotlivých zaměstnanců (Business performance improvement through individual employee Skills Training). Malé podniky a mikropodniky se méně a méně zapojují do odborného vzdělávání a školení. Prototyp BOOST podporuje zaměstnance ve školicích aktivitách a usnadňuje jejich osobní rozvoj. BOOST integruje nástroje ze dvou projektů (ROLE [1] a Bazar požadavků [2]) a rozvíjí související metodiky. Ty umožní podnikům s méně než 20 zaměstnanci identifikovat jejich kritické potřeby a poté také nalézt vhodné a na míru upravené vzdělávací materiály k uspokojení těchto potřeb.

Jsou zde rozlišeny dvě role uživatelů: manažer/školitel a zaměstnanec. Tyto role mají rozdílné charakteristiky, potřeby a cíle.

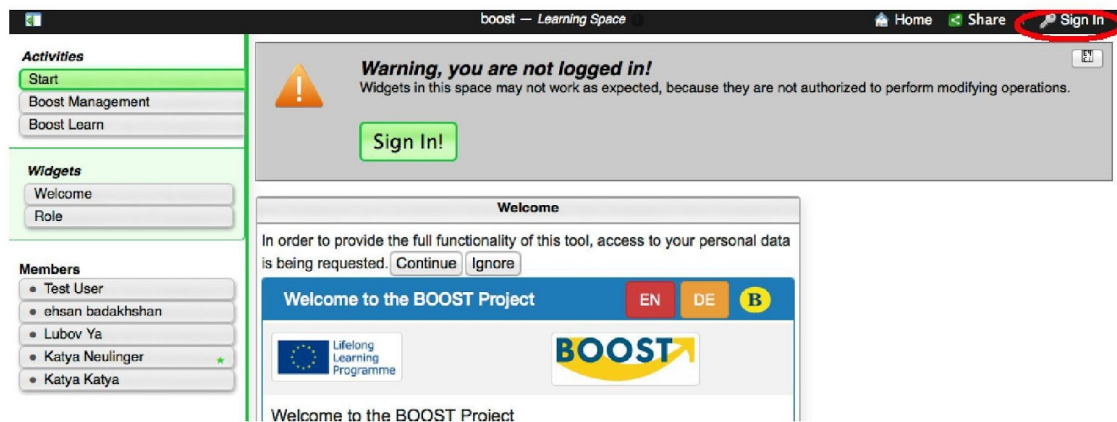
Například, manažer se má zájem sledovat vzdělávací pokrok svého zaměstnance, určuje obchodní cíle a spravuje vzdělávací materiály a vzdělávací úrovně zaměstnanců. Jako školitel potřebuje mít možnost přenášet vědomosti k zaměstnancům, identifikovat vzdělávací indikátory a poskytovat k nim popis. Zaměstnanec požaduje intuitivní osobní vzdělávací prostor, který je jednoduchý na ovládání. Zaměstnanec také potřebuje sledovat svůj vzdělávací pokrok a musí být schopen ukládat vzdělávací dokumenty do svého osobního vzdělávacího prostředí.

1.1 Přihlášení

Aby bylo možné začít pracovat s platformou Boost, je potřeba, aby se uživatel přihlásil do prostředí ROLE.

Jak se přihlásit:

Krok 1 Klikněte na (*Sign In*) *Přihlášení* v nabídce menu (viz Obrázek 1).



Obrázek 1: Boost Přihlášení část 1

Aktivita

Start

Správa BOOST

Boost vzdělávání

ovládací prvky

Vítejte

Role

Členové

testovací uživatel.....

Varování, nejste přihlášení!

Ovládací prvky v tomto prostoru nemusí správně fungovat, protože nemají autorizaci upravovat operace.

Přihlašte se


Vítejte – abychom mohly poskytovat plnou funkčnost tohoto nástroje, potřebujeme přístup k Vaším osobním údajům – pokračujte ignorujte

Vítejte do projektu BOOST

[Zadejte text.]

Sign in

You are signing in at <http://role-sandbox.eu/>.

Sign in using password Email <input type="text"/> Password <input type="password"/> <input type="button" value="Sign in"/>	Sign in using...  Google
--	---

Realm: <http://role-sandbox.eu/people>. A cookie will be stored on your computer.

Krok 2 Vyberte svůj Google nebo testovací účet. Pro testovací účet poskytněte své uživatelské jméno: testuser a heslo: roleabdc. (viz Obrázek 2)

[Zadejte text.]

Obrázek 2: Boost Přihlášení část 2

Přihlášení

Přihlašujete se na <http://role-sandbox.eu/>


Přihlašte se pomocí hesla

přihlaste se pomocíGoogle

email – heslo

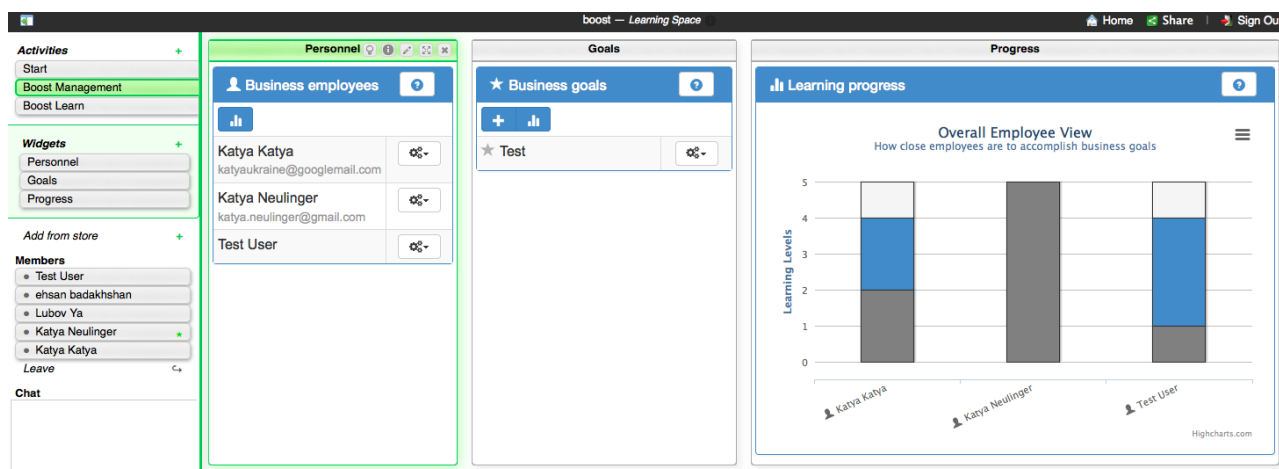
Přihlašte se

Krok 3 Přečtěte si prosím krátké představení v uvítacím ovládacím prvku.

Pomoc Poté, co zadáte ROLI, klikněte na tlačítko  na menu v horní části ovládacího prvku k zobrazení popisu, jak ovládací prvek používat.

2 Správa Boost

Tato oblast je určena pro použití manažerem (viz Obrázek 3). Zde manažer může definovat obchodní cíle, specifikovat termíny, přidávat a upravovat zaměstnance, sledovat vzdělávací pokrok, atd.



Obrázek 3: Manažerská oblast

Activity

Start

Správa BOOST

Ovládací prvky

Zaměstnanci

Cíle

Pokrok

Přidejte ze skladu/obchodu

Členové

test uživatel

Zaměstnanci

zaměstnanci podniku

Cíle

Obchodní cíle

Pokrok

vzdělávací pokrok

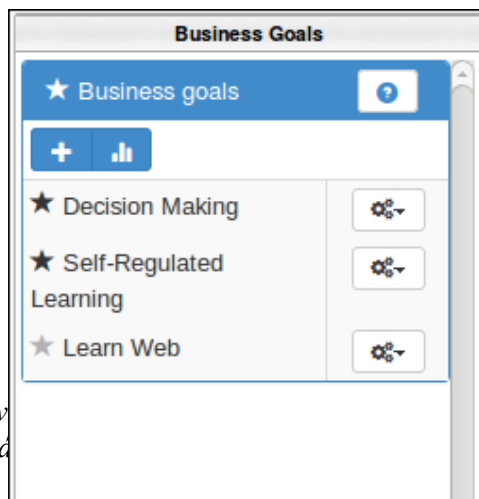
2.1 Cíle

[Zadejte text.]

Obrázek 4: Obchodní cíle

Ovládací prvek Cíle (viz Obrázek 4) byl vytvořen na pomoc manažerovi organizovat obchodní cíle. V tomto ovládacím prvku může manažer definovat cíle, upravovat, mazat a přidávat vzdělávací indikátory a přidělovat priority k cílům.

Obchodní cíle
Rozhodování
Samo-regulované vzdělávací
vzdělávací/učební webová





2.1.1 Přidání nového cíle

Krok 1 Klikněte na tlačítko  otevře se nový režim (viz Obrázek 5).

Krok 2 V novém režimu vložte  popis a termín splnění cíle.

Krok 3 Přiřaďte prioritu výběrem z nabídky výběrového pole.

Krok 4 Zadejte alespoň jeden vzdělávací indikátor vyplněním názvu a popisu v textovém poli na pravé straně tlačítka

Krok 5 Přidejte doplňkové vzdělávací indikátor  ím na tlačítko 

Krok 6 Klikněte na tlačítko  ůžení všech změn nebo klikněte na tlačítko

Close

[Zadejte text.]

Obrázek 5: Vytvořte nový cíl

ke zrušení provedených změn.

Přidejte nový cíl

název - vložte název

popis - vložte popis

Priorita - normální

vzdělávací indikátory

vložte vzdělávací indikátory

vložte popis

2.1.2 Zobrazení a aktualizace cíle

Krok 1 Klikněte na tlačítko



poté na



tevíře se nové okno režimu

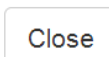
(viz Obrázek 6).

Krok 2 V novém režimu můžete upravovat název, popis nebo prioritu. Přidávat nebo mazat vzdělávací indikátory.

Krok 3 Klikněte na tlačítko zrušení provedených změn.



ožení změn nebo klikněte na tlačítko ..



[Zadejte text.]

Edit goal

Name

Test

Description

Test

Priority

normal

Learning indicators

Test

Enter description

Obrázek 6: Úprava cíle

Upravte cíle

Název – Test

Popis – Test

Priorita – normální



Vzdělávací indikátory – Test


vložte popis

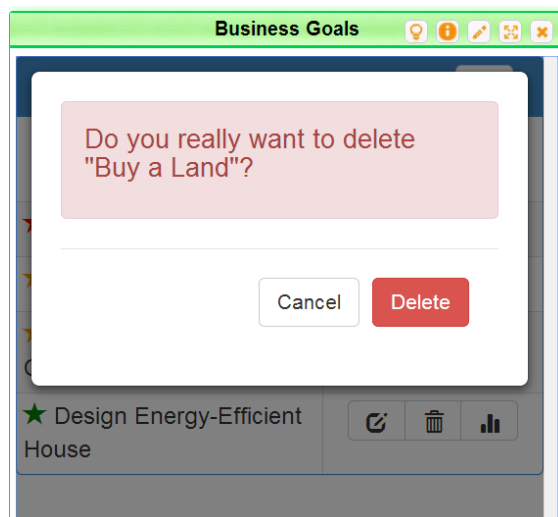
2.1.3 Smazání cíle

[Zadejte text.]



Krok 1 Klikněte na tlačítko  a poté na tlačítko  ke smazání cíle. Otevře se nový režim (viz Obrázek 7).

Krok 2 Klikněte na tlačítko  : vymazání cíle nebo klikněte na tlačítko  pokud ho chcete vymazat.




Obrázek 7: Vymažte cíl



Obchodní cíle

Opravdu chcete vymazat „Koupit pozemek“?

zrušit vymazat

2.1.4 Zobrazení vzdělávacího pokroku

Klikněte na tlačítko  : zobrazení celkového vzdělávacího pokroku všech obchodních cílů v ovládacím prvku Boost pokrok.

Klikněte na tlačítko  ... poté na  : zobrazení pokroku specifických obchodních cílů v ovládacím prvku Boost pokrok.


2.2 Zaměstnanci



V ovládacím prvku Zaměstnanci může uživatel přidávat a upravovat zaměstnance, přiřazovat jim cíle, specifikovat termíny dokončení a přizpůsobovat vzdělávací úroveň pro cíle.

2.2.1 Zobrazení vzdělávacího pokroku





[Zadejte text.]


Klikněte na tlačítko  k zobrazení celkového vzdělávacího pokroku všech zaměstnanců v ovládacím prvku Boost pokrok.

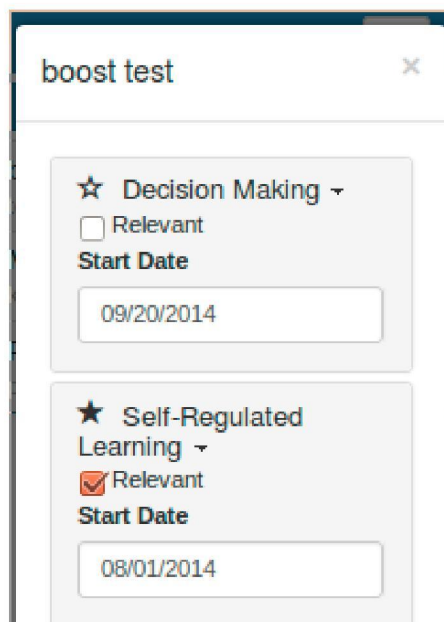
Klikněte na tlačítko  poté na  k zobrazení vzdělávacího pokroku specifického zaměstnance v ovládacím prvku Boost pokrok.

2.2.2 Poslání emailu zaměstnanci

Klikněte na tlačítko  poté na  k poslání emailu uživateli.

2.2.3 Přiřazování cílů zaměstnanců

Klikněte na tlačítko  a poté na  k přiřazení cílů a upravení vzdělávacích úrovní zaměstnance. Otevře se nový režim (viz Obrázek 8).



The screenshot shows a window titled "boost test" with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there are two sections for goal assignment:


- Decision Making** (indicated by a star icon and a dropdown arrow):
 - ☐ Relevant
 - Start Date**: 09/20/2014
- Self-Regulated Learning** (indicated by a star icon and a dropdown arrow):
 - ☒ Relevant
 - Start Date**: 08/01/2014

Obrázek 8: Přiřazování cílů


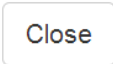
Boost test

Rozhodování – relevantní – počáteční datum 09/20/2014

Samo-regulované vzdělávání – relevantní – počáteční datum 08/01/2014

Krok 1 Klikněte na zaškrtnávací políčko  Relevant a vyberte počáteční datum cíle k přiřazení nebo odstranění cíle zaměstnance.

Krok 2 Specifikujte počáteční a konečné datum pro tento cíl.

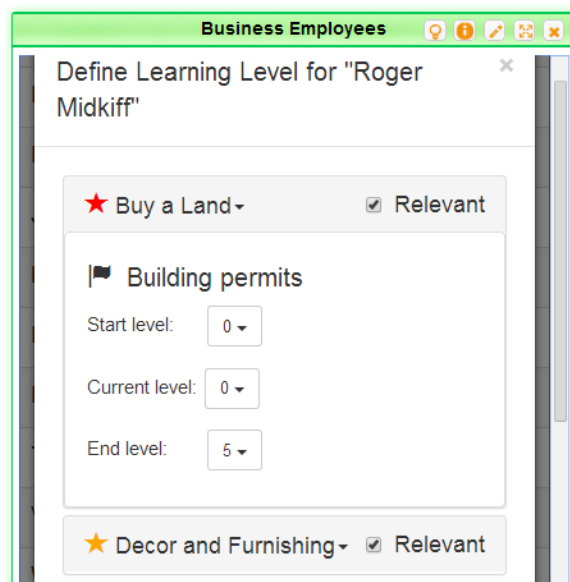
Krok 3 Klikněte na tlačítko  : uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.

[Zadejte text.]

2.2.4 Přizpůsobení vzdělávacích úrovní

Krok 1 K přizpůsobení vzdělávacích úrovní klikněte na název cíle.

Krok 2 Vyberte startovací, současnou a konečnou úroveň každého vzdělávacího indikátoru vzhledem k následujícímu popisu.:



Obrázek 9: Přizpůsobení vzdělávacích úrovní

Zaměstnanci podniku

Definujte vzdělávací úroveň pro „Rogera Midkiffa“

Kup pozemek relevantní

Stavební povolení – počáteční úroveň – současná úroveň – konečná úroveň

Výzdoba a zařízení relevantní

- Úroveň 0: Nezačal/a jsem pracovat na dovednostech / vědomostech potřebných k tomuto indikátoru.
- Úroveň 1: Začal/a jsem zkoušet řešit dovednosti / vědomosti potřebné k tomuto indikátoru, ale potřebuji více času / podpory, abych pokročil/a.
- Úroveň 2: Cítím, že jsem získal/a některé dovednosti / vědomosti a jsem si vědom/a pokroku, který jsem udělal/a vzhledem k tomuto indikátoru, ale cítím, že se potřebuji naučit více předtím, než je začnu v práci reálně používat.
- Úroveň 3: Mám pocit, že jsem získal/a významné dovednosti / vědomosti pro mou současnou pracovní pozici a začal/a jsem je používat je v praxi.
- Úroveň 4: Mám pocit, že jsem získal/a významné znalosti ohledně těchto dovedností pro mou současnou práci, ale pro budoucí rozvoj v rámci

[Zadejte text.]

společnosti, uznávám, že se mohu dál rozvíjet.

- Úroveň 5: Cítím se dostatečně sebevědomý/á v používání těchto dovedností a vědomostí, že bych mohl/a ohledně těchto dovedností podpořit několik kolegů?

Krok 3 Klikněte na tlačítko

Save

uložení změn nebo klikněte na tlačítko

Close

ke zrušení provedených změn.

2.3 Vzdělávací pokrok

Ovládací prvek Vzdělávací pokrok byl vytvořen k monitorování pokroku obchodních cílů a kompetence zaměstnanců. Pracuje společně s ovládacími prvky Cíle a Zaměstnanci. Ve výchozím zobrazení je přehled všech zaměstnanců.

Pokud je v aktuálním zobrazení celkový přehled zaměstnanců, je zobrazen průměrný vzdělávací pokrok všech zaměstnanců. V tomto zobrazení můžete:

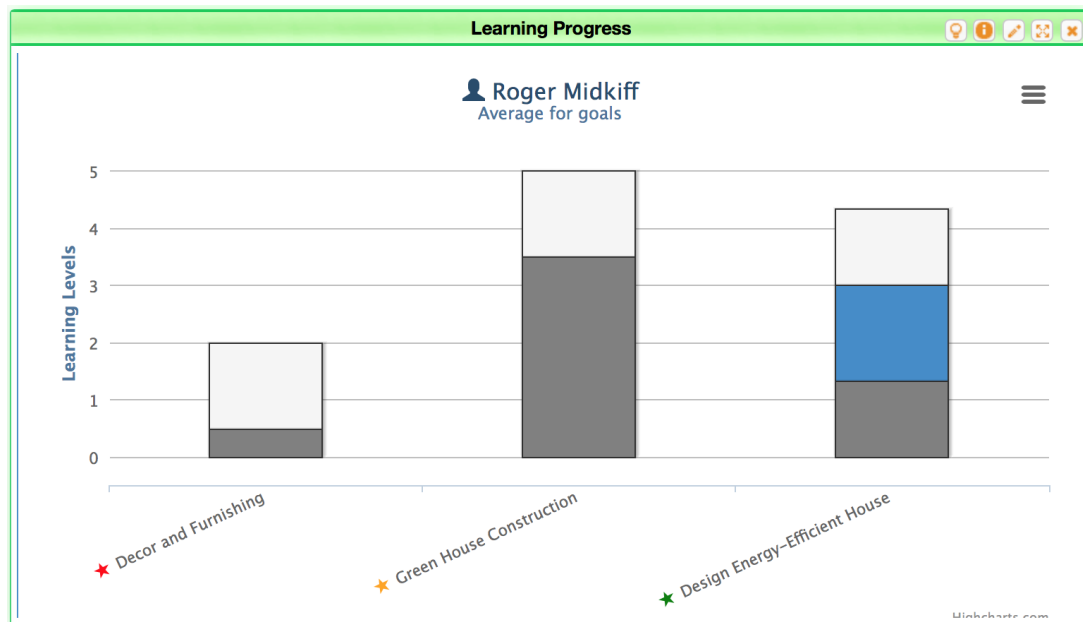
- Změnit současné zobrazení na celkový přehled obchodních cílů kliknutím na tabulku.
- vidět průměrný vzdělávací pokrok u cílů konkrétního zaměstnance kliknutím na odpovídající lištu.
- vidět vzdělávací pokrok ohledně vzdělávacích indikátorů konkrétního zaměstnance kliknutím na lištu cíle.
- vrátit se o krok zpět kliknutím na tabulku.

Pokud je v aktuálním zobrazení celkový přehled obchodních cílů: zobrazí se průměrný vzdělávací pokrok ve všech cílech. V tomto zobrazení můžete:

- Kliknout na tabulku ke změně zobrazení na celkový přehled zaměstnanců.
- Kliknout na lišty cílů k zobrazení průměrného vzdělávacího pokroku všech zaměstnanců ohledně vzdělávacích indikátorů.
- Vrátit se o krok zpět kliknutím na tabulku.

K exportu zobrazení grafu ve formátech PNG, PDF nebo JPEG klikněte na ikonu





Obrázek 10: Vzdělávací pokrok jednoho specifického zaměstnance

Vzdělávací pokrok

Roger Midkiff

průměr za cíle

vzdělávací úrovně

výzdoba a zařízení – konstrukce skleníku – návrh energeticky úsporného domu

2.4 Uživatelské role

[Zadejte text.]

Role

Access Rights

?

You have the role **Manager**. To see the space as **Employee** or **Manager**, just tick or untick Employee checkbox.

Name	Manager	Employee
ehsan badakhshan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Katya Katya	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Katya Neulinger *	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lubov Ya	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Test User	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Obrázek 11: Přístupová práva

Tento ovládací prvek byl vytvořen pro manažery k spravování přístupových práv pro uživatele, existujícího v systému. (viz Obrázek 11).

Role

Přístupová práva

Vaše role je Manažer. K zobrazení Zaměstnance nebo Manažera zaškrtněte nebo odškrtněte políčko Zaměstnanec

Jméno Manažer Zaměstnanec

K přidělení nebo odebrání práv uživatele označte nebo odznačte políčko v oblasti manažer nebo Zaměstnanec pro konkrétního uživatele.

Manager

☐

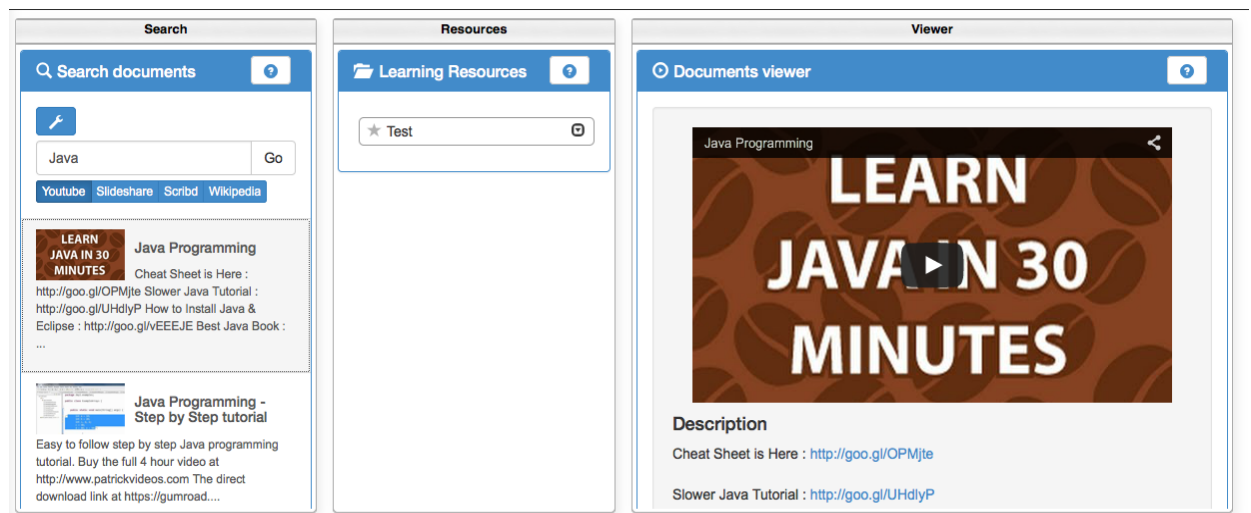
Employee

☒

3 Vzdelávací oblast

Tato oblast je vytvořená pro použití zaměstnanci a školitelem. Obsahuje Vzdělávací materiály, vyhledávač Boost a ovládací prvky Boost prohlížeč.

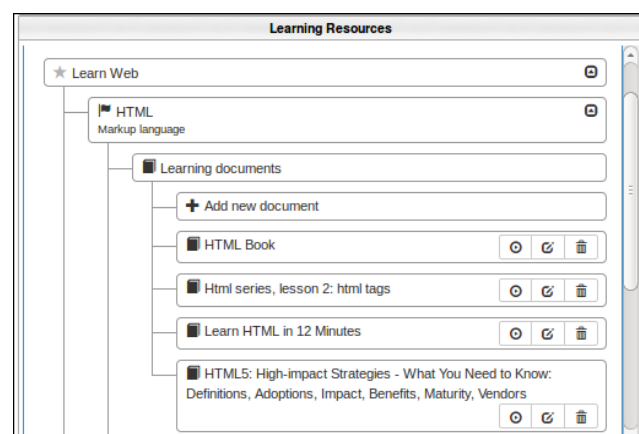
[Zadejte text.]



Obrázek 12: Vzdělávací oblast

Hledat *Materiály* *Prohlížeč*
Hledej dokumenty *Vzdělávací materiály* *Prohlížeč dokumentů*

3.1 Vzdělávací materiály



Obrázek 13: Vzdělávací materiály

Vzdělávací materiály
Vzdělávací webová stránka
HTML značkovací jazyk
Vzdělávací dokumenty
přidejte nový dokument
HTML kniha
Html série, lekce 2: Html štítky

[Zadejte text.]

Naučte se HTML během 12 minut

HTML5: strategie s vysokou účinností - Co potřebujete vědět: Definice, Osvojení, Efekt, Přínosy, Vyzrálost, Prodejci


Tento ovládací prvek byl vytvořen s cílem pomoci organizovat vzdělávací materiály. Uživatel může kontrolovat a doplňovat nové vzdělávací dokumenty přidělené k cíli a vzdělávacím indikátorům (viz Obrázek 13). Manažer může přiřadit dokument konkrétnímu zaměstnanci. Zaměstnanec může dokument zařadit jako soukromý nebo veřejný.


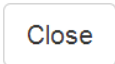
Krok 1 Chcete-li vidět seznam vzdělávacích indikátorů přiřazených k cíli, klikněte na jeho název.


Krok 2 Chcete-li vidět seznam vzdělávacích dokumentů přiřazených k určitému vzdělávacímu indikátoru, klikněte na jeho název.


Krok 3 Chcete-li přidat nový vzdělávací dokument, klikněte na v nabídce menu.

 + Add new document

V zobrazení Přidej nový dokument můžete importovat název, popis a url z ovládacího prvku Boost prohlížeč, kliknutím na tlačítko  nebo vložením do vhodných textových polí.

Krok 4 Klikněte na tlačítko  uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.

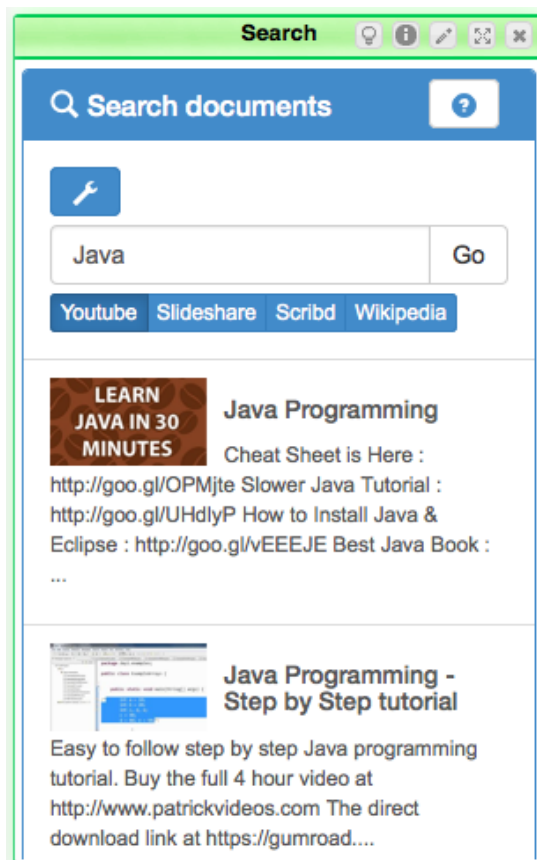
Krok 5 Klikněte na  : zobrazení vzdělávacích dokumentů v ovládacím prvku Boost prohlížeč.

Krok 6 Klikněte na  estli chcete vymazat dokument.

[Zadejte text.]

3.2 Vyhledávač Boost



Tento ovládací prvek byl vytvořen jako vyhledávač na pomoc zaměstnancům nalézt vzdělávací materiály. (viz Obrázek 14).



Obrázek 14: Vyhledávač Boost

Hledat

Hledat dokumenty

Krok 1 Chcete-li zvolit vzdělávací úložiště, klikněte na záložky  pod vstupním polem. V tomto případě je zvolena Youtube. Slideshare povoleno, Scribd a Wikipedia jsou zakázány. Školitel nebo manažer rozhodnou, která vzdělávací úložiště jsou k dispozici pro zaměstnance kliknutím na .

Krok 2 Zadejte klíčová slova do vstupního pole a klikněte na tlačítko *Go*.

Krok 3 Chcete-li zobrazit vzdělávací dokument, klikněte na něj. Pohled se zobrazí okamžitě v ovládacím prvku Boost prohlížeč. (viz Obrázek 16)


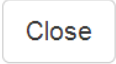
[Zadejte text.]

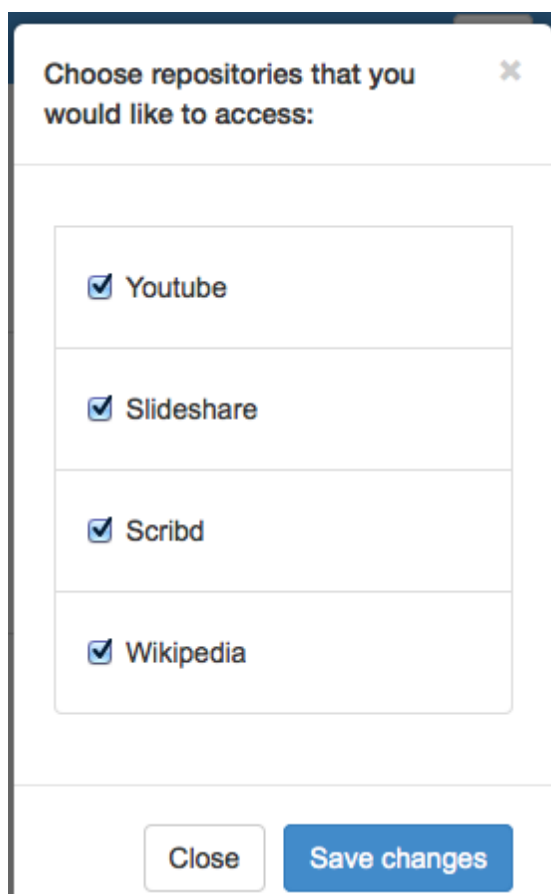
3.2.1 Správa vzdělávacích úložišť

Pokud jste manažer, můžete spravovat Vzdělávací úložiště. Ke spravování vzdělávacích úložišť následujte tyto kroky.

Krok 1 Klikněte na nabídku menu Spravuj vzdělávací úložiště. Otevře se nový režim (viz Obrázek 15).

Krok 2 V novém režimu označte vzdělávací úložiště, která budou k dispozici v ovládacím prvku *Boost vyhledávač*.

Krok 3 Klikněte na tlačítko  k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.



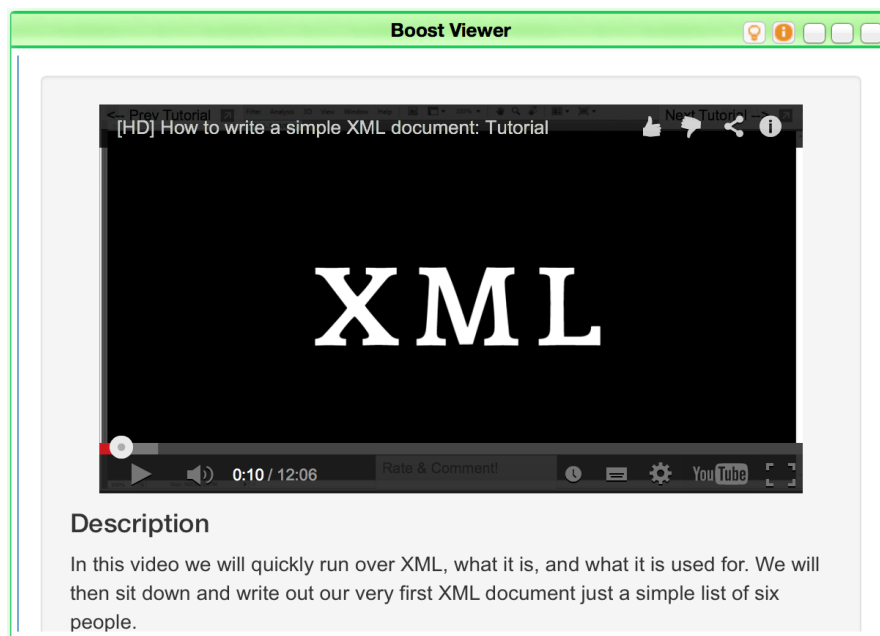
Obrázek 15: Správa úložišť

Vyberte úložiště, do kterého chcete vstoupit:
Zavřít Uložit změny

[Zadejte text.]

3.3 Prohlížeč Boost

Tento ovládací prvek byl vytvořen s cílem ukázat vzdělávací materiály, které uživatel nalezne v ovládacím prvku Boost prohlížeč nebo v ovládacím prvku Vzdělávací úložiště. (viz Obrázek 16).





Obrázek 16: Prohlížeč Boost

Prohlížeč Boost

Popis – V tomto videu rychle projdeme XML, co je to, a na co se používá. Poté se posadíme a napíšeme náš první jednoduchý XML dokument – seznam šesti lidí

4 Bazar požadavků

Bazar požadavků [2] je platforma pro konečné uživatele a vývojáře, aby společně vyvolávali, vyjednávali a určovali priority požadavků. Byl vyvinut s cílem pomoci rozumět potřebám uživatelů a zlepšit realizaci systému. Pokud máte návrh, zlepšení nebo jste objevili chybu, klikněte prosím na tlačítko  v horní nabídce menu napravo ovládacího prvku. Objeví se nový pohled (viz Obr  17).

4.1 Jak vložit požadavek nebo vylepšení

[Zadejte text.]

Post a wish

Thanks for telling us what to improve!
Please fill out the form below. In order to explain your improvement suggestion annotate the screenshot and/or add further ressources, such as stories or files.

Type

- ☐ Add a feature
- ☐ Fix a Bug/Error

Title

Please enter a title for your wish (suggestion)...

Summary

Please summarize the wish in a few words...

Ressources

- RuntimeInfo.json (Log: text/json)

Add story

Add image

Add log

Add file

Cancel Wish

Obrázek 17: Odeslání přání do Bazaru požadavků

Pošlete přání

Děkujeme Vám za sdělení, co je potřeba zlepšit!

Prosím, vyplňte formulář níže. Abyste vysvětlili Vaše návrhy na zlepšení, okomentujte screenshot (zobrazenou stránku) a/nebo přidejte dodatečné materiály, jako například příběhy nebo soubory

Typ

Přidat funkci

Opravit chybu

Titul – prosím vložte název/titul Vašeho přání (návrhu)

Shrnutí – prosím, shrňte své přání do pár slov


[Zadejte text.]

*Materiály – přidej příběh, přidej obrázek, přidej záznam, přidej soubor
zrušit přání*

Krok 1 Vyberte typ Vašeho přání: Přidat funkci nebo Opravit chybu.

Krok 2 Zadejte název a shrnutí Vašeho požadavku.

Krok 3 Přidejte materiály podle Vašeho uvážení: příběh, obrázek, přihlášení, soubor.

Krok 4 Klikněte na tlačítko  k odeslání přání do Bazaru požadavků nebo

klikněte na tlačítko  ke zrušení změn.

5 Upřednostňované prohlížeče

Chrome Všechny verze od 32.

Mozilla Firefox Všechny verze od 30.

Safari Všechny verze od 6.0

Internet Explorer Všechny verze od IE 9.

Reference

- [1] Sten Govaerts, Katrien Verbert, Daniel Dahrendorf, Carsten Ullrich, Manuel Schmidt, Michael Werkle, Arunangsu Chatterjee, Alexander Nussbaumer, Dominik Renzel, Maren Scheffel, Martin Friedrich, Jose Luis Santos, Erik Duval, a Erne L.-C. Law. Towards responsive open learning environments: the role interoperability framework (Směrem k reagujícímu otevřenému vzdělávacímu prostředí: rámec role interoperability. Ve *Proceedings of the 6th European conference on Technology enhanced learning: towards ubiquitous learning*, (Sborník z 6. Evropské konference o technologiích obohacené vzdělávání: směrem ke všudypřítomnému vzdělávání) EC-TEL'11, strany 125-138, Berlin, Heidelberg, 2011. Springer-Verlag.
- [2] Dominik Renzel, Malte Behrendt, Ralf Klamma, and Matthias Jarke. Requirements bazaar: Social requirements engineering for community-driven innovation (Bazar požadavků: Sociální technické požadavky pro komunitně řízenou inovaci). V *RE*, strany 326-327. IEEE, 2013.