

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 11 (Εφαρμογή υποστήριξης συνδρομητικών υπηρεσιών ψυχαγωγίας)

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ	ΤΑΚΤΙΚΕΣ	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΕΣ	
12. Η εφαρμογή διαχειρίζεται τις ληξιπρόθεσμες οφειλές βάσει της πολιτικής διαχείρισης ληξιπρόθεσμων οφειλών της εταιρείας.	11. Σε μηνιαία βάση η εφαρμογή υπολογίζει και αποστέλλει μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον πελάτη τον λογαριασμό για κάθε συνδρομή που διαθέτει	7. Η εφαρμογή θα επιτρέπει στον πελάτη να υποβάλει αίτημα για αγορά συνδρομής κατόπιν συμπλήρωσης μιας φόρμας με τα προσωπικά του στοιχεία. 10. Κατόπιν της έγκρισης της αίτησης τα στοιχεία της συνδρομής αποστέλλονται στον πελάτη μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. 5. Η εφαρμογή θα επιτρέπει στον πελάτη να βλέπει τις προσφερόμενες υπηρεσίες ανά είδος και κατηγορία.	ΔΟΜΗΜΕΝΕΣ
2. Η εταιρεία στοχεύει στην αύξηση των κερδών με την παροχή ποιοτικών υπηρεσιών ψυχαγωγίας, οι οποίες ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις των πελατών. 13. Η εφαρμογή παρέχει σε εξουσιοδοτημένο προσωπικό την δυνατότητα να ορίζει και να	1. Η εταιρεία στοχεύει στην αύξηση της ικανοποίησης των πελατών ως αποτέλεσμα της αποτελεσματικής διαχείρισης των συνδρομών των πελατών της. 4. Η εφαρμογή θα δίνει την δυνατότητα σε εξουσιοδοτημένο προσωπικό να καταχωρεί νέες	6. Η εφαρμογή θα δίνει την δυνατότητα στον πελάτη κάνει διάφορους συνδυασμούς, επιλέγοντας κάθε φορά μια ή περισσότερες συμβατές υπηρεσίες, τους οποίους συνδυασμούς θα μπορεί να αποθηκεύει και να συγκρίνει.	ΑΤΕΛΩΣ ΔΟΜΗΜΕΝΕΣ

εφαρμόζει νέους κανόνες σχετικά με την διαμόρφωση της πολιτικής διαχείρισης των ληξιπρόθεσμων οφειλών.	υπηρεσίες ψυχαγωγίας.	9. Μετά την καταχώρησης του αιτήματος αγοράς ένας πωλητής ελέγχει αν ο πελάτης βρίσκεται στην μαύρη λίστα "Τηλεγνούς" και ανάλογα απορρίπτει ή εγκρίνει την αίτηση.	
3. Η εταιρεία ενδιαφέρεται για την δημιουργία νέων καινοτόμων υπηρεσιών.		8. Ο πελάτης μπορεί να επικοινωνήσει με κάποιον πωλητή προκειμένου να συζητήσουν για την αγορά.	ΑΔΟΜΗΤΕΣ

ΑΣΚΗΣΗ 2

ΣΥΣΤΑΣΗ:

1. ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΚΑΜΕΡΑ Ή ΚΑΜΕΡΕΣ
2. ΟΘΟΝΗ ΑΦΗΣ
3. ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ
4. ΗΧΕΙΟ
5. ΚΟΥΜΠΙΑ(ΓΙΑ ΚΛΕΙΔΩΜΑ ΟΘΩΝΗΣ, ΓΙΑ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΗ ΕΝΤΑΣΗΣ ΗΧΕΙΟΥ, ΓΙΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΣΚΕΥΗΣ, κ.ά.)
6. ΥΠΟΔΟΧΗ USB

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ:

1. ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
2. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ
3. ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
4. ΔΙΚΤΥΟ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ

ΔΙΕΠΑΦΗ:

1. ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ (Virtual ΜΟΡΦΗ)

2. ΦΩΝΗΤΙΚΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ ΜΕΣΩ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟΥ

ΔΕΣΜΟΙ ΕΠΙΡΡΟΗΣ:

1. ΧΡΗΣΗ Wi-Fi , Bluetooth (ΚΑΤΕΒΑΣΜΑ Ή ΑΝΕΒΑΣΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ)
2. ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΚΙΝΗΤΗΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑΣ(ΓΙΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕΣΩ ΚΛΗΣΕΩΝ Η ΜΥΝΗΜΑΤΩΝ)