

Projekt BOOST

ZLEPŠENÍ VÝKONNOSTI PODNIKU POMOCÍ TRÉNINKU DOVEDNOSTÍ
JEDNOTLIVÝCH ZAMĚSTNANCŮ.

Uživatelská příručka

3. června 2015

Obsah

1	Co je BOOST?	3
1.1	Přihlášení.....	3
1.2	Autorizace vyskakovacích oken	5
1.3	Licenční smlouva.....	8
2	Správa Boost	10
2.1	Cíle.....	10
2.1.1.	Přidání nového cíle.....	11
2.1.2.	Zobrazení a aktualizace cíle.....	12
2.1.3.	Vymazání cíle.....	12
2.1.4.	Zobrazení vzdělávacího pokroku	13
2.2	Zaměstnanci	13
2.2.1.	Zobrazení vzdělávacího pokroku	13
2.2.2.	Odeslání emailu zaměstnanci	14
2.2.3.	Přiřazení cíle zaměstnanci.....	14
2.2.4.	Přizpůsobení vzdělávacích úrovní.....	15
2.3.	Vzdělávací pokrok.....	16
2.4.	Uživatelské role.....	17

3	Vzdělávací oblast	18
3.1.	Vzdělávací materiály.....	18
3.2.	Vyhledávač Boost.....	19
3.2.1	Správa vzdělávacích úložišť.....	20
3.3	Prohlížeč Boost.....	21
4	Bazar požadavků	22
4.1	Jak vložit požadavek nebo vylepšení.....	23
5	Upřednostňované prohlížeče	24

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.

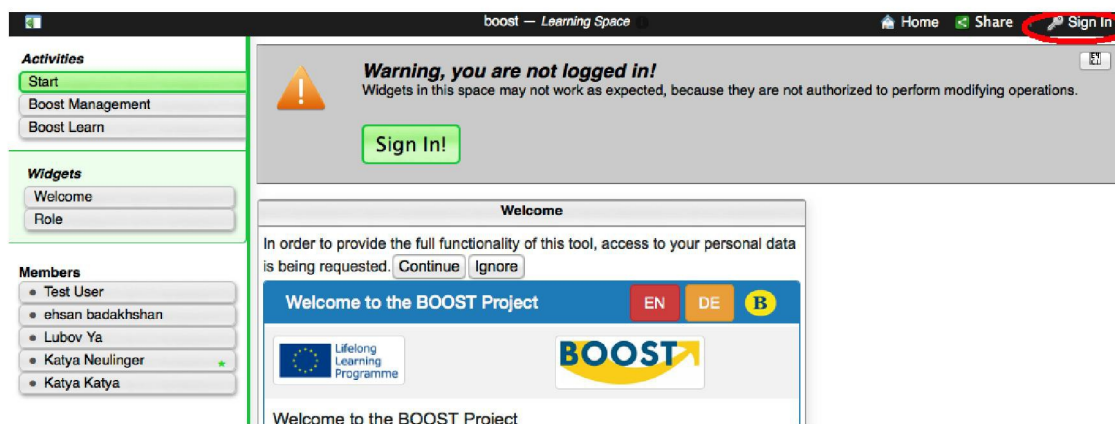
Například, manažer se má zájem sledovat vzdělávací pokrok svého zaměstnance, určuje obchodní cíle a spravuje vzdělávací materiály a vzdělávací úrovně zaměstnanců. Jako školitel potřebuje mít možnost přenášet vědomosti k zaměstnancům, identifikovat vzdělávací indikátory a poskytovat k nim popis. Zaměstnanec 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, musí se uživatel přihlásit (*Sign in*) do prostředí ROLE.

Jak se přihlásit:

Krok 1 Klikněte na *Přihlásit se (Sign in)* položku v nabídce (viz Obrázek 1).



Obrázek 1: Boost Přihlášení Část 1

Boost – výukový prostor

Domů Sdílet Přihlášení

Aktivity

Start

Boost management

Boost výuka

Ovladače

Vítejte

Role

Členové

Testovací uživatel

Pozor, nejste přihlášen!**Ovladače v tomto prostoru nemusí pracovat správně, protože nejsou autorizovány k provedení modifikačních operací. Přihlaste se!****Krok 2** Vyberte Váš *Google* nebo *Layers* účet. (viz Obrázek 2)**Sign in**You are signing in at <http://beckmann.informatik.rwth-aachen.de:7080/>.**Sign in using...**

Learning Layers



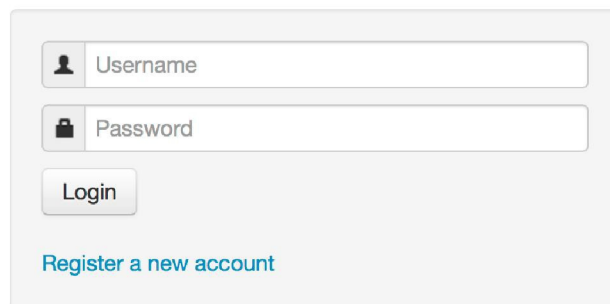
Google

Oblast: <http://beckmann.informatik.rwth-aachen.de:7080/people>. Soubor cookie bude uložen na Váš počítač.

Obrázek 2: Boost Přihlášení Část 2

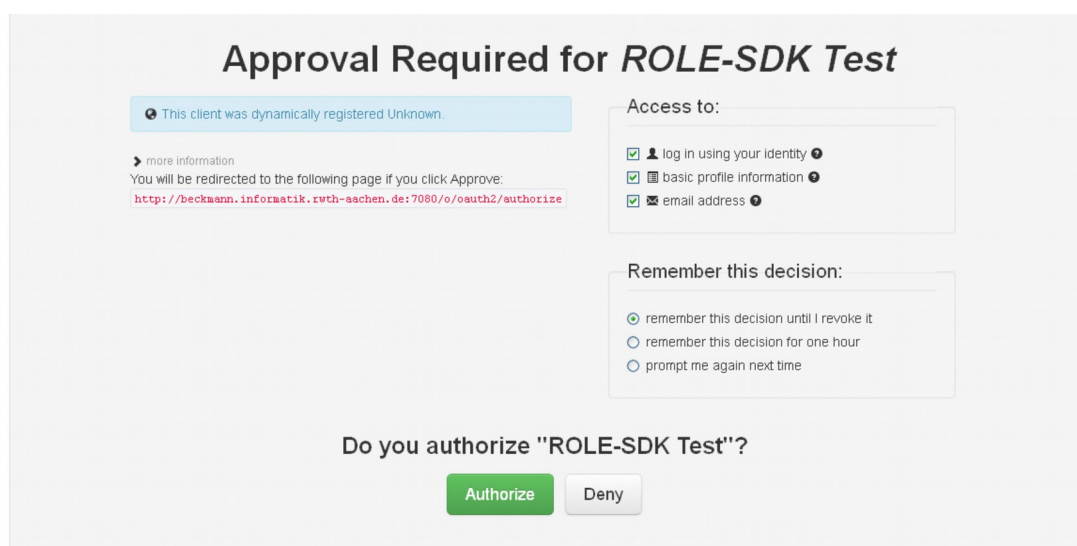
Přihlášení**Přihlašujete se na <http://beckmann.informatik.rwth-aachen.de:7080/>.****Přihlaste se pomocí účtu.....****Learning Layers****Google**Příklad přihlašovacího okna účtu *Learning Layers* je ukázán na Obrázku 3.**Přihlašovací jméno** (*Username*) a **heslo** (*Password*) musí být poskytnuto. Nový účet může být založen kliknutím na odkaz **Registrovat nový účet** (*Register a new account*)

Login with Username and Password



A login form with a light gray background. It contains two input fields: the first is labeled 'Username' with a person icon, and the second is labeled 'Password' with a lock icon. Below the fields is a 'Login' button. At the bottom, there is a link that says 'Register a new account' in blue text.

Obrázek 3a: Layers Přihlášení



An approval dialog box titled 'Approval Required for *ROLE-SDK Test*'. It contains the following elements:

- A blue box with a question mark icon and text: 'This client was dynamically registered Unknown.'
- A link: '> more information'
- Text: 'You will be redirected to the following page if you click Approve:'
- A red URL: `http://beckmann.informatik.rwth-aachen.de:7080/o/oauth2/authorize`
- A section 'Access to:' with three checked items:
 - ☒ log in using your identity
 - ☒ basic profile information
 - ☒ email address
- A section 'Remember this decision:' with three radio button options:
 - ☒ remember this decision until I revoke it
 - ☐ remember this decision for one hour
 - ☐ prompt me again next time
- A question: 'Do you authorize "ROLE-SDK Test"?'
- Two buttons: 'Authorize' (green) and 'Deny' (gray).

obrázek 3b : Autorizace

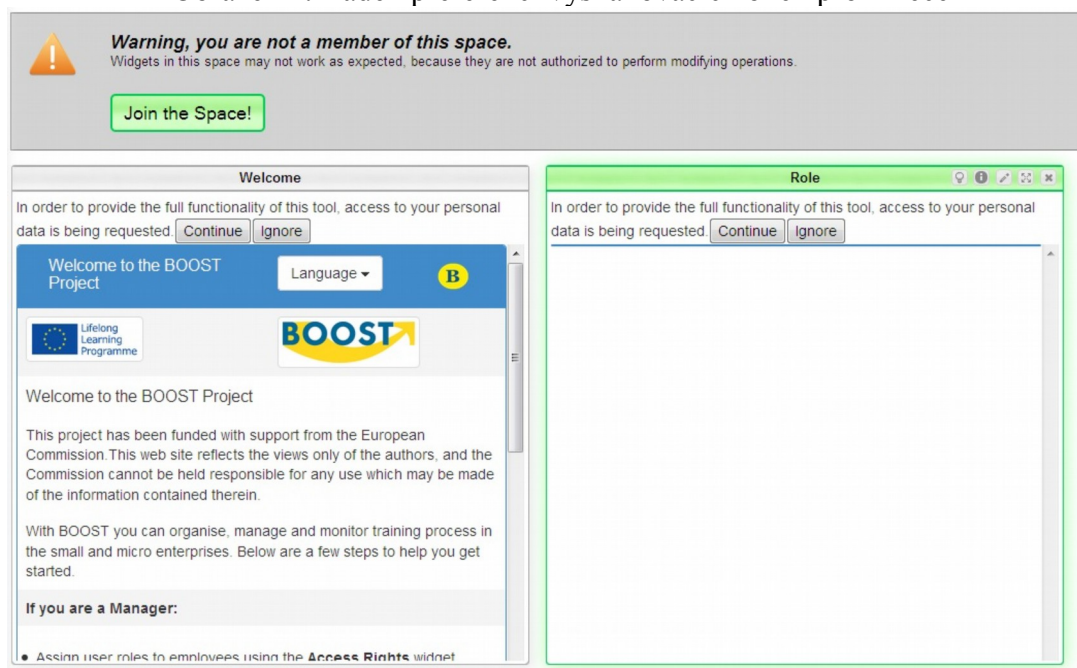
Po prvním přihlášení se Vám objeví okno Approval Required for ROLE – SDK, stiskněte tlačítko Authorize. Tím Vám bude umožněn přístup do platformy BOOST.

1.2 Autorizace vyskakovacích oken (pop-ups)

Po přihlášení do prostoru bude potřeba, abyste autorizovali každý ovladač. Pokud chce, aby toto udělala aplikace za Vás, postupujte podle následujících kroků:

1. Najděte oznámení, které Vám prohlížeč zobrazí na přístrojové desce (viz Obrázek 4).

Obrázek 4: Řádek preferencí vyskakovacích oken prohlížeče



Klikněte na tlačítko Join the Space. Vaše jméno se zobrazí v levé části obrazovky v sekci Members (členové). Zároveň budete přiděleni do seznamu zaměstnanců svému manažerovi, který bude spravovat Vaše cíle.

Firefox zabránil této stránce otevřít 2 vyskakovací okna

Preference

boost-překlad – Výukový prostor
se

Domů

Sdílet

Odhlásit

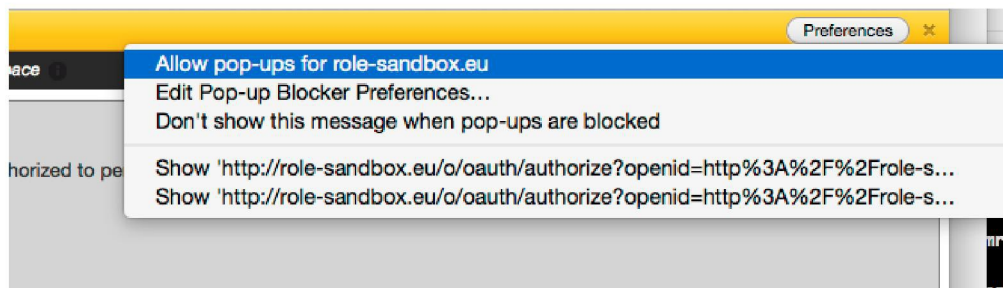
Aktivitty

Start

Management

Varování, nejste členem tohoto prostoru
Ovladače v tomto prostoru nemusí pracovat správně,
protože nejsou autorizovány k provedení modifikačních
operací.

2. Klikněte na tlačítko *Preference* a povolte vyskakovací okna pro současnou webovou stránku (viz Obrázek 5).

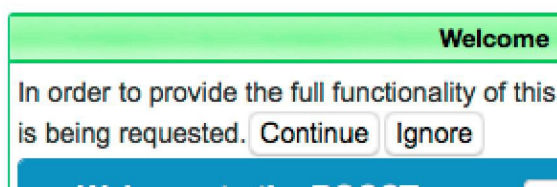


Obrázek 5: Přidejte webovou stránku do výjimek vyskakovacích oken (Pop-Up Exceptions)

Povolte vyskakovací okna pro webovou stránku role-sandbox.eu
Upravte preference blokátoru vyskakovacích oken
Neukazuj tuto zprávu, když jsou vyskakovací okna blokována

3. Obnovte stránku

Poté, co tento krok učiníte, autorizační vyskakovací okna budou automaticky uzavírána. V případě, že nepovolíte vyskakovací okna, měli byste to udělat manuálně pro každý ovladač. K otevření autorizace vyskakovacího okna manuálně, klikněte na tlačítko *Pokračovat* (*Continue*) v horní části ovladače (viz Obrázek 6).

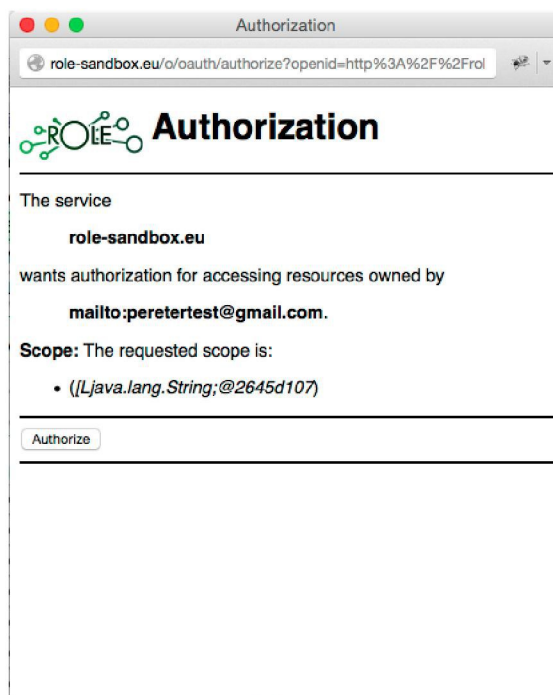


Obrázek 6: Tlačítko Pokračovat

Vítejte

Abychom poskytli plnou funkčnost, požadujeme toto. Pokračovat Ignorovat

Poté, co kliknete na tlačítko *Pokračovat* (*Continue*) otevře se autorizační vyskakovací okno (viz Obrázek 7). K autorizaci ovladače, klikněte na tlačítko *Autorizovat* (*Authorize*). Autorizační vyskakovací okno se automaticky zavře a ovladač bude připraven k použití.



Autorizace

Služba role-sandbox.eu

chce autorizaci pro přístup ke zdrojům/prostředkům vlastněným
mailto: peretertest@gmail.com

Rozsah: Požadovaný rozsah je:
Autorizace

1.3 Licenční smlouva

Před pokračováním musí uživatel akceptovat licenci a přečíst krátký úvod v ovladači *Vítejte (Welcome)*. V ovladači *Vítejte* se při prvním používání prostoru objeví dialogové okno s textem licence. Pokud uživatel klikne na *Souhlasím (Accept)*, okno zmizí a ovladače fungují tak, jak se očekává. Text licence je následující:

Copyright (c) 2013-2014 Tento projekt je financován s podporou Evropské Komise. Tato webová stránka odráží pouze názory autorů a Komise nemůže být zodpovědná za jakákoliv užití, která mohou být vytvořena za použití informací zde uvedených.

Petro Tarasenko, Magistr Inženýrství softwarového systému, RWTH Univerzita Aachen, Německo, Kateryna Neulinger, skupina Pokročilé komunitní informační systémy (Advanced Community Information Systems (ACIS)), předsedkyně Computer Science 5 (Databáze a Informační systémy), RWTH Univerzita Aachen, Německo, Andre Tebart, Magistr softwarových systémů, RWTH Univerzita Aachen,

Německo, Seyed Ehsan Badakhshan, Magistr mediální informatiky, RWTH Univerzita Aachen, Německo, Všechna práva vyhrazena. Redistribuce a použití ve zdrojové a binární formě, s nebo bez modifikací, je dovoleno za předpokladu, že jsou splněny následující podmínky:

- Redistribuce zdrojového kódu musí obsahovat výše uvedené oznámení o autorských právech, tento seznam podmínek a následující zřeknutí se odpovědnosti.
- Redistribuce binární formy musí reprodukovat výše zmíněná autorská práva, tento seznam podmínek a následující zřeknutí se odpovědnosti v dokumentaci a/nebo ostatních materiálech poskytovaných s distribucí.
- Ani jméno držitele autorských práv, ani jména přispěvatelů nesmí být použita k podpoře či propagaci produktů odvozených od tohoto softwaru bez konkrétního předchozího písemného svolení.

TENTO SOFTWARE JE POSKYTOVÁN DRŽITELI AUTORSKÝCH PRÁV A PŘÍSPĚVATELŮ "TAK JAK JE" A JAKÉKOLIV VYJÁDŘENÉ NEBO PŘEDPOKLÁDANÉ ZÁRUKY, VČETNĚ, ALE BEZ OMEZENÍ, ZÁRUKY PRODEJNOSTI A VHODNOSTI PRO URČITÝ ÚČEL JSOU ODVOLÁNY. DRŽITEL AUTORSKÉ LICENCE NEBO PŘÍSPĚVATELÉ NEJSOU V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ ZODPOVĚDNÍ ZA JAKÉKOLIV PŘÍMÉ, NEPŘÍMÉ, NÁHODNÉ, ZVLÁŠTNÍ, PŘÍKLADNÉ NEBO NÁSLEDNÉ ŠKODY (VČETNĚ, ALE BEZ OMEZENÍ, ZAJIŠTĚNÍ NÁHRADNÍHO ZBOŽÍ NEBO SLUŽEB, ZTRÁTU POUŽITÍ, DAT NEBO ZISKU, NEBO PŘERUŠENÍ OBCHODU) JAKKOLIV ZPŮSOBENÉ A NA ZÁKLADĚ JAKÉKOLIV TEORIE ODPOVĚDNOSTI, AŽ VE SMLOUVĚ, PŘÍMÉ ODPOVĚDNOSTI NEBO PŘEČINU (VČETNĚ NEDBALOSTI NEBO NĚČEHO JINÉHO) VZNIKLOU JAKÝMKOLIV ZPŮSOBEM Z POUŽÍVÁNÍ TOHOTO SOFTWARE, I KDYBY BYLY NA MOŽNOST TAKOVÉ ŠKODY UPOZORNĚNÍ. Osobní údaje shromážděné systémem BOOST budou používány pouze pro účely interní evaluace. Budou považovány za důvěrné a nebudou poskytnuty žádné jiné straně.

Poté co vstoupíte do prostoru ROLE, klikněte na tlačítko

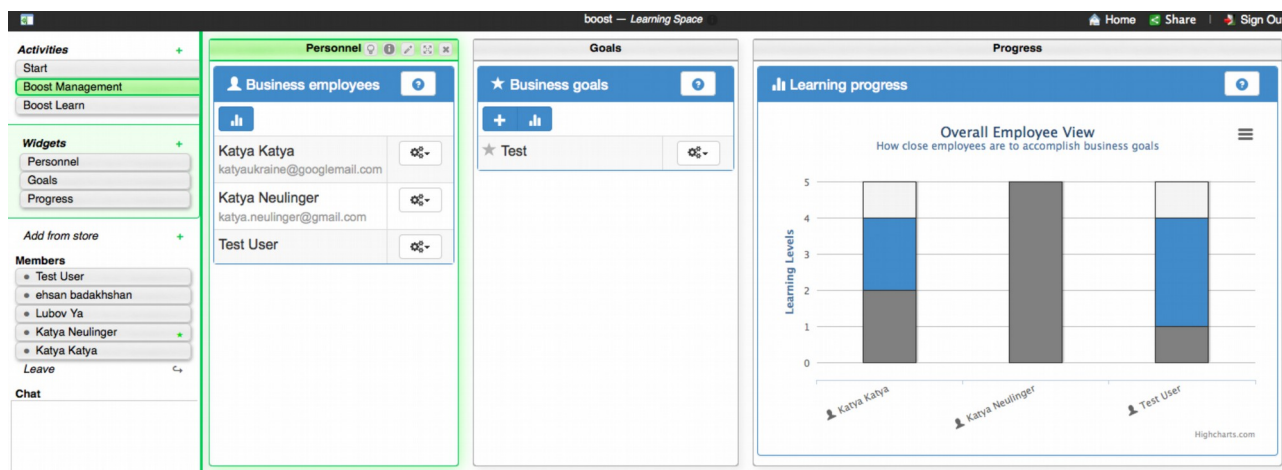


v horní části

nabídky ovladače k zobrazení popisu, jak ovladač používat.

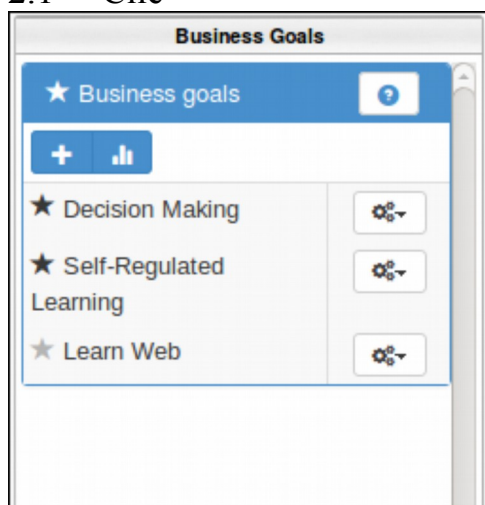
2 Správa Boost

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

2.1 Cíle




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.


2.1.1 Přidání nového cíle

Krok 1 Klikněte na tlačítko  Otevře se nové okno (viz Obrázek 5).

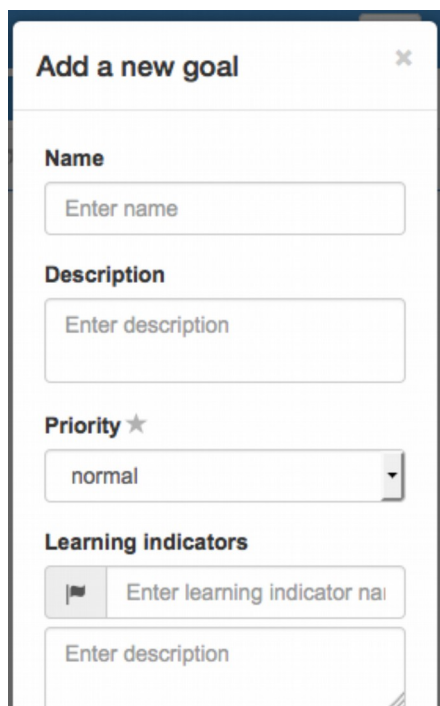
Krok 2 V novém okně vložte název, popis a termín splnění cíle.

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 indikátory kliknutím na tlačítko 

Krok 6 Klikněte na tlačítko  k uložení všech změn nebo klikněte na tlačítko 





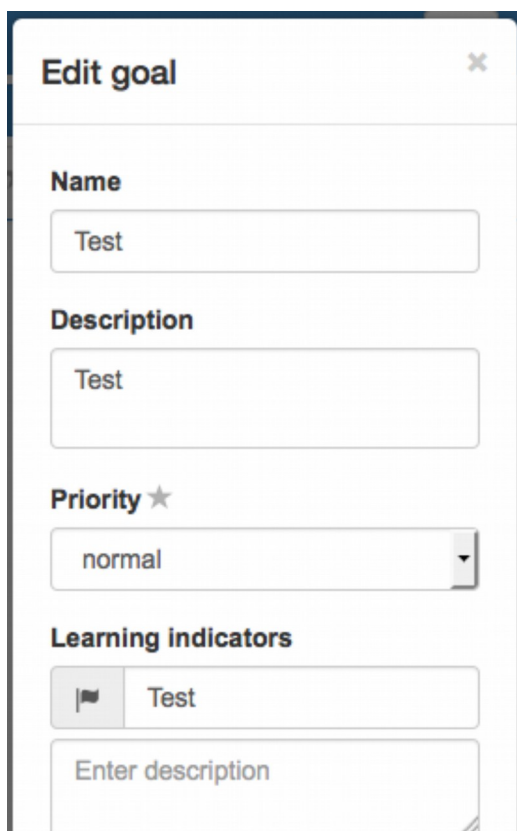
Obrázek 5: Vytvořte nový cíl ke zrušení provedených změn.

2.1.2 Zobrazení a aktualizace cíle

Krok 1 Klikněte na tlačítko  a poté na  Otevře se nové okno (viz Obrázek 6).

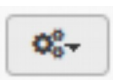

Krok 2 V novém okně můžete upravovat název, popis nebo prioritu. Přidávat nebo mazat vzdělávací indikátory.


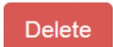
Krok 3 Klikněte na tlačítko  k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.



Obrázek 6: Úprava cíle

2.1.3 Vymazání cíle

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

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

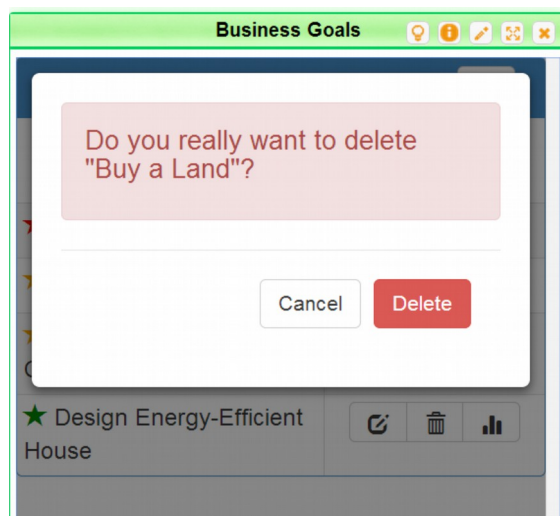

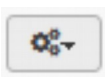



Figure 7: Delete a Goal

2.1.4 Zobrazení vzdělávacího pokroku


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

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

2.2 Zaměstnanci

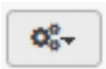

V ovládacím prvku Zaměstnanci může uživatel přidávat a upravovat zaměstnance, přiřazovat jim cíle, specifikovat termíny dokončení a přizpůsobovat vzdělávací úroveň pro cíle.

2.2.1 Zobrazení vzdělávacího pokroku



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

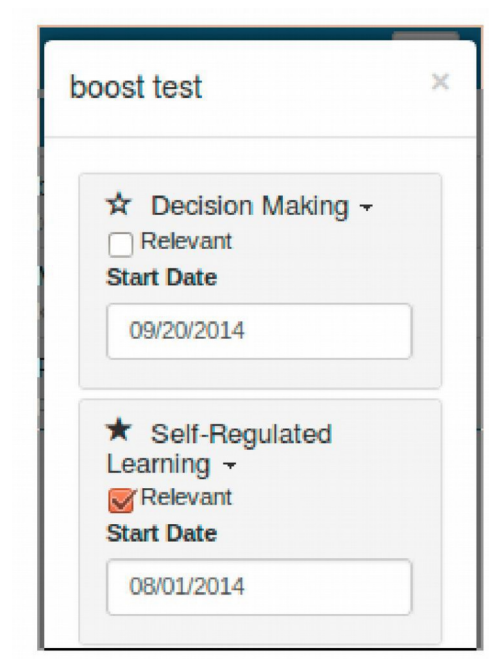
Klikněte na tlačítko  a poté na  k zobrazení vzdělávacího pokroku specifického zaměstnance v ovládacím prvku Boost pokrok.

2.2.2 Poslání emailu zaměstnanci


Klikněte na tlačítko  a poté na  k posláni emailu uživateli.

2.2.3 Přiřazování cílů zaměstnanců


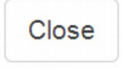
Klikněte na tlačítko  a poté na  k přiřazení cílů a upravení vzdělávacích úrovní zaměstnance. Otevře se nové okno (viz Obrázek 8).



Obrázek 8: Přiřazování cílů

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

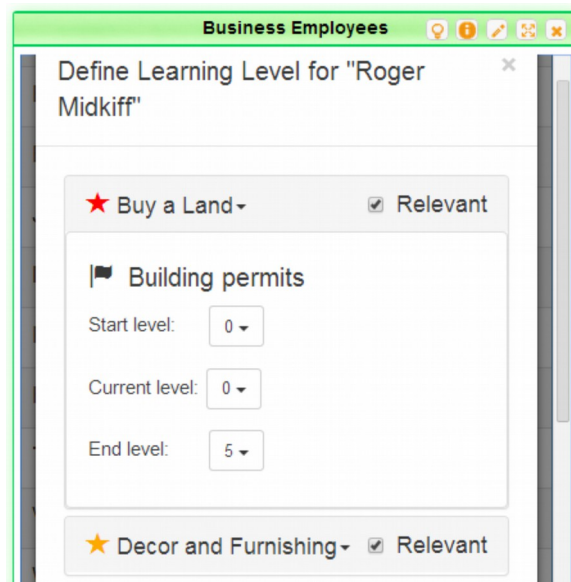
Krok 2 Specifikujte počáteční a konečné datum pro tento cíl.

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

2.2.4 Přizpůsobení vzdělávacích úrovní


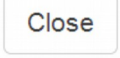
Krok 1 K přizpůsobení vzdělávacích úrovní klikněte na název cíle.

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



Obrázek 9: Přizpůsobení vzdělávacích úrovní

- 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 společnosti, uznávám, že se mohu dále 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  k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  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:

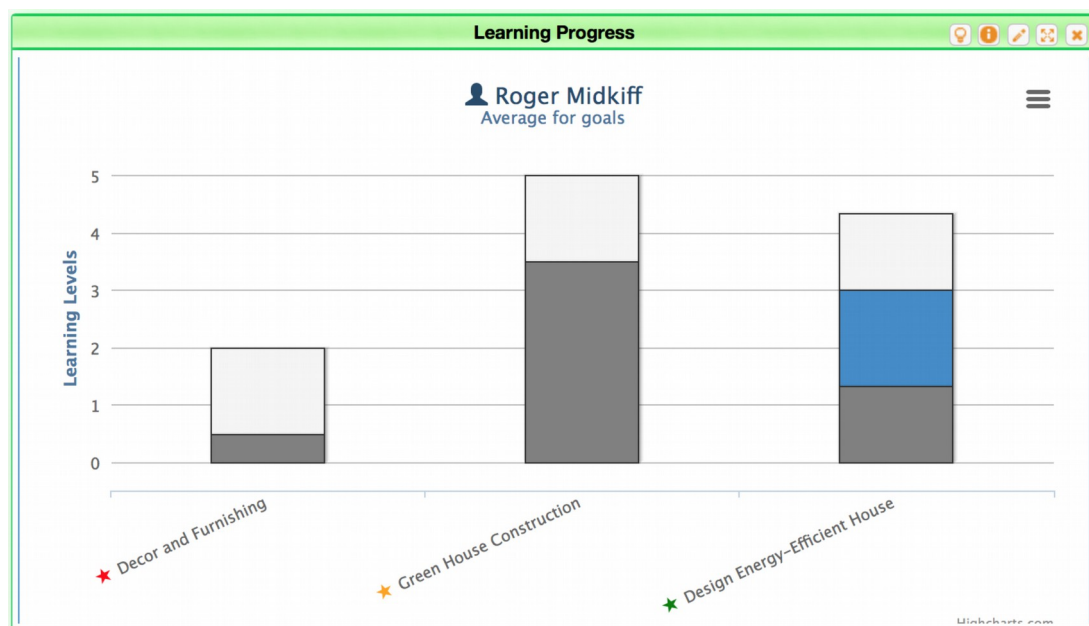
- Změnit současné zobrazení na celkový přehled obchodních cílů kliknutím na tabulku.
- vidět průměrný vzdělávací pokrok u cílů konkrétního zaměstnance kliknutím na odpovídající lištu.
- vidět vzdělávací pokrok ohledně vzdělávacích indikátorů konkrétního zaměstnance kliknutím na lištu cíle.
- vrátit se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

2.4 Uživatelské role

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

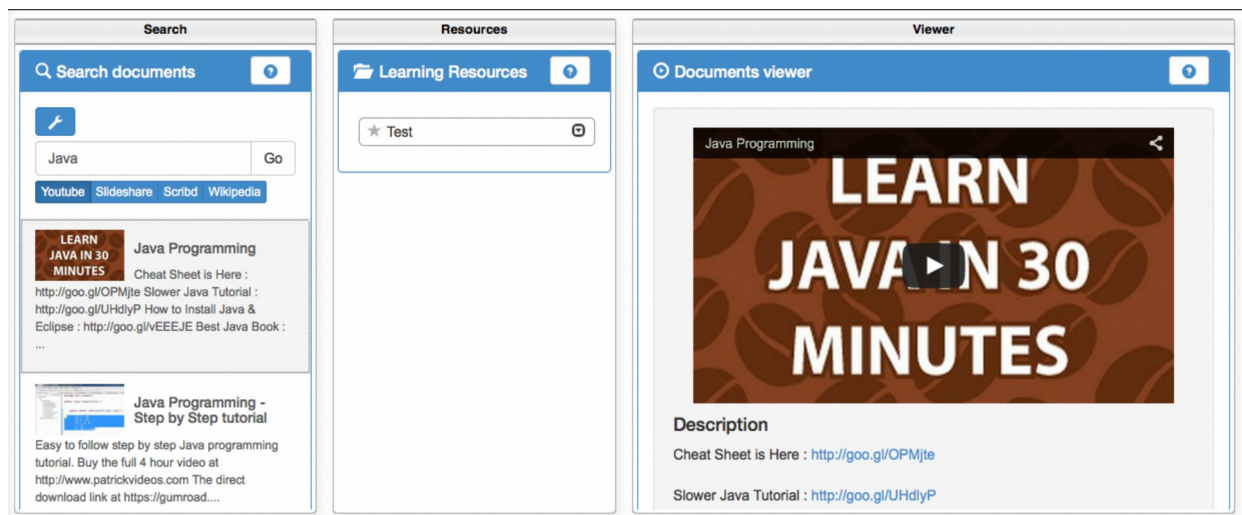
Tento ovládací prvek byl vytvořen pro manažery k spravování přístupových práv pro uživatele, existujícího v systému. (viz Obrázek 11)

K přidělení nebo odebrání práv uživatele označte nebo odznačte políčko v oblasti

manažer ☐ nebo Zaměstnanec ☒ pro konkrétního uživatele.

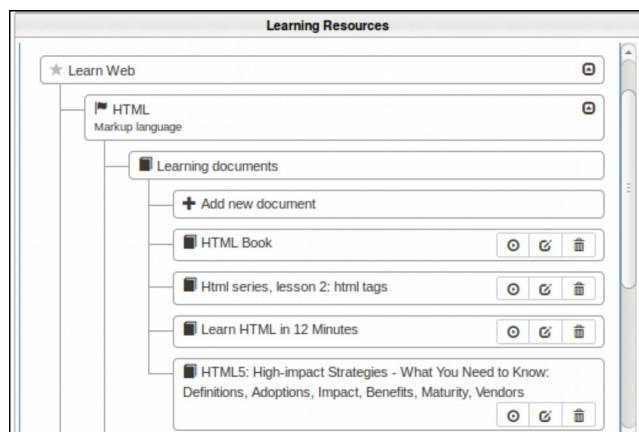
3 Vzdělávací oblast

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



Obrázek 12: Vzdělávací oblast

3.1 Vzdělávací materiály



Obrázek 13: Vzdělávací materiály

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.

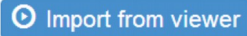
Krok 1 Chcete-li vidět seznam vzdělávacích indikátorů přiřazených k cíli, klikněte na jeho název.



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


 + Add new document

v nabídce menu.

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

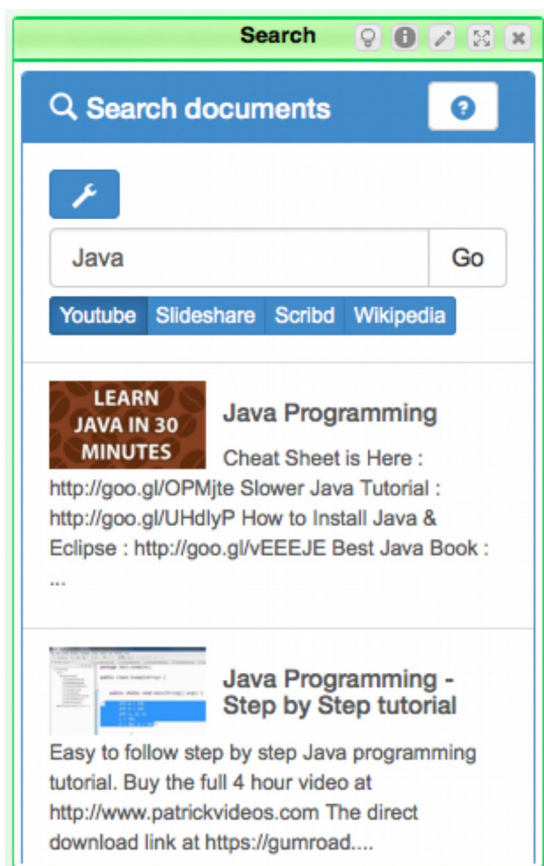
Krok 4 Klikněte na tlačítko  Save k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  Close ke zrušení provedených změn.

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



Krok 6 Klikněte na  jestli chcete vymazat dokument

3.2 Vyhledávač Boost

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



Obrázek 14: Vyhledávač Boost

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

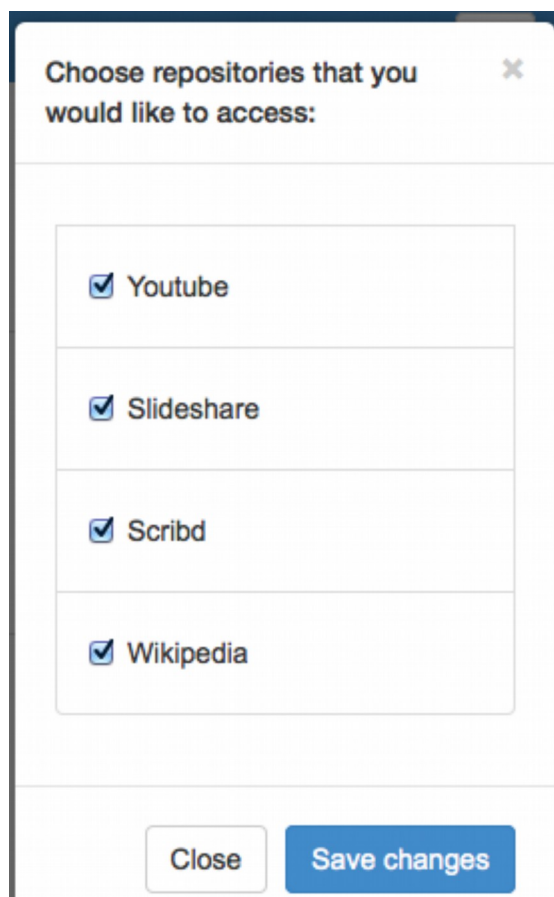
3.2.1 Správa vzdělávacích úložišť

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 nové okno (viz Obrázek 15).

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

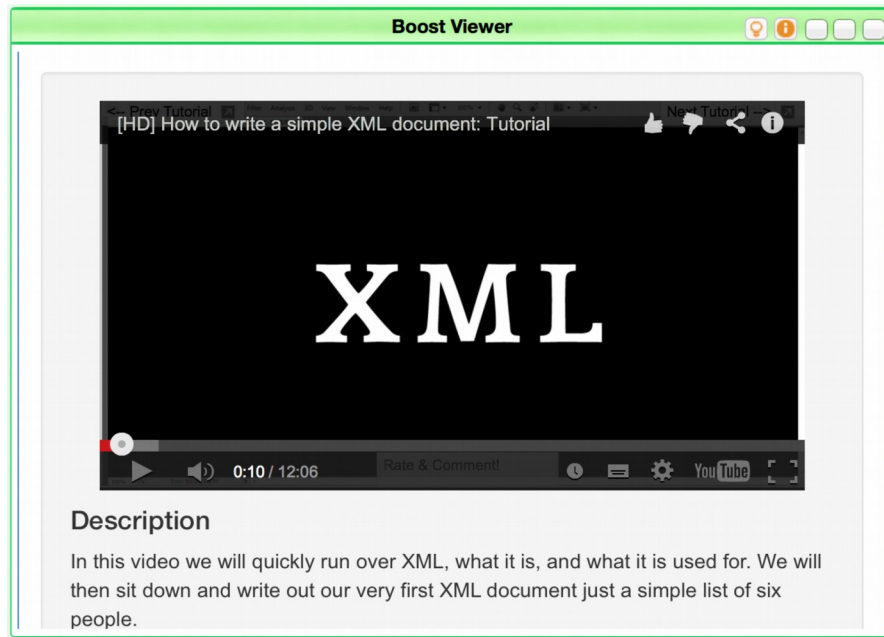
Krok 3 Klikněte na tlačítko  k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.



Obrázek 15: Správa úložišť


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

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 Obrázek 17).

4.1 Jak vložit požadavek nebo vylepšení

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 resources, 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


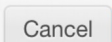
Cancel Wish

Obrázek 17: Odeslání přání do Bazaru požadavků

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 reagujícím 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.