

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.

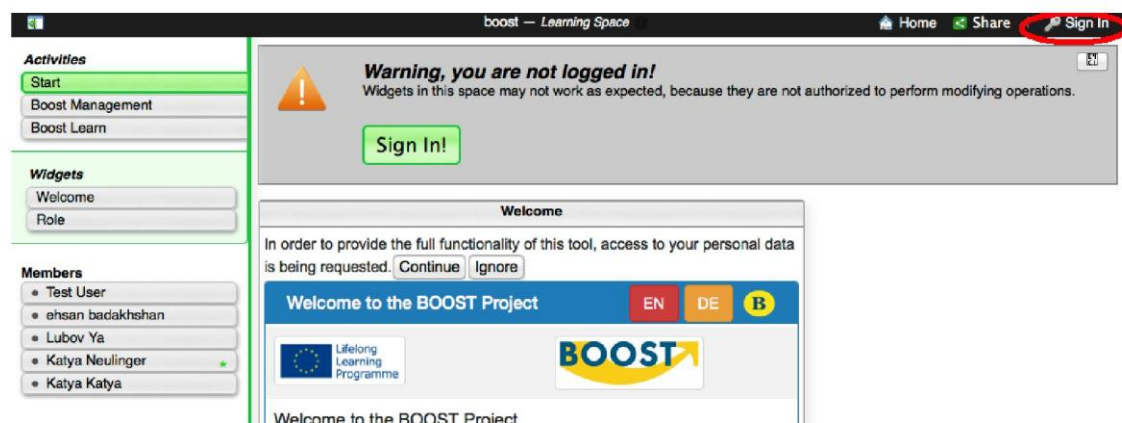
Například, manažer se má zájem sledovat vzdělávací pokrok svého zaměstnance, určuje obchodní cíle a spravuje vzdělávací materiály a vzdělávací úrovně zaměstnanců. Jako školitel potřebuje mít možnost přenášet vědomosti k zaměstnancům, identifikovat vzdělávací indikátory a poskytovat k nim popis. Zaměstnanec 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

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

Sign in

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

Sign in using password

Email

Password

Sign in

Sign in using...



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

[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

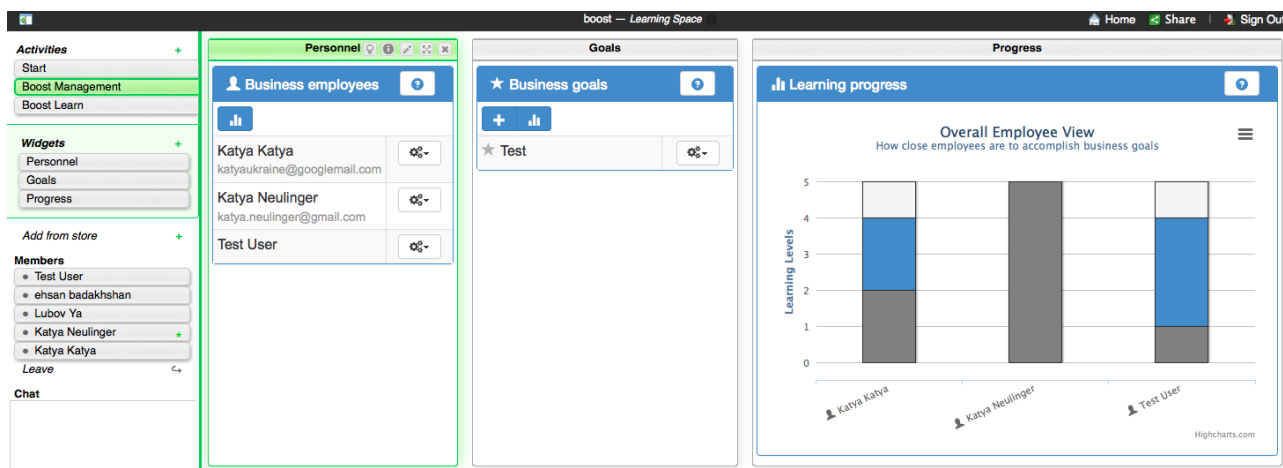
Přihlašte se

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

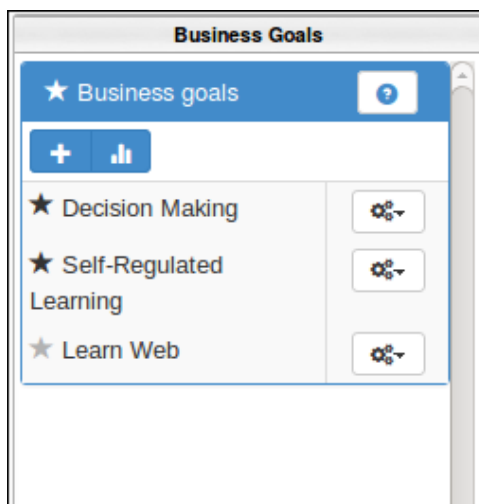
Pokrok

vzdělávací pokrok

[Zadejte text.]

2.1 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.



Obrázek 4: Obchodní cíle

Obchodní cíle

Rozhodování

Samo-regulované vzdělávání


vzdělávací/učební webová stránka


2.1.1 Přidání nového cíle

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

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

Krok 3 Přiřaďte prioritu výběrem z nabídky výběrového pole.

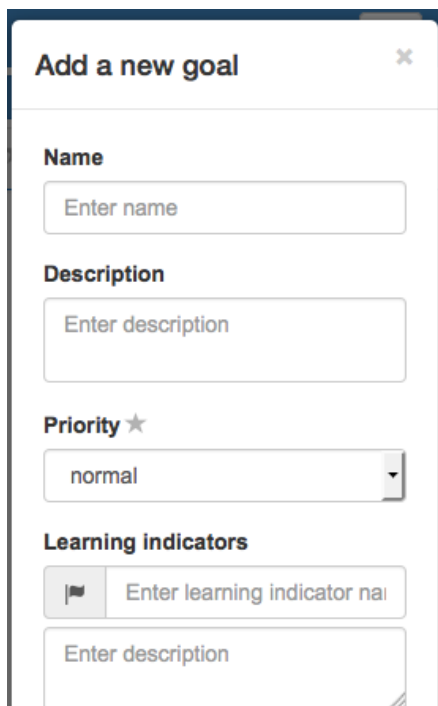
Krok 4 Zadejte alespoň jeden vzdělávací indikátor vyplněním názvu a popisu
v textovém poli na pravé straně tlačítka 

Krok 5 Přidejte doplňkové vzdělávací indikátory kliknutím na tlačítko 

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

 Close



ke zrušení provedených změn.




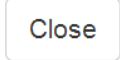
Obrázek 5: Vytvořte nový cíl

*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  a poté na  Otevře 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  uložení změn nebo klikněte na tlačítko  , zrušení provedených změn.

Edit goal ✕

Name

Test

Description

Test

Priority ★

normal ▼

Learning indicators

🚩 Test

Enter description

Obrázek 6: Úprava cíle

Upravte cíle

Název – Test

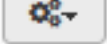

Popis – Test

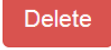

Priorita – normální

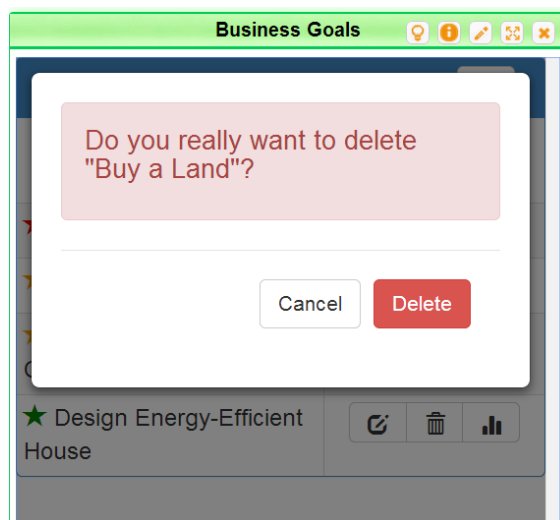
Vzdělávací indikátory – Test

vložte popis

2.1.3 Smazání cíle

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

Krok 2 Klikněte na tlačítko  k 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  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


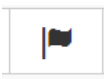
Klikněte na tlačítko  k zobrazení celkového vzdělávacího pokroku všech zaměstnanců v ovládacím prvku Boost pokrok.

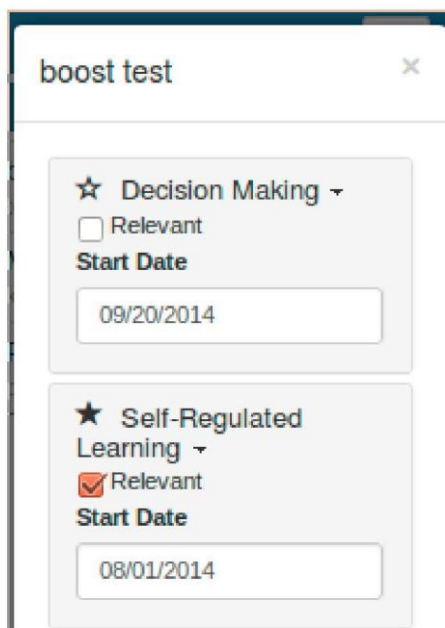
Klikněte na tlačítko  a poté na  k zobrazení vzdělávacího pokroku specifického zaměstnance v ovládacím prvku Boost pokrok.

2.2.2 Poslání emailu zaměstnanci

Klikněte na tlačítko  a poté na  k 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).



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 zaškrťovací políčko ☒ Relevant a vyberte počáteční datum cíle k přiřazení nebo odstranění cíle zaměstnance.

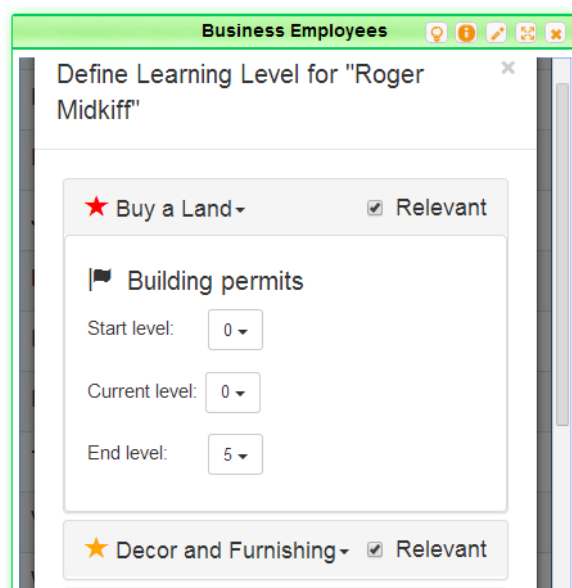
Krok 2 Specifikujte počáteční a konečné datum pro tento cíl.

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

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 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

k 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

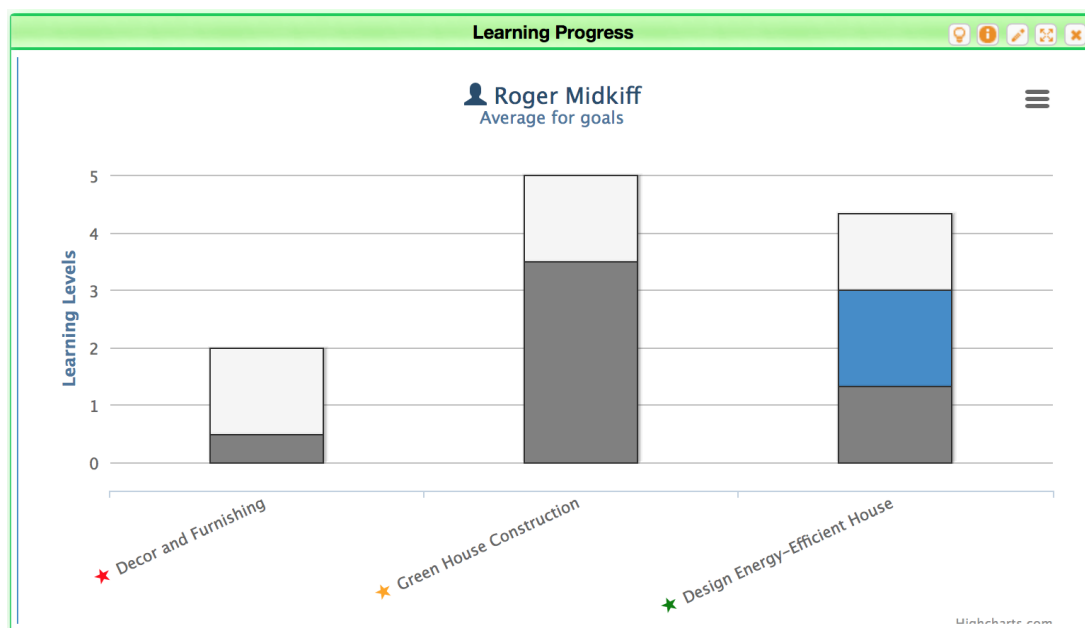
zaměstnance kliknutím na lištu cíle.

- 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

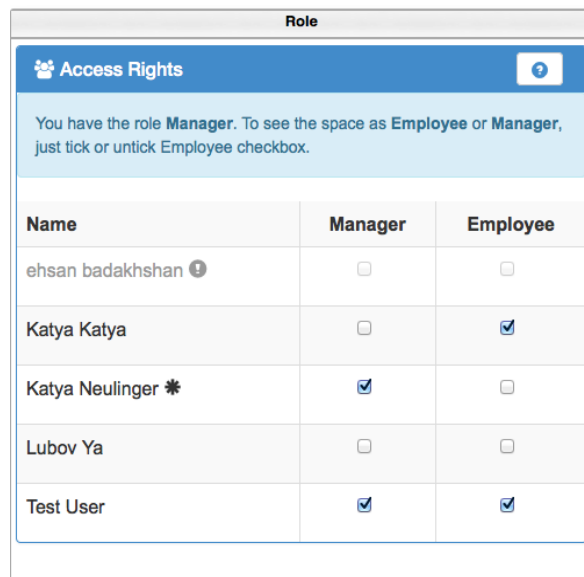
průměr za cíle

vzdělávací úrovně

výzdoba a zařizení – konstrukce skleníku – návrh energeticky úsporného domu

2.4 Uživatelské role

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



The screenshot shows a web interface titled 'Role' with a sub-header 'Access Rights'. A message states: 'You have the role Manager. To see the space as Employee or Manager, just tick or untick Employee checkbox.' Below this is a table with columns 'Name', 'Manager', and 'Employee'.

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

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

Manager
<input type="checkbox"/>

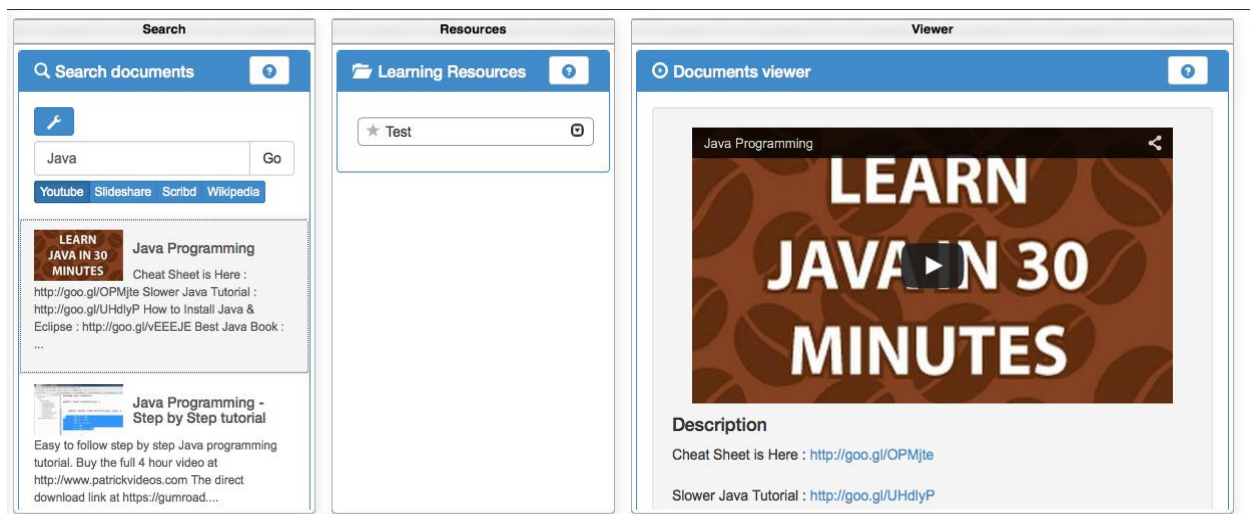
 nebo Zaměstnanec

Employee
<input checked="" type="checkbox"/>

 pro konkrétního uživatele.

3 Vzdělávací oblast

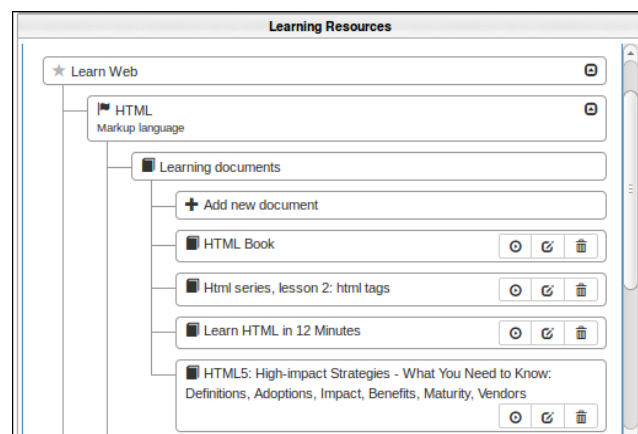
Tato oblast je vytvořená pro použití zaměstnanci a školitelem. Obsahuje Vzdělávací materiály, vyhledávač Boost a ovládací prvky Boost prohlížeč.



Obrázek 12: Vzdělávací oblast

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 štitky

[Zadejte text.]


Naučte se HTML během 12 minut


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


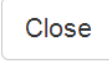
Tento ovládací prvek byl vytvořen s cílem pomoci organizovat vzdělávací materiály. Uživatel může kontrolovat a doplňovat nové vzdělávací dokumenty přidělené k cíli a vzdělávacím indikátorům (viz Obrázek 13). Manažer může přiřadit dokument konkrétnímu zaměstnanci. Zaměstnanec může dokument zařadit jako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

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.

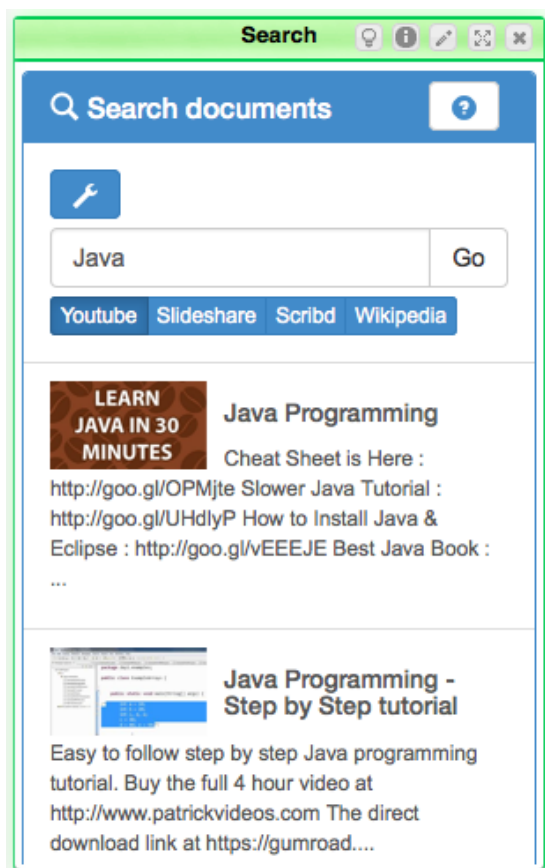
Krok 4 Klikněte na tlačítko  k uložení změn nebo klikněte na tlačítko  ke zrušení provedených změn.

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

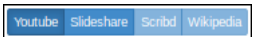

Tento ovládací prvek byl vytvořen jako vyhledávač na pomoc zaměstnancům nalézt vzdělávací materiály. (viz Obrázek 14).



Obrázek 14: Vyhledávač Boost

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.]

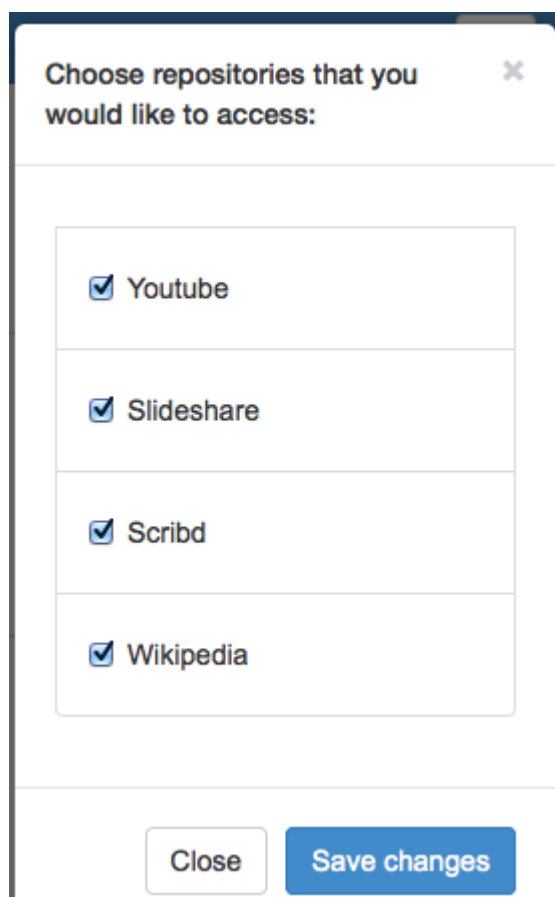
3.2.1 Správa vzdělávacích úložišť

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.



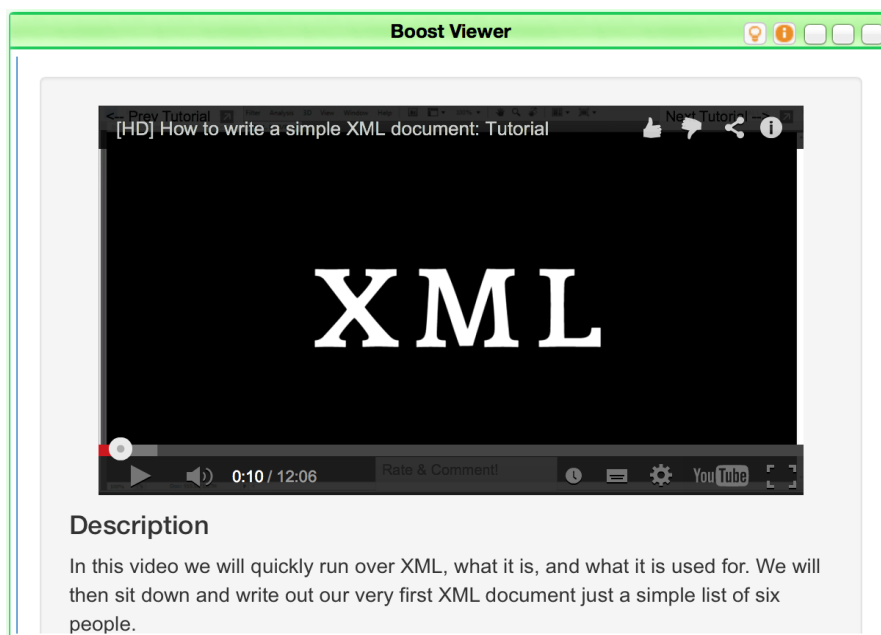
Obrázek 15: Správa úložišť

Vyberte úložiště, do kterého chcete vstoupit:

Zavřít Uložit změny

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 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 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

Materiály – přidej příběh, přidej obrázek, přidej záznam, přidej soubor


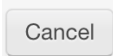
[Zadejte text.]

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.