

Projektna dokumentacija

Boostowski - mobile

OPIS BUDUĆEG PROCESA - MOBILNA APLIKACIJA

00 Dobrodošli

Rola: Korisnik

Ekran dobrodošlice je prvi ekran koji se prikazuje nakon ulaska u mobilnu aplikaciju. Na njemu je ispisana pozdravna poruka, ilustracija Boostowskog i opcija „Uloguj se”.

00a Uloguj se

Rola: Korisnik

Nakon kreiranja korisničkog naloga od strane admina u admin panelu, korisniku na uneti broj telefona stiže privremena lozinka za pristup aplikaciji.

Kako bi pristupio aplikaciji korisnik mora uneti:

- Broj svog telefona (bez prefiksa (+381) 0 koji je predefinisiran)
- Privremenu lozinku

Nakon unosa pomenutih stavki pritiskom na dugme „Uloguj se” korisnik pristupa aplikaciji ukoliko je njegov nalog validan. Tokom prvog logovanja, pre početnog ekrana, korisniku će se otvoriti prozor za definisanje nove lozinke. U slučaju da je zaboravio lozinku, korisnik može zatražiti novu, odabirom opcije „Zaboravljena lozinka?”. U tom slučaju će na definisani broj telefona biti prosleđena nova privremena lozinka ukoliko je korisnik validan i unet u admin panelu aplikacije Boostowski.

00b Promeni lozinku

Rola: Korisnik

Kako bi promenio lozinku, korisnik bira opciju „Zaboravljena lozinka” na početnom ekranu aplikacije ili u odeljku „Moj profil”. Nakon toga, na broj telefona koji je pridružen njegovom nalogu stiže privremena lozinka za prvi ulaz u aplikaciju. Nakon unosa svog broja telefona i lozinke, kao i kod prvog logovanja, korisniku će se prikazati ekran za unos nove lozinke.

01 Cilj za danas

Rola: Korisnik

„Cilj za danas” je početni ekran koji se prikazuje nakon što korisnik pristupi aplikaciji. Ovaj odeljak aplikacije sadrži informacije o ciljevima koji su postavljeni za tekući dan, i to:

- Ukupna prodaja
- Broj posetilaca
- Broj kupaca

- Prosečna vrednost računa
- Faktor konverzije
- Broj artikala na računu
- Prosečna cena artikla

Za svaki od definisanih ciljeva moguće je pratiti ostvarenu i zadatu vrednost. Sve vrednosti u ovom odeljku su obojene u neutralnu (ljubičastu) boju, nezavisno od procenta ostvarenja.

Napomena: Klikom na odabrani cilj, korisniku će se otvoriti stranica sa informacijama o odabranom cilju i informacijom zbog čega je on bitan za poslovanje.

U slučaju da se na nivou određene poslovnice premaši cilj „Ukupna prodaje” svim korisnicima kojima je odnosna poslovnica pridružena će iznos za koji je cilj premašen biti dodat u bilans za obračun mesečnog bonusa. Ukoliko se cilj ne ostvari, iznos podbačaja će biti oduzet od bilansa.

Trenutno stanje bilansa mesečnog bonusa se u svakom trenutku može pratiti u gornjem desnom uglu korisničkog interfejsa (pored ikonice profil). Ukoliko je iznos u plusu, polje će biti obojeno zelenom bojom, u suprotnom polje će biti sivo. Klikom na polje otvoriće se detalji vezani za mesečni bilans (opisano u delu XY).

02 Izveštaji

Odeljku izveštaji se pristupa odabirom druge stavke u meniju mobilne aplikacije. Ukoliko je stigao novi izveštaj (na kraju dana) na ikonicu „Izveštaji” biće dodat crveni kružić u gornjem desnom uglu koji simbolizuje update i usmerava korisnika da pritisne dugme.

Nakon pristupa odeljku, korisniku će se u prvom planu istaći spisak dostignutih i premašenih ciljeva uz poruku podrške „Bravo! X dostignuta/ ih ciljeva.

Ispod uspešnih stavki nalazi se i spisak stavki koje je potrebno unaprediti sa linkom ka videu koji će u tome pomoći.

Korisniku se na nivou jednog dana može predložiti isključivo jedan trening (video) za nedostignuti cilj iz obuke koja je tagovana odnosnim ciljem. Ukoliko se nekog od narednih dana određeni cilj i dalje nedostiže, korisniku se predlaže prvi video iz odgovarajuće obuke. Novi videi imaju prioritet i uvek se postavljaju na prvo mesto u odnosnu obuku, dok se odgledani treninzi premeštaju na dno odnosne obuke. Ostale obuke i treninge korisnik može odgledati u okviru odeljka „Obuke”.

Reprezentativni primer: Obuka za unapređenje cilja „Broj artikala na računu” sadrži 47 treninga. Tri dana za redom, zaposleni u poslovnici XY kompanije u Knez Mihajlovoj ulici ne ostvaruju pomenuti cilj. Aplikacija im svakog dana šalje po jedan trening iz obuke vezane za odnosni cilj. Prvi dan aplikacija im prosleđuje 1. trening (video) sa spiska. Nakon što korisnik odgleda video i uspešno uradi test, odnosni video se premešta na dno spiska treninga (videa) u okviru odnosne obuke. Narednog dana, aplikacija predlaže prvi video sa spiska obuke. Trećeg dana, admin dodaje novi

trening u obuku vezanu za isti cilj. Dodati trening dobija prioritet u odnosu na ostale, postavlja se na vrh liste i preporučuje se korisnicima.

Čak i ukoliko ni jedan video nije u „crvenoj zoni” (ostvarenje ispod 20%) korisniku se uvek prikazuje jedan predloženi video (za cilj sa najmanjim procentom ostvarenja), osim ukoliko su svi ciljevi ostvareni preko 100%.

Pritiskom na prikazani trening, korisnik se usmerava na stranicu odabranog treninga kako bi odgledao video (03b Obuke - trening).

Odabirom opcije „Detaljan izveštaj” korisnik može steći uvid u detaljan izveštaj za prethodni dan. Sadržaj ove stranice je detaljno opisan u delu „02a Detaljan izveštaj”.

02a Detaljan izveštaj

Detaljni izveštaj sadrži podatke na relaciji ostvareno/ planirano za prethodni dan za svaki od postavljenih ciljeva. U slučaju da je cilj ostvaren ispod 100% polje će biti obojeno u crveno. Ukoliko je cilj ostvaren preko 100% polje će biti obojeno u zeleno.

Za svaki od ciljeva ispisano je i procentualno ostvarenje u odnosu na planiranu vrednost.

03 Obuke

U odeljku „Obuke” nalazi se kompletan edukativni video sadržaj aplikacije koji je hijerarhijski grupisan na sledeći način:

- Jedan trening predstavlja jedan video, preporučene dužine od 3-5 minuta
- Više treninga čini jednu obuku
- Obuke su grupisane u 2 velike celine - obuke orijentisane na ciljeve i obuke orijentisane na proizvode

U celini koja se odnosi na ciljeve postoji 7 fiksiranih obuka, po jedna obuka za svaki cilj. Svi treninzi koji se odnose na unapređenja određenog cilja dodaju se u odgovorajuću obuku.

Druga celina nema ograničen broj obuka koje se mogu kreirati.

Napomena: U slučaju neostvarenja postavljenih ciljeva, korisnicima mobilne aplikacije biće predlagane obuke isključivo iz grupe obuka koje se odnose na ciljeve.

Odabirom odgovarajuće celine otvara se lista obuka koje se u noj nalaze. Za svaku od obuka moguće je videti:

- Naziv
- Thumbnail (preuzima se sa prvog videa)
- Broj treninga (videa) koje obuka sadrži

Sve nove i preporučene obuke (one na koje aplikacija usmerava korisnike zbog neostvarenja ciljeva, a radi usavršavanja veština i znanja zaposlenih) dodatno su istaknute crvenim kružićem u gornjem desnom uglu njihovog polja.

Pritiskom na neku od obuka, korisniku se otvara lista treninga u okviru odabrane obuke (odjeljak 03a Obuke - lista treninga)

03a Lista treninga

Na listi treninga, nalaze se sledeće informacije o treninzima:

- Naziv treninga
- Trajanje treninga

Svi preporučeni treninzi (oni na koje aplikacija usmerava korisnike zbog neostvarenja ciljeva, a radi usavršavanja veština i znanja zaposlenih) označeni su crvenim kružićem u gornjem desnom uglu njihovog polja.

Lista korisnika se konstantno modifikuje. Nakon što korisnik odgleda trening (video) i uspešno uradi test, završeni trening se prebacuje na dno liste.

Pritiskom na neki od treninga sa liste, aplikacija usmerava korisnika stranicu videa (03b Obuke - trening)

03b Obuke - trening

Na stranici treninga, pritiskom dugmeta „Play” koje se nalazi na „thumbnail”-u videa korisnik pušta video. Preporučeno trajanje svih videa je 3-5 minuta.

U svakom trenutku korisnik može pratiti video i pogledati ga u „full screen” modu, odabirom odgovarajuće opcije.

Ispod samog „player”-a u kome se nalazi video, korisnik može pročitati naziv videa. Odabirom strelice sa desne strane, pored naslova, korisnik može pogledati opis vide.

Pored toga, nakon što odgleda video i eventualno testira naučene stavke u praksi, korisnik može ostaviti komentar ili pročitati komentare drugih korisnika iz aplikacije.

Nakon odgledanog videa, korisnik može odabrati opciju „Započni test” nakon čega će biti preusmeren na stranicu za rađenje testa (03c Obuke - test).

Napomena: Trening će se smatrati završenim i kao takav se evidentirati u rezultate odnosnog korisnika isključivo ukoliko je test tačno urađen. Test je tačno urađen samo ukoliko je korisnik ispravno odgovorio na sva poučena pitanja. Test je moguće ponoviti maksimalno 2 puta u toku jednog dana.

03c Obuke - test

Test se uvek sastoji iz liste od 3 zatvorena pitanja sa 5 ponuđenih odgovora. Svako pitanje može imati od 1 do 5 tačnih odgovora. Nakon što pročita i odgovori na sva pitanja, korisnik i formalno završava test odabirom opcije „Završi test”.

Nakon završetka testa, korisniku će se odmah prikazati rezultat testa (03d Obuke - rezultati testa).

03d Obuke - rezultati testa

Test je uspešno završen ukoliko je korisnik na sva 3 pitanja odgovorio tačno, u protivnom, test nije uspešno završen.

Odabirom opcije „Vidi test” korisnik može videti detaljne rezultate testa i proveriti gde je pogrešio. Odabirom opcije „Nazad na obuku” korisnik se vraća na obuku u kojoj se nalazi trening koji je radio. Odabirom opcije „Ponovi test” korisnik može ponoviti test. Treba imati u vidu da u jednom danu korisnik ukupno 2 puta može proveriti znanje rađenjem testa.

04 Zadaci

Odeljak „Zadaci” je četvrti i poslednji odeljak mobilne aplikacije Boostowski. U njemu se nalazi lista zadataka prosleđena od strane:

- Admina (zadaci dodati od strane admina u admin panelu prosleđuju se svim poslovnicama)
- Menadžera (zadaci dodati od strane menadžera u admin panelu prosleđuju se isključivo zaposlenima u njemu dodeljenoj poslovnici)

Svaki od zadataka na listi sadrži:

- Naslov
- Opis zadatka (ukoliko je opis duži, klikom na zadatak otvara se celokupan tekst)
- Informacija kada je zadatak postavljen (vreme i datum)
- Fajl (PDF, JPEG, ili link ka treningu u okviru obuka)

Napomena: U slučaju da se u zadatku ka „fajl” dodaje trening, sa strane API-ja je potrebno poslati samo ID videa.