Murowana Goślina, 15 października 2020

# Tutorial do aplikacji webowej DZIEJE 2.0

ARK DZIEJE	Email *
ACZYMY HISTORIĄ	Erran
Witamy,	Hasto
zaloguj się by przejść do swojego panelu.	+3 Zaloguj sie!



Dofinansowano ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu "Kultura w sieci" Made By WEBWIZARDS

> Stowarzyszenie Dzieje w Murowanej Goślinie

Opracował: Stefan Ogorzałek

Kontakt: aktorzy@parkdzieje.pl



### Wstęp

Projekt zakłada stworzenie aplikacji dedykowanej organizacjom przygotowującym wydarzenia kulturalne. Stowarzyszenie opierając się na doświadczeniach organizacji widowisk plenerowych zidentyfikował o potrzebę narzędzia służącego wzmocnieniu kompetencji cyfrowych kadr kultury (szczególnie z obszaru NGO). Szczególnie istotnymi elementami platformy są moduły służące zarządzaniu strukturą organizacji (w tym usprawnieniu komunikacji), zapewnieniu obsługi wymaganych procesów, utrzymaniu wszystkich zbiorów danych (również osobowych) w jednym miejscu – tym samym odpowiadając na potrzeby funkcjonalne i wymagania prawne (np.: RODO).

Dzięki stworzeniu platformy z narzędziami webowym możliwe też będzie dzielenie się wewnątrz struktury organizacji treściami kulturalnymi. Profesjonalizacja kadr kultury poprzez wyposażanie ich w narzędzia wzmacniające kompetencje cyfrowe, może ułatwić znalezienie odpowiedniego sposobu na nową rzeczywistość wkraczającą także do świata kultury.

Publiczne repozytorium z plikami instalacyjnymi dostępne jest tutaj: LINK





# Tworzenie projektu

Tworzenie **projektu** rozpoczynamy od kliknięcia, w lewej części ekranu w przycisk "Projekty", a następnie w prawym górnym rogu w "Utwórz projekt":

DZIEJE 2.0							Stefan Og	jorzałe
	Zar	ządzanie projektami					2 💷	vórz p
IDOWISKA	#	Nazwa		Тур	Rok startu			
Testowy projekt	1	Testowy projekt Testowy Projekt 1		Normalny	2020	🖌 edytuj	🗃 usuń	
	3	Testowy projekt Wide	owisko	Widowisko	2020	🖊 edytuj	🗃 usuń	
2020 Testowy Projekt 1								
🛾 Projekty 🚺								
			ofinansowano ze środków					

Pojawia się okno, w którym definiujemy podstawowe informacje o projekcie: nadajemy nazwę, określamy rok realizacji projektu i wybieramy typ "normalny":

	Tworzenie projektu		×	
a	Nazwa projektu:			
	Testowy Projekt 1			u
1	Rok rozpoczęcia			
$\sim$	2020			
	Typ projektu			
	Normalny		~	
ŀ				
		Anuluj	Utwórz projekt	



### Tworzenie atrybutów

Po utworzeniu projektu definiujemy **atrybuty**, jakie zostaną przypisane jego uczestnikom – w platformie nazywanych *Wolontariuszami* lub *uczestnikami*. Do projektu może zostać przypisanych wiele atrybutów różnego typu.

### Przykład:

Zamierzam realizować "Testowy projekt 1", polegający na organizacji wakacyjnego obozu z różnymi warsztatami dla uczestników: śpiewanie, tańce, animacje. Przy rekrutacji na obóz każdy z uczestników określi, w jakiego rodzaju warsztatach weźmie udział oraz który raz będzie uczestniczył w obozie. Nasz projekt ma więc dwa atrybuty:

- "Rodzaj warsztatu" atrybut typu lista: śpiewanie, tańce, animacje uczestnik będzie wybierał z listy dostępnych (będzie to możliwość wielokrotnego wyboru),
- "Który raz uczestniczysz?"- atrybut typu liczba: uczestnik podaje liczbę.

Atrybuty tworzymy poprzez kliknięcie w lewej części ekranu w przycisk "Wolontariusze" a następnie "Atrybuty" i w końcu "Utwórz" w prawym górnym rogu ekranu:

DZIEJE 2.0							
Panel główny		Zarradzania atrubu	ita mi 18/a	lastasiuse	. г		1
🖶 Wolontariusze 🗸 🗸	11	zarządzanie ad ybi		iontariusza	3 L	+ utworz	1
44 Lista		# Parametr	Typ pola	Projekty			
Atrybuty	2	1. Rodzaj warsztatu	lista	Testowy projekt	🖋 edytuj	📋 usuń	
		2. test	checkbox	Testowy projekt Testowy Projekt 1 Testowy projekt Widowisko	🖋 edytuj	👕 usuń	
2020							
2020							
Testowy Projekt 1 Y	-						

Tworząc atrybut, w pierwszym kroku określamy jego nazwę i przypisanie do projektu. W przypadku atrybutu typu "lista" określamy opcje wyświetlane na liście. Na koniec wszystko zapisujemy.



Tworzenie atrybutu			anuluj
Nazwa atrybutu:			
Rodzaj warsztatu			
Тур роlа			
lista			~
Dostępny w projekcie			
Widowisko Testowy projekt V Dopuszczone wartości:	Vidowisko	in the second	
Tańce		Śpiewanie	Ē
Animacie	â		
	<b>+</b> do	odaj	

### **Tworzenie formularzy**

Atrybuty to zgodnie z definicją ze słowniczka pewne cechy definiujące uczestnika projektu. Platforma Dzieje 2.0 zakłada, że w pierwszej kolejności cechy te będą przypisywane przez samych uczestników w trakcie rekrutacji za pomocą narzędzia formularzy (spośród atrybutów wskazanych przez nas w formularzu). Aby utworzyć formularz należy kliknąć w przycisk utworzonego wcześniej projektu (w przypadku naszego tutorialu: "Testowy Projekt 1") znajdującego się w lewej część ekranu. Następnie klikamy przycisk "Formularze" i "stwórz nowy". Pojawi się okno, w którym konfigurujemy formularz.



<pre>Panel glówny Volontariusze Volontariusze Covrrsk. 2020 Patertwy projekt idovisko Covrrsk. 2020 Patertwy projekt Covrrsk. 2020 Patertwy Patertwy Projek</pre>	DZIEJE 2.0							Stefan C
<pre>\$ Woldentaniazze \$ 3 \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$</pre>								
2020         Testowy projekt         Vidowitako         2020         Testowy Projekt         2020         2020         Testowy Projekt         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020         2020	🛎 Wolontariusze 🛛 🗸	Formularze					3	+ stwórz nowy
2020       1. Rekrutacja na obóź ✓       2020-10-13       2020-10-13       (* wyjednia) CO)       (* link co formalizza)       (* zarządzi)       (* uodi (* uodi)         2020       •       2020-10-13       2020-10-13       2020-10-14       • wyjednia) CO)       (* zarządzi)       (* uodi)		# nazwa	rejestracyjny akt	tywny od aktywi	/ny do			
Image: Struktury       Image: Struktury         Image: Struktury	2020	<ol> <li>Rekrutacja na obóz</li> </ol>	✓ 202	20-10-13 2020-	-10-15 🛛 wypełniko 🚳	🛃 link do formularza	🗶 zarządzaj	📋 usuń 👔 duplikuj
Image: state		2. аза	- 202	20-10-13 2020-	-10-14 🛛 wypełniło 🐠		🗶 zarządzaj	🧃 usuń 🌘 🕼 duplikuj
Testowy Projekt 1     1       Lozestnicy     2       Formularze     2       Struktury     2       Arrybuty     1	ROJEKTY							
Uczestnicy C Formularze 2 Struktury Zadania Atrybuty	Testowy Projekt 1 🗸 🗸	1						
ස් Struktury ස Zadania E Atrybuty	🖶 Uczestnicy							
揺 Zadania III Atrybuty	器 Struktury							
Atrybuty	{≣ Zadania							
	Atrybuty							
€C Ustawienia	😂 Ustawienia							

W oknie konfiguracyjnym nadajemy nazwę naszemu formularzowi, określamy jak długo ma być aktywny i wreszcie oznaczamy czy jest to formularz rejestracyjny czy nie.

Formularze rejestracyjne tworzymy w sytuacji pozyskiwania uczestników do projektu. W opisanym wyżej przykładzie będą to Uczestnicy Obozu. W przypadku formularza, który <u>nie jest</u> rejestracyjnym - jego funkcją, w zamierzeniu autorów platformy, jest pozyskanie dodatkowych informacji o uczestnikach projektu. Jako przykład wykorzystania w obecnym czasie można posłużyć się koniecznością zbierania informacji o sytuacji COVID (ankieta covidowa).

### Tworzenie formularza rejestracyjnego

Po oznaczeniu, w oknie konfiguracyjnym, że tworzymy formularz typu rejestracyjnego i kliknięciu niebieskiego przycisku zatwierdzającego utworzenie pojawi się bardziej rozbudowane okno konfiguracyjne:

Tworzenie formularza		×
Nazwa:		
Rekrutacja na obóz		
Dostępny od:	Dostępny do:	
2020-10-13	2020-10-16	
Formula	rz rejestracyjny	
	Anuluj	Utwórz

Strona 6



rządzanie formula	arzem Rekrutacja na obóz			podgląd     Ø pod
Dane				🖋 edytuj
Nazwa	Rekrutacja na obóz	Formularz reiestracviny	~	
Dostępny od	2020-10-13	Dostępny do	2020-10-16	
		Tytuł:	,	
		Witaj %%IMIE%	% %%NAZWISKO%%,	
		dziękujemy z doł	iączenie do projektu,	
		Pozdrawiamy!		

Aby ustawić co powinien zawierać formularz należy kliknąć przycisk "edytuj" w polu "Formularz". Wcześniej możemy określić, jaką wiadomość otrzyma osoba, która pomyślnie wypełni formularz ( o tym jak korzystać z narzędzi pisania wiadomości mailowych lub smsowych należy przeczytać w osobnym rozdziale). Po kliknięciu przycisku "edytuj" w polu "Formularz" otwiera się kolejne okno konfiguracyjne. Treść formularza tworzymy w oknie oznaczonym nr 1. Tworzenie odbywa się za pomocą przeciągania zdefiniowanych formuł (np. imię i nazwisko) oraz wcześniej utworzonych atrybutów przypisanych danemu projektowi. Opis do formularza, w stylu: "Dzień Dobry, proszę wypełnij ten formularz!" wpisujemy edytując przeciągnięte formuły: "Nagłówka" i "Paragrafu"

Oprócz pola treści formularza, platforma daje możliwość utworzenia "Pytań Ankietowych", na które użytkownik będzie odpowiadał "tak" lub "nie". Drugą opcją pytań są "Pytania Zgodowe" utworzone w celu pobierania różnego rodzaju obligatoryjnych zgód, np.: na przetwarzanie danych osobowych. W przypadku poszczególnych elementów formularza możemy określić czy jego uzupełnienie jest obowiązkowe czy też pole może pozostać puste (opcja ta nie dotyczy pól z imieniem oraz nazwiskiem). Robimy to poprzez kliknięcie ikony oznaczonej jako ołówek. Po kliknięciu otwiera się okno konfiguracyjne gdzie dostępny jest checkbox: "wym..."

2020	Pytania ankietowe + doda)	Nagłówek	🛗 Data urod
owisko 🗸	Czy bedziesz miał ze soba flet?	Paragraf	H Nagłówek
кту		Imię	¶ Paragraf
2020 Testowy Projekt 1 🛛 🗸			🔲 Płeć
Uczestnicy		Nazwisko	🛱 Email
S Formularze	Pytania zgodowe 🔸 dodaj		Dazwisko
R Struktury	Wyrażam zgodę RODO.	Płeć	🗭 Imię
Atrybuty	C autor	⊖ mężczyzna ⊖ kobieta	Czyść
🛠 Ustawienia		0 KODELA	
ľestowy projekt 🗸 🗸	Przekazuję prawa do mojego wizerunku		
Menadżer plików			
Mysyłka 🗸 🗸			



Podgląd formularza:

Nagłówek		
Paragraf		
Imie	Nazwisko	
<ul> <li>mężczyzna</li> <li>kobieta</li> </ul>		
1) Czy będ	lziesz miał ze sobą flet? 🔿 Tak 🔿 Nie	
_	Wyrażam zgodę RODO.	
	Przekazuję prawa do mojego wizerunku       Zatwierdzam i wysyłam!	

W celu udostępnienia formularza należy pobrać jego link i udostępnić go potencjalnym uczestnikom projektu.

STOWARZYSZENIE DZIEJE								Stefa
Panel główny								
🚢 Wolontariusze 🗸 🗸	Formularze							+ stwárz nowy
WATCHWIELKA.	# nazwa	rejestracyjny	aktywny od	aktywny do		$\sim$		
2020	1. Rekrutacja na obóz	~	2020-10- 13	2020-10-	wypetniło     Q0	😰 link do formularza	X zarządzaj	usuń duplikuj
🕲 Testowy projekt Widowisko 🛛 👻	2. ааа	-	2020-10- 13	2020-10-	e wypełniko OD	~	<b>X</b> zarządzaj	usuń duplikuj
PROMETY								
2020								
🐌 Testowy Projekt 1 🛛 👻								
🛎 Uczestnicy								
E Formularze								
💑 Struktury								
Atrybuty								
😂 Ustawienia								
💷 Testowy projekt 🛛 🐱								

Formularze nierejestracyjne tworzymy w analogiczny sposób. Nie da się ich jednak udostępniać za pomocą linku. Ich wysłanie jest możliwe z wykorzystaniem funkcji "Wysyłka" (mailem lub smsem) lub "Aktualności".



DZIEJE 2.0									Stefan
Panel główny Wolontariusze 😪	Formularze							(+ a	wórz nowy
	# nazwa	rejestracyjny	aktywny od	aktywny do			57.		
2020	1. Rekrutacja na obóz	~	2020-10-13	2020-10-15	👄 wypełniio 🍏	😢 link do formularza	🛪 zarządzaj	🔳 usuń	( duplikuj
istawy projekt wisko 🗸 🗸	2. 888	-	2020-10-13	2020-10-14	e wypełniło 🚳		🗙 zarządzaj	🛯 usuń	🕼 duplikuj
RTY									
2020 Iestowy Projekt 1 🛛 👻									
- Uczestnicy									
B Formularze									

### Panel Użytkownika

Wszystkie osoby wypełniające Formularz typu rejestracyjnego będą mogły stworzyć swoje konto w Panelu Użytkownika. Aby się tak stało, przed udostępnieniem formularza rekrutacyjnego należy zdefiniować dodatkową wiadomość mailową ze specjalnym linkiem, za pomocą którego zarejestrowana osoba utworzy swoje konto – Profil. Żeby zdefiniować maila należy kliknąć na niebieskim polu po lewej stronie (na samy dole) przycisk "Ustawienia", a następnie "System". Pojawi się okno konfiguracyjne, w którym można zdefiniować (edytować) wiadomość mailową, o której powyżej.

WIDOWISKA	_
2020	
Widowisko	
PROJEKTY 2020	
Testowy Projekt 1	<b>_</b>
Testowy projekt	
Menadžer plików	
🚀 Wysyłka	
an Aktualitosci	
Projekty	
🗘 Ustawienia	
: Liżytkownicy	
Role	_
🗘 System	

Po kliknięciu w przycisku "edytuj" otworzy się kolejne okno konfiguracyjne, gdzie będziemy mogli wpisać tytuł maila oraz uzupełnić jego treść. **Uwaga:** żeby mail był skuteczny, tzn. dawał szanse utworzenia profilu musimy pamiętać o wykonaniu następującej czynności: w prawej części ekranu klikamy przycisk "Dostępne parametry", po rozwinięciu przycisku, klikamy na przycisk "%%PROFILE\_BUTTON%%- link do profilu". Klikniecie spowoduje skopiowanie specjalnego kodu do schowka (kod jest personalizowany – unikalny dla każdej z rejestrujących się osób). W polu "treść"



wklejamy zawartość schowka (np. ctrl+v). W tym miejscu warto wspomnieć o innych dostępnych parametrach, które możemy wkomponować w treść wiadomości analogicznie jak "link do profilu". W treści może pojawić się imię lub nazwisko osoby, która wypełniła formularz, może też pojawić się aktualna data (z dnia wysyłki). Na końcu nie wolno zapomnieć o zapisaniu treści maila.



# Wysyłka, aktualności

W celu komunikacji z uczestnikami projektu stworzono trzy narzędzia. Pod przyciskami "Wysyłka" kryje się możliwość wysłania maila lub sms do określonej przez siebie grupy odbiorców. Mogą to być osoby związane z konkretnym projektem, ale także osoby spoza projektu uczestniczące w innych przedsięwzięciach. Żeby skorzystać z wysyłki sms należy dokonać konfiguracji z bramką sms umożliwiającą wysyłkę smsów poprzez internet – **należy nawiązać kontakt z operatorem gsm umożliwiającym taka opcję.** Zarówno maile jak i smsy będą dostarczone na zewnętrzne skrzynki odbiorcze (adresy emaliowe lub nr telefonów komórkowych), aktualności będą publikowane na kontach użytkowników platformy (osób biorących udział w projektach). W opisywanych tutaj narzędziach istnieje możliwość by pewne fragmenty wiadomości były personalizowana poprzez automatyczne wstawiania informacji na podstawie danych o użytkowniku. Można np.: napisać "Witaj *Jan Kowalski..."* poprzez wklejenie do treści dostępnych parametrów, które po wysyłce zamienią się w odpowiednie dane. Do treści takiej wiadomości można wkleić również link do formularza (zarówno rejestracyjnego jak i nie) – w przypadku wysłania takiego linku w ten sposób możliwe będzie częściowe autouzupełnianie formularza. Do wiadomości można dołączyć także załącznik wcześniej dodany do Menagera Plików (patrz opis w innym miejscu tutorialu).

Odbiorców wiadomości można określić na podstawie wielu kryteriów: udziału w danym projekcie, dowolnego atrybutu dostępnego w projekcie (za pomocą filtra znajdującego się nad polem treści wiadomości). Istnieje również możliwość wysyłania wiadomości do indywidualnych osób.



Aby wysłać email lub wiadomość sms należy kliknąć przycisk "Wysyłka" znajdujący się w lewej części ekranu i wybrać odpowiednio kolejny przycisk (mailing lub SMS). Jako grupa potencjalnych odbiorców w pierwszej kolejności ustawiają się wszystkie osoby, które zarejestrowały się na naszej platformie. Przed wysłaniem wiadomości należy dookreślić odbiorców.

DZIEJE 2.0		Stefan Ogorzałek 🕼
Panel główny		
😂 Wolontariusze 🗸 👻	Zarządzanie mailingami	3 + utwórz mailing
widowiska 2020 Testowy projekt	# Tytuł mailingu powiadomieni wolontariusze Data	wysłania Wysyłający
Widowisko ¥		
PROJEKTY 2020		
<ul> <li>Testowy projekt 1</li> <li>Testowy projekt</li> </ul>		
Menadžer plików		
🖈 Wysyłka 🗸 🗸	1	
@ Mailing SMS	2	
DZIEJE 2.0		Stefan Ogorzałek 🚺
Panel główny		
🚇 Wolontariusze 🛛 👻	Filtrowanie wolontariuszy płeć: wiek od: wiek d	o: projekt:
widowiska 2020	Codbiorcy Q odbiorcy Q	wybierz 👻
<ul> <li>Testowy projekt</li> <li>Widowisko</li> </ul>	Treść maila:	Tytuł maila:
PROJEKTY	$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	Testowy
2020	%%IMIE%% %%NAZWISKO%%	Odpowiedź do:
🕲 Testowy Projekt 1 🛛 👻		aktorzy@parkdzieje.pl
Testowy projekt	chciałem coś napisać	
Menadżer plików		Dostępne parametry 🗸 🗸
🖈 Wysyłka 🔍 🗸		
@ Mailing SMS		%%IMIE%% - Imię wolontariusza
	(2)	%%NAZWISKO%% -

Aby wysłać aktualność należy kliknąć przycisk "Aktualności", a następnie "utwórz wpis". Dalej należy postępować jak w przypadku wysyłki sms czy maili.



2 Panel główny							
😩 Wolontariusze	~	Zarządza	nie aktualnościar	ni			+ utwórz wpis
WIDOWISKA 2020		#	Nazwa		Projekt	Dodał	
Testowy projekt Widowisko							
PROJEKTY							
2020							
Testowy Projekt 1	~						
Testowy projekt	~						
Menadżer plików							
🚿 Wysyłka	~						
Aktualności	]						
Projekty							
40° Ustawienia	~	Ministerstwo <b>Kultury</b> i Dziedzictwa	Dofin Naros	ansowano ze środków lowego Centrum Kultury ach programu			Made By WEBWIZARDS

### Styl wiadomości e-mail

W platformie znajduje się narzędzie umożliwiające zaplanowanie szablonu maila wysyłanego w ramach projektu. Żeby to zrobić należy kliknąć w przycisk danego projektu, dalej z rozwiniętej listy wybrać przycisk "Ustawienia". Otworzy się okno konfiguracyjne, gdzie możliwa będzie edycja szablonu:

DZIEJE 2.0		Stefan Ogorzałek 🐠
Panel główny		
🖶 Wolontariusze 🛛 👻	Zarządzanie ustawieniami projektu	
WIDOWIISIA 2020 Testowy projekt Widowisko V	#     Nazwa     Wartość       1     szabion maila	
PROJEKTY 2020		
🐨 Testowy Projekt 1 🛛 🗸		
🍺 Testowy projekt 🛛 🗸 👻	1	
🖶 Uczestnicy 🖽 Formularze		
器 Struktury #≣ Zadania		

Po kliknięciu w przycisk "edytuj" możemy wybrać kolor czcionki, tła czy nagłówków. Możliwe jest wstawienie do nagłówka plików graficznych:



szablon maila	anuluj
Kolor czcionki:	Kolor tła zawartości:
Nagłówek: <b>B</b> $I$ $U$ $a$ $16^{-}$ <b>A</b> $\overline{}$ $\blacksquare^{-}$ $\blacksquare$ $\blacksquare$ $\blacksquare$	Stopka: $\begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
Stowarzyszenie Dzieje	© Stowarzyszenie Dzieje

### **Budowanie Struktury w Projekcie**

Dla każdego stworzonego projektu możliwe jest stworzenie jego struktury. W projekcie możemy tworzyć dowolną liczbę struktur np. osobną dla każdego zadania. Żeby rozpocząć tworzenie struktury klikamy w przycisk projektu, dla którego chcemy stworzyć strukturę. Następnie wybieramy "Struktury". Po jego kliknięciu pojawi się okno konfiguracyjne:

DZIEJE 2.0	
	~
2020	
	~
ROJEKTY 2020	
🖶 Uczestnicy 🎫 Formularze	
Struktury Zadania	
Atrybuty	
😂 Ustawienia	

Strona 13

W celu utworzenia nowej struktury klikamy przycisk "utwórz nową". W dalszej kolejności nadajemy nazwę naszej strukturze i dodajemy jej lidera. UWAGA, liderem może być użytkownik posiadający



konto w Panelu Administracyjnym platformy – liderem nie może zostać uczestnik, który zarejestrował się do projektu, ale posiada tylko dostęp do panelu użytkownika.

STOWARZYSZENIE		Stefan Ogorzałek 🚺
DZIEJE	Tworzenie struktury ×	
🟥 Wolontariusze 👻	Nazwa:	10WQ
WIDOWISKA 2020	nazwa	suń
<ul> <li>Testowy projekt</li> <li>Widowisko </li> </ul>	Liderzy: wyszukaj użytkownika	auf suf
PROJEKTY 2020		
💿 Testowy Projekt 1 🛛 👻	Anuluj Utwórz	
4 Uczestnicy		
E Formularze		
Struktury		
C Ustawienia		
🛞 Testowy projekt 🛛 👻		

Po utworzeniu struktury zaczynamy nią zarządzać:

	Struktury				r stworz nowa
#	nazwa	osoba odpowiedzialna			1
1.	Reklama	Stefan Ogorzałek	🖋 edytuj	💥 zarządzaj	🛅 usuń
2.	Testowa struktura	Stefan Ogorzałek	🖋 edytuj	🗶 zarządzaj	💼 usuń
3.	Testowa struktura 2	Przemek Królak	🥒 edytuj	🗶 zarządzaj	🛅 usuń

W zarzadzaniu mamy możliwość (w ramach każdego poziomu) zdefiniować zadania i osoby zaangażowane w ich realizację:

	Testowa stru	uktura 2 🖉		
	12 zadania 🙆	at cooby 🕘 🕂		
	[			
aaa	I 🖩 🖉	bbb	10/	
(an and so in a				





#	nazwa	zakres czasu	

# Twozenie nowego zadania: Tytuł zadania: tytuł wpisu Obowiązuje od: Obowiązuje od: Trrr- mm-dd Image: Colorada colora

Tworząc zadanie nadajemy mu nazwę, opisujemy, przypisujemy termin realizacji:

Klikając w przycisk "osoby" i dalej "dodaj" wybieramy osoby, które planujemy zaangażować do realizacji zadania (wybieramy spośród tych, które są uczestnikami projektu – zrekrutowały się za pomocą formularzy rekrutacyjnych):

# Nazwiska Izlafa	
# Nazwisko imię Telefol	Email
-	



Douav		IUSZY		^
Wolonta	ariusz:			
wyszu	ıkaj wolontariusza			
Jan <b>T</b>	<b>es</b> towy			
imię	nazwisko	telefon	email	
			_	
			Anuluj D	odaj

Struktury mogą być wielopoziomowe. Żeby utworzyć niższy poziom należy kliknąć przycisk z plusem. Po kliknięciu otworzy się okno konfiguracyjne, w którym tworzymy nowy węzeł – poziom w strukturze (np. jakiś dział, odpowiedzialność). Dla każdego z węzłów możemy wykonać analogiczne czynności jak dla pierwszego poziomu (Określenie nazwy, wybór lidera, dodanie zadania i osób do realizacji).

Zarządzanie strukturą Testowa struktura 2		o powrót		
	Testowa s Przeme	truktura 2 K Królak		
	f≣ zadania 🕑 (	🛎 osoby 🕘 +	_	
a	↓ ∂a Ogorzałek	Stefe	↓ bbb an Ogorzałek	
(君 zadania 🔘	🛎 osoby 🔘 +	(f≣ zadania 🛛	🛛 🛎 osoby 🛈	



Po wprowadzeniu zadań i przypisaniu osób - zadania wraz z przypisanymi terminami zostaną wyświetlone w panelach tych użytkowników, których dotyczą.

W przypadku konieczności wprowadzenia zmian w strukturze polegających na przesunięciu pomiędzy poziomami należy skorzystać z ikony strzałki z dwoma grotami, wybrać nowy "korzeń" czyli poziom, pod który będzie podlegała przenoszona komórka:

Zarządzanie strukturą Testowa struktur	a 2				
	F	Testowa struk Przemek (≅ zadania 2) (4	ttura 2 🖉 Królak \$ osoby 🜒 🕇		
	222		bbb		
	ada Natalia Og	jorzałek	Stefan Og	porzałek	
	(ﷺ zadania 🔘 4	🕯 osoby 🕘 🕂	🚝 zadania 🔘 🖁	🕯 osoby 🕘 🕂	

Przesuwanie węzła ×	
Wskaż nowy korzeń węzła dla bbb	
aaa 🗸	
Anuluj <b>Zapisz</b>	
aaa 1 mile DDD Natalia Ogorzałek Stefan Og	orzałek
A soby O + A soby O	sosoby 🕘 🕂



Testowa struk	tura 2 🖉
(= zadania 🕗	osoby 1 +
aaa	1
Natalia Ogo	orzałek
(🗄 zadania 🔘 😩	osoby 🕘 +
bbb	1 🖻 🖉
Stefan Ogo	rzałek
\Xi zadania 🔘 😩	osoby 🕘 +

Za pomocą ikony z symbolem kosza na śmieci można usunąć całą "komórkę". Za pomocą ołówka można edytować nazwę komórki i przypisanego lidera.

Osoba tworząca struktury, a więc taka, która posiada konto w Panelu Administracyjnym ma możliwość podglądu wszystkich zadań w stworzonych strukturach. W każdym z tworzonych projektów znajduje się przycisk "zadania" po naciśnięciu, którego pojawi się okno z utworzonymi zadaniami.



DZIEJE 2.0	
Panel główny	
2020	
2020	
A Uczestnicy	
Pormularze	
ᡖ Struktury	
f⊟ Zadania	
Atrybuty	
🕫 Ustawienia	

# Menager plików

Stanowi repozytorium plików związanych z projektem. Bardzo intuicyjne narzędzie pozwalające tworzyć foldery oraz wgrywać pliki z dysku.

