



# IK KOOP LOKAAL

## INTRODUCTIE **APP** & **HANDLEIDING** ADMIN MODULE

<https://ikkooplokaal.app>



## 1. DOWNLOAD DE APP

De app wordt aangeboden op de Appstore van Apple en op Google play van Android. Zoek naar "**ik koop lokaal**" op je telefoon, scan de QR code of via deze link:

<https://ikkooplokaal.app>



Zo kom je op de landingpage van de app vanwaar je kan doorklikken naar de installatie van de app.

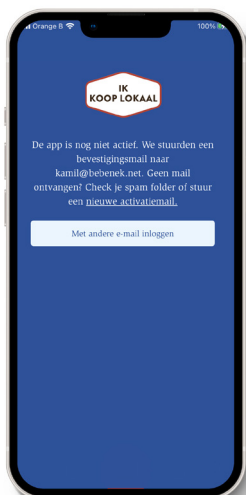
Indien je de app nog niet hebt gedownload en je scant een wedstrijdcode, zal je ook automatisch doorverwezen worden naar de pagina om de app te installeren.

## 2. REGISTREER JE

Open je de app voor de eerste keer dan zal er gevraagd worden om je te **registreren**.

Open je de app op een nieuw toestel maar ben je al eerder geregistreerd, dan kan je **inloggen** met je reeds opgegeven e-mailadres en wachtwoord.

**Activeer je registratie** door je e-mailadres te bevestigen





### 3. SCAN DE WEDSTRIJD CODE



Klik op de rode knop centraal om een wedstrijdcode te scannen. Elke code kan je 1 keer per dag scannen.

### 4. OVERZICHT

≡ **Menu van de app** met links naar o.a. 'over deze app', 'privacy beleid', 'gebruiksvoorwaarden', 'partners', 'afmelden', 'rondleiding', ...

🔔 **Meldingen:** een overzicht van alle meldingen van de app, provincies of gemeentes. Een rood bolletje bij de meldingen duidt aan dat er nieuwe, ongelezen meldingen zijn.

🏠 **Homepage:** een slideshow met een overzicht van alle lopende wedstrijden.

📅 **Log:** een overzicht van alle gescande codes met datum en naam van de wedstrijd.

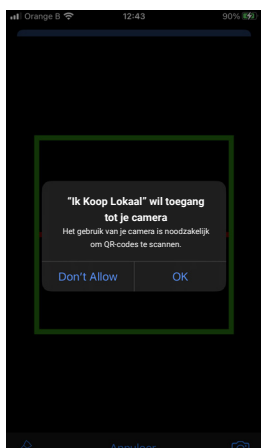
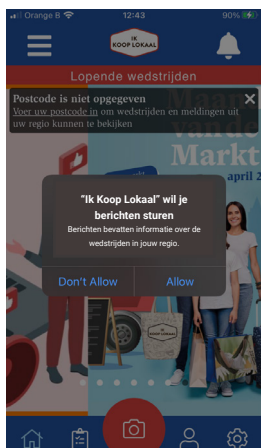
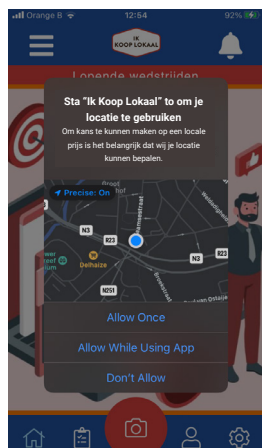
👤 **Persoonlijke gegevens:** een overzicht van de gegevens waarmee je geregistreerd bent.

⚙️ **Instellingen:** hier kan je aanduiden welke push-meldingen je al dan niet wenst te ontvangen. Meldingen kunnen komen van de app, van de provincie of van de gemeente.

### 5. MELDINGEN

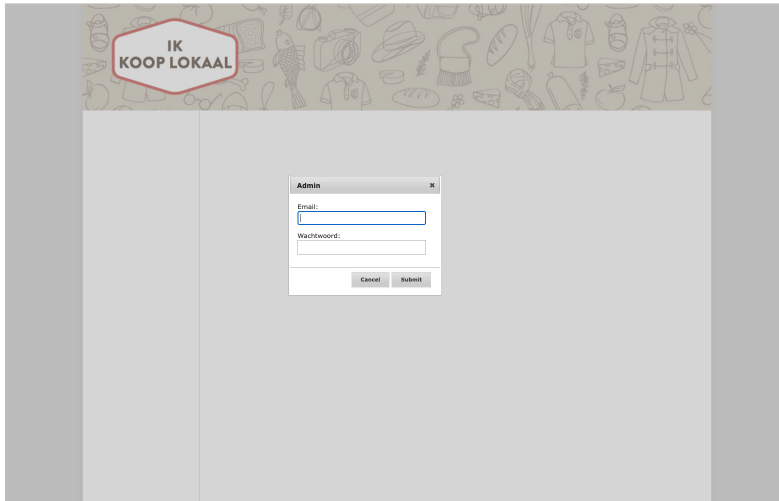
Alvorens de app te kunnen gebruiken na registratie volgen er nog een aantal meldingen:

1. Om deel te kunnen aan de wedstrijden is het belangrijk om **locatievoorzieningen toe te staan**
2. **Notificaties** toestaan. Dit is niet verplicht of noodzakelijk en kan bij de instellingen van de app steeds aangepast worden.
3. Vraag voor een **rondleiding** bij eerste aanmelding op de app. Kan opnieuw geraadpleegd worden via het menu
4. Voor de eerste scan wordt gevraagd om het **gebruik van de camera toe te staan**.



# **HANDLEIDING** ADMIN MODULE

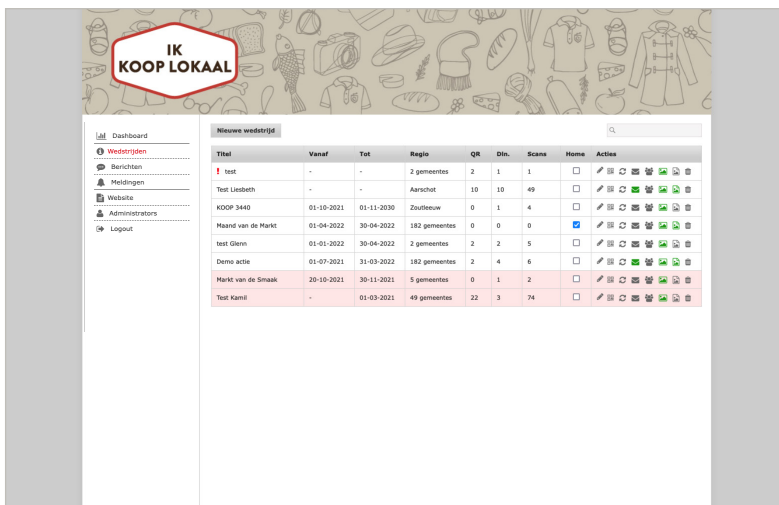
<https://ikkooplokaal.app/admin/>



## 1. LOGIN

Surf naar <https://ikkooplokaal.app/admin/> om in te loggen op de administratiemodule. Inloggen doe je met de aangeleverde gebruikersnaam en bijhorend wachtwoord.

Heb je geen logingegevens? Vraag deze dan aan via [info@ikkooplokaal.app](mailto:info@ikkooplokaal.app), of via de beheerder in jouw gemeente.



## 2. WEDSTRIJDEN

Onder de 'wedstrijden' zie je een lijst met alle wedstrijden die in jouw gemeente worden georganiseerd.

Door op het potloodje te klikken kan je de gegevens van de wedstrijd wijzigen alsook handelaars die deelnemen importeren en bekijken.

Klik op het QR code icoon om de QR codes te downloaden als PDF of als zip.

QR codes opnieuw laden.

QR codes en affiche naar de handelaars of gemeentes te sturen.

Exporteer de deelnemerslijst.

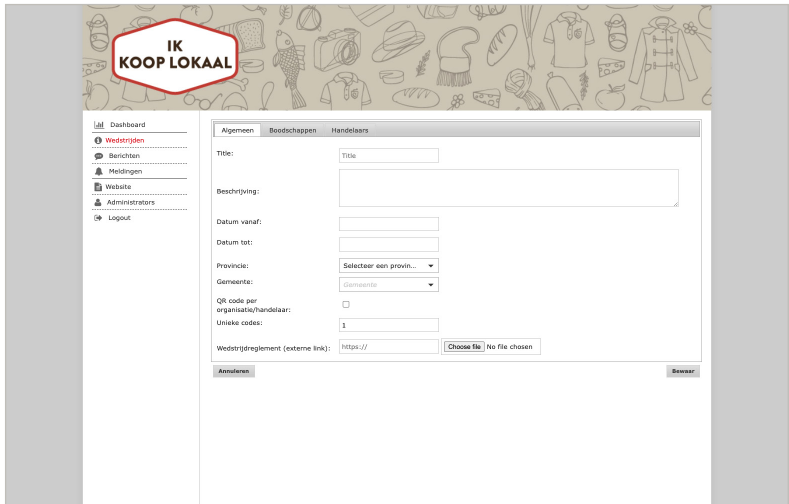
Om een afbeelding van de wedstrijd te uploaden klik je op het 1<sup>ste</sup> afbeeldingicoontje.

Om een affiche te uploaden klik je op het 2<sup>de</sup> afbeeldingicoontje.

Wedstrijd verwijderen

Als een wedstrijd een affiche of een afbeelding heeft, dan kleurt het icoon groen.

Een rood uitroepteken ! betekent dat er nog geen wedstrijdreglement voorzien is voor die wedstrijd.

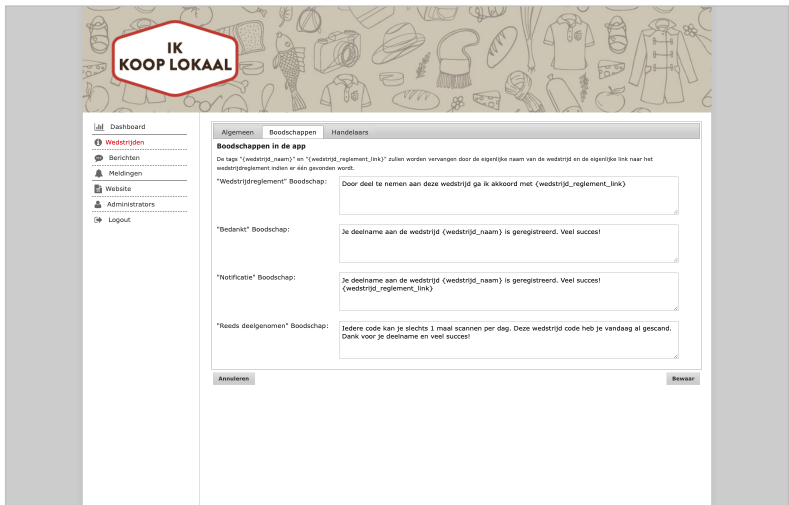


## 2.1 WEDSTRIJDGEGEVENS

Een wedstrijd kan aangemaakt worden voor één of meerdere gemeentes. Als verantwoordelijke voor 1 gemeente kan je enkel voor jouw eigen gemeente een wedstrijd aanmaken.

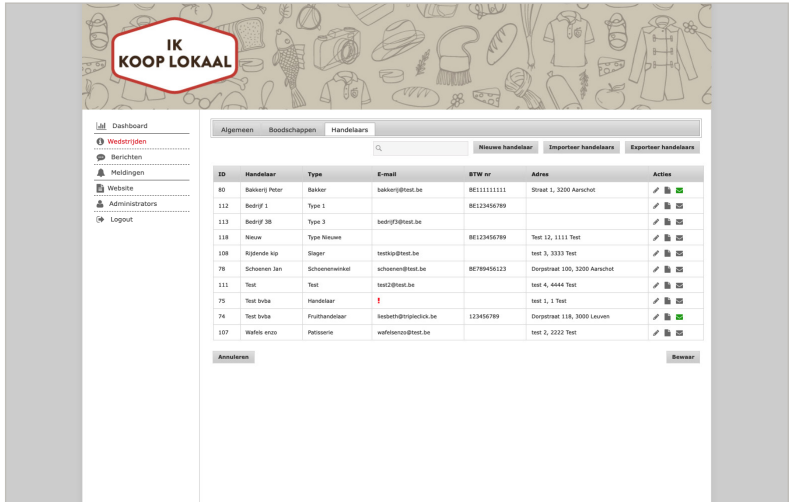
Voor een wedstrijd kan er per handelaar een QR code gemaakt worden of er kan gekozen worden om een vast aantal QR codes te maken die niet gebonden zijn aan een handelaar.

Als een QR code gescand wordt voor de eerste maal, dan moet de gebruiker het wedstrijdreglement accepteren. Dit kan een externe link zijn of een link naar een document dat wordt geüpload. Dit kan onderaan worden opgegeven.




## 2.2 WEDSTRIJD BOODSCHAPPEN

De boodschappen die getoond worden aan de gebruiker bij het scannen van een QR code zijn aanpasbaar. In deze teksten kan je "tags" gebruiken. Dit zijn 'placeholders' die uiteindelijk vervangen zullen worden. Zo kan je de tag "{wedstrijd\_reglement\_link}" gebruiken om in de boodschappen een link te tonen naar het wedstrijdreglement. Zo kan de gebruiker makkelijk het reglement aanklikken om het te raadplegen.



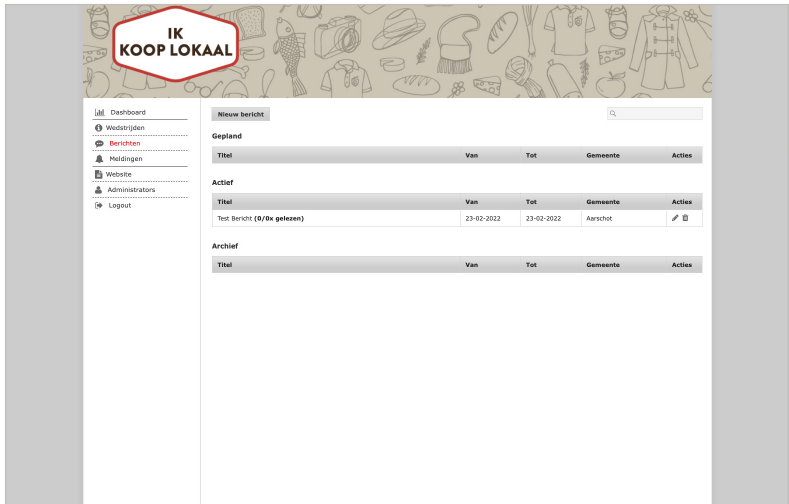
## 2.3 WEDSTRIJD HANDELAARS

Deze tab toont een overzicht van de handelaars die deelnemen aan deze wedstrijd.

Door op  te klikken, kan je de gegevens van de handelaar aanpassen.

Om de affiche met de bijhorende QR code voor een handelaar te downloaden, klik je op .

Via het zoekveld kan je rechtstreeks zoeken naar een bepaalde handelaar.

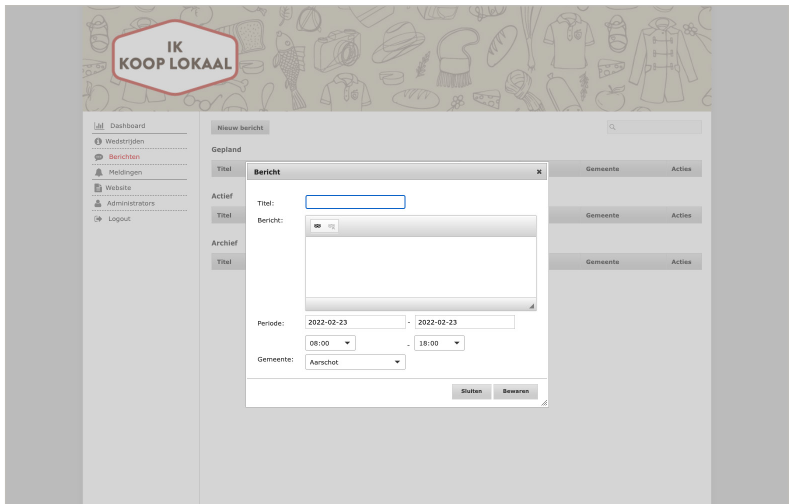


### 3. BERICHTEN

#### 3.1 OVERZICHT BERICHTEN

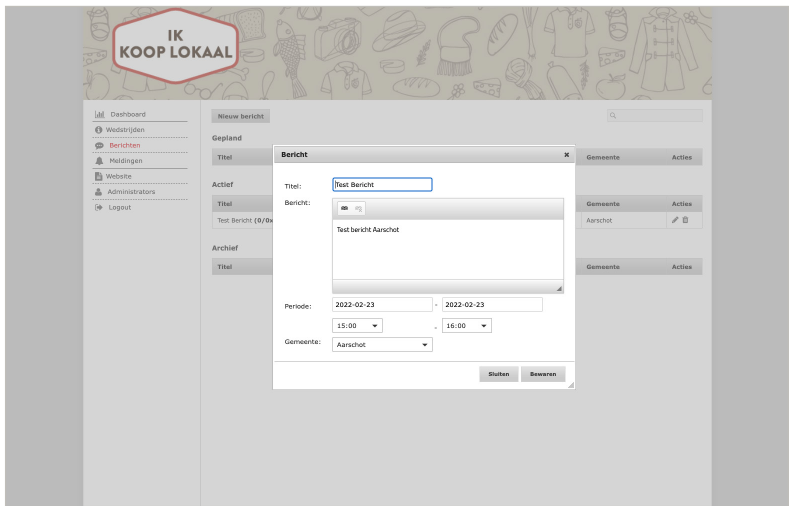
Een gemeente kan berichten sturen naar geregistreerde gebruikers uit de regio. De berichten worden als 'push'-berichten verstuurd en komen rechtstreeks in de inbox van de app. Je kan een bericht over een bepaalde periode actief laten staan. Dit wil zeggen dat nieuwe gebruikers, die aanmelden binnen deze periode, het bericht ook zullen ontvangen. Daarna komt het bericht automatisch in het archief.

Een actief bericht kan je altijd onmiddellijk archiveren door op  te klikken. Enkel de regio verantwoordelijke kan berichten verwijderen uit het archief.



#### 3.2 BERICHTEN AANMAKEN

Klik op de knop 'nieuw bericht' om een bericht aan te maken. In het dropdownmenu van de gemeente kan je enkel je eigen gemeente selecteren. Alleen de regioverantwoordelijke kan meerdere gemeenten tegelijk een bericht sturen. Berichten worden enkel door geregistreerde gebruikers uit van de gemeente ontvangen. Dit zowel op hun telefoonscherm als hun berichtenbox in de app.



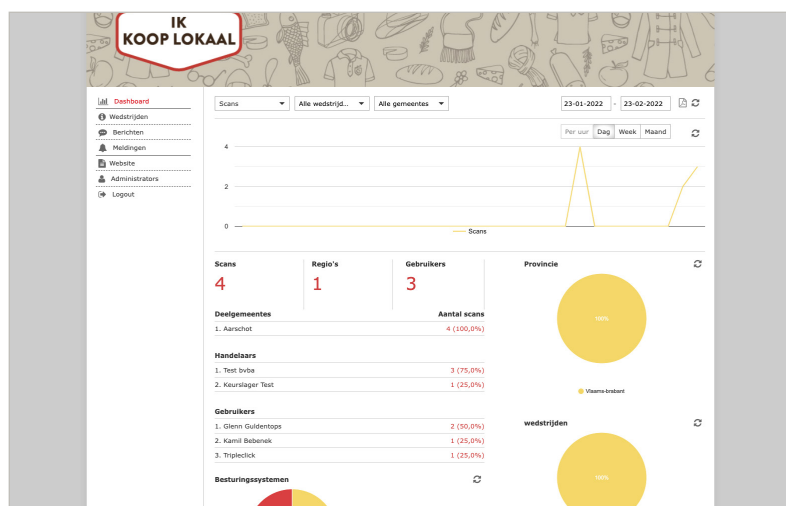
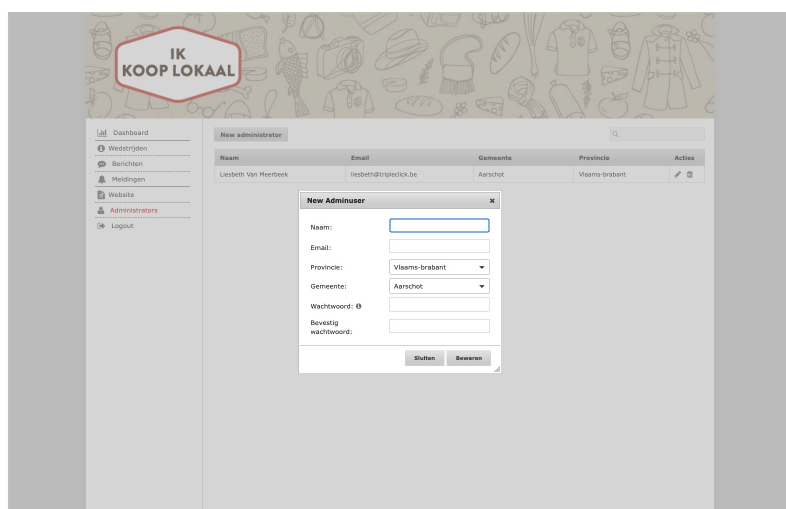
#### 3.3 BERICHTEN EDITEREN

Een bericht editeren doe je door op  te klikken. Bij een actief bericht kan je enkel de periode aanpassen, het bericht zelf niet meer, aangezien het al verzonden is.









## 5. FEEDBACK & BETA TESTING

Tijdens de testfase voorzien we een 'feedback-knop'. Zo kunnen jullie eenvoudig al jullie vragen en opmerking rechtstreeks doorsturen naar het development team.

Beta versies kunnen getest worden door gesloten testgroepen. Voor IOS gebeurt dit via de daarvoor voorziene Testflight app, en voor Android via de Play Store.

Om een gebruiker aan te melden als tester, volstaat het om het e-mailadres gekoppeld aan zijn Apple ID of Google account door te sturen naar [info@tripleclick.be](mailto:info@tripleclick.be). Na toevoeging zal hij of zij een uitnodiging ontvangen om de app te installeren.

## 6. ADMINISTRATORS

De regioverantwoordelijke kan voor elke gemeente 1 of meerdere administrators aanmaken. Deze kunnen op hun beurt nieuwe administrators aanmaken voor hun eigen gemeente. Door op te klikken kan je een bestaande administrator aanpassen en zijn wachtwoord wijzigen. Administrators verwijderen doe je door op te klikken.

## 7. DASHBOARD

Onder 'Dashboard' kan je de gebruikersgegevens raadplegen voor jouw gemeente.

Je vindt er het aantal scans per wedstrijd, waaronder de populairste handelaars. Je kan deze gegevens filteren per wedstrijd, en een bepaalde periode. Daarnaast kan je exporteren naar PDF.

## 8. HANDIGE LINKS

FAQ <https://ikkooplokaal.app/faq>  
 PRIVACY <https://ikkooplokaal.app/privacy>

Download deze handleiding op <https://ikkooplokaal.app/handleiding/handleiding.pdf>