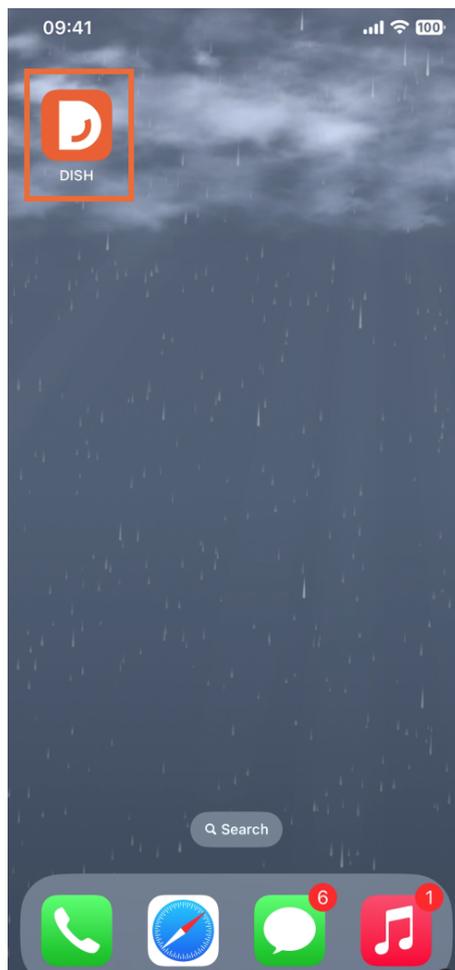
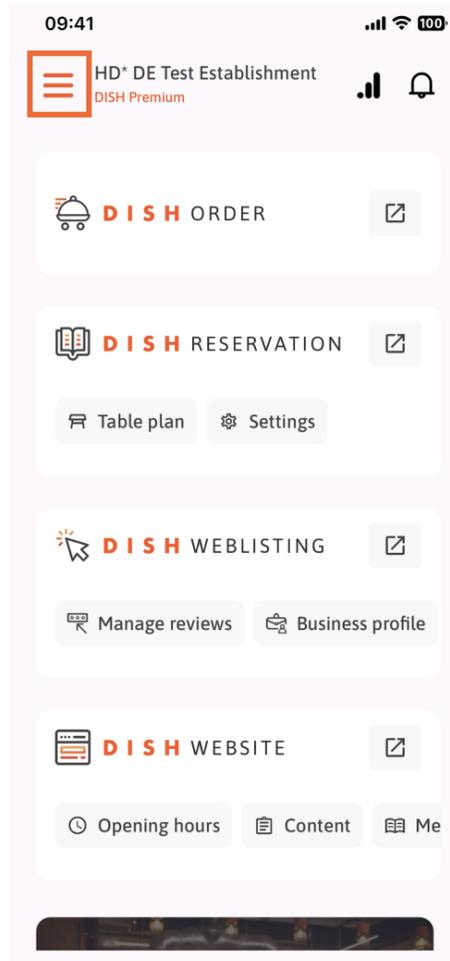


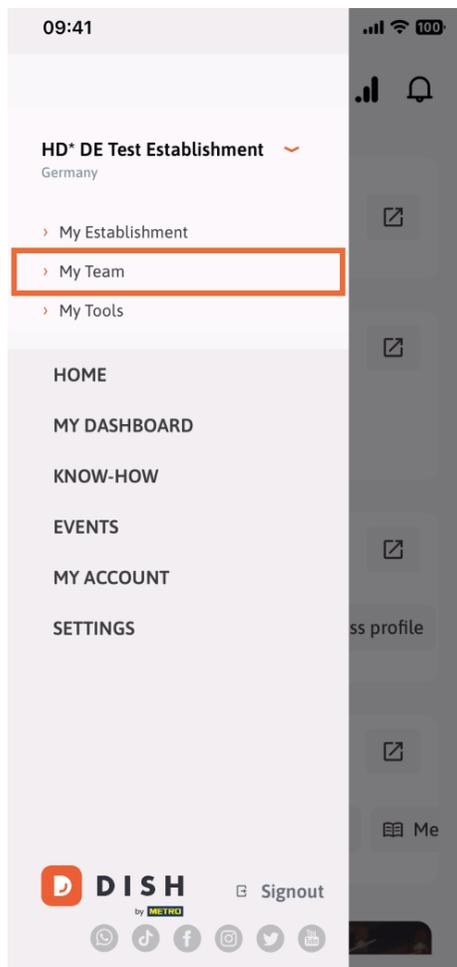
- U ovom vodiču naučit ćete kako upravljati članovima tima u DISH aplikaciji. Prvo otvorite **DISH aplikaciju** na svom mobilnom telefonu.



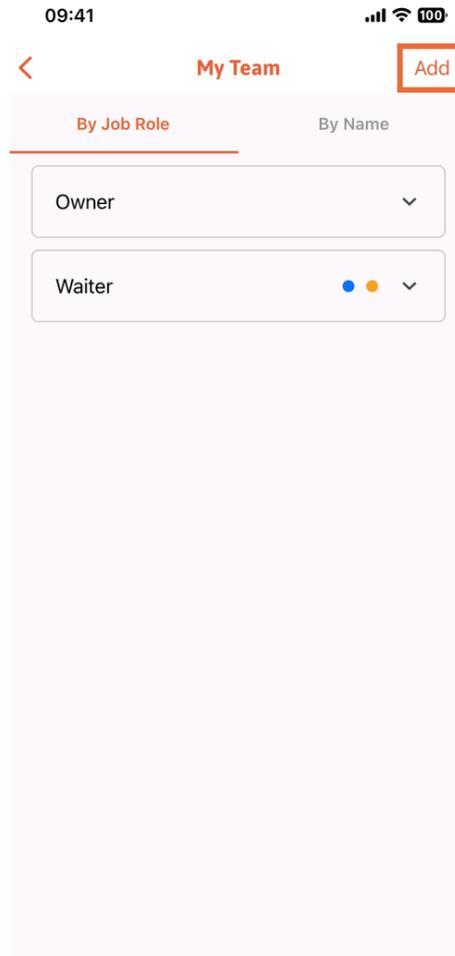
Sljedeći korak je otvaranje izbornika dodirom na **ikonu izbornika**.



Zatim ćete morati dodirnuti odjeljak **Moj tim**.

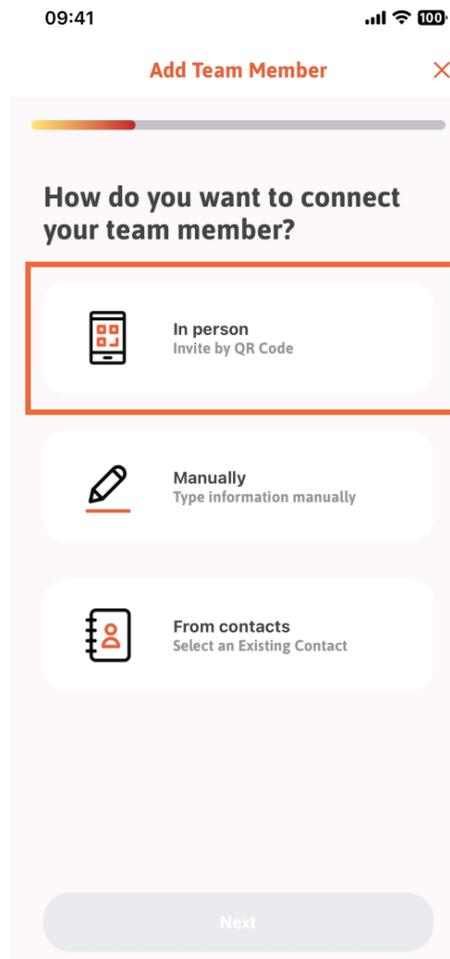


U gornjem desnom kutu vidjet ćete gumb **Dodaj**, dodirnite ga.

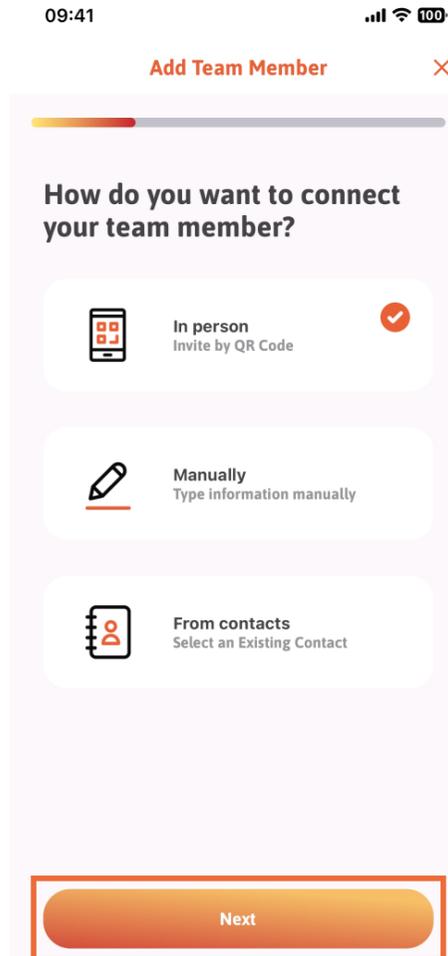




Ako želite osobno dodati člana tima, možete generirati QR kôd dodirrom na prvi odjeljak **Osobno** .  
Napomena: Postoje 3 načina na koja možete dodati novog člana tima. Objasnit ćemo ih sve u ovom vodiču.



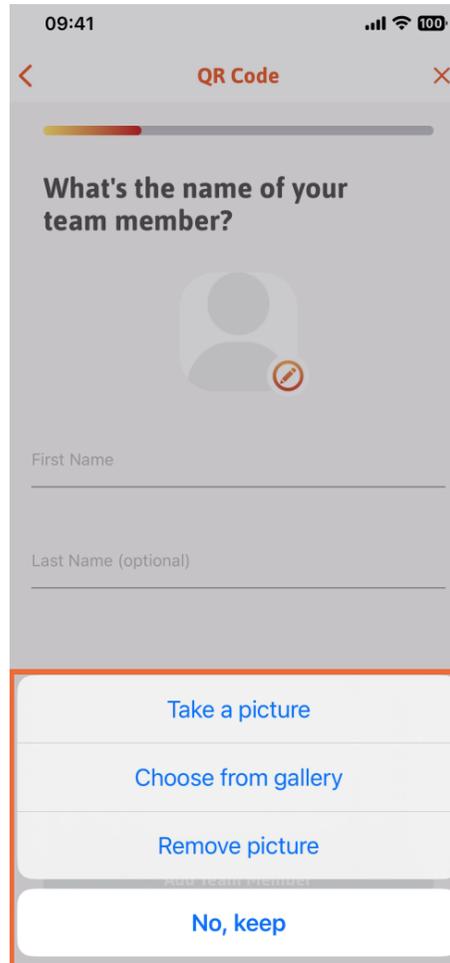
Nakon što odaberete način rada Osobno, možete kliknuti na **Dalje** .



- U sljedećem koraku sada možete unijeti podatke o novom članu. Ako kliknete na **ikonu olovke** na profilnoj slici, možete dodati fotografiju novog člana.

The screenshot shows a mobile application interface for adding a team member. At the top, the status bar displays the time 09:41, signal strength, Wi-Fi, and 100% battery. The app's navigation bar includes a back arrow, the title 'QR Code', and a close 'X' icon. Below the navigation bar is a progress indicator. The main content area features the question 'What's the name of your team member?' in bold. Underneath is a placeholder for a profile picture, which is a grey circle with a white silhouette of a person. A small orange square icon with a white pencil and eraser symbol is overlaid on the bottom right of the profile picture, indicating that a photo can be added. Below the profile picture are two text input fields: 'First Name' and 'Last Name (optional)'. At the bottom of the screen is a large, rounded rectangular button labeled 'Add Team Member'.

- Možete birati između **Snimi sliku** , **Odaberi iz galerije**, **Ukloni sliku** ili odbaciti putem gumba **Ne, zadrži** .



- 📌 Nakon što unesete ime i prezime, dodirnite **Dodaj člana tima** .  
**Prezime nije obavezno.**

**Napomena: Ispunjavanje odjeljka**

09:41 📶 📶 100

< QR Code ×

What's the name of your team member?

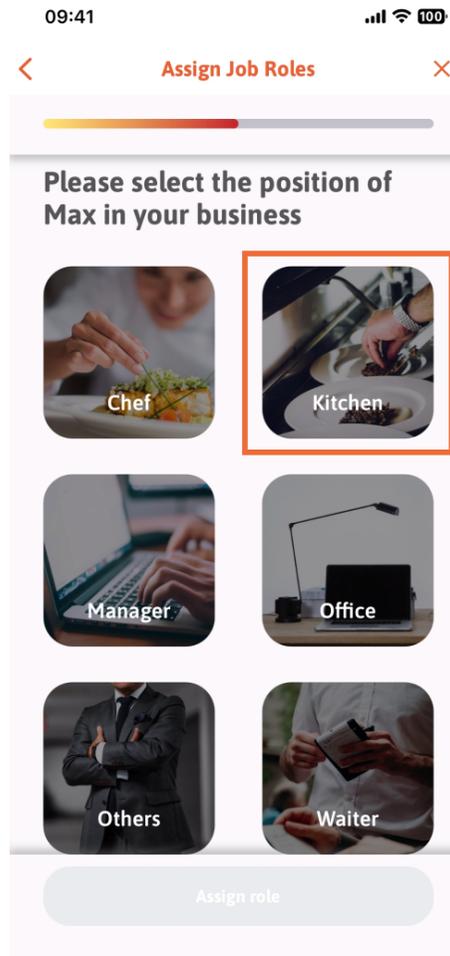


First Name  
Max

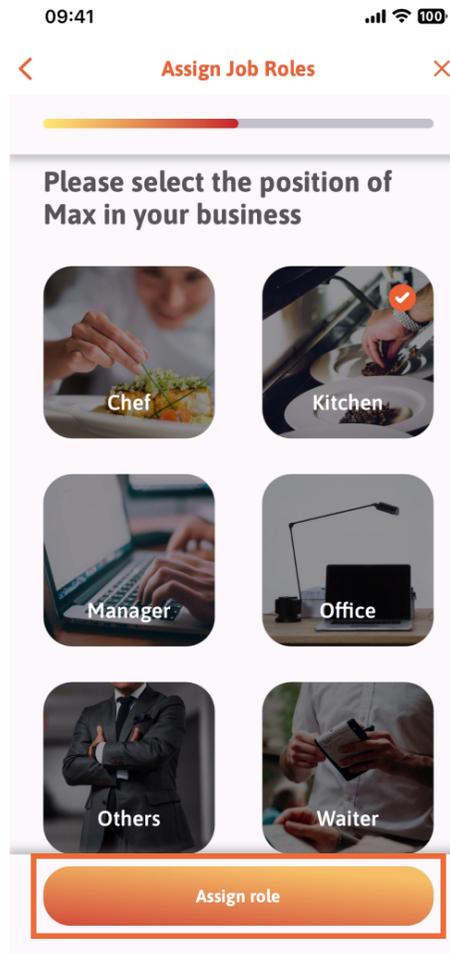
Last Name (optional)  
Mustermann

**Add Team Member**

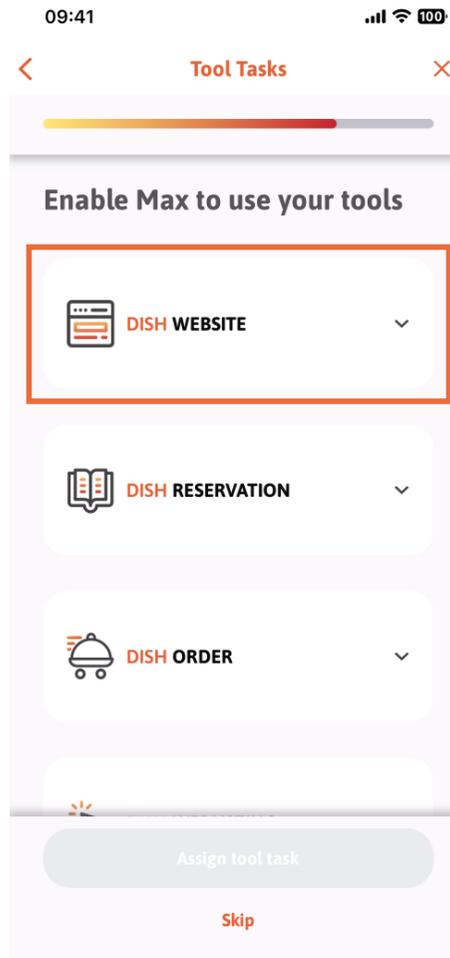
- U sljedećem koraku morat ćete odabrati **poziciju** koju zauzima vaš novi član. Odabrali smo, na primjer, **Kuhinju**.



Zatim ćete morati dodirnuti **Dodijeli ulogu** .

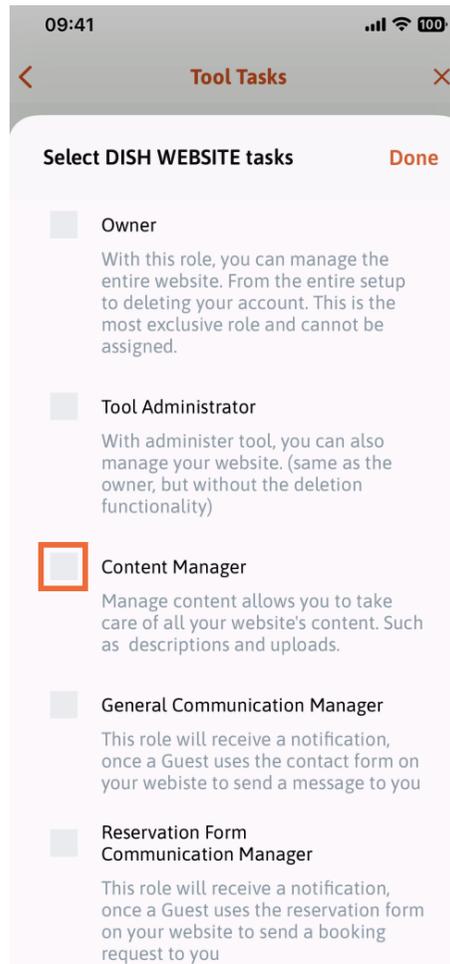


- Također možete odabrati koje alate vaš novi član tima može koristiti. Ako odlučite da može koristiti alat na **DISH web stranici**, dodirnite ga da biste prešli na sljedeći odjeljak.



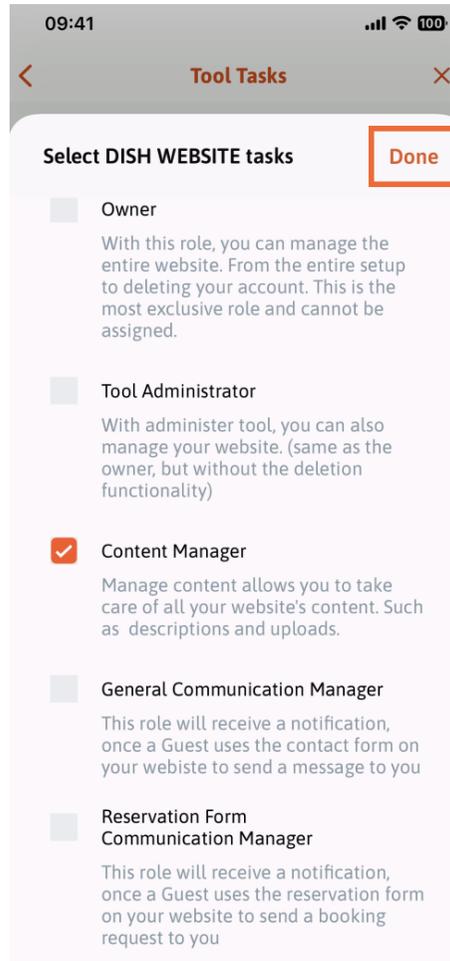


Otvorit će se padajući izbornik koji će vam ponuditi različite mogućnosti. U našem slučaju, odabrat ćemo **Upravitelj sadržaja**.

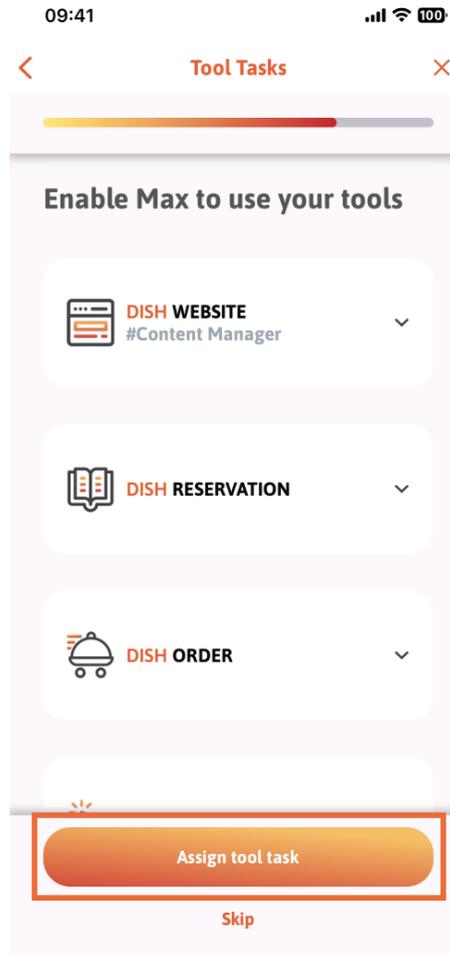




Nakon što odaberete zadatak, odgovarajući kvadrat će postati narančast. Možete kliknuti na **Gotovo**.



Sada možete kliknuti na **Dodijeli zadatak alata**.



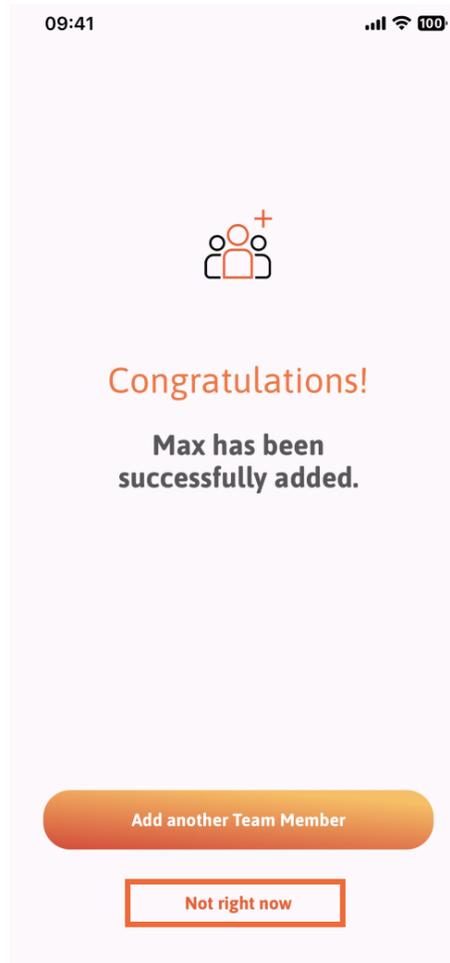
 U ovom koraku možete provjeriti je li QR kod uspješno kreiran.



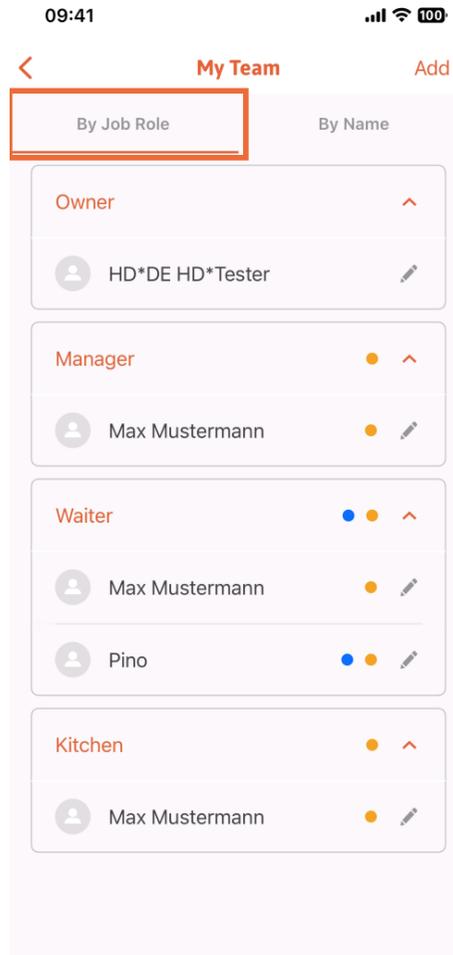
Sada ste kreirali novi QR kod koji možete pokazati novom članu tima. Možete kliknuti na **Gotovo**.



- 📱 Kada ste uspješno dodali novog člana tima i ne želite dodati još jednog, možete kliknuti na **Ne sada**.

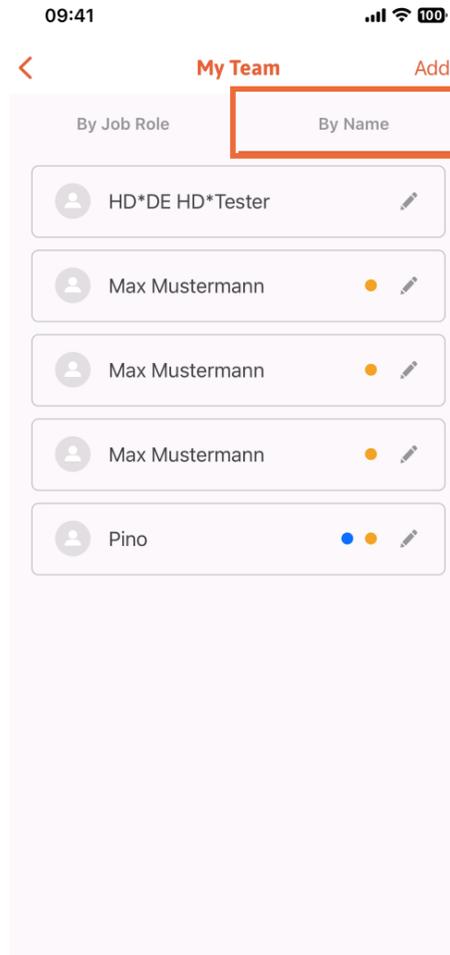


U odjeljku Moj tim možete vizualizirati sve članove tima prema ulozi dodirrom na **Po radnoj ulozi**.



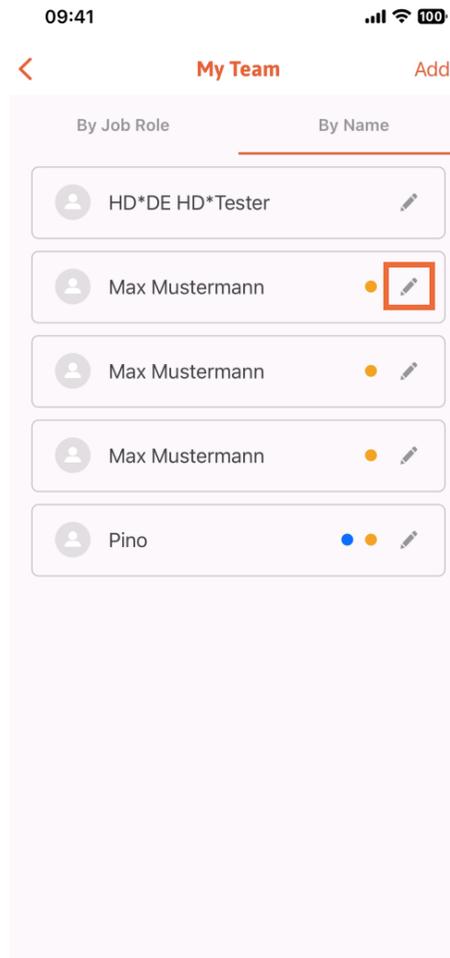


Ili ih možete vizualizirati dodirom na **Po imenu** .

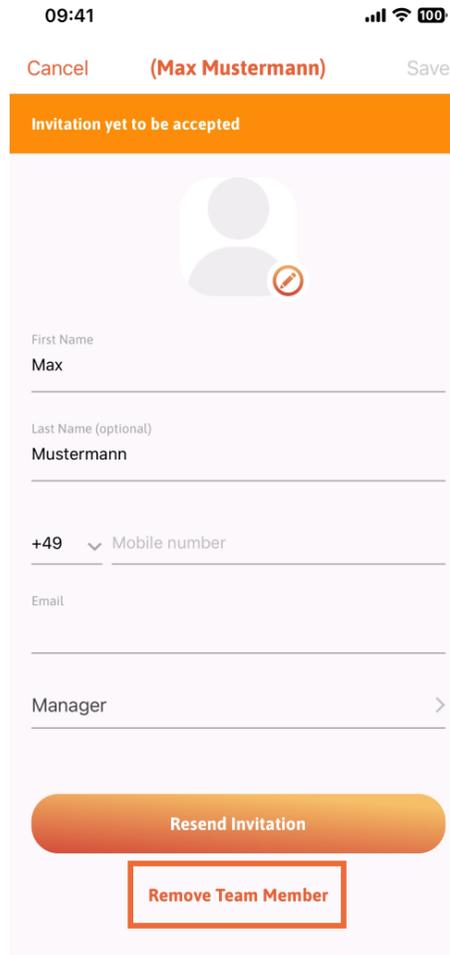




Ako želite urediti podatke o članu tima ili ga ukloniti, možete kliknuti na **ikonu olovke** s desne strane njihovog imena.

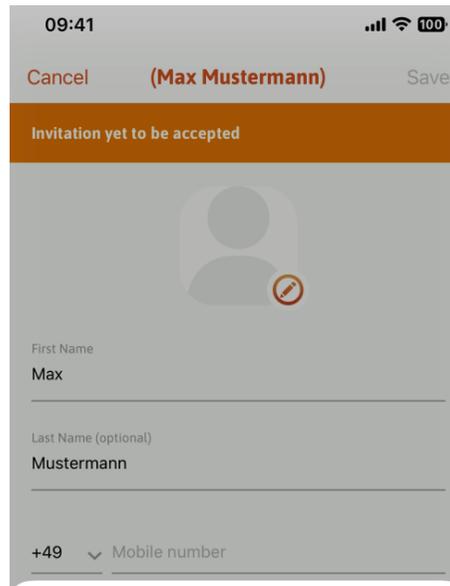


📱 Za uklanjanje ovog člana tima, možete kliknuti na donji dio na **Ukloni člana tima**.





Ako odaberete tako, skočni izbornik će vas ponovno pitati jeste li sigurni da želite ukloniti ovog člana tima. Potvrdite dodirom na **Da**.



Remove Team Member

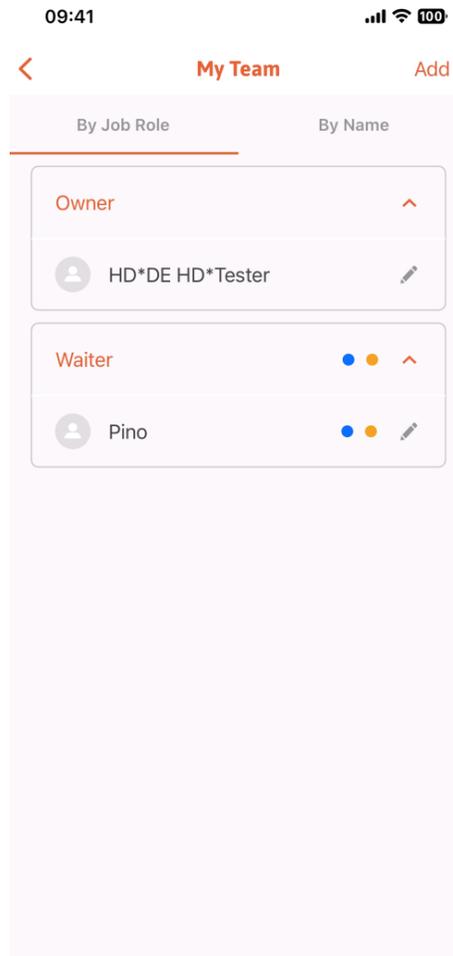
Do you want to remove Max Mustermann from your establishment?

Yes

Not right now



To je to. Gotovi ste. Sada znate kako upravljati članovima timova u aplikaciji.





Skenirajte za prijelaz na interaktivni player