

datango creator 3.2.7 Handbuch



Inhaltsverzeichnis

1	Grundlegende Einstellungen und Funktionen	8
1.1	Systemvoraussetzungen	8
1.1.1	Installation und Nutzung des creators.....	8
1.1.2	Generierung von Dokumenten im creator.....	9
1.1.3	Nutzung des datango media centers und datango players	9
1.1.4	Installation und Nutzung des creators - Citrix	9
1.2	Browsereinstellungen und -einschränkungen	10
1.2.1	Einstellungen für Google Chrome	11
1.2.2	Einstellungen für Firefox	13
1.2.3	Einschränkungen für Browser.....	15
1.3	Texteditor	15
2	Funktionen der Kachel „Bestehenden Content zeigen“	17
2.1	Content verwalten	18
2.1.1	Ordner anlegen.....	19
2.1.2	Content anlegen	21
2.1.3	Eigenschaften von Ordnern / Content bearbeiten	23
2.1.4	Ordner / Content löschen.....	26
2.1.5	Content duplizieren.....	26
2.1.6	Dateien importieren	27
2.1.7	PowerPoint importieren	28
2.1.8	Ordner / Content exportieren	29
2.1.9	Content als Vorlage speichern.....	30
2.1.10	Übersetzungsvorlagen exportieren / Übersetzungen importieren	31
2.1.11	Dokumentation, Ordner oder Content öffnen	35
2.1.12	SCORM-Export	37

2.1.13	Zentraldokument erzeugen.....	40
2.1.14	Massenbearbeitung von unit-Eigenschaften	41
2.1.15	Content suchen	43
2.1.16	Ordner / Content verschieben	46
2.1.17	Umgang mit collaborator - Content herunterladen.....	47
2.1.18	Umgang mit collaborator – Schreibrechte	52
2.1.19	Umgang mit collaborator - Content hochladen	53
2.2	unit aufnehmen	54
2.2.1	Grundlegende Hinweise zur Aufnahme	56
2.2.2	Funktion der Aufnahmeleiste.....	58
2.2.3	unit erneut aufnehmen.....	61
2.2.4	Vorbereitungen für die erneute Aufnahme	65
2.3	unit bearbeiten	66
2.3.1	Werkzengleiste	68
2.3.2	Aufgabenstellung formulieren	76
2.3.3	Punkte vergeben	77
2.3.4	Quiz auswerten	78
2.3.5	PowerPoint Präsentationen seitenweise importieren	83
2.3.6	Einzelbubble-Modus	85
2.3.7	Dokumentation zuschneiden	86
2.3.8	slide verwischen	87
2.3.9	Aufgenommene Texte bearbeiten	90
2.3.10	Quiz einfügen - Mehrfachauswahl	90
2.3.11	Quiz einfügen - Felder ausfüllen	93
2.3.12	Quiz einfügen – Bildbereich.....	97
2.3.13	Quiz einfügen - Lückentext	101
2.3.14	Quiz einfügen – Gitternetz.....	104

2.3.15	Quiz einfügen – Sortieren	107
2.3.16	Quiz einfügen – Schieberegler.....	110
2.3.17	Quiz einfügen – Puzzle	113
2.3.18	Quiz einfügen - Text markieren.....	116
2.3.19	Quiz einfügen - Zuordnen	121
2.3.20	Quizauswahl einfügen.....	125
2.3.21	Eigenschaften von hinzugefügten Quizzes	128
2.3.22	Text-zu-Sprache erzeugen.....	133
2.3.23	Dokumentation erzeugen.....	134
2.3.24	Aktion Erklärung einfügen	134
2.3.25	Aktion Markierung einfügen	139
2.3.26	Aktion Klick auf Link einfügen	144
2.3.27	Aktion Texteingabe einfügen.....	152
2.3.28	Aktion Tastendruck einfügen.....	166
2.3.29	Textbox einfügen	170
2.3.30	Bild einfügen	173
2.3.31	Aktive Fläche einfügen	177
2.3.32	Bubble einfügen	181
2.3.33	Pop-up Text einfügen.....	188
2.3.34	Platzhalter einfügen.....	191
2.3.35	Verlinkung einfügen	193
2.3.36	Form einfügen.....	197
2.3.37	Pfeil einfügen.....	201
2.3.38	Multimedia einfügen	204
2.3.39	IFrame einfügen	207
2.3.40	Zeitsteuerung einfügen.....	212
2.3.41	Animation einfügen.....	218

2.3.42	slide bearbeiten	230
2.3.43	Reihenfolge von Aktionen festlegen.....	235
2.3.44	Objekte mit Aktionen verlinken.....	235
2.3.45	Eigenschaften von hinzugefügten Objekten	238
2.4	journey erstellen	247
2.5	journey bearbeiten	248
2.5.1	Werkzeugleiste	249
2.5.2	Struktur und Einstellungen.....	254
2.5.3	PowerPoint Präsentationen seitenweise importieren	260
2.5.4	Textbox einfügen	263
2.5.5	Aktive Fläche einfügen	265
2.5.6	Bild einfügen	268
2.5.7	Bubble einfügen	273
2.5.8	Pop-up Text einfügen.....	280
2.5.9	Platzhalter einfügen.....	283
2.5.10	Verlinkung einfügen.....	285
2.5.11	Form einfügen.....	289
2.5.12	Pfeil einfügen.....	293
2.5.13	Multimedia einfügen	296
2.5.14	IFrame einfügen	299
2.5.15	Zeitsteuerung einfügen.....	304
2.5.16	Animation einfügen.....	310
2.5.17	slide bearbeiten	322
2.5.18	Objekte mit Aktionen verlinken.....	325
2.6	Content abspielen	328
2.6.1	unit im Demo-Modus abspielen.....	328
2.6.2	unit im Übungs-Modus abspielen	330

2.6.3	unit im Test-Modus abspielen	334
2.6.4	unit im Praxis-Modus abspielen	338
2.6.5	Funktion des datango player Bedienpanels.....	340
2.6.6	journey abspielen.....	343
2.6.7	Funktion des datango players (journey)	345
3	Funktionen der Kachel „Content-Verwaltung“	348
3.1	Archiv importieren	348
3.1.1	Content importieren	348
3.1.2	Benutzerdefinierte Ressourcen importieren.....	350
3.2	Speicherort ändern	352
3.3	Ressourcenverwaltung	355
3.3.1	Benutzerdefinierte Ressourcen exportieren	355
3.3.2	creator-Standardressourcen auf den collaborator hochladen	357
3.4	Publizieren	359
3.5	Im media center öffnen.....	362
3.6	Mit collaborator verbinden.....	363
3.7	Content aktualisieren	365
3.8	Backup und Wiederherstellen	367
3.8.1	Automatisches Backup	367
3.8.2	Manuelles Backup.....	368
3.8.3	Manuelles Backup bei Nutzung des collaborators	369
4	Funktionen der Kachel „Werkzeuge“	371
4.1	Einstellungen - Benutzerschnittstelle	371
4.2	Einstellungen - Dokumentation.....	372
4.3	Einstellungen - Aufnahme.....	376
4.4	Einstellungen - Automatische Funktionen.....	380
4.5	Einstellungen - collaborator	381

4.6	Einstellungen - Expertenfeatures.....	381
4.7	Einstellungen - Backup und wiederherstellen.....	382
4.8	Einstellungen - datango player	383
4.9	Einstellungen - Initialisierungswerte.....	388
4.10	Einstellungen teilen.....	389
4.10.1	Einstellungen mit anderen Autoren über den collaborator teilen	389
4.10.2	Einstellungen mit anderen Autoren über PRS teilen.....	391
4.11	Geänderte Einstellungen und Speicherorte	392
4.11.1	Änderungen und Speicherorte (ohne Nutzung von collaborator).....	392
4.11.2	Änderungen und Speicherorte (mit Nutzung von collaborator)	393
4.12	Dokumentation für unit	393
5	Funktionen der Kachel „Hilfe“	396
5.1	Über datango creator	396
5.2	Diagnose	396
6	Anhang.....	399
6.1	Allgemeine Geschäfts- und Lizenzbedingungen	399

1 Grundlegende Einstellungen und Funktionen

Um den creator problemlos nutzen zu können, müssen bestimmte Systemvoraussetzungen erfüllt sein sowie in den verwendeten Browsern bestimmte Einstellungen vorgenommen werden. Die Systemvoraussetzungen, erforderlichen Einstellungen sowie einige grundlegende Funktionen zur Nutzung des creators sind in den folgenden Kapiteln beschrieben.

1.1 Systemvoraussetzungen

Für die Nutzung des creators sowie das Abspielen des Contents muss Ihr Computersystem bestimmte Anforderungen erfüllen.

1.1.1 Installation und Nutzung des creators

Systemkomponente	Systemanforderungen
Betriebssystem	Windows 10 (64-Bit-Version)
Prozessor	Minimum: Intel Core i3-9100 (Quad-Core, 2,2 GHz) Empfohlen: Intel Core™ i7-7700 und aktueller oder AMD Ryzen 5 2600 und aktueller
RAM	Minimum: 4 GB* Empfohlen: 8 GB oder mehr
Festplatte	1 GB freier Platz für Software, 2 GB freier Platz für Content, Empfohlen: schnelle HDD- oder SSD-Festplatte
Software	Vor der Installation des creators muss OpenJDK 17 installiert werden.
Netzwerkanbindung an collaborator	Contents können einige 100MB groß sein. Einige 100MB sollten in wenigen Sekunden hoch- und runtergeladen werden können.
Softwareverteilung	Die Installationsdateien liegen als .exe-Datei vor und können selbständig installiert werden.
SAP	Folgendes bei Nutzung von SAP (SAP Logon, Logon Pad und NWBC) als Zielapplikation beachten: SAP Skripting (nur lesen, keine Skriptaufzeichnung!) muss auf dem Client und dem Server aktiviert sein und die User benötigen Berechtigung zum Lesen.

* Performance beeinträchtigt! Bis zu 2 GB für Aufnahme erforderlich. In der Regel über 4 GB für Nachbearbeitung von Content erforderlich.

1.1.2 Generierung von Dokumenten im creator

Zur Erzeugung von Dokumentation in den Formaten DOCX, PDF und PPTX muss Microsoft Office (mindestens MS Office 2010) installiert sein. Zur Dokumentenerzeugung von journeys muss der Browser Google Chrome installiert sein.

1.1.3 Nutzung des datango media centers und datango players

Zum Abspielen des Contents im datango media center bzw. datango player muss einer der unten aufgeführten Browser auf Ihrem Computersystem installiert sein. Alle Browser müssen HTML5 JavaScript unterstützen. Weiterhin muss Ihre PC-Hardware ausreichen, um Websites, die Sound und Videos verwenden, anzeigen zu können.

Browser	Version	Erforderliches Betriebssystem
Edge	Versionen 2021 und 2022	Windows 10
Chrome		Windows 7 bis Windows 10, Mac OS X 10.5 und aktueller, Linux z.B. CentOS 7.5 und aktueller, Smartphones und Tablets mit IOS 11.x und aktueller, Smartphones und Tablets mit Android
Firefox		
Opera		
Safari	11.x	

1.1.4 Installation und Nutzung des creators - Citrix

Systemkomponente	Systemanforderungen
Betriebssystem	Windows 2012 Server (64-Bit-Version) und aktueller
Prozessor	Empfohlen: Das Äquivalent von 2 Kernen pro gleichzeitig arbeitenden Autoren. Für Leistungsindex der Kerne siehe Kapitel 1.1.1.
RAM	Minimum: 2 GB* pro Autor Empfohlen: 4 GB oder mehr pro Autor
Festplatte	Minimum: 1 GB freier Platz für Software und 2 GB freier Platz für Content pro Autor, Empfohlen: lokale SSD-Festplatte oder 10 GBit NAS-Interface
Software	Vor der Installation des creators muss die Open-Source-Software OpenJDK 17 installiert werden.
Netzwerkanbindung an collaborator	Contents können einige 100MB groß sein. Einige 100MB sollten in wenigen Sekunden hoch- und runtergeladen werden können. Empfohlen: 10 Gbit Netzwerk-Interface

Softwareverteilung	Die Installationsdateien liegen als .exe-Datei vor und können selbständig installiert werden.
SAP	Folgendes bei Nutzung von SAP (SAP Logon, Logon Pad und NWBC) als Zielapplikation beachten: SAP Skripting (nur lesen, keine Skriptaufzeichnung!) muss auf dem Client und dem Server aktiviert sein und die User benötigen Berechtigung zum Lesen.
Zusätzliche Anforderungen	Die Benutzeroberfläche der Applikation, die Sie dokumentieren möchten, muss auf demselben Server, in derselben Session und als derselbe User laufen, wie der datango creator.

* Performance beeinträchtigt! Bis zu 2 GB für Aufnahme erforderlich. In der Regel über 4 GB für Nachbearbeitung von Content erforderlich.

1.2 Browsereinstellungen und -einschränkungen

Um den Content in den Browsern problemlos abspielen zu können, müssen verschiedene Einstellungen in den Browsern vorgenommen werden. Die vorzunehmenden Einstellungen und Einschränkungen sind in den folgenden Kapiteln beschrieben. Da der Content mit Chrome im Vergleich zu anderen Browsern ohne Einschränkungen und mit der höchsten Geschwindigkeit abgespielt werden kann, wird die Nutzung von Chrome als Browser empfohlen.

Die vorzunehmenden Einstellungen und, falls vorhanden, vorhandenen Einschränkungen sind in den folgenden Kapiteln beschrieben: 1.2.1, 1.2.2 und 1.2.3.



Microsoft Edge nutzen

Generell empfehlen wir, den Internet Explorer nicht mehr zu nutzen, da Microsoft diesen ab Mitte 2022 nicht mehr unterstützt. An seine Stelle tritt Microsoft Edge (ME). Bereits seit Mitte 2021 wird der IE für diverse MS Office Anwendungen (unter Anderem Office 365, Outlook, OneDrive) nicht mehr unterstützt.



Cookies aktivieren

Die Eigenschaften und Einstellungen für die Darstellung und Ausführung des media centers und players werden in Cookies gespeichert. Aktivieren Sie daher in Ihrem Browser Cookies, um eine fehlerfreie Ausführung der Anwendungen zu gewährleisten.

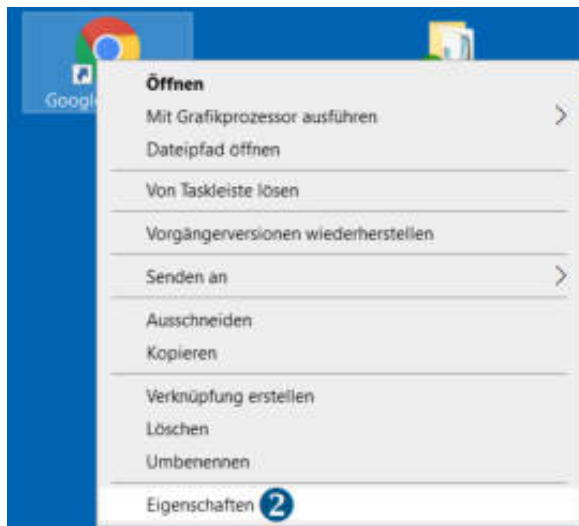
1.2.1 Einstellungen für Google Chrome

Bei der Aufzeichnung von Chrome-Anwendungen ermöglicht die Objekterkennung eine optimale Erkennung von Objekten sowie ein optimales Auslesen der Objektinformationen. Um die Objekterkennung nutzen zu können, müssen entweder Einstellungen über die Chrome-Verknüpfung oder die interne Webseite `chrome://accessibility` vorgenommen werden.

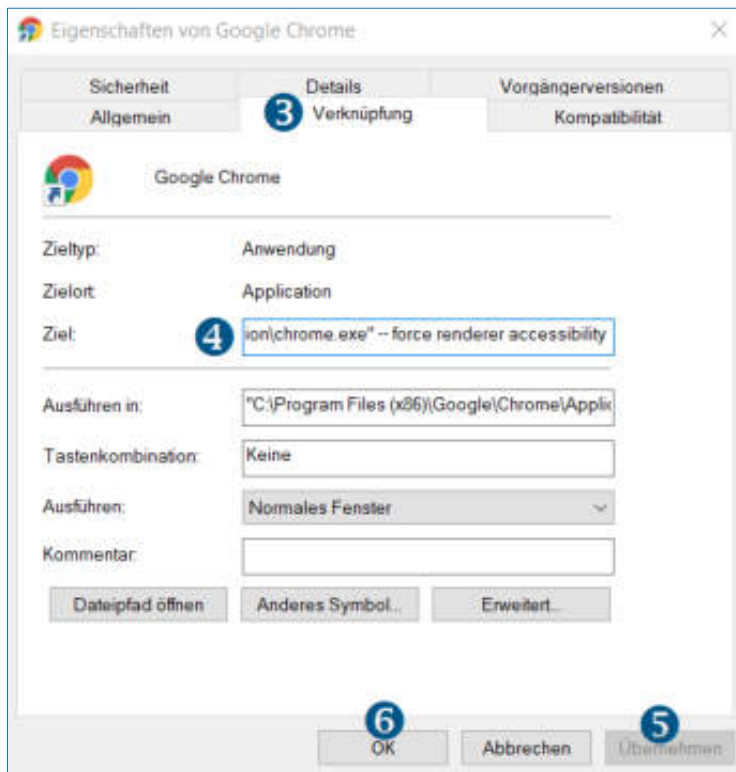
Chrome-Verknüpfung anpassen



Erstellen Sie eine Verknüpfung von Chrome [1].



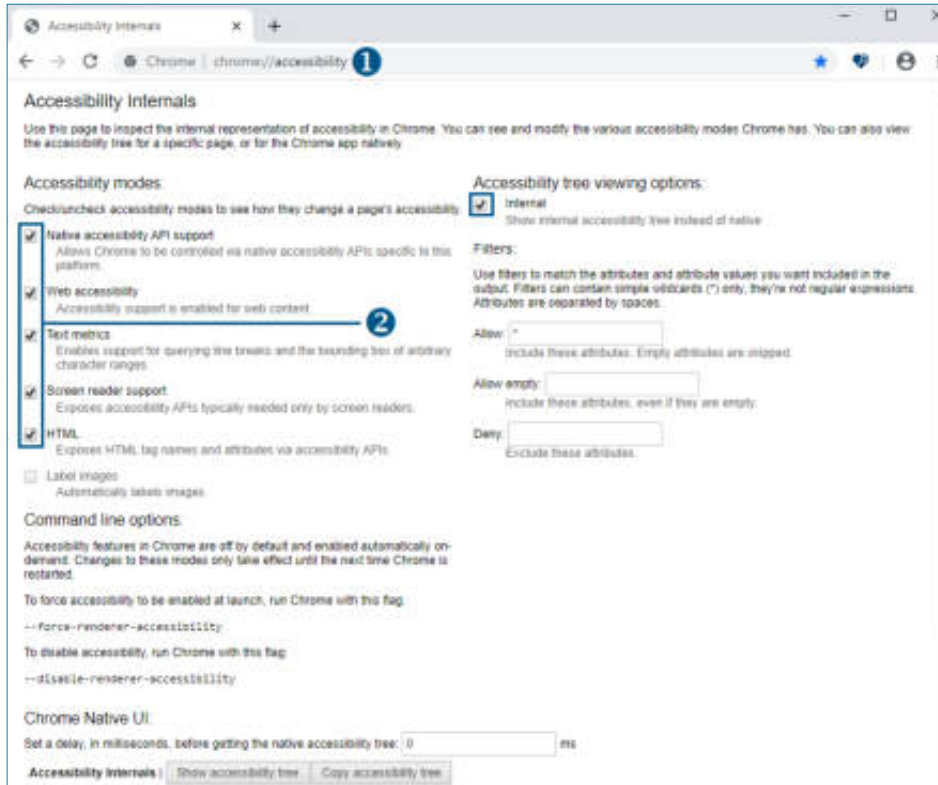
Wählen Sie im Kontextmenü der Chrome-Verknüpfung den Eintrag *Eigenschaften* [2].



Öffnen Sie den Tab *Verknüpfung* [3]. Tragen Sie unter *Ziel* folgenden Pfad ein: "C:\Program Files (x86)\Google\Chrome\Application\chrome.exe"--force-renderer-accessibility [4]. Klicken Sie auf *Übernehmen* [5] und *OK* [6].

Interne Webseite chrome://accessibility anpassen

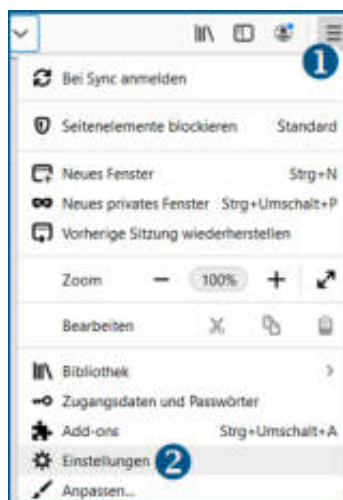
Öffnen Sie Google Chrome.



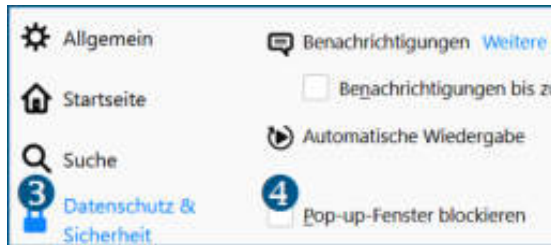
Geben Sie folgenden Link [1] in die Adresszeile des Browsers ein: <chrome://accessibility>
 Aktivieren Sie die Checkboxes [2] wie auf dem Screen dargestellt.

1.2.2 Einstellungen für Firefox

Um den **Content im Mozilla Firefox** problemlos abspielen zu können, müssen folgende Einstellungen vorgenommen werden.



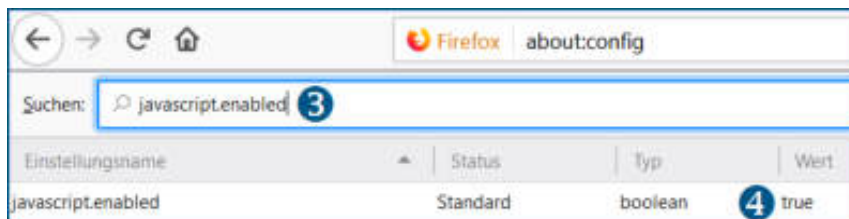
Öffnen Sie Mozilla Firefox. Wählen Sie im Menü *Extra* [1] den Menüeintrag *Einstellungen* [2].



Öffnen Sie in den Einstellungen den Tab Datenschutz & Sicherheit [3]. Stellen Sie sicher, dass die Option „Pop-up Fenster blockieren“ [4] deaktiviert ist.



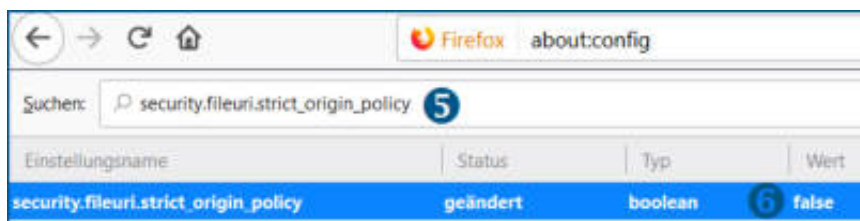
Geben Sie "about:config" [1] in die Adresszeile des Browsers ein. Klicken Sie in der angezeigten Warnmeldung auf „Ich bin mir der Gefahren bewusst!“ [2].



Stellen Sie sicher, dass folgende Optionen in den Konfigurationseinstellungen aktiviert sind:

- "javascript.enabled"
Die aktivierte Option aktiviert JavaScript.
- "dom.allow_scripts_to_close_windows"
Die aktivierte Option schließt Browserfenster.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Optionen zu aktivieren: Geben Sie die Option (z.B. "javascript.enabled") [3] in die Suchleiste ein. Stellen Sie sicher, dass der Wert "true" [4] ist. Sollte der Wert "false" sein, kann dieser durch Doppelklick auf die Option auf "true" gesetzt werden.



Stellen Sie sicher, dass folgende Option in den Konfigurationseinstellungen deaktiviert ist:

- „security.fileuri.strict_origin_policy“

Die deaktivierte Option stellt sicher, dass Verlinkungen aufgerufen werden können, wenn ein HTML-Seite von einem lokalen Laufwerk aus gestartet wird.

Gehen Sie wie folgt vor, um die Option zu deaktivieren: Geben Sie die Option (z.B. "security.fileuri.strict_origin_policy") [5] in die Suchleiste ein. Stellen Sie sicher, dass der Wert "false" [6] ist. Sollte der Wert "true" sein, kann dieser durch Doppelklick auf die Option auf "false" gesetzt werden.

1.2.3 Einschränkungen für Browser

Einschränkungen beim Abspielen von Content (Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera)

Das im Praxis-Modus verwendete Topmost-Fenster zum Abspielen von Content kann nicht in den Browsern Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Opera ausgeführt werden.

Einschränkungen beim Aufzeichnen von Content (Microsoft Edge, Safari)

Bei Nutzung von Microsoft Edge und Safari wird Web-Content nur in einigen Bereichen der Website erkannt (bspw. oberer Bereich / Werkzeugleiste bei Microsoft Edge, einige Textfelder / keine Buttons bei Safari).

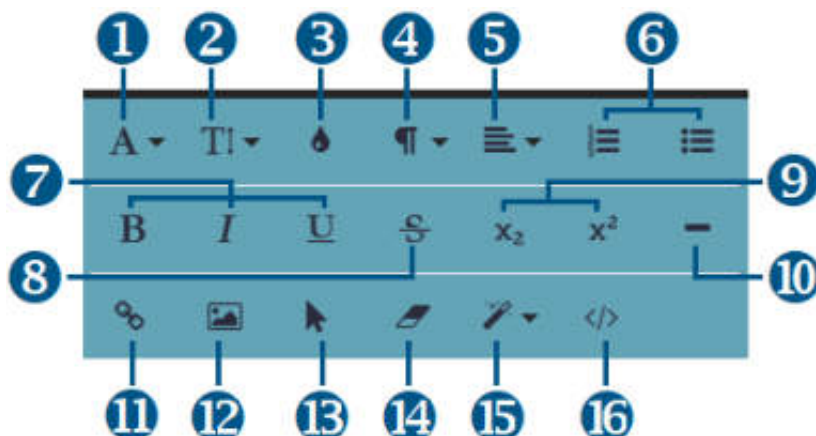
Einschränkungen beim Aufzeichnen und Abspielen von Content (Google Chrome)

Bei Nutzung eines MacBooks Pro mit installiertem Windows-Betriebssystem können keine Aktionen in Google Chrome erkannt bzw. aufgezeichnet werden.

1.3 Texteditor

Der Texteditor ist ein im creator integrierter Editor zur Bearbeitung von Texten. Mit dem Texteditor können Sie bspw. Texte in Bubbles oder Textboxen editieren.

Im Texteditor stehen Ihnen folgende Optionen zur Textformatierung zur Verfügung:

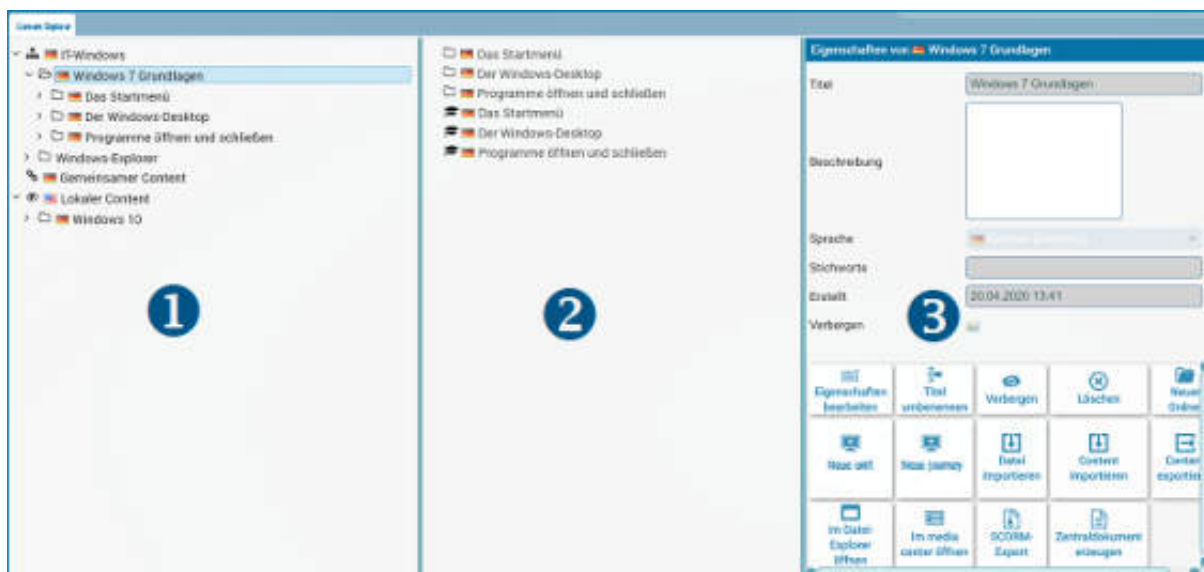


- [1] Schriftart
- [2] Schriftgröße
- [3] Schriftfarben und Texthervorhebungsfarben
- [4] Formatvorlagen für Überschriften, Quelltext (um bspw. Texte einer Programmiersprache darzustellen)
- [5] Linksbündig / Zentriert / Rechtsbündig / Blocksatz
- [6] Geordnete Liste / Ungeordnete Liste
- [7] Fett / Kursiv / Unterstrichen
- [8] Durchgestrichen
- [9] Hochgestellt / Tiefgestellt
- [10] Horizontale Linie einfügen
- [11] Link einfügen
- [12] Bild einfügen
- [13] Alles auswählen
- [14] Formatierung löschen
- [15] Platzhalter einfügen
- [16] HTML-Ansicht (um bspw. Tags einzufügen, die nicht im Texteditor enthalten sind)

2 Funktionen der Kachel „Bestehenden Content zeigen“

Der Bereich *Bestehenden Content zeigen* umfasst alle Funktionen, die im Zusammenhang mit dem Erstellen, Bearbeiten und Verwalten von Ordnern und dem darin enthaltenen Content stehen.

Content beinhaltet **datango units**, d.h. in Software-Applikationen aufgezeichneter Content, sowie **datango journeys**, d.h. non-IT-Content.



[1] Content Explorer

Der gesamte im creator vorhandene Content ist innerhalb von Ordnern in einer Baumstruktur angelegt. Ressourcen- sowie systemspezifische Dateien sind ebenfalls im creator (Speicherort) angelegt; werden jedoch nicht im Content Explorer angezeigt.

Für die Unterstützung von größeren Autorengruppen kann der creator mit einem Server, dem sogenannten collaborator, verbunden werden. Im collaborator kann der Content der einzelnen Autoren gesammelt, verwaltet und editiert werden. Bei Nutzung des collaborators wird neben dem lokalen Content ebenfalls der Server- und gemeinsame Content im Content Explorer angezeigt.

Server- und **gemeinsamer Content** wird gleichzeitig im creator und auf dem collaborator verwendet. Der Content wird dabei ständig synchronisiert. **Lokaler Content** wird ausschließlich im creator verwendet und auch nur dort angezeigt. Die Verwaltung Contents ist in Kapitel 2.1 beschrieben.

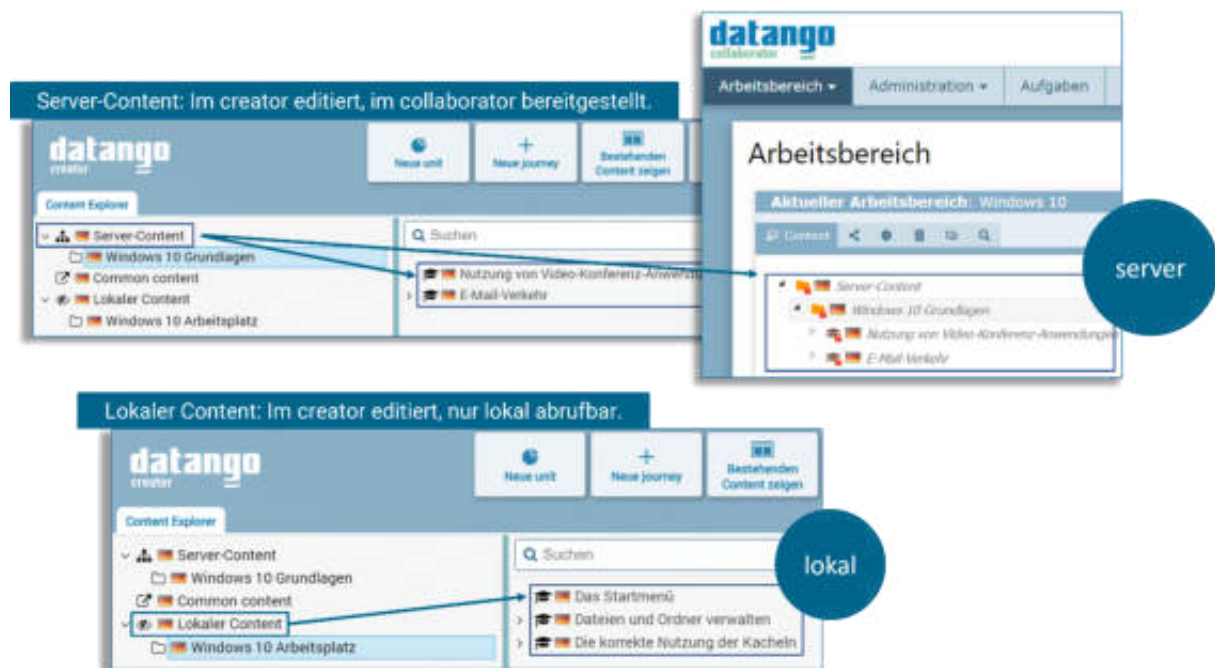
[2] Inhalt des ausgewählten Objekts

Bei Auswahl eines Ordners/Contents im Content Explorer wird dessen Inhalt mittig angezeigt.

[3] Eigenschaften des ausgewählten Objekts

Bei Auswahl eines Ordners/Contents im Content Explorer werden dessen Eigenschaften (rechts oben) sowie alle verfügbaren Funktionen (rechts unten) angezeigt.

2.1 Content verwalten



Bei der Arbeit mit dem creator wird zwischen drei Arten von Content unterschieden: **Server-Content**, **gemeinsamer Content** und **lokaler Content**. Während Server- und gemeinsamer Content automatisch auch im collaborator zur Verfügung steht, steht lokaler Content nur an dem Arbeitsplatz zur Verfügung, an dem er erstellt wurde. Sie können Content (per Drag & Drop) von einer Kategorie in die andere verschieben.

Server-Content


Server-Content wird gleichzeitig im creator und auf dem collaborator verwendet. Wenn Sie bspw. Ihren Content auch anderen Autoren oder Lernern zur Verfügung stellen wollen, können Sie diesen im creator direkt unter Server-Content erstellen. Der Content wird dann automatisch auf den collaborator hochgeladen. Für bestimmte Aktionen (z. B. Content editieren oder löschen) benötigen Sie die jeweiligen Schreibrechte des Ordners/Contents. Siehe auch Kapitel 2.1.17, 2.1.18 und 2.1.19.

Lokaler Content

Lokaler Content wird ausschließlich im creator verwendet und auch nur dort angezeigt. Der Content wird dabei nur lokal auf Ihrem Rechner gespeichert – in dem von Ihnen festgelegten Speicherort.

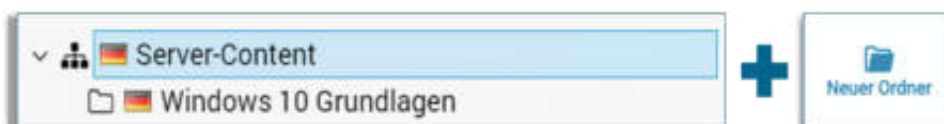
Gemeinsamer Content

Gemeinsamer Content wird gleichzeitig im creator und auf dem collaborator verwendet. Bei gemeinsamem Content handelt es sich um Content allgemeiner Natur, der für zahlreiche Contents genutzt werden kann. Ein Content, der bspw. das Anmelden in SAP beschreibt, kann für die Beschreibung zahlreicher Transaktionsprozesse genutzt werden, da das Anmelden Voraussetzung für die Durchführung von Transaktionen ist. Um den Anmeldeprozess nicht jedes Mal erneut aufzeichnen zu müssen, kann dieser Prozess einmalig aufgezeichnet und im gemeinsamen Content abgelegt werden. Da der unter *Gemeinsamer Content* abgelegte Content automatisch auf den collaborator hochgeladen wird, kann dieser auch von anderen Autoren genutzt werden.

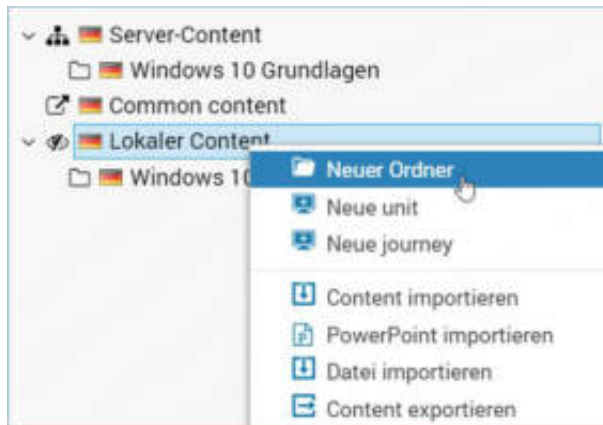
Wenn Sie gemeinsamen Content anderer Autoren für die Erstellung Ihres Contents verwenden möchten, können Sie den gemeinsamen Content einfach per Drag & Drop innerhalb des Content Explorers an eine beliebige Stelle Ihres Server- oder lokalen Contents verschieben. Der gemeinsame Content bleibt dabei physisch an seinem Ort, d.h. in Ihrem Content wird lediglich eine Referenz auf den gemeinsamen Content erstellt. Gemeinsamer Content lässt sich an folgendem Icon erkennen: 

Wenn Sie gemeinsamen Content an einer Stelle editieren (z.B. Titel, Beschreibung ändern), wird er entsprechend überall, dort wo er noch „angelegt“ ist, auch editiert. Im Unterschied zum Server-Content kann unter *Gemeinsamer Content* abgelegter Content nicht gelöscht werden. Im Server- oder lokalen Content angelegte Referenzen auf den gemeinsamen Content können jederzeit gelöscht werden. Weiterhin lassen sich im *Gemeinsamen Content* keine Ordner anlegen.

2.1.1 Ordner anlegen

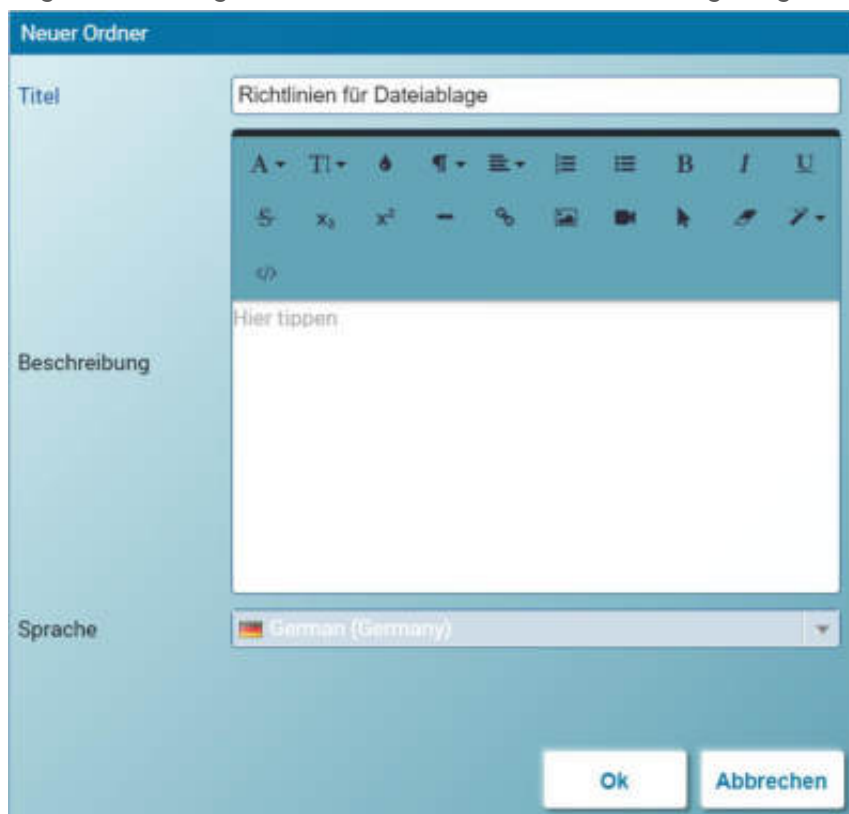


Wählen Sie den Ordner, unter dem Sie einen Unterordner anlegen wollen, und klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf die Kachel *Neuer Ordner*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners (rechte Maustaste) öffnen und *Neuer Ordner* wählen.

Legen Sie die Eigenschaften des neuen Ordners im angezeigten Dialogfenster fest:



Unter **Titel** legen Sie den Titel des Ordners fest.

Unter **Beschreibung** können Sie Anmerkungen zum Ordner oder enthaltenen Content hinzufügen. Im media center wird die Beschreibung dann unterhalb des Contents angezeigt. Die Funktionsweise des Texteditors ist in Kapitel 1.3 beschrieben.

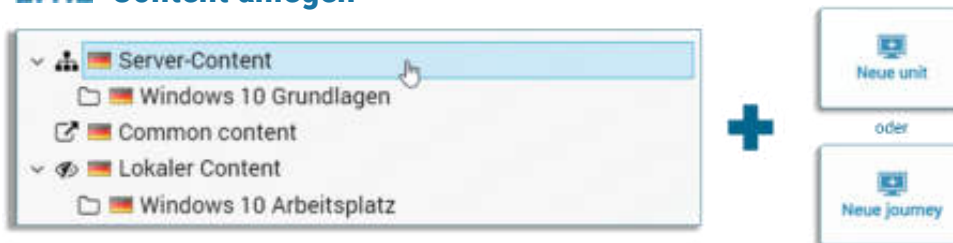
Unter **Sprache** können Sie die Sprache des Ordnerinhalts kennzeichnen. Die zur Sprache gehörige Flagge wird im Content Explorer neben dem Ordner angezeigt. Flaggen werden nur angezeigt, wenn die Funktion *Flaggen zeigen* unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* aktiviert ist.

Klicken Sie auf *OK*, um die Eigenschaften zu übernehmen und das Dialogfenster zu schließen. Der neue Ordner ist nun als Unterordner angelegt.

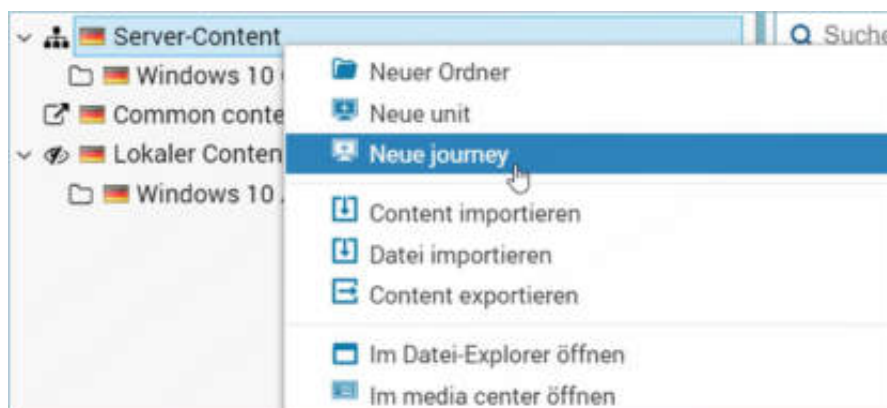
TIPP für das gemeinsame Arbeiten an Content (**Server-Content**)

Bei gemeinsamer Nutzung eines Ordners durch mehrere Autoren kann es vorkommen, dass ein Autor neu hinzugefügten Content im gemeinsamen Ordner ablegen will. Dies ist nicht möglich, wenn ein anderer Autor für diesen gemeinsamen Ordner oder dessen übergeordneten Ordner die Schreibrechte besitzt. **Solange ein anderer Autor die Schreibrechte für z. B. einen Ordner hat, können Sie an diesem Ordner und allen Unterordnern keine Änderungen vornehmen.** Um solche Kollisionen zu vermeiden, empfehlen wir jedem Autor eigene Ordner zuzuweisen, die z. B. nach Themenbereichen gegliedert sind. Sollten Sie mit der Bearbeitung warten wollen, informiert Sie der collaborator, sobald die Schreibrechte wieder verfügbar sind.

2.1.2 Content anlegen

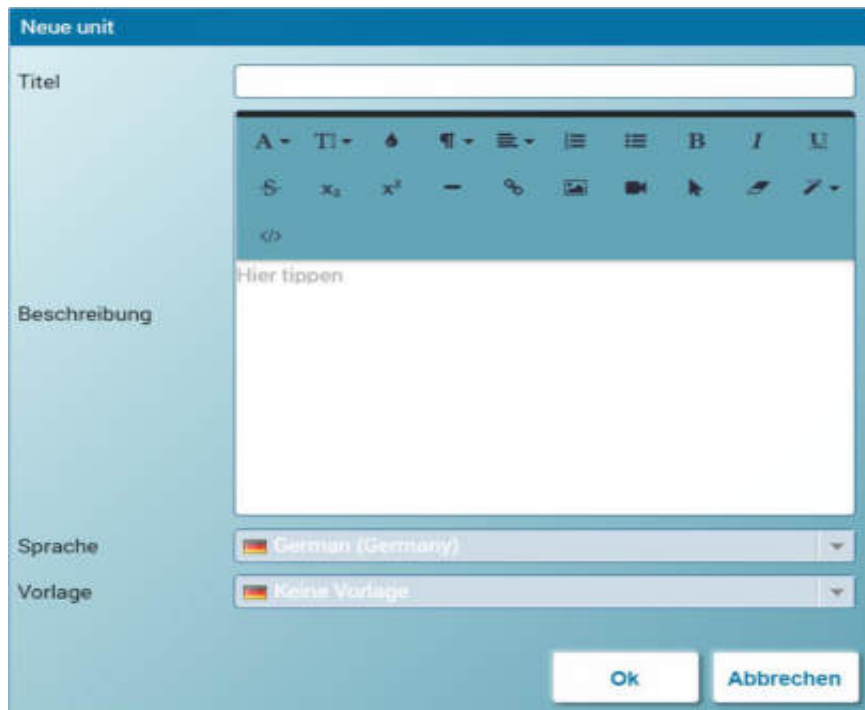


Wählen Sie den Ordner, in dem Sie Content anlegen wollen, und klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf die Kachel *Neue unit* oder *Neue journey*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners öffnen und die entsprechenden Menüeinträge wählen.

Legen Sie die Eigenschaften des Contents im angezeigten Dialogfenster fest.



Unter **Titel** legen Sie den Titel des Contents fest.

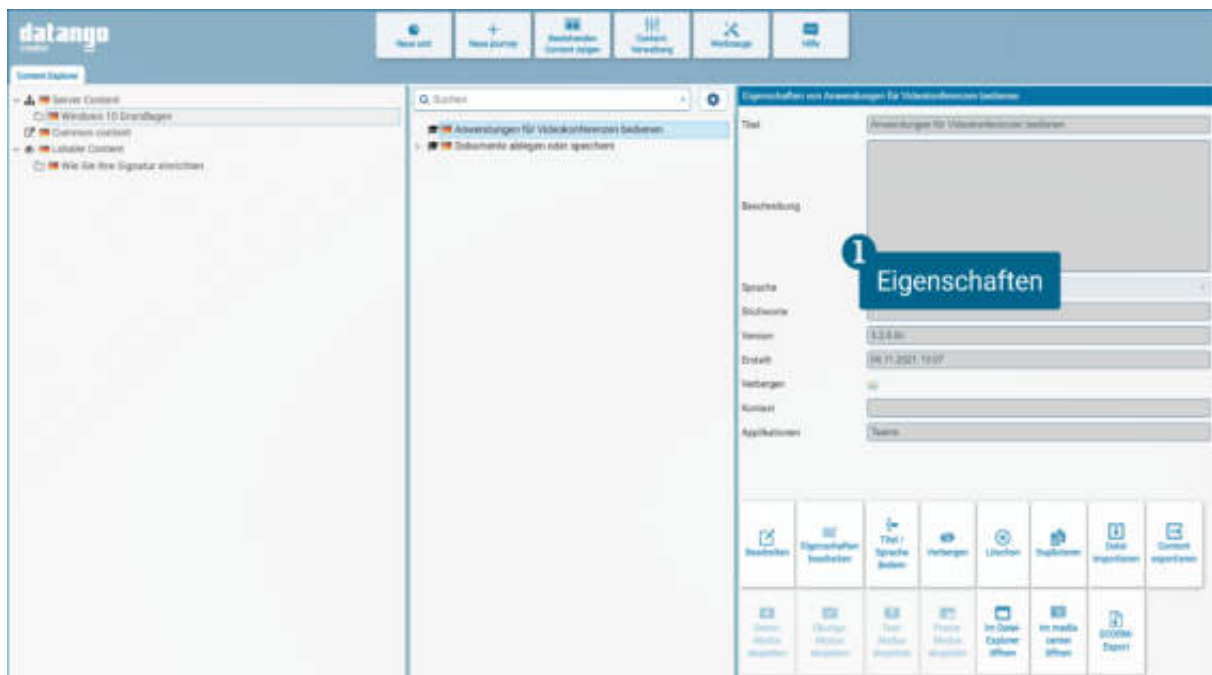
Unter **Beschreibung** können Sie Anmerkungen zum Content ergänzen. Im media center des creators und collaborators wird die Beschreibung unterhalb des Contents angezeigt. Die Funktionsweise des Texteditors ist in Kapitel 1.3 beschrieben.

Unter **Sprache** können Sie die Sprache des Contents festlegen. Alle Bubble-Texte innerhalb des Contents werden in der gewählten Sprache erzeugt. Sie haben die Möglichkeit, den Content später in diverse Sprachen zu übersetzen. Die zur Sprache gehörige Flagge wird im Content Explorer neben dem Content angezeigt. Flaggen werden nur angezeigt, wenn die Funktion *Flaggen zeigen* unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* aktiviert ist.

Unter **Vorlage** können Sie eine Vorlage wählen, auf Grundlage derer Sie den Content anlegen. Vorlagen ermöglichen eine schnelle und konsistente Erstellung von Content, bspw. wenn redundante Prozesse zu beschreiben sind. Alle Einstellungen der gewählten Vorlage (z. B. eingefügte Objekte) werden übernommen. In der Vorlage enthaltene, automatisch aufgezeichnete Bubble-Texte werden in der Sprache angezeigt, die Sie unter Sprache festgelegt haben. In der Vorlage enthaltene manuell eingefügte Texte werden nicht übersetzt. Das Anlegen von Vorlagen ist in Kapitel 2.1.9 beschrieben.

Klicken Sie auf **OK**, um die Eigenschaften zu übernehmen und das Dialogfenster zu schließen. Sind Sie mit dem collaborator verbunden, wird der neue Content auch dort angelegt. Die Erstellung von Content ist in den Kapiteln 2.2 und 2.4 beschrieben.

2.1.3 Eigenschaften von Ordnern / Content bearbeiten



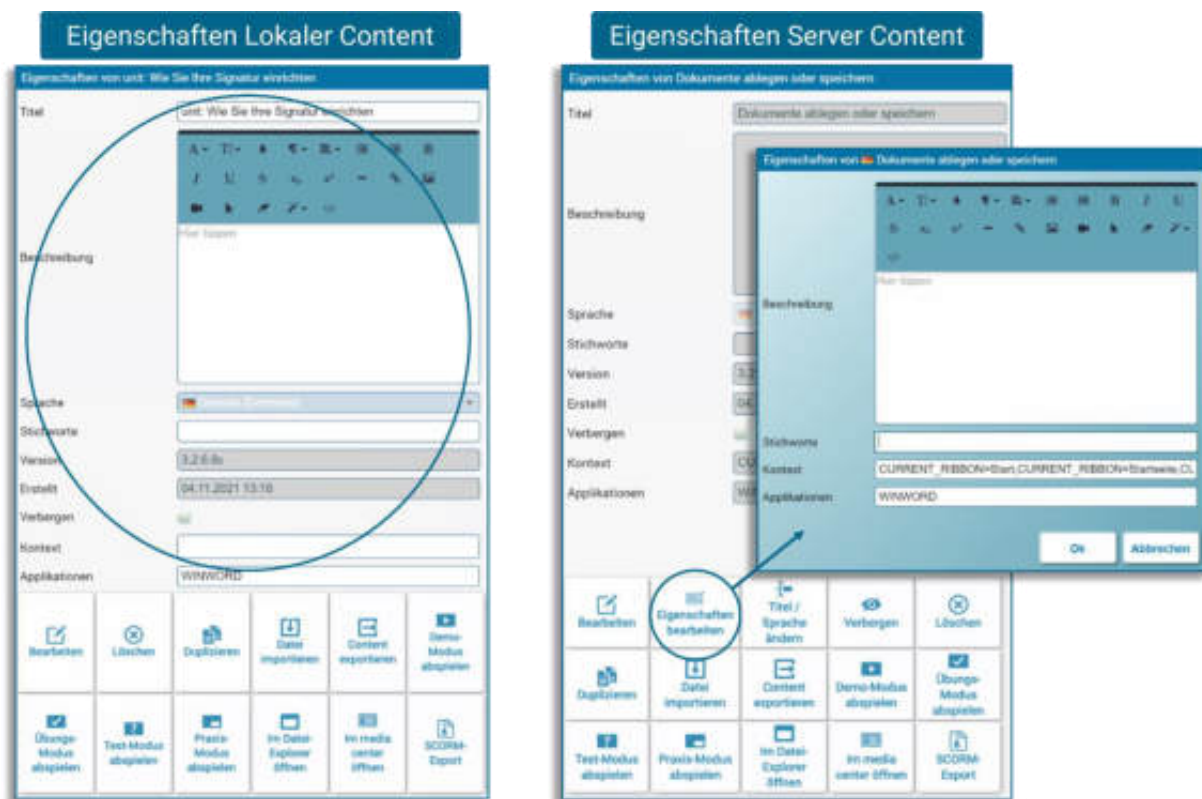
Die Eigenschaften einzelner slides, Objekte oder Aktionen werden innerhalb des geöffneten Contents geändert. Möchten Sie Eigenschaften von Content / Ordnern allgemein anpassen, muss der Content geschlossen sein. Die Anpassungen nehmen Sie dann über das Eigenschaften-Feld **[1]** vor.

Lokaler Content

Um die Eigenschaften von lokalem Content anzupassen, markieren Sie den Content per Mausclick. Im Eigenschaften-Feld **[1]** können Sie nun die Anpassungen vornehmen.

Server-Content

Um die Eigenschaften von Server-Content anzupassen, markieren Sie den Content per Mausklick. Klicken Sie dann im unteren rechten Bildschirmbereich auf *Eigenschaften bearbeiten*. In dem angezeigten Dialogfenster können Sie die Anpassungen vornehmen. Die Eigenschaften *Titel*, *Sprache*, *Content verbergen/zeigen* lassen sich nicht über das Dialogfenster, sondern über die Kacheln im unteren rechten Bildschirmbereich anpassen.



Die Eigenschaften in der Übersicht:

Titel: Unter *Titel* können Sie den Ordner / Content umbenennen. Beachten Sie, dass Server-Content über einen eigenen Button im rechten unteren Bildschirmbereich umbenannt werden kann.

Beschreibung: Unter *Beschreibung* können Sie Anmerkungen zum Ordner / Content ergänzen. Die Beschreibung wird z. B. im media center unterhalb des Contents angezeigt. Die Funktionsweise des Texteditors ist in Kapitel 1.3 beschrieben..

Sprache: Unter *Sprache* können Sie die Sprache eines Ordners / Contents festlegen. Die zur Sprache gehörige Flagge wird im Content Explorer neben dem Ordner angezeigt. Alle aufgezeichneten Bubble-Texte innerhalb Ihres Contents werden automatisch in die gewählte Sprache übersetzt. Flaggen werden nur angezeigt, wenn die Funktion Flaggen zeigen unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* aktiviert ist. Auch im media center muss das Anzeigen von Flaggen in den Einstellungen aktiviert sein.

Stichworte: Unter *Stichworte* können Sie Stichworte ergänzen, nach denen Ordner / Content im media center durchsucht werden kann. Wenn Sie mehrere Stichworten eingeben, trennen Sie die einzelnen Stichworte durch Kommata voneinander.

Verbergen: Durch Aktivierung der Checkbox *Verbergen* wird der Ordner / Content für Lerner im media center ausgeblendet.



Haben Sie Server-Content verborgen, finden Sie anstelle des *Verbergen*-Buttons einen *Zeigen*-Button, mit dem Sie verborgenen Content wieder sichtbar machen können.

Kontext: Beim Aufzeichnen einer Applikation wird der Content mit Kontextparametern versehen. Bei einem Kontextparameter kann es sich z. B. um eine Prozessinformation innerhalb eines Bereichs von SAP handeln (Mandaten-ID, Transaktions-ID o.ä.). Diese Kontextparameter sind bei Nutzung von datango live! wesentlich für die Suchfunktion: live! durchsucht den auf dem collaborator gespeicherten Content u.a. nach diesen Kontextparametern. Unter *Kontext* können Sie weitere Kontextparameter eingeben, nach denen der live! dann ebenfalls sucht.

Applikation: Beim Aufzeichnen einer Applikation wird der Content mit der Bezeichnung der exe-Datei der aufgezeichneten Applikation (z.B. SAPLogon oder WINWORD) versehen. Diese Applikationskennung ist bei Nutzung von datango live! wesentlich für die Suchfunktion: live! durchsucht den auf dem collaborator gespeicherten Content u.a. nach dieser Applikationskennung. Unter *Applikation* können Sie weitere Bezeichnungen von exe-Dateien (von Applikationen) eingeben und somit zusätzliche Applikationen festlegen, nach denen live! dann zusätzlich sucht.

Einige häufig genutzte Applikationen und ihre Kennung in der Übersicht:

SAP: SAPLogon

Chrome: chrome

Word: WINWORD

Excel: EXCEL

Power Point: POWERPOINT

Outlook: OUTLOOK

Teams: Teams

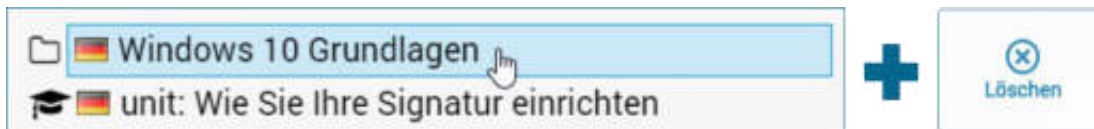
Edge: msedge

Internet: Explorer iexplore

Firefox: firefox

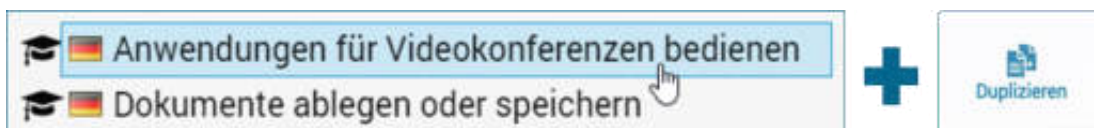
Opera: launcher

2.1.4 Ordner / Content löschen



Wählen Sie den zu löschenden Ordner bzw. Content und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Löschen*. Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners bzw. des Contents öffnen und *Löschen* wählen.

2.1.5 Content duplizieren

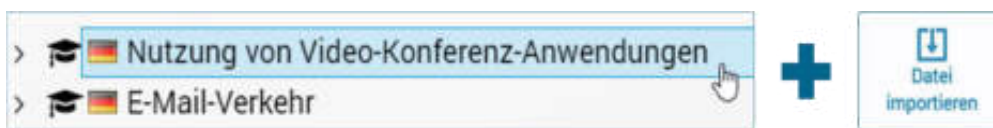


Wählen Sie den zu duplizierenden Content und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Duplizieren*. Alternativ können Sie das Kontextmenü des Contents öffnen und *Duplizieren* wählen.

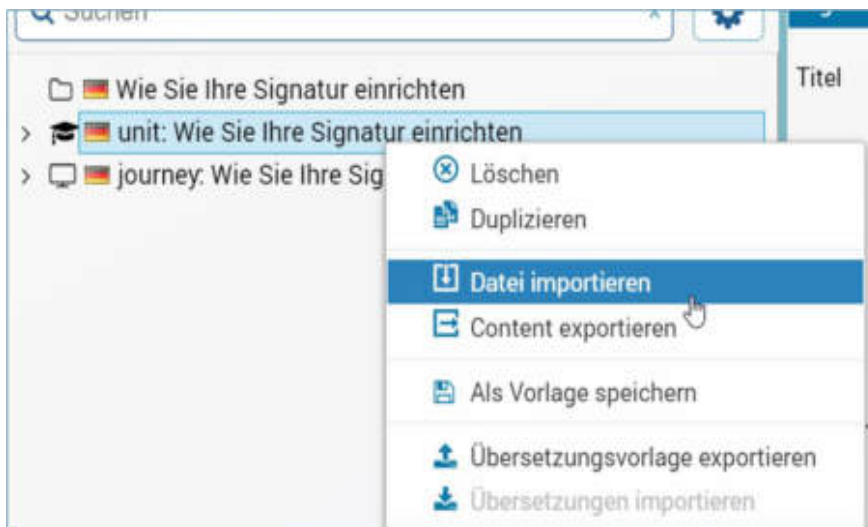
Legen Sie die Eigenschaften (Titel, Beschreibung, Sprache usw.) des kopierten Contents im Dialogfenster fest und bestätigen Sie Ihre Angaben mit *OK*. Das Festlegen der Eigenschaften ist in Kapitel 2.1.2 beschrieben. Der kopierte Content wird in demselben Ordner wie das Original abgelegt.

2.1.6 Dateien importieren

Im Folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zum Import von Mediendateien (Video, PDF etc.) in Ihren bestehenden Content.



Wählen Sie den Ordner / Content, zu dem Sie eine Datei (bspw. ein Video oder eine Bilddatei) hinzufügen wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Datei importieren*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners öffnen und den Menüeintrag *Datei importieren* wählen.



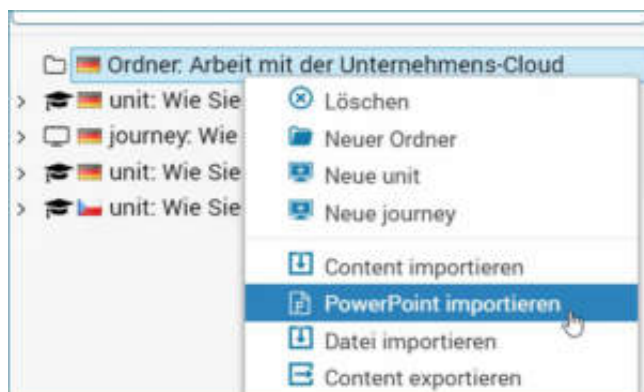
Sie können die Datei über einen Import-Dialog importieren und dem Ordner / Content hinzufügen. Sie finden die importierte Datei über das Dropdown-Menü des entsprechenden Contents / Ordners.

Importieren Sie Dateien in *Server-Content* oder verschieben lokal importierte Dateien in *Server-Content*, werden die importierten Dateien automatisch auf den collaborator hochgeladen – und auch im media center angezeigt.

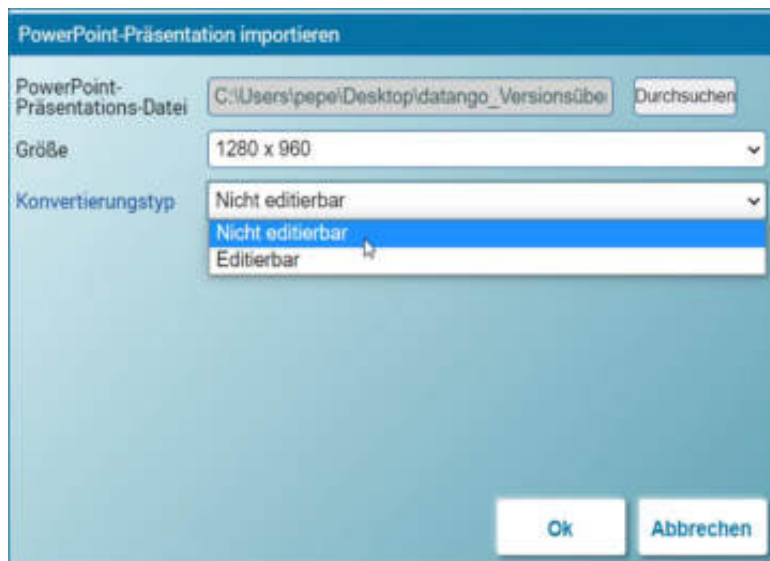
2.1.7 PowerPoint importieren



Wählen Sie den Ordner, in den Sie eine PowerPoint-Datei importieren wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *PowerPoint importieren*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners öffnen und *PowerPoint importieren* wählen.



Im angezeigten Dialog haben Sie folgende Optionen zur Auswahl:

Größe: Legen Sie die Größe fest, in der die PowerPoint-Folien im Content dargestellt werden.

Konvertierungstyp: Legen Sie fest, ob die PowerPoint-Präsentation editierbar sein soll.

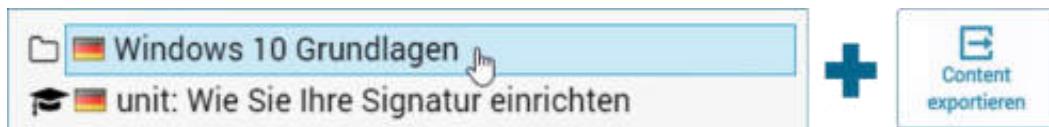
1. Wählen Sie *Nicht editierbar*, werden die einzelnen PowerPoint Folien als Bilder importiert, die nicht nachbearbeitet werden können. Die Darstellung der Bilder erfolgt dafür mit einer höheren Auflösung.

2. Wählen Sie *Editierbar*, können Objekte auf den PowerPoint-Folien (z. B. Bilder oder Textboxen) im creator nachbearbeitet werden. Die Darstellung der umgewandelten Objekte kann allerdings von den Objekten in der ursprünglichen PowerPoint-Präsentation abweichen.

Klicken Sie auf *OK*. Die PowerPoint Präsentation wird importiert und in eine journey umgewandelt.

2.1.8 Ordner / Content exportieren

Sie haben die Möglichkeit Content / Ordner zu exportieren. Ganz gleich, ob Sie einzelne oder mehrere units / journeys exportieren, Sie erhalten immer eine einzelne prs-Datei, die Sie dann archivieren oder versenden können.



Wählen Sie den Ordner / Content, den Sie exportieren wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel Content exportieren.



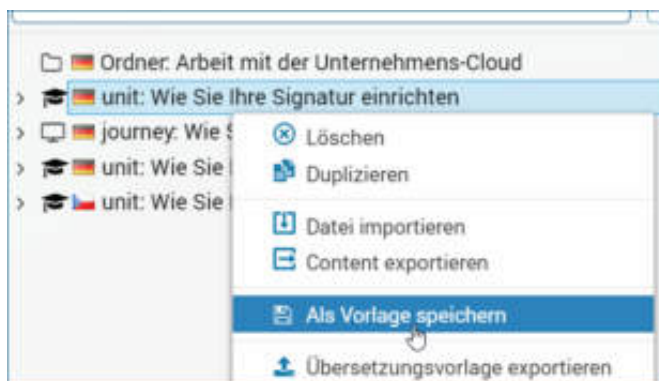
Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners/Contents öffnen und *Content exportieren* wählen.

Über einen Export-Dialog können Sie dann einzelne Ordner, Contents oder ganze Baumstrukturen als prs-Datei in einen beliebigen Speicherort exportieren. Stellen Sie sicher, dass Sie im Windows-Export-Dialog einen Dateinamen angeben.

Wenn Sie **Content mit benutzerdefinierten Einstellungen** wie bspw. eigene Bubble-Stile exportieren, werden diese mitexportiert. Dies ermöglicht Ihnen einen einfachen Austausch Ihres Contents mit Ihren speziell vorgenommenen Einstellungen mit weiteren Autoren, die den collaborator nicht nutzen.

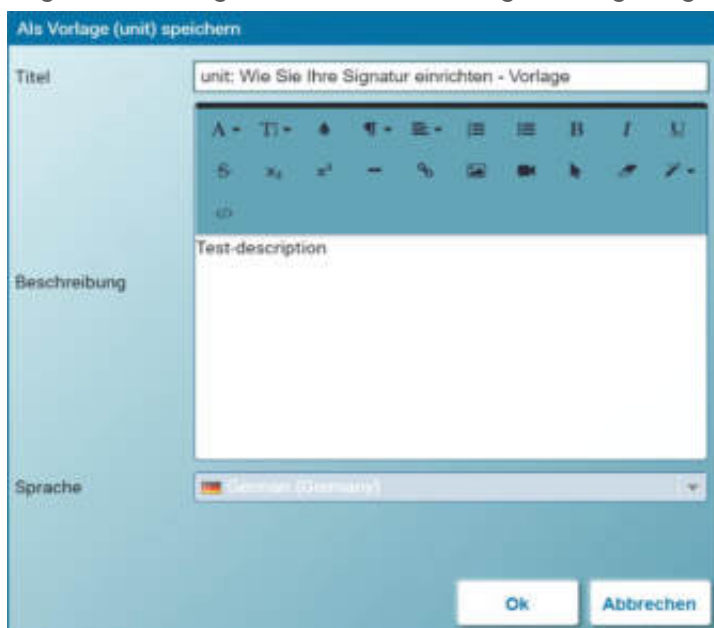
2.1.9 Content als Vorlage speichern

Bereits angelegter Content kann als Vorlage gespeichert und genutzt werden. Vorlagen ermöglichen eine schnelle und konsistente Erstellung von Content, die z. B. ähnliche Prozesse beschreibt. Für folgende Content-Typen können Sie Vorlagen erstellen: units, journeys, einzelne slides von journeys.



Um Content als Vorlage zu speichern, wählen Sie den entsprechenden Content. Öffnen Sie das Kontextmenü des Contents und wählen Sie *Als Vorlage speichern*.

Legen Sie die Eigenschaften der Vorlage im angezeigten Dialogfenster fest.



Unter **Titel** legen Sie den Titel der Vorlage fest.

Unter **Beschreibung** können Sie Anmerkungen zur Vorlage hinzufügen.

Unter **Sprache** können Sie die Flagge der Vorlage festlegen. **Dies dient lediglich der Kennzeichnung und hat keine Auswirkung auf die im Content enthaltenen Texte.** Wenn Sie also bspw. deutschsprachigen Content aufgezeichnet haben und diesen mit der Einstellung English (US) als Vorlage speichern, sind die in der Vorlage enthaltenen Texte weiterhin deutschsprachig.

Klicken Sie auf **OK**, um die Eigenschaften zu übernehmen und das Dialogfenster zu schließen.

Die Vorlage wird im Speicherort angelegt. Das Nutzen von Vorlagen ist in Kapitel 2.1.1 beschrieben.

2.1.10 Übersetzungsvorlagen exportieren / Übersetzungen importieren

Neben den automatisch generierten Bubble-Texten kann Content auch individuell eingefügte Texte enthalten. Da diese nicht vom creator übersetzt werden können, haben Sie die Möglichkeit, diese Texte gesammelt zu exportieren, in beliebige Sprachen zu übersetzen und die übersetzten Texte wieder in den creator zu importieren. Der creator setzt die übersetzten Texte dann automatisch wieder an die richtige Stelle innerhalb des Contents.

Folgende Texte können exportiert und übersetzt werden:

- Content-Titel
- Content-Beschreibung
- slide-Titel
Der slide-Titel von units wird nur exportiert, wenn dieser mindestens einmal editiert wurde.
- Texte in Bubbles
- Texte in Textboxen
- Texte in Aktiven Flächen
- Pop-Up Texte
- Texte in Formen
- Texte in Bubbles, die während der Aufnahme erzeugt wurden
Der Bubble-Text wird nur exportiert, wenn dieser mindestens einmal editiert wurde.
- Texte in Bubbles, die durch die Aktion *Erklärung einfügen* ergänzt wurden
- Texte in Bubbles, die durch die Aktion *Klick auf Link* ergänzt wurden
- Texte in Bubbles, die durch die Aktion *Texteingabe* ergänzt wurden
Der Bubble-Text wird nur exportiert, wenn dieser mindestens einmal editiert wurde.
- Texte in Bubbles, die durch die Aktion *Tastendruck* ergänzt wurden
Der Bubble-Text wird nur exportiert, wenn dieser mindestens einmal editiert wurde.

- Texte in Bubbles, die durch die Aktion *Optionsfeld / Checkbox einfügen* ergänzt wurden
Der Bubble-Text wird nur exportiert, wenn dieser mindestens einmal editiert wurde.
- Aufgabentexte des Übungs- und Test-Modus
- Quiztexte (Fragen, Antworten, Feedback-Texte, Titel der Quizauswertung)

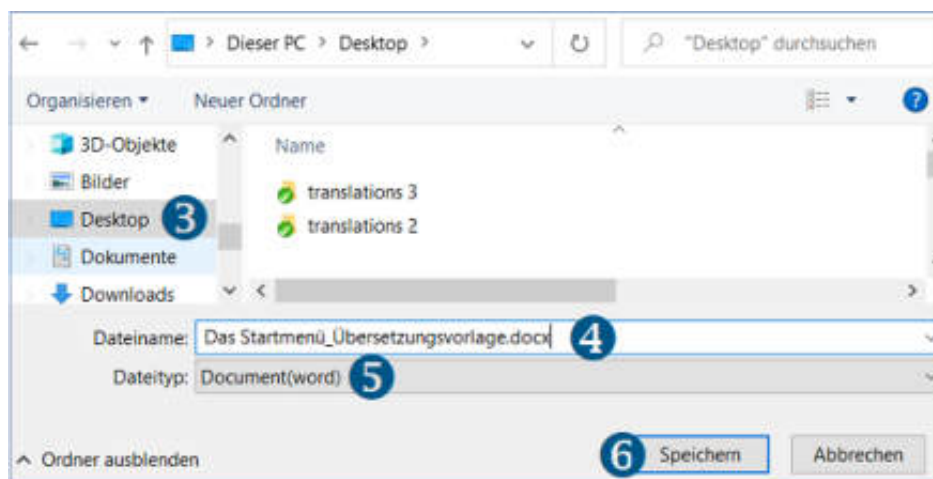
Die Texte können in folgende Dateiformate exportiert werden:

- .docx-Datei
- .xliff-Datei

Übersetzungsvorlage exportieren



Wählen Sie den Content **[1]**, dessen Texte Sie übersetzen lassen wollen, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie *Übersetzungsvorlage exportieren* **[2]**.



Ein Dialog zur Auswahl des Speicherorts wird angezeigt. Wählen Sie den Speicherort **[3]**, vergeben Sie einen Dateinamen für die Übersetzungsvorlage **[4]** und legen Sie den gewünschten Dateityp fest **[5]**. Klicken Sie dann auf *Speichern* **[6]**.

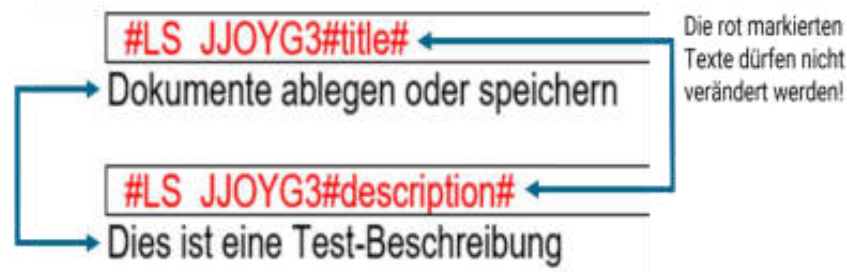


Es folgt ein Hinweis zum erfolgreichen Export der Übersetzungsvorlage. Klicken Sie auf **OK [7]**, um den Speicherort der Übersetzungsvorlage zu öffnen, oder auf **Abbrechen [8]**, um den Dialog zu schließen.

Hinweis: Nehmen Sie am Content, zu dem Sie eine Übersetzungsvorlage erstellt haben, keine Änderungen vor, solange Sie die übersetzten Texte nicht wieder importiert haben!

Exportierte Texte übersetzen

In der Übersetzungsvorlage (Word-Dokument) finden Sie alle zu übersetzenden Texte aufgelistet. Innerhalb dieses Dokuments können Sie die Übersetzung vornehmen. **Achten Sie dabei darauf, die rot markierten Passagen nicht zu verändern!** Diese kennzeichnen die Stellen, an denen der creator beim späteren Import die übersetzten Texte wieder einsetzt.



Diese Texte können übersetzt werden. Beim späteren Import setzt der creator die Texte dann automatisch wieder an die korrekte Stelle.

Übersetzen Sie die Texte **[1]** innerhalb der Übersetzungsvorlage. Die roten Texte **[2]** dürfen **nicht** editiert werden. Teilen Sie dies ggf. auch Ihrer externen Übersetzungsagentur mit.

Hinweise zum Textformat

Wenn Sie Texte mithilfe des Texteditors editiert haben, wird das Format beim Export in das Word-Dokument übernommen (z.B. Schriftgröße oder Textfarbe). Wenn Sie Texte über die Eigenschaften editiert haben, wird das Format beim Export nicht in das Word-Dokument übernommen. Beide Varianten sind in der folgenden Abbildungen zu sehen. Das Wort „Hinweis“ wurde über die Eigenschaften rot gefärbt und gefettet, diese Änderungen sind jedoch im Word-Dokument nicht zu sehen. Wurden die Änderungen über den Texteditor vorgenommen, sind sie auch im Word-Dokument zu sehen.

Die Editierung von z. B. Bubble-Texten über die Eigenschaften wird nicht in die Übersetzungsvorlage übernommen!

Eigenschaften

Schriftgröße: 12

Schriftlage: Normal

Schriftstärke: Normal

Textdekoration: Keine

Textdekorationsstil: Durchgezogen

Textdekorationsfarbe: black

Texteditor

A T | ↵ ↶ ↷ ☰ ☷ ☹ ☺

B I U ↻ x₂ x² -

🔍 🖼️ 🗑️ 📌 📎 📄 📧

Hinweis!

Hinweis!

#LS_JJOYG3#title#
Dokumente ablegen oder speichern

#LS_JJOYG3#description#
Dies ist eine Test-Beschreibung

#LS_JJOYG3#SC_45400a042df7db650c
Hinweis!

#LS_JJOYG3#SC_45400a042df7db650c
Hinweis!

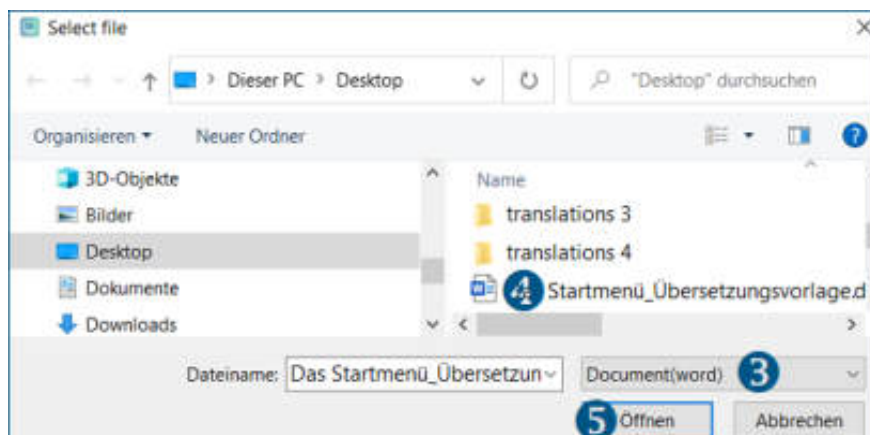
Die Editierung von z. B. Bubble-Texten über den Texteditor wird in die Übersetzungsvorlage übernommen!

Der creator wiederum speichert die im Content vorgenommenen Text-Editierung! Solange Sie die Formatierungen im Word-Dokument nicht ändern, bleiben diese auch nach dem Import erhalten – ganz gleich, ob die Formatierungen im Word-Dokument sichtbar sind oder nicht.

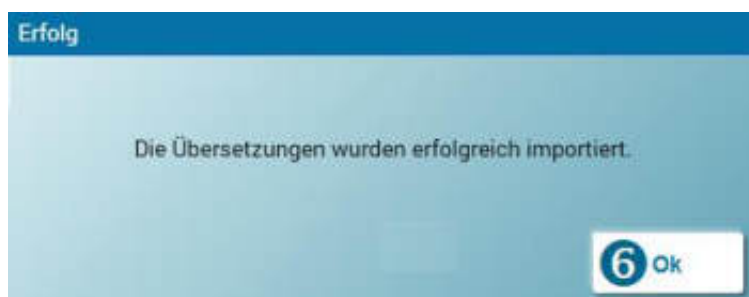
Übersetzungen importieren



Wählen Sie den Content [1], in den Sie die Übersetzungen einfügen wollen, öffnen Sie das Kontextmenü und wählen Sie *Übersetzungen importieren* [2].



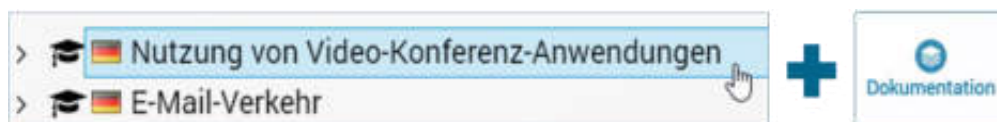
Ein Dialog zur Auswahl der Übersetzungen wird angezeigt. Wählen Sie den korrekten Dateityp (.docx- oder .xliff) [3] sowie die Datei mit den übersetzten Texten [4] und klicken Sie auf *Öffnen* [5].



Bestätigen Sie den Hinweis, dass die Übersetzungen erfolgreich importiert wurden, mit *OK* [6]. Der creator fügt die übersetzten Texte nun an der Stelle ein, an der zuvor die ursprünglichen Textpassagen standen.

2.1.11 Dokumentation, Ordner oder Content öffnen

Dokumentation öffnen



Wählen Sie den Content, dessen Dokumentation Sie öffnen wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Dokumentation*.

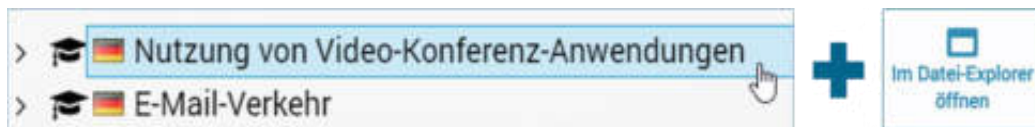
Hinweis: Wurde für den ausgewählten Content keine Dokumentation erzeugt, wird die Kachel *Dokumentation* nicht angezeigt.

Das Erzeugen von Dokumentation für units ist im Kapitel 2.3 beschrieben. Das Erzeugen von Dokumentation für journeys ist in Kapitel 0 beschrieben.

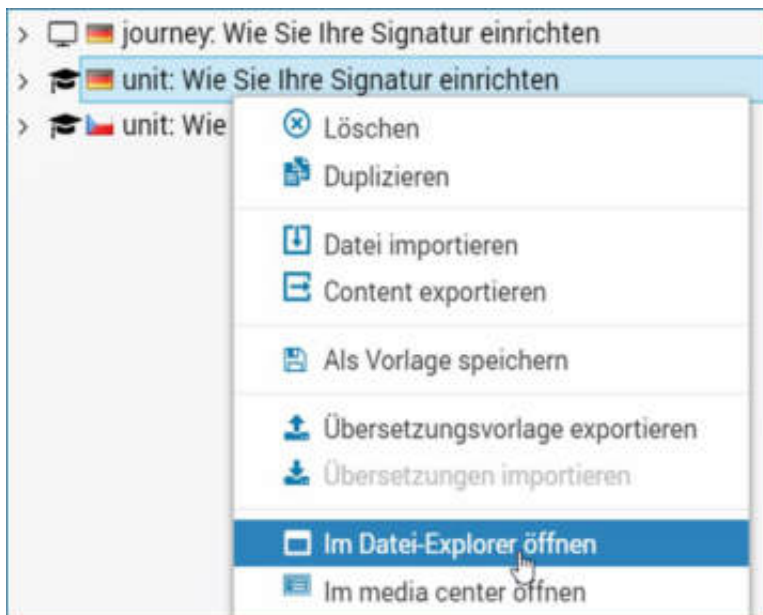
Sie können den gewünschten Dokumentationstyp im gewünschten Ausgabeformat einzeln auswählen und öffnen.



Ordner / Content im Datei-Explorer öffnen

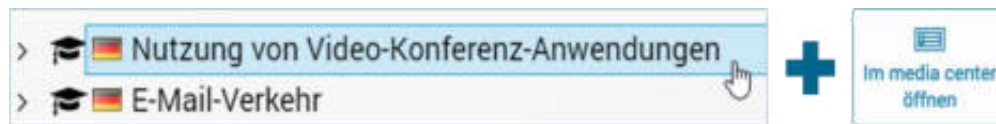


Wählen Sie den Ordner / Content, dessen Speicherort Sie öffnen wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Im Datei-Explorer öffnen*.

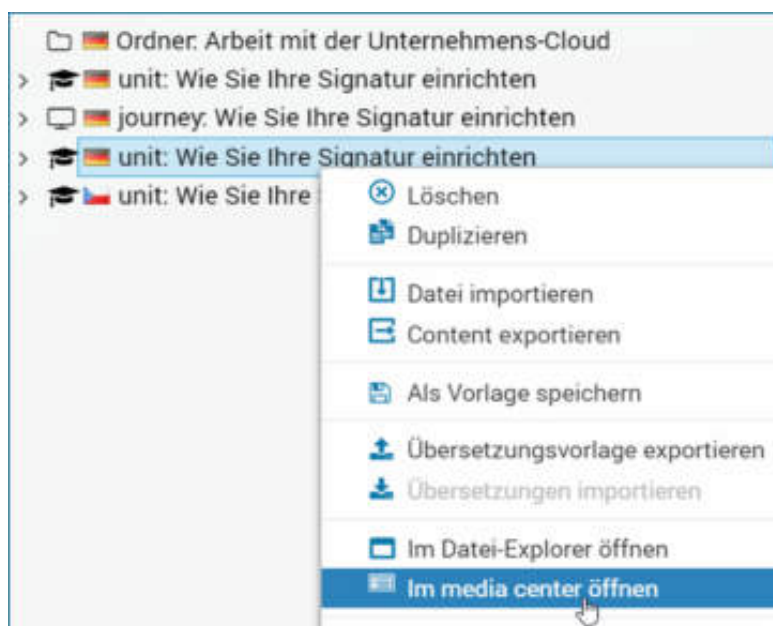


Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners bzw. Contents öffnen und *Im Datei-Explorer öffnen* wählen. Der Speicherort des Ordners bzw. des Contents wird nun im Datei-Explorer geöffnet.

Ordner / Content im media center öffnen



Wählen Sie den Ordner / Content, den Sie im media center öffnen wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *Im media center öffnen*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners bzw. Contents öffnen und *Im media center öffnen* wählen.

Das media center zeigt Content oder Ordnerinhalte so an, wie die Lerner sie sehen. Auf diese Art können Sie Content im Vorfeld prüfen. Das media center ist in Kapitel 3.5 näher beschrieben.

2.1.12 SCORM-Export

SCORM (Sharable Content Object Reference Model) ist ein Referenzmodell für austauschbare elektronische Lerninhalte. Der datango creator unterstützt den Export von Content und Ordnern, in denen sich mehrere units oder journeys befinden, auf Basis von SCORM. Der auf diese Art exportierten Content lässt sich dann in ein anderes Learning Management System (LMS) importieren.

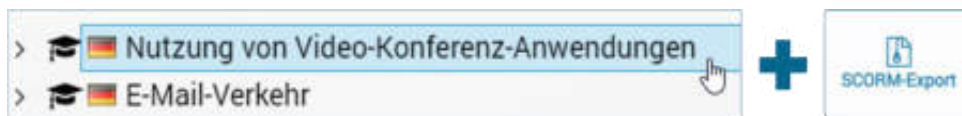
Inhalte

Die exportierte SCORM-Datei enthält alle Dateien, die zur Darstellung und zum Abspielen des Contents in einem anderen LMS erforderlich sind. Dazu gehört neben sämtlichem Content auch ein LMS-konformes IMS-Manifest, das die Organisation und Struktur des Contents festlegt.

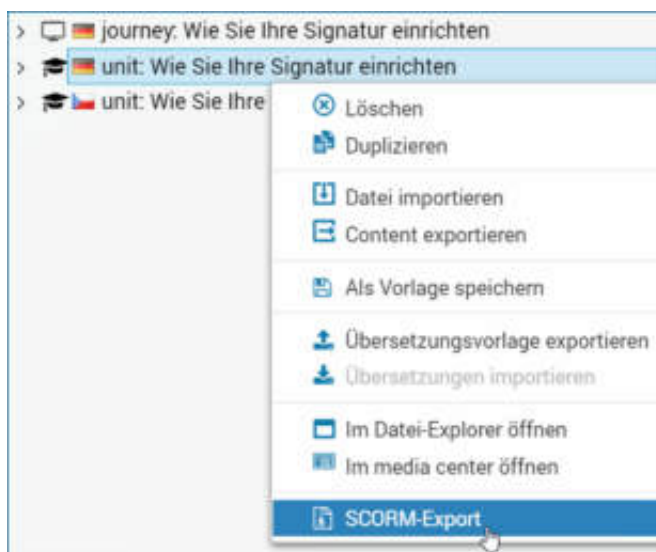
Voraussetzungen

Um den Export zu ermöglichen bzw. die Modi ans LMS zu koppeln, müssen bestimmte Einstellungen vorgenommen werden. Die für das Ziel-LMS erforderlichen player-Konfigurationseinstellungen lassen sich unter Werkzeuge -> Einstellungen -> datango player ->entsprechender Modus->SCORM-Einstellungen vornehmen. Die player-Konfigurationseinstellungen sind in Kapitel 4.8 beschrieben.

Es können mehrere Ordner mit enthaltenem Content, aber auch einzelne units oder journeys exportiert werden. Content, der im Ziel-LMS nicht angezeigt werden soll, kann durch Aktivierung der Checkbox Verbergen unterhalb der Eigenschaften (rechte Seite des creator-Fensters) ausgeblendet werden.

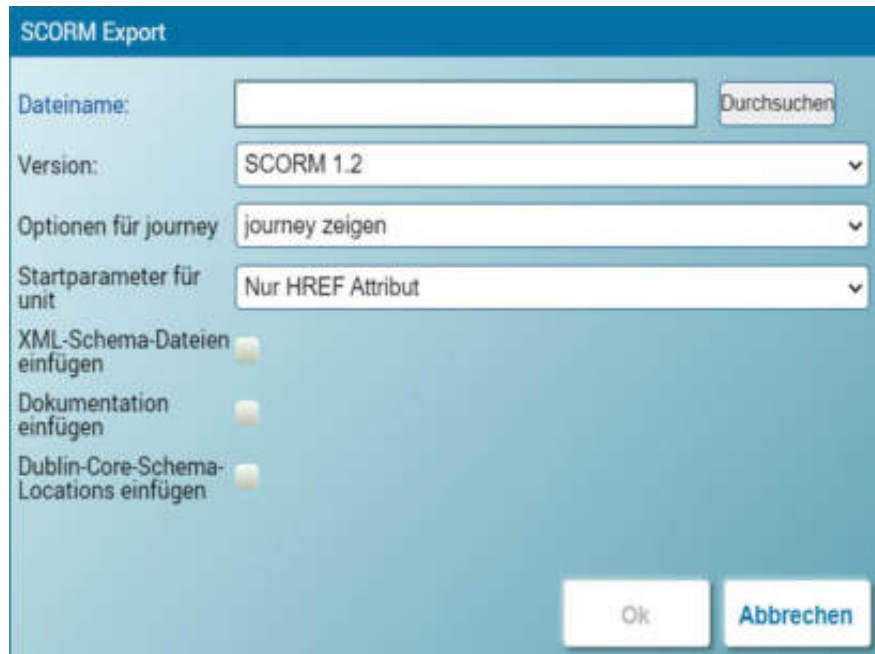


Wählen Sie den Ordner / Content, den Sie auf SCORM-Basis exportieren wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf die Kachel *SCORM-Export*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners / Contents öffnen und *SCORM-Export* wählen.

Füllen Sie den angezeigten Export-Dialog wie im Folgenden beschrieben aus:



Dateiname

Geben Sie unter Dateiname die Bezeichnung der SCORM-Datei ein. Durch Klick auf Durchsuchen neben dem Eingabefeld öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie den Speicherort sowie den Namen der SCORM-Datei festlegen können.

Version

Für die Ausgabe einer SCORM-Datei stehen verschiedene Formate zur Verfügung, die Sie unter *Version* festlegen können. Mit Auswahl einer Version (SCORM 1.2 oder SCORM 2004) wird das IMS-Manifest im entsprechenden Format generiert, das den Anforderungen für den Import des Contents ins LMS entspricht.

Optionen für journeys

Neben dem Export von units haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, journeys auszugeben. Wählen Sie dazu die Option *journey zeigen*. Durch Auswahl der Option *journey ignorieren* werden vorhandene journeys entsprechend nicht exportiert.

Startparameter für units

In dem erzeugten IMS-Manifest wird für jede unit eine URL angegeben, über welche der Content aufgerufen werden kann. In einigen LMS wird der Content über den Query String der URL aufgerufen, für den entsprechende Attribute erforderlich sind. Die Attribute werden im IMS-Manifest angegeben. Über *Startparameter für unit* können Sie festlegen, welche Attribute für die Angabe der Start-URL berücksichtigt werden müssen. Folgende Attribute stehen zur Verfügung:

- Nur HREF Attribut
Standardeinstellung für SCORM-Export
- HREF und PARAMETERS Attribute
Zusätzlich zur Standardeinstellung wird ein parameter-Attribut eingefügt, das den Query String enthält. Der Query String beginnt mit einem Fragezeichen '?'.
- HREF und PARAMETERS Attribute ohne '?'
Zusätzlich zur Standardeinstellung wird ein parameter-Attribut eingefügt, das den Query String enthält.

XML-Schema-Dateien einfügen

Durch Aktivierung der Option *XML-Schema-Dateien einfügen* werden die zum IMS-Manifest zugehörigen XML-Schema Definitionen zusätzlich ausgegeben.

Dokumentation einfügen

Durch Aktivierung von *Dokumentation einfügen* wird die zum Content gehörige Dokumentation zusätzlich ausgegeben.

Dublin-Core-Schema-Locations einfügen

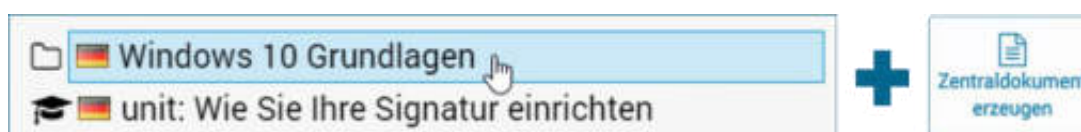
Durch Aktivierung der Option *Dublin-Core-Schema-Locations einfügen* werden die Dublin-Core-Schema-Locations zusätzlich ausgegeben.

2.1.13 Zentraldokument erzeugen

Bei Erzeugung eines Zentraldokuments werden vorhandene Einzeldokumentationen in einem Zentraldokument zusammengefasst. Sollten Sie noch keine Einzeldokumentationen erzeugt haben, erzeugt der creator ein Zentraldokument aus dem Content.

Die Gliederung der Baumstruktur wird in das Zentraldokument übertragen und automatisch mittels Überschriften und Inhaltsverzeichnis der folgenden Strukturlogik nach dargestellt.

- Titel des Ordners, aus dem das Zentraldokument erzeugt wird = Titel des Zentraldokuments
- Titel des 1.Unterordners = Überschrift 1. Ebene
- Titel des 2.Unterordners = Überschrift 2. Ebene
- usw.



Wählen Sie den Ordner aus, dessen enthaltenen Dokumentationen Sie ein Zentraldokument erzeugen wollen, und klicken Sie im unteren rechten Bildschirmbereich auf *Zentraldokument erzeugen*.



Alternativ können Sie das Kontextmenü des Ordners öffnen und *Zentraldokument erzeugen* wählen. Aus den Dokumentationen wird nun ein Zentraldokument erzeugt.

2.1.14 Massенbearbeitung von unit-Eigenschaften

Bei der Aufnahme von units werden diese unter anderem mit folgenden Content-Eigenschaften versehen: *Sprache*, *Stichworte*, *Zeigen/Verbergen*, *Kontext*, *Applikationen*. Bei Nutzung des datango live! durchsucht der live! die auf dem collaborator gespeicherten units unter anderem gemäß der genannten Eigenschaften. Sind units mit unpassenden oder keinen Eigenschaften versehen, nach denen der Lerner aber im live! sucht, kann der live! diese units entsprechend nicht finden.

Über die Funktion Massенbearbeitung von unit-Eigenschaften haben Sie die Möglichkeit, Content-Eigenschaften für mehrere units an einer Stelle anzupassen bzw. zu ergänzen.

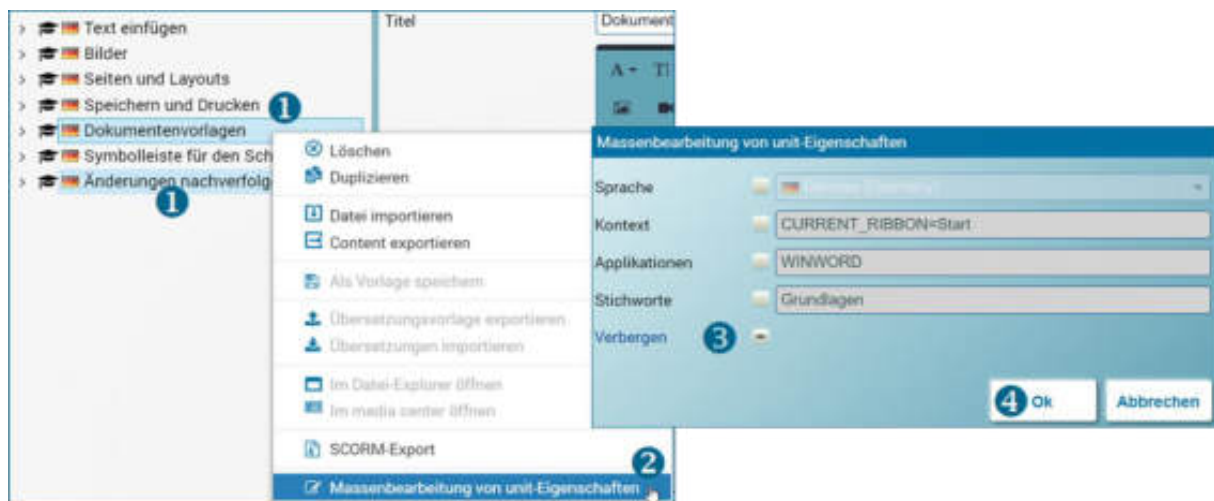
Alle units innerhalb eines Ordners anpassen



Wählen Sie den Ordner **[1]** mit den enthaltenden units, öffnen Sie dessen Kontextmenü und wählen Sie den Menüeintrag *Massenbearbeitung von unit-Eigenschaften* **[2]**.

Passen Sie die Content-Eigenschaften an bzw. ergänzen Sie diese im angezeigten Dialog **[3]**. Aktivieren Sie dazu die jeweilige Checkbox und nehmen Sie die Anpassungen vor. Klicken Sie auf *OK* **[4]**, um die Anpassungen zu übernehmen und den Dialog zu schließen. Alle Content-Eigenschaften aller im Ordner enthaltener units werden angepasst

Ausgewählte units eines Ordners anpassen



Wählen Sie die units, die Sie anpassen wollen **[1]**. Halten Sie dazu die Strg-Taste gedrückt und wählen Sie die units nacheinander aus. Öffnen Sie das Kontextmenü einer markierten unit und wählen Sie den Menüeintrag *Massenbearbeitung von unit-Eigenschaften* **[2]**.

Passen Sie die Content-Eigenschaften an bzw. ergänzen Sie diese im angezeigten Dialog [3]. Aktivieren Sie dazu die jeweilige Checkbox und nehmen Sie die Anpassungen vor. Klicken Sie auf *OK* [4], um die Anpassungen zu übernehmen und den Dialog zu schließen. Alle Content-Eigenschaften der ausgewählten units werden angepasst.

2.1.15 Content suchen

Mithilfe der Suchfunktion haben Sie die Möglichkeit, den Content Explorer gezielt nach Content zu durchsuchen.



Wählen Sie im Content Explorer den Ordner, den Sie durchsuchen wollen [1]. Geben Sie einen Suchbegriff in das Suchfeld [2] ein. Der creator markiert die Treffer der Suche farblich direkt in den Content-Bezeichnungen [3].

Sie können den Content nach Titeln, Beschreibungen, Stichworten, Sprache, Applikationen, Kontext und ID durchsuchen. Siehe hierzu auch nächster Abschnitt.

Nach welchen Eigenschaften sucht der creator?

Der creator vergleicht den eingegebenen Suchbegriff mit den Content-Eigenschaften allen Contents des ausgewählten Ordners und zeigt Übereinstimmungen als Suchtreffer an. Folgende Content-Eigenschaften werden standardmäßig mit dem eingegebenen Suchbegriff abgeglichen:

Content-Titel

Beim Anlegen von Content wird dieser mit einem Titel versehen. Bei der Suche wird der eingegebene Suchbegriff mit diesen Titeln abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Content-Beschreibung

Beim Anlegen von Content kann dieser mit einer Beschreibung versehen werden. Bei der Suche wird der eingegebene Suchbegriff mit dieser Beschreibung abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Content-Sprache

Content wird in einer bestimmten Sprache angelegt und die Bubble-Text beim Aufzeichnen in dieser Sprache erzeugt. Bei der Suche wird der eingegebene Suchbegriff mit dieser Sprache abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Um Contents in bestimmten Sprachen zu finden, müssen Sie die englische Bezeichnung der Sprache (z.B. German, English, French) oder den internationalen Ländercode (z.B. de-DE, en-US, fr-FR) in das Suchfeld eingeben.

Content-Stichwort

Beim Anlegen von Content kann dieser mit einem Stichwort versehen werden. Bei der Suche wird der eingegebene Suchbegriff mit diesem Stichwort abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Content-Kontextparameter

Beim Aufzeichnen von Applikationen wird der Content mit Kontextparametern versehen, bspw. den Mandanten- oder Transaktionskontext in SAP oder den Ribbon-Kontext in MS Office. Bei der Suche wird der eingegebene Kontextparameter mit dem aufgezeichneten Kontextparameter abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Content-Applikationsname

Beim Aufzeichnen einer Applikation wird die unit mit der Bezeichnung der exe-Datei der aufgezeichneten Applikation (z. B. SAPLogon, WINWORD) versehen. Bei der Suche wird die eingegebene Applikation mit dem Namen der exe-Datei abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Content-ID

Beim Aufzeichnen von Content wird dieser mit einer ID (z. B. LS_SG2DX8 für eine unit) versehen und in Ihrem Speicherort unter dieser ID abgelegt. Bei der Suche wird die eingegebene ID mit der gespeicherten ID abgeglichen. Übereinstimmungen werden als Suchtreffer angezeigt.

Um nur units zu finden, können Sie LS_ in das Suchfeld eingeben; PR_ für journeys und FL_ für Ordner. Ist einer der oben beschriebenen Parameter (z. B. Kontext) nicht vorhanden bzw. in den Einstellungen der Suche nicht aktiviert, wird es bei der Suche ignoriert.

Erweiterte Content-Suche

Über die Sucheinstellungen haben Sie die Möglichkeit, die Suche zu modifizieren. Über das Zahnrad-Icon rechts neben dem Suchfeld können Sie die Einstellungen öffnen. Folgende Modifikationen können Sie vornehmen:

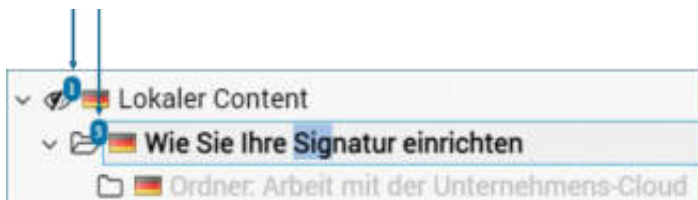


Nicht-Treffer verbergen aktiviert: Nur Content, der dem Suchbegriff entspricht, wird angezeigt. Der restliche Content wird ausgeblendet.

Nicht-Treffer verbergen deaktiviert: Suchtreffer sowie Content, der dem Suchbegriff nicht entspricht, werden angezeigt.

Automatisches Aufklappen aktiviert: Ordner, in denen sich gesuchter Content befindet, werden automatisch aufgeklappt, so dass der gesuchte Content sofort ersichtlich ist.

Automatisches Aufklappen deaktiviert: Ordner, in denen sich gesuchter Content befindet, werden nicht aufgeklappt. In diesem Fall sind die Ordner mit der Anzahl des enthaltenen gefundenen Contents versehen.



Unscharfe Suche aktiviert: Bei der unscharfen Suche werden auch Treffer angezeigt, die nicht 100% mit dem eingegeben Suchbegriff übereinstimmen. Wenn Sie also bspw. „Pogamme“ anstelle „Programme“ eingeben, wird in diesem Fall trotzdem aller Content angezeigt, der „Programme“ als Titel, Beschreibung oder Stichwort tragen.

Unscharfe Suche deaktiviert: Bei der Suche werden nur Treffer angezeigt, die exakt mit dem eingegeben Suchbegriff übereinstimmen.

Treffer markieren aktiviert: Die Suchtreffer werden markiert.

Treffer markieren deaktiviert: Die Suchtreffer werden nicht markiert.

Suche nach [...]: Über diese Checkboxen können Sie bestimmte Eigenschaften, z. B. die Beschreibung, von der Suche ausnehmen. Alle Eigenschaften, bei denen die Checkbox aktiviert ist, werden in die Suche einbezogen.

Zum Speichern und Schließen der Einstellungen klicken Sie erneut auf das Zahnrad-Icon.

2.1.16 Ordner / Content verschieben

Sie können Ordner / Content innerhalb des Content Explorers per Drag & Drop wie folgt verschieben. Verschieben Sie Content von lokalem Content nach Server-Content oder innerhalb des Server-Contents, ändert sich die Ordnerstruktur entsprechend automatisch im collaborator.

Verzeichnis	nach	Verzeichnis	möglich
Lokaler Content	->	Lokaler Content	ja
Lokaler Content	->	Server-Content	ja
Lokaler Content	->	Gemeinsamer Content	ja (Content) / nein Ordner ¹
Server-Content	->	Server-Content	ja
Server-Content	->	Lokaler Content	nein
Server-Content	->	Gemeinsamer Content	ja (Content) / nein Ordner ²
Gemeinsamer Content	->	Gemeinsamer Content	nein
Gemeinsamer Content	->	Server-Content	ja (Referenz) ³
Gemeinsamer Content	->	Lokaler Content	ja (Referenz) ⁴

[1] Lediglich der in den Ordnern enthaltene Content kann verschoben werden. Die Ordner verbleiben im lokalen Content.

[2] Lediglich der in den Ordnern enthaltene Content kann verschoben werden. Die Ordner verbleiben im Server-Content.

[3] Der Content / Ordner kann nicht verschoben werden. Im Server-Content wird lediglich eine Referenz erstellt. Das ursprüngliche Objekt (Ordner, Content) verbleibt im gemeinsamen Content. Ein Kopieren / Verschieben von Referenzen in folgende Verzeichnisse ist möglich: Server-Content, lokaler Content; vorausgesetzt diese Referenz existiert an dieser Stelle noch nicht.

[4] Der Content / Ordner kann nicht verschoben werden. Im lokalen Content wird lediglich eine Referenz erstellt. Das ursprüngliche Objekt (Ordner, Content) verbleibt im gemeinsamen Content. Ein Kopieren/Verschieben von Referenzen in folgende Verzeichnisse ist möglich: Server-Content, lokaler Content; vorausgesetzt diese Referenz existiert an dieser Stelle noch nicht.

2.1.17 Umgang mit collaborator - Content herunterladen



creator NICHT schließen während Content heruntergeladen wird!

In Abhängigkeit der Geschwindigkeit Ihres Rechners sowie der Größe des Contents kann das Herunterladen vom collaborator etwas Zeit in Anspruch nehmen. Der Fortschritt des Herunterladens lässt sich am Fortschrittsbalken erkennen. Wenn Sie den creator vor Beendigung des Herunterladens schließen, werden nicht alle Änderungen übernommen.

Während der Nutzung des creators wird automatisch überprüft, ob der Server-Content im creator oder collaborator aktueller ist.

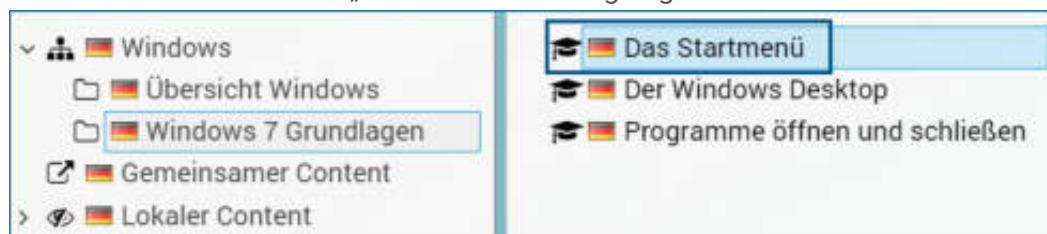
Ist der Stand im creator aktueller, wird dieser automatisch auf den collaborator hochgeladen (siehe Kapitel 2.1.19).

Ist der Stand im collaborator aktueller, werden die im collaborator vorgenommenen Änderungen im creator angelegt und können wie folgt übernommen werden:

1. Im collaborator **EDITIERTER Ordner/Content** (am Beispiel Content "Das Startmenü")

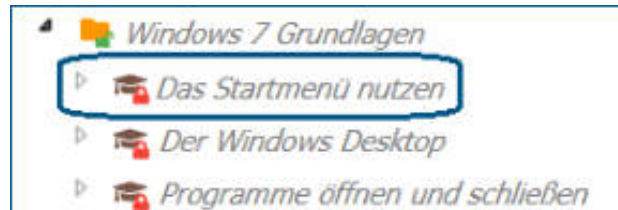
1a) Content/Ordner im creator

Im creator ist der Content „Das Startmenü“ angelegt.




1b) Content/Ordner im collaborator editieren

Der Content „Das Startmenü“ wird im collaborator in „Das Startmenü nutzen“ umbenannt.

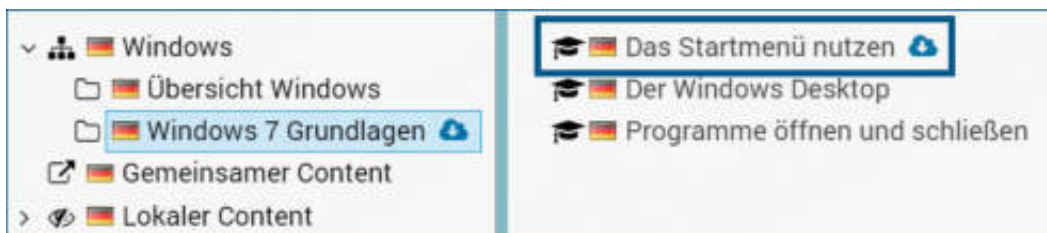


1c) Automatischer Abgleich und Änderungen anlegen


Immer wenn Sie im creator auf Ordner/Content klicken, wird automatisch überprüft, ob der Ordner/Content im creator oder collaborator aktueller ist.

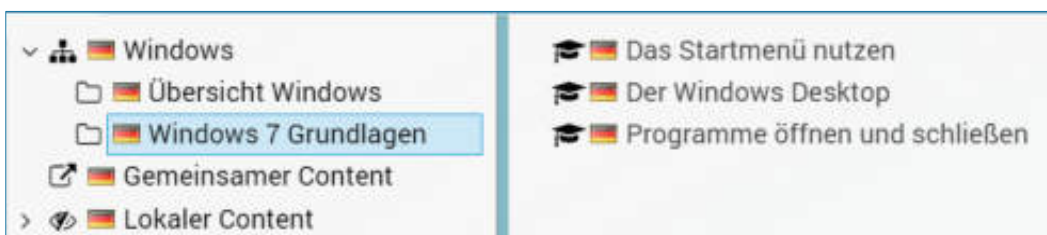
Ist der Stand im collaborator aktueller, werden die im collaborator vorgenommenen Änderungen im creator angelegt und das Icon *Synchronisieren*  angezeigt (neben dem editierten Content/Ordner sowie neben dem übergeordneten Ordner).

Das heißt, nachdem Sie im creator auf „Windows 7 Grundlagen“ oder „Das Startmenü“ geklickt haben, wird der im collaborator umbenannte Content „Das Startmenü nutzen“ im creator angelegt. Das Icon *Synchronisieren*  wird neben „Windows 7 Grundlagen“ sowie neben „Das Startmenü nutzen“ angezeigt.



1d) Änderungen in creator übernehmen

Zur Übernahme der Änderungen (hier des neuen Titels) in den creator, müssen Sie auf das Icon *Synchronisieren*  des editieren Contents und des übergeordneten Ordners klicken. Die Icons werden nicht länger angezeigt.



2. Im collaborator **HINZUGEFÜGTER** Ordner/Content (am Beispiel Content "Programme öffnen und schließen")

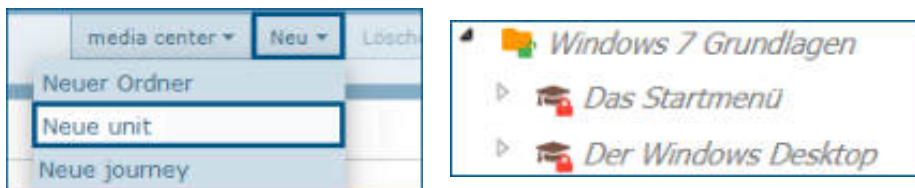
2a) Content/Ordner im creator

Im creator ist der Ordner „Windows 7 Grundlagen“ mit den Contents „Das Startmenü“ und „Der Windows Desktop“ angelegt.




2b) Content/Ordner im collaborator hinzufügen


Der (leere) Content „Programme öffnen und schließen“ wird im collaborator hinzugefügt.

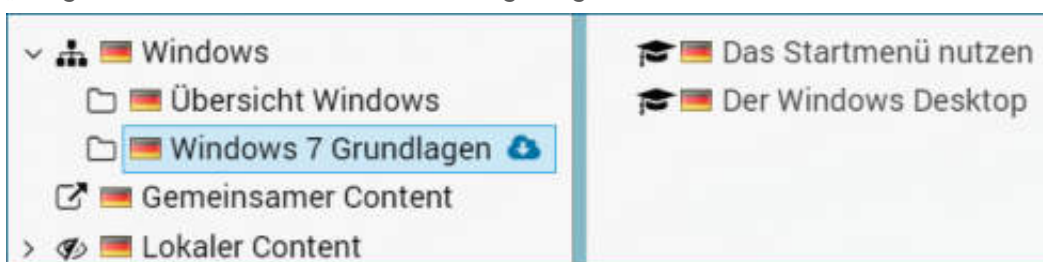


2c) Automatischer Abgleich und Änderungen anlegen


Immer wenn Sie im creator auf Ordner klicken, wird automatisch überprüft, ob der enthaltene Inhalt im creator oder collaborator aktueller ist.

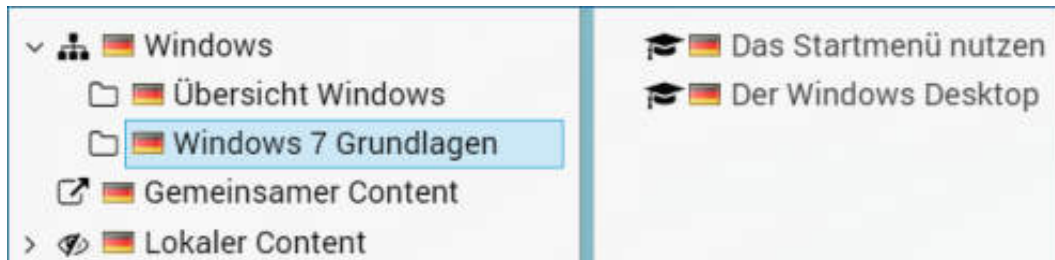
Ist der Stand im collaborator aktueller, werden die im collaborator hinzugefügten Ordner/Contents im creator angelegt und das Icon *Synchronisieren*  angezeigt (neben dem hinzugefügten Content/Ordner sowie neben dem übergeordneten Ordner).

Das heißt, nachdem Sie im creator auf „Windows 7 Grundlagen“ geklickt haben, wird der im collaborator hinzugefügte Content „Programme öffnen und schließen“ im creator angelegt. Das Icon *Synchronisieren*  wird neben „Windows 7 Grundlagen“ sowie neben „Programme öffnen und schließen“ angezeigt.



2d) Hinzugefügte Ordner/Contents in creator übernehmen

Zur Übernahme des hinzugefügten Contents in den creator müssen Sie auf das Icon *Synchronisieren*  des hinzugefügten Contents und des übergeordneten Ordners klicken. Die Icons werden nicht länger angezeigt.



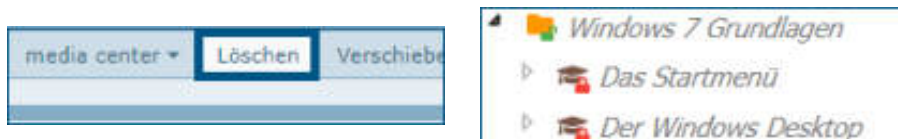
3. Im collaborator **GELÖSCHTER** Ordner/Content (am Beispiel Content „Programme öffnen und schließen“)

3a) Content/Ordner im creator

Im creator ist der Ordner „Windows 7 Grundlagen“ mit den Contents „Das Startmenü“, „Der Windows Desktop“, „Programme öffnen und schließen“ angelegt.

3b) Content/Ordner im collaborator löschen

Der Content „Programme öffnen und schließen“ wird im collaborator gelöscht.





3c) Automatischer Abgleich und Änderungen anlegen

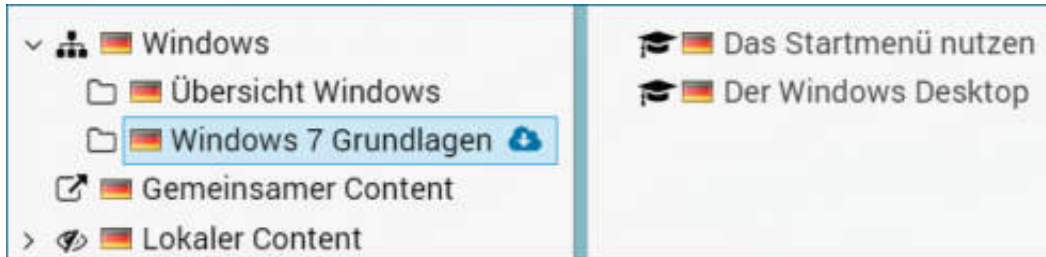
Immer wenn Sie im creator auf Ordner klicken, wird automatisch überprüft, ob der enthaltene Inhalt im creator oder collaborator aktueller ist.

Ist der Stand im collaborator aktueller, geschieht Folgendes:


Wenn Sie auf den übergeordneten Ordner klicken, aus dem der Ordner/Content auf collaborator-Seite gelöscht wurde, wird der Ordner/Content sofort aus dem creator gelöscht. Wenn Sie auf den Ordner/Content klicken, der auf collaborator-Seite gelöscht wurde, wird der Ordner/Content ebenfalls sofort aus dem creator gelöscht.

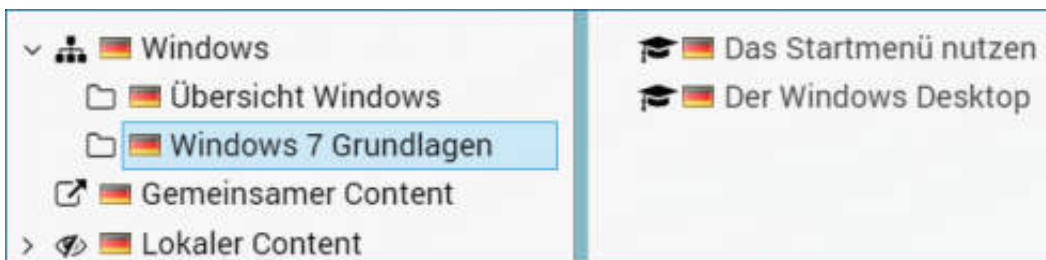
In beiden Fällen wird nach dem Löschen das Icon *Synchronisieren*  angezeigt (jeweils neben dem übergeordneten Ordner)

Das heißt, nachdem Sie im creator auf „Windows 7 Grundlagen“ geklickt haben, wird der im collaborator gelöschte Content „Programme öffnen und schließen“ im creator gelöscht. Das Icon *Synchronisieren*  wird neben „Windows 7 Grundlagen“ angezeigt.



3d) Icon *Synchronisieren* entfernen

Klicken Sie auf das Icon *Synchronisieren*  des übergeordneten Ordners, um dieses zu entfernen.



4. Content Explorer mit collaborator synchronisieren

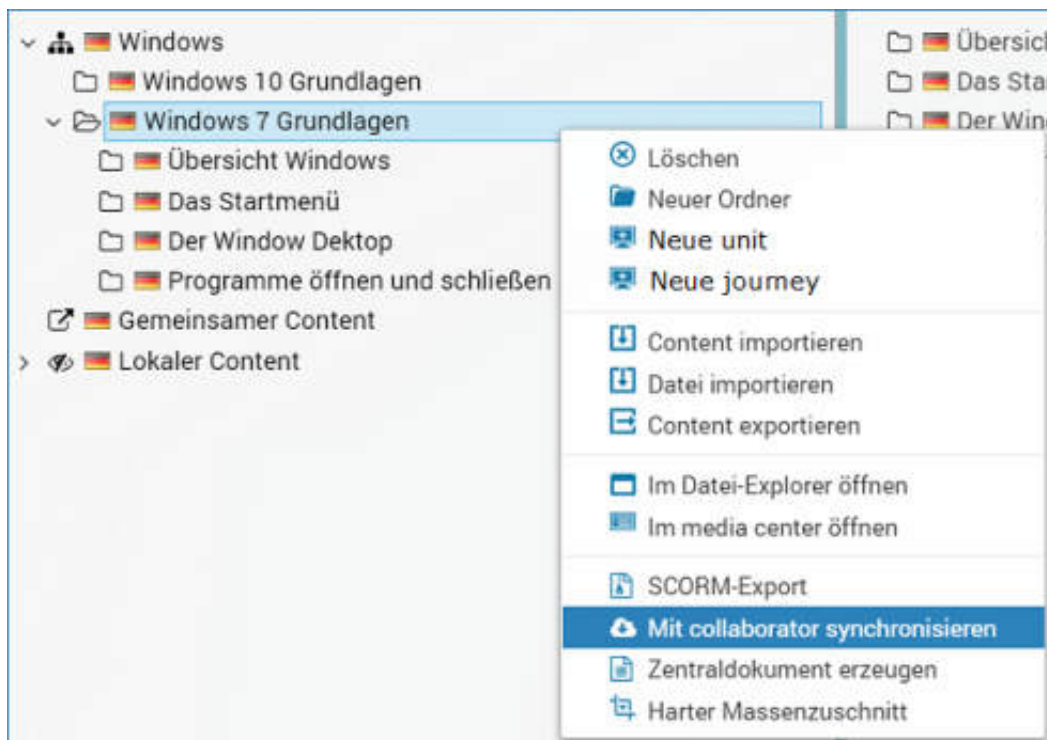
Wenn Sie einen Ordner/Unterordner im Content Explorer wählen, das Kontextmenü öffnen und den Eintrag *Ganzen Content Explorer (ab hier) mit collaborator synchronisieren* wählen, wird überprüft, ob der Server-Content im creator oder collaborator aktueller ist.

Ist der Stand im collaborator aktueller, werden die im collaborator vorgenommenen Änderungen in den creator übernommen (bspw. editierte, hinzugefügte oder „gelöschte“ Ordner/Contents).

Die Änderungen werden nicht erst „angelegt“ und müssen dann übernommen werden (siehe Punkt 1 bis 3 dieses Abschnitts), sondern der geänderte, hinzugefügte, „gelöschte“ Content wird sofort heruntergeladen und übernommen. Das kann in Abhängigkeit der Content-Größe einige Zeit in Anspruch nehmen.

Beispiel

Wenn Sie bspw. den Ordner „Windows 7 Grundlagen“ wählen und im Kontextmenü den Eintrag *Ganzen Content Explorer (ab hier) mit collaborator synchronisieren* wählen, wird der komplette Ordner mit dem collaborator synchronisiert. Das heißt, die Ordner „Übersicht Windows“, „Das Startmenü“, „Der Windows Desktop“, „Programme öffnen und schließen“, enthaltener Content sowie weitere enthaltene Dateien werden heruntergeladen und ohne weitere Nachfrage in den creator übernommen.



2.1.18 Umgang mit collaborator – Schreibrechte

Für bestimmte Aktionen benötigen Sie jeweils die Schreibrechte des Ordners/Contents. Falls der von Ihnen gewählte Ordner/Content von einem anderen User ausgeliehen ist, sind die folgenden Aktionen nicht möglich:

- Ordner/Content anlegen *
- Ordner/Content im Content Explorer verschieben,
- Ordner/Content löschen **,
- Content im Editor öffnen,
- Content bearbeiten,
- Eigenschaften des Ordners / Contents bearbeiten,
- Ordner/Content umbenennen,
- Ordner/Content im media center verbergen / zeigen,
- Content duplizieren,

- Ordner/Content importieren

* Für das Anlegen von Ordnern/Content müssen Sie zusätzlich die Schreibrechte für den jeweils übergeordneten Ordner besitzen.

** Für das Löschen von Content müssen Sie zusätzlich die Schreibrechte für den jeweils übergeordneten Ordner besitzen. Um Ordner löschen zu können, müssen Sie das Schreibrecht für den zu löschenden Ordner, den übergeordneten Ordner sowie mögliche Unterordner besitzen.

Der von dem anderen User ausgeliehene Ordner/Content ist mit einem roten Schloss versehen. Wenn Sie auf das rote Schloss klicken, können Sie den User direkt per E-Mail kontaktieren.



Bei vorhandener Einstellung im collaborator werden Sie entsprechend vom collaborator benachrichtigt, wenn der Content wieder für oben genannte Aktionen zur Verfügung steht.

2.1.19 Umgang mit collaborator - Content hochladen



creator NICHT schließen während Content hochgeladen wird!

In Abhängigkeit der Geschwindigkeit Ihres Rechners sowie der Größe des Contents kann das Hochladen auf den collaborator etwas Zeit in Anspruch nehmen. Der Fortschritt des Hochladens lässt sich am Fortschrittsbalken erkennen. Wenn Sie den creator vor Beendigung des Hochladens schließen, werden nicht alle Änderungen hochgeladen.

Während der Nutzung des creators wird automatisch überprüft, ob der Server-Content im creator oder collaborator aktueller ist.

Ist der Stand im collaborator aktueller, werden die im collaborator vorgenommenen Änderungen im creator angelegt und können wie in Kapitel 2.1.17 beschrieben übernommen werden.

Ist der Stand im creator aktueller, wird dieser automatisch auf den collaborator hochgeladen d.h. jegliche im creator vorgenommenen Änderungen (Editieren, Hinzufügen, Löschen von Ordnern oder darin enthaltenem Content) werden automatisch auf den collaborator hochgeladen.

Wenn Sie den collaborator parallel geöffnet haben und überprüfen wollen, ob Ihre Änderungen angekommen sind, müssen Sie zunächst die Seite des collaborators aktualisieren (bspw. mit der F5 Taste).

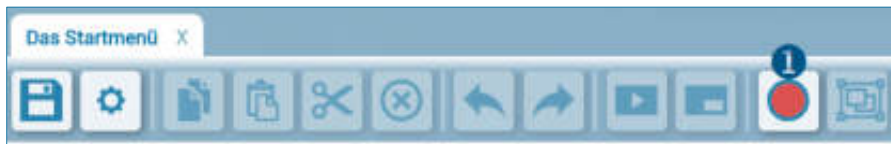
2.2 unit aufnehmen

Mit dem creator können Sie Prozesse verschiedener Applikationen, sogenannte units, aufzeichnen und dem Lerner im Anschluss als Content zur Verfügung stellen.

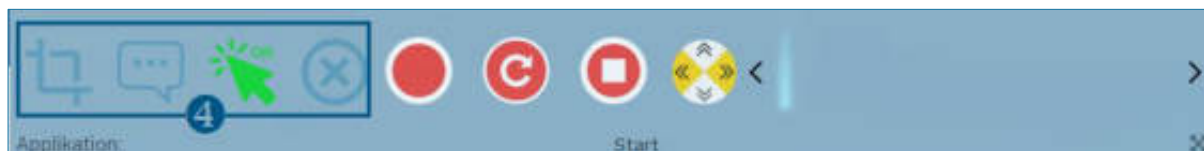
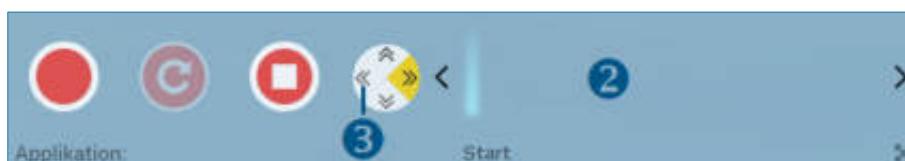
1. unit anlegen und öffnen

Legen Sie eine leere unit an und öffnen Sie diese per Doppelklick. Das Anlegen von units ist Kapitel 2.1.2 beschrieben.

2. Aufnahmeleiste öffnen

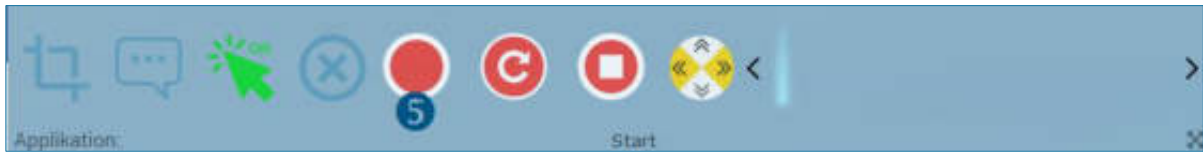


Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Editors auf *Aufnehmen* [1], um die Aufnahmeleiste zu öffnen.



Die Aufnahmeleiste [2] erscheint standardmäßig am oberen Bildschirmrand bzw. auf der Position, auf der Sie sie zuletzt genutzt haben. Durch Klick auf *Erweiterungen zeigen / verbergen* [3] kann die Aufnahmeleiste um verschiedene Funktionen erweitert werden [4]. Die einzelnen Funktionen der Aufnahmeleiste sind in Kapitel 2.2.2 beschrieben.

3. Aufnahme starten



Klicken Sie in der Aufnahmeleiste auf *Aufnehmen* [5], um die Aufnahme zu starten.

4. Applikation öffnen und aufnehmen

- ✓ Öffnen Sie die Applikation, in der Sie Ihre unit aufnehmen wollen.
- ✓ Bewegen Sie sich Schritt für Schritt durch die Applikation.
- ✓ Beachten Sie Folgendes beim Ausführen der Aktionen:
 - Aktion langsam durchführen
 - vor jeder Aktion warten, bis sich die jeweilige Applikationsseite (bspw. Webseite) komplett aufgebaut hat
 - vor jeder Aktion warten, bis die Aufnahmeleiste bereit ist (Status *Bereit* wird angezeigt)

Die einzelnen Aktionen (bspw. Mausklicks auf Buttons, Eingabe von Daten) werden automatisch erkannt und aufgezeichnet. Pro Aktion wird ein slide, einschl. Erklärung der Aktion in einer Bubble, erzeugt. Die slides werden rechts in der Vorschau der Aufnahmeleiste angezeigt.

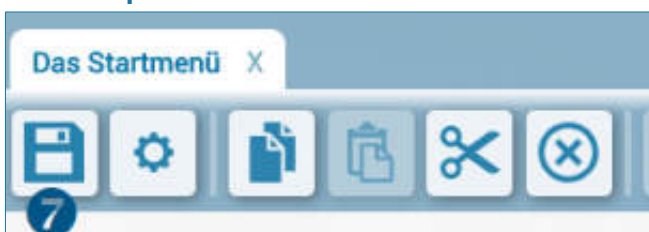
Bereits beim Aufnehmen haben Sie die Möglichkeit, die erzeugten slides über die Aufnahmeleiste zu bearbeiten. Die Bearbeitung über die Aufnahmeleiste ist im Kapitel 2.2.2 beschrieben.

5. Aufnahme beenden



Klicken Sie in der Aufnahmeleiste auf *Stop* [6], um die Aufnahme zu beenden. Sie gelangen zurück in den Editor.

6. units speichern



Klicken Sie auf *Speichern* [7], um den aufgezeichneten Content zu speichern.

7. units nachbearbeiten

Sie können den Content direkt nach der Aufnahme oder später nachbearbeiten. Die Bearbeitung ist im Kapitel 2.3 beschrieben.

Hinweis zu Shortcuts

Durch Klick auf *Neue unit* können Sie ebenfalls units aufzeichnen. Die Funktion kann aus dem Bereich *Bestehenden Content zeigen* heraus aufgerufen werden oder von der Homepage aus. Nachdem Sie auf *Neue unit aufnehmen* geklickt haben, wird ein Dialogfenster zum Anlegen von neuen units angezeigt. Nach Anlegen der unit wird die Aufnahmeleiste direkt geöffnet, d.h. der Schritt über den Editor entfällt.



2.2.1 Grundlegende Hinweise zur Aufnahme

Bildschirme

Mehrere Bildschirme und Skalierung

Stellen Sie sicher, dass die Bildschirmskalierung des 1. Bildschirms sowie zusätzlicher Bildschirme vor der Aufnahme auf **100%** eingestellt ist. Da die bestmögliche Objekterkennung jedoch auf dem 1. Bildschirm erreicht wird, sollten Sie nach Möglichkeit nur den 1. Bildschirm aufnehmen. Die gleichzeitige Aufnahme von mehreren Bildschirmen funktioniert nicht mit Windows 7.

Mehrere Bildschirme und Skalierung (SAP)

Auf dem 1. Bildschirm können Sie mit einer Bildschirmskalierung von $\geq 100\%$ problemlos Content aufzeichnen. Um die Erkennung auf zusätzlichen Bildschirmen zu gewährleisten, muss die Skalierung der zusätzlichen Bildschirme \leq der Skalierung des 1. Bildschirms sein.

Aufnahme

Dateneingaben

Wenn Sie das Eingeben von Daten aufnehmen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in das Eingabefeld.
2. Warten Sie, bis die Aufnahmeleiste bereit ist.
3. Geben Sie Ihre gewünschten Daten ein.
4. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit Enter (für MS Word).

Nutzen Sie zur Korrektur von Tippfehlern nicht die Maus, sondern die Pfeiltasten zum Navigieren sowie die Entfernen- oder Backspace-Taste zum Löschen.

Drag & Drop

Wenn Sie aufnehmen wollen, wie ein Objekt verschoben und an anderer Stelle abgelegt wird, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das Objekt und bewegen Sie dieses bei gedrückter Maustaste ein Stück hin und her, damit der creator erkennt, dass ein Objekt gezogen werden soll.
2. Warten Sie, bis die Aufnahmeleiste bereit ist.
3. Ziehen Sie das Objekt mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle und lassen Sie es los.

Sie haben die Möglichkeit, den Drag & Drop-Vorgang in der Nachbearbeitung in eigenen Worten ausführlicher zu erklären.

Remote-Anwendungen

Über Remote-Anwendungen wie z.B. TeamViewer können Sie keine Applikationen, die auf dem Remote-PC installiert sind, aufnehmen.

creator als Admin ausführen

Wenn Sie im datango creator als User eingeloggt sind, können Sie **keine** Aktionen im Windows Taskmanager oder in Applikationen, in denen Sie als Admin angemeldet sind, aufnehmen. Melden Sie sich im datango creator als Admin an, um im Taskmanager bzw. in Applikationen, die als Admin geöffnet sind, Content aufnehmen zu können.

SAP

NWBC 7.0

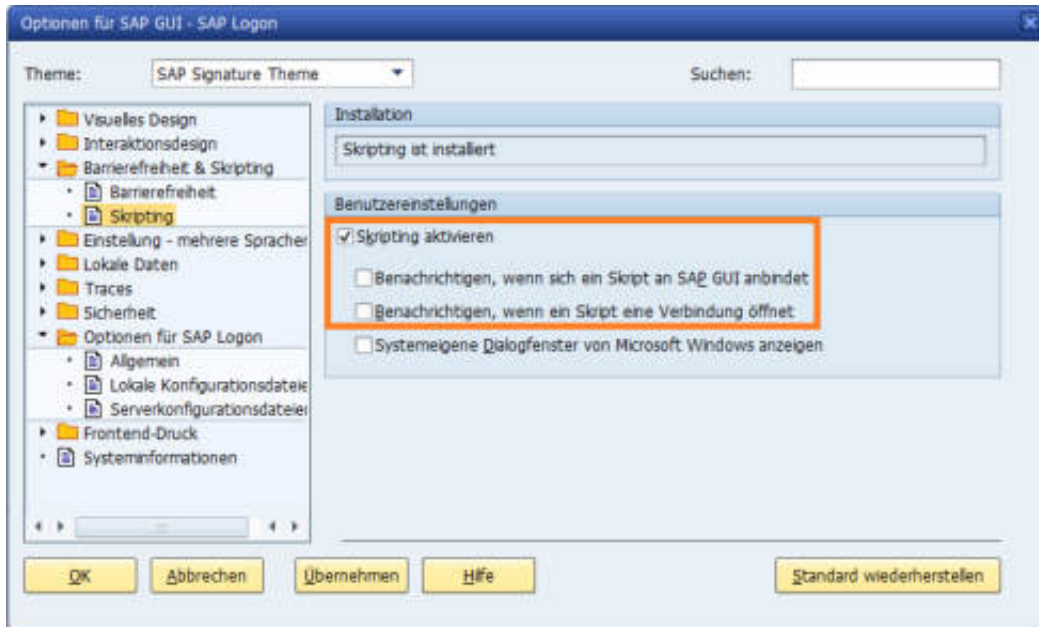
Achten Sie bei Nutzung des SAP Business Clients 7.0 darauf, dass nur eine Instanz geöffnet ist. Der datango creator kann nur den zuerst gestarteten Client erkennen und aufnehmen.

SAP Logon und SAP-Logon-Pad

Achten Sie darauf, sich entweder mit SAP Logon oder SAP-Logon-Pad anzumelden. Wenn beide Desktop-Anwendungen gleichzeitig geöffnet sind, kann der datango creator nur die zuerst gestartete Anwendung erkennen und aufzeichnen.

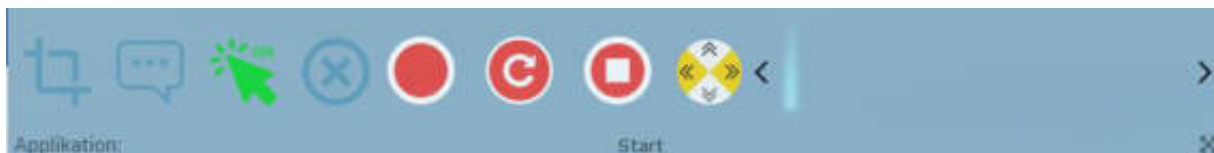
Skripting aktivieren

Damit SAP-Content problemlos erkannt und aufgenommen werden kann, muss das Skripting in SAP aktiviert und Benachrichtigungen deaktiviert sein.

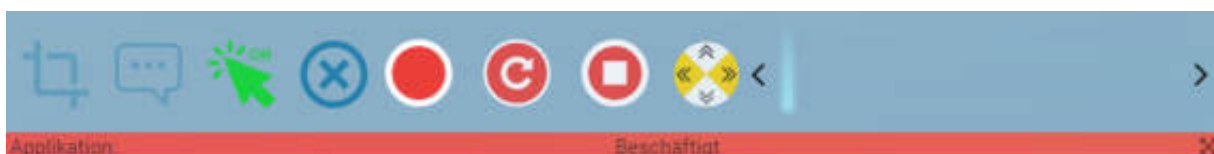


2.2.2 Funktion der Aufnahmeleiste

Die folgenden **Status** werden im unteren Bereich der Aufnahmeleiste angezeigt:



Status **START**: Der creator ist bereit zur Aufnahme, wurde aber noch nicht gestartet.



Status **BESCHÄFTIGT**: Nach einer vom User ausgeführten Aktion ist der creator mit der Aufnahme der Aktion beschäftigt.



Status **BEREIT**: Der creator wurde gestartet und ist bereit zur Aufnahme der nächsten Aktion.



Status **PAUSE**: Die Aufnahme wurde unterbrochen.

Die folgenden **Funktionen** sind im oberen Bereich der Aufnahmeleiste verfügbar:



Screenshot einfügen

Durch Klick auf *Screenshot einfügen* können Sie einen Screenshot hinzufügen.



Erklärung einfügen

Durch Klick auf *Erklärung einfügen* können Sie Erklärungen in Form von Bubbles hinzufügen. Nachdem Sie auf *Erklärungen einfügen* geklickt haben, müssen Sie auf die Stelle innerhalb der Applikation klicken, an der Sie die Erklärung einfügen wollen. Ein Dialogfenster wird angezeigt, in das Sie Ihren Erklärungstext für den Demo- und / oder Übungs-Modus eingeben können. Nach Bestätigung Ihrer Eingaben erscheint die Bubble mit Ihrer Erklärung an der gewünschten Stelle.



Aktion ausführen ausschalten / anschalten

Durch Klick auf *Aktion ausführen ausschalten / anschalten* können Sie festlegen, ob das Ausführen eines Steuerelements innerhalb einer Applikation (bspw. Link, Drop-Down-Menü) möglich ist (*Aktion ausführen* aktiviert, grünes Icon) oder nicht (*Aktion ausführen* deaktiviert, graues Icon). Das Aufnehmen von „deaktivierten“ Steuerelementen ist bspw. sinnvoll, wenn mehrere Steuerelemente einer Seite aufgenommen und erklärt werden sollen, ohne die Applikationsseite zu verlassen.



Ausgewählten slide unwiderruflich löschen

Durch Klick auf *Ausgewählten slide unwiderruflich löschen* können Sie eine fehlerhaft ausgeführte Aktion unwiderruflich löschen. Der in der Vorschau ausgewählte slide wird gelöscht.



Aufnehmen

Durch Klick auf *Aufnehmen* können Sie die Aufnahme starten.

**Pause**

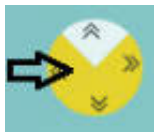
Durch Klick auf *Pause* können Sie die Aufnahme unterbrechen, um bspw. die Applikation zu wechseln. Alternativ können Sie die Aufnahme auch mit folgender Tastenkombination pausieren: Strg + Alt + F12. Durch Klick auf *Aufnehmen* wird die Aufnahme automatisch an der Stelle fortgesetzt, an der sie unterbrochen wurde.

**Erneut aufnehmen**

Durch Klick auf *Erneut aufnehmen* können Sie Content erneut aufnehmen. Jede Aktion wird automatisch vom creator erneut in der Applikation ausgeführt und aufgenommen. Die Funktion ist bspw. sinnvoll, wenn Content übersetzt oder aufgrund eines Updates einer Applikation aktualisiert werden soll. Durch die automatische Aufnahme muss der Content nicht noch einmal manuell vom Autor aufgenommen werden. Die erneute Aufnahme ist in Kapitel 2.2.3 beschrieben.

**Stop**

Durch Klick auf *Stop* können Sie die Aufnahme beenden.

**Erweiterungen zeigen / verbergen**

Durch Klick auf *Erweiterungen zeigen / verbergen* können Sie die Icons *Screenshot einfügen*, *Erklärung einfügen*, *Aktion ausführen ausschalten / anschalten* sowie *Ausgewählten slide unwiderruflich löschen anzeigen / ausblenden*.

**Mini-Ansicht**

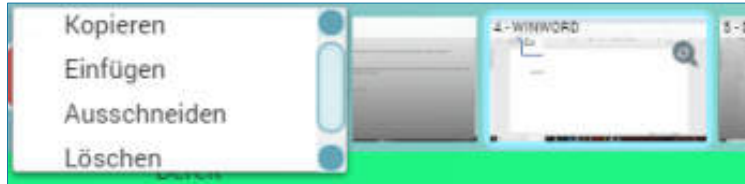
Durch Klick auf *Mini-Ansicht* können Sie die Aufnahmeleiste minimieren.

**Standardansicht**

Durch Klick auf *Standardansicht* können Sie die Aufnahmeleiste maximieren.

**Vorschau zeigen / verstecken**

Durch Klick auf *Vorschau zeigen / verstecken* können Sie den bisher erzeugten slide im rechten oberen Bereich der Aufnahmeleiste anzeigen / ausblenden.



Content / Reihenfolge ändern

Sie können slides ausschneiden oder kopieren und an anderer Stelle innerhalb dieses oder eines anderen Contents wieder einfügen. Hierfür muss der jeweils andere Content ebenfalls geöffnet sein. Darüber hinaus können Sie einzelne slides löschen. Die Funktionen können über das Kontextmenü des jeweiligen slides ausgeführt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den slide, um das Kontextmenü zu öffnen. Eine Mehrfachauswahl der slides ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen.

2.2.3 unit erneut aufnehmen

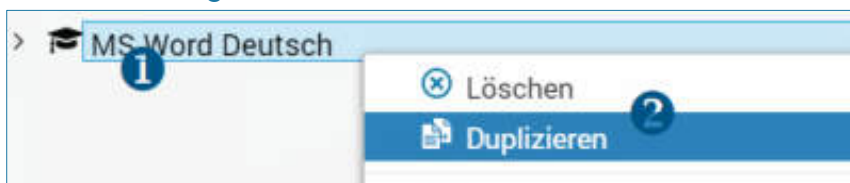
Bei einer erneuten Aufnahme wird jede Aktion (bspw. Klicks, Dateneingaben) der ursprünglichen Aufnahme automatisch vom creator erneut in der Applikation ausgeführt und aufgenommen. Die Funktion ist bspw. sinnvoll, wenn Content übersetzt oder aufgrund eines Updates einer Applikation aktualisiert werden soll. Durch die automatische Aufnahme müssen die einzelnen Prozessschritte nicht noch einmal manuell vom Autor aufgezeichnet werden.

Damit der erneute Aufnahmeprozess optimal ausgeführt werden kann, müssen ggf. im creator und in der Zielapplikation diverse Einstellungen vorgenommen werden. Erforderliche und empfohlene Einstellungen sind im Kapitel 2.2.4 beschrieben.

1. Zielapplikation öffnen und Einstellungen vornehmen

Öffnen Sie die Zielapplikation und nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor.

2. Content anlegen und öffnen



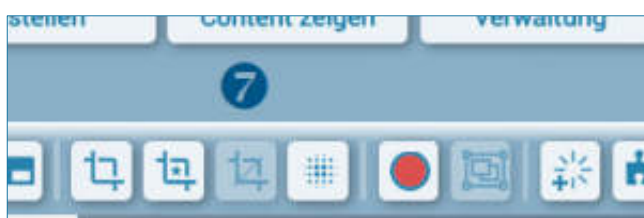
Wählen Sie im Bereich *Bestehenden Content zeigen* den Content **[1]**, den Sie erneut aufnehmen wollen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Content, um das Kontextmenü zu öffnen. Klicken Sie auf *Duplizieren* **[2]**, um den Content zu kopieren.



Legen Sie im angezeigten Dialogfenster den neuen Titel **[3]** sowie die neue Sprache **[4]** fest, falls Sie die Bubble-Texte des Contents übersetzen wollen. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **OK [5]**. Der kopierte Content wird unter dem Original abgelegt.



Doppelklicken Sie auf den kopierten Content **[6]**.

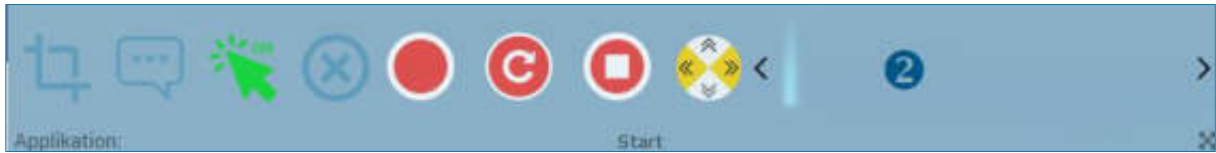


Sie gelangen in den Editor **[7]**.

3. Aufnahmeleiste öffnen

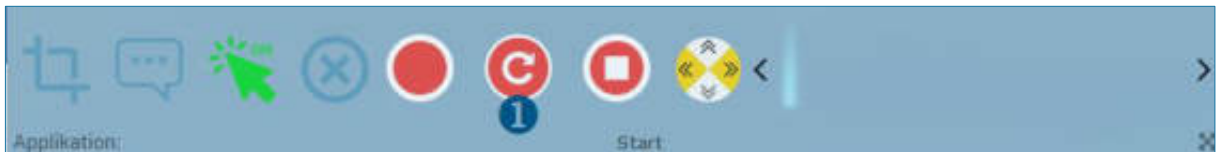


Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Editors auf *Aufnehmen* **[1]**, um die Aufnahmeleiste zu öffnen.



Die Aufnahmeleiste [2] erscheint am oberen Bildschirmrand.

4. Erneute Aufnahme durchführen



Klicken Sie in der Aufnahmeleiste auf *Erneut aufnehmen* [1], um die erneute Aufnahme zu starten.

Hinweis zu Objektinformationen

Bei der Aufnahme speichert der creator für jedes aufgenommene Objekt folgende Informationen: Objekt-ID, Objekttyp (z.B. Typ *Button*, Typ *Tab*), Position/Koordinaten des Objekts auf dem Bildschirm.

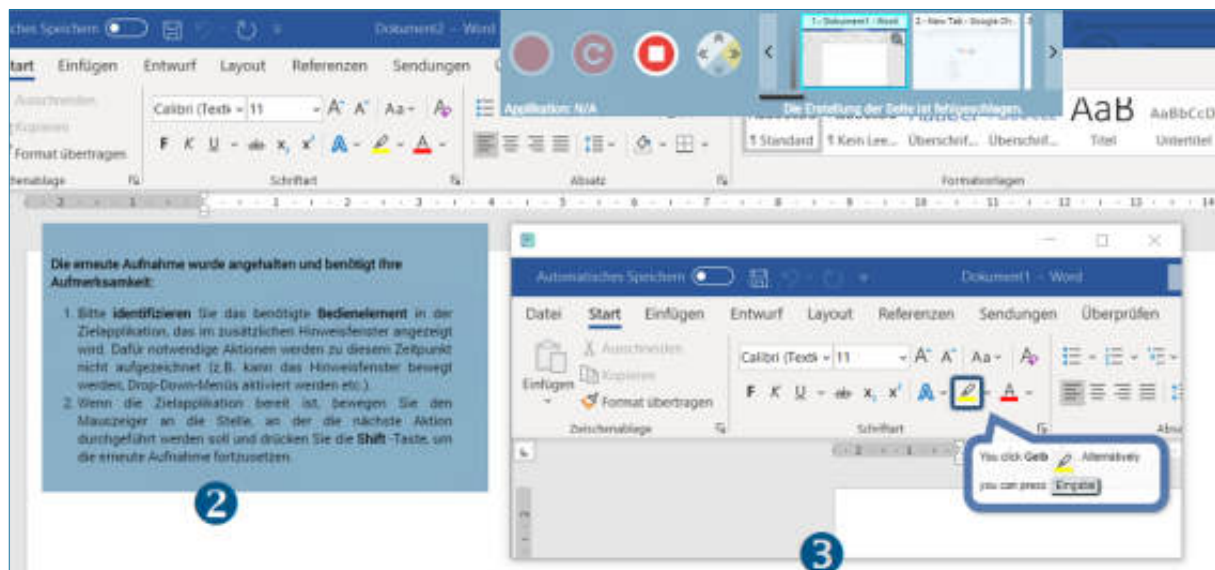
Automatische erneute Aufnahme

Nachdem Sie auf *Erneut aufnehmen* [1] geklickt haben, prüft der creator zunächst, ob das Objekt, das erneut aufgenommen werden soll, die Objektinformationen (ID, Typ, Koordinaten) besitzt, und ob diese identisch mit den gespeicherten Informationen sind.

Ist eine Objekt-ID vorhanden und identisch mit der während der Aufnahme gespeicherten Objekt-ID, bewegt der creator die Maus automatisch auf das entsprechende Objekt, führt dort die Aktion aus und nimmt diese erneut auf. Die erzeugten slides werden in der Vorschau der Aufnahmeleiste angezeigt.

Interaktive erneute Aufnahme nach Unterbrechung

Ist keine Objekt-ID vorhanden oder nicht auslesbar, wird die erneute Aufnahme unterbrochen. Anhand der Objekt-Informationen (Typ, Koordinaten) bewegt der creator die Maus automatisch auf das Objekt, das vermutlich als nächstes aufgenommen werden soll.



Zusätzlich wird Ihnen eine Erklärung [2] mit den nächsten erforderlichen Schritten sowie ein Pop-Up-Fenster [3] mit der Aktion, die als nächstes aufgenommen werden soll, angezeigt.

Suchen Sie in Ihrer Zielapplikation das Objekt (z.B. Button, Textfeld), das Ihnen im Pop-Up-Fenster markiert angezeigt wird. Aktionen, die erforderlich sind, um das Objekt zu finden, werden währenddessen nicht aufgenommen, d.h. Sie können z.B. das Pop-Up- oder Erklärungsfenster verschieben, Auswahllisten öffnen, Applikationen wechseln.

Bewegen Sie die Maus auf das Objekt, mit dem die nächste Aktion aufgenommen werden soll, und betätigen Sie die Shift-Taste, um die erneute Aufnahme fortzusetzen.

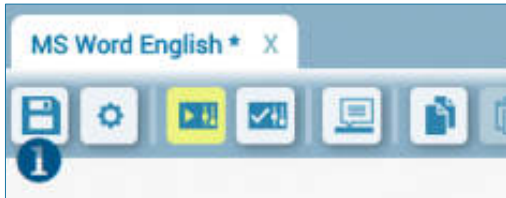
Die Aktion wird vom creator automatisch erneut ausgeführt und aufgenommen. Die erzeugten slides werden in der Vorschau der Aufnahmeleiste angezeigt.

5. Aufnahme beenden



Nachdem alle Aktionen aufgenommen wurden, wird ein Dialogfenster angezeigt, dass die erneute Aufnahme erfolgreich durchgeführt wurde. Bestätigen und schließen Sie das Dialogfenster mit OK [1]. Sie gelangen zurück in den Editor.

6. Content speichern



Klicken Sie auf *Speichern* [1], um den erneut aufgenommenen Content zu speichern.

2.2.4 Vorbereitungen für die erneute Aufnahme

Einstellungen im creator

Beachten Sie Folgendes, um eine fehlerfreie erneute Aufnahme zu gewährleisten. Wenn Sie die *Erweiterte Objekterkennung* nutzen und sich der aufgezeichnete Text vor der erneuten Aufnahme geändert hat (bspw. durch Übersetzungen), müssen Sie die *Positionsbasierte erneute Aufnahme* unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Aufnahme* deaktivieren. Die genannten Einstellungen für die (erneute) Aufnahme sind im Kapitel 4.3 näher beschrieben.

Einstellungen in der Zielapplikation

Damit der erneute Aufnahmeprozess optimal ausgeführt werden kann, müssen exakt die gleichen Einstellungen wie bei der erstmaligen Aufnahme vorgenommen werden:

- Verwenden Sie die gleiche Bildschirmgröße (gilt **nicht** für SAP-Anwendungen).
- Verwenden Sie die gleiche Größe und Position des Applikationsfensters, falls bei der erstmaligen Aufnahme nicht die gesamte Bildschirmfläche genutzt wurde (gilt **nicht** für SAP-Anwendungen).
- Öffnen Sie vor Beginn die gleiche Applikationsseite.
- Verwenden Sie die gleiche Kachelanordnung des SAP Fiori Launchpads (gilt für SAP-Anwendungen).

Empfohlene Einstellungen in der Zielapplikation

- Stellen Sie sicher, dass die Applikationsseite, die die erste Aktion enthält, denselben Status hat, d.h. bspw. dieselbe Baumstruktur.
- Stellen Sie sicher, dass die gleichen Daten eingegeben sind. Ggf. ist es erforderlich, eine Ab- und Anmeldung am System durchzuführen, um bestehende Werte zurückzusetzen. Für die Lokalisierung von Content sollten die Eingaben in der entsprechenden Sprache erfolgen.
- Stellen Sie bei der Aufzeichnung dynamischer Webseiten sicher, dass derselbe Zustand vorliegt. Ggf. ist es erforderlich, die Applikation zu schließen und zu öffnen, um alle Änderungen zurückzusetzen.
- Wählen Sie für die Lokalisierung von Content die Applikation in der gewünschten Sprache aus.

- Stellen Sie sicher, dass Prozesse, die erneut aufgenommen werden sollen, sich mehrfach in der Applikation wiederholen lassen wie bspw. das Anlegen von Stücklisten in SAP. Ggf. sollte das erstellte Material gelöscht werden, um eine erneue Aufnahme zu ermöglichen.
- Stellen Sie bei der erneuten Aufnahme von SAP-Anwendungen sicher, dass Sie lediglich in einem SAP-System angemeldet sind. Ggf. müssen alle Sessions geschlossen werden, die für die erneute Aufnahme nicht erforderlich sind.

2.3 unit bearbeiten

Aufgezeichneter Content kann auf vielfältige Weise nachbearbeitet werden, um bspw. eigene Erklärungen zu ergänzen, Daten zu anonymisieren oder slides zuzuschneiden.



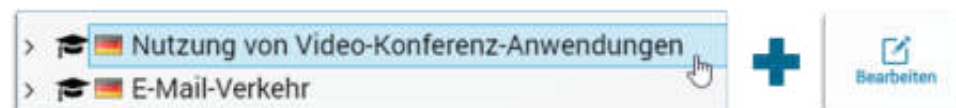
collaborator-Berechtigung zum Öffnen von Server-Content erforderlich!

Als User besitzen Sie bestimmte Berechtigungen auf dem collaborator, die Ihren Handlungsspielraum dort festlegen (bspw. *Content ansehen, editieren, löschen* usw.). Die Berechtigung zum Editieren von Content wird auch im creator berücksichtigt. Das heißt, immer wenn Server-Content im creator öffnen, wird überprüft, ob die Berechtigung *Content editieren* auf dem collaborator aktiviert ist. Sollten Sie die Berechtigung nicht besitzen, können Sie den Server-Content nicht öffnen und erhalten entsprechend eine Fehlermeldung.

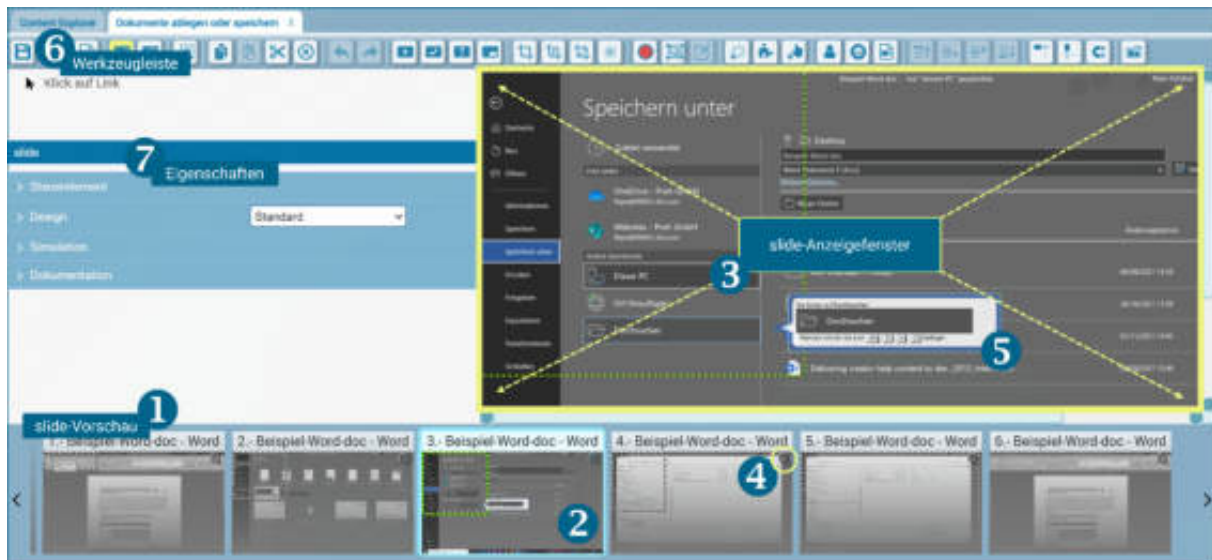
Die Bearbeitung des Contents erfolgt im Editor.



Klicken Sie doppelt auf den Content, um diesen im Editor zu öffnen.



Alternativ können Sie den Content wählen und unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf die Kachel *Bearbeiten* klicken, um in den Editor zu gelangen.



In der Vorschau [1] werden alle slides des Contents angezeigt. Jeder slide repräsentiert eine einzelne aufgezeichnete Aktion. **Hinweis:** Sie können mehrere aufgezeichnete Aktionen auf einem slide zusammenfassen. Mehr Informationen zur Zusammenfassung von Aktionen finden Sie in Kapitel 2.3.1.

Klicken Sie in der slide-Vorschau auf einen slide [2], um diesen im Anzeigefenster [3] anzuzeigen. Sie können die Vorschau maximal vergrößern, indem Sie auf das Vergrößerungs-Symbol klicken [4].

Die auf dem slide dargestellte Aktion wird in einer Bubble angezeigt [5].

Die Bearbeitung des Contents erfolgt über die Werkzeugleiste [6] sowie über die Eigenschaften [7]. Stellen Sie sicher, dass der slide, das Objekte oder die Aktion ausgewählt ist, damit die zugehörigen Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.

Das Anzeigefenster kann nach Belieben gezoomt werden. Zum Heranzoomen halten Sie einfach die Strg-Taste gedrückt und drehen das Mausrad nach oben. Umgekehrt halten Sie zum Herauszoomen die Strg-Taste gedrückt und drehen das Mausrad nach unten. Alternativ zum Mausrad können Sie die [+] Taste bzw. [-] Taste nutzen. Um vom Zoom zur Standardansicht (100%) zurückzukehren, betätigen Sie die Strg-Taste und die [0]. Zusätzlich ermöglicht Ihnen ein Bedienpanel die slides in vordefinierten Schritten (+/- 25%) zu zoomen oder auch den Zoomfaktor auf 100% zurückzusetzen. Das Bedienpanel wird in der oberen rechten Ecke des Anzeigefensters angezeigt, wenn Sie das Anzeigefenster wie oben beschrieben zoomen.

2.3.1 Werkzeugleiste

Im Folgenden sind die einzelnen Funktionen der Werkzeugleiste des Editors beschrieben.



Speichern

Durch Klick auf *Speichern* können Sie den aufgenommenen und bearbeiteten Content speichern.



Struktur und Einstellungen

Durch Klick auf *Struktur und Einstellungen* wird die Gruppe *Einstellungen* angezeigt. Hier können Sie die auszuführenden Lernschritte in einer Aufgabenstellung formulieren. Diese wird beim Abspielen des Contents im Test- und/oder Übungsmodus in einem separaten Pop-Up-Fenster angezeigt. Weiterhin können Sie durch die Vergabe von Punkten den Lernerfolg im Test-Modus überprüfen. Darüber hinaus können Sie alle im Content enthaltenen Quiz, für die bei Bestehen Punkte vergeben werden, auswerten lassen. Das Formulieren der Aufgabe, die Vergabe von Punkten sowie die Auswertung der Quiz ist in den Kapiteln 2.3.2, 2.3.3 und 2.3.4 beschrieben.



PPTX Folie importieren

Durch Klick auf *PPTX Folie importieren* können Sie einzelne oder mehrere PPTX Folien in den Content importieren. Das Importieren von PPTX Folien ist in Kapitel 2.3.5 beschrieben.



Demo-Modus bearbeiten

Durch Klick auf *Demo-Modus* wird der im Demo-Modus aufgenommene slide angezeigt und kann bearbeitet werden.



Übungs-Modus bearbeiten

Durch Klick auf *Übungs-Modus* wird der im Übungs-Modus aufgenommene slide angezeigt und kann bearbeitet werden.



Einzelbubble-Modus

Durch Klick auf *Einzelbubble-Modus* können Sie sich ein einzelnes Objekt eines slides anzeigen lassen und die weiteren Objekte ausblenden. Der *Einzelbubble-Modus* ist in Kapitel 2.3.6 beschrieben.



Kopieren

Durch Klick auf *Kopieren* können Sie ausgewählte slides oder Objekte in die Zwischenablage kopieren.

**Einfügen**

Durch Klick auf *Einfügen* können Sie zuvor kopierte / ausgeschnittene slides oder Objekte an anderer Stelle dieses oder eines anderen Contents wieder einfügen. Hierfür muss der jeweils andere Content ebenfalls geöffnet sein.

**Ausschneiden**

Durch Klick auf *Ausschneiden* können Sie ausgewählte slides oder Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen.

**Löschen**

Durch Klick auf *Löschen* können Sie ausgewählte slides oder Objekte löschen.

**Rückgängig**

Durch Klick auf *Rückgängig* können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig machen.

**Wiederherstellen**

Durch Klick auf *Wiederherstellen* können Sie die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen.

**Demo-Modus abspielen**

Durch Klick auf *Demo-Modus abspielen* können Sie den Content im Demo-Modus abspielen. Das Abspielen ist in Kapitel 2.6.1 beschrieben.

**Übungs-Modus abspielen**

Durch Klick auf *Übungs-Modus abspielen* können Sie den Content im Übungs-Modus abspielen. Das Abspielen ist in Kapitel 2.6.2 beschrieben.

**Test-Modus abspielen**

Durch Klick auf *Test-Modus abspielen* können Sie den Content im Test-Modus abspielen. Das Abspielen ist in Kapitel 2.6.3 beschrieben.

**Praxis-Modus abspielen**

Durch Klick auf *Praxis-Modus abspielen* können Sie den Content im Praxis-Modus abspielen. Das Abspielen ist in Kapitel 2.6.4 beschrieben.

**Dokumentation zuschneiden**

Durch Klick auf *Dokumentation zuschneiden* können Sie einen bestimmten Bereich des slides für die Dokumentation zuschneiden. Das Zuschneiden der Dokumentation ist in Kapitel 2.3.7 beschrieben.

**Automatischer Zuschnitt**

Durch Klick auf *Automatischer Zuschnitt* können Sie einen slide automatisch für Ihre Dokumentation zuschneiden. Hierfür wird der Bereich des aufgenommenen Elements (bspw. Link, Drop-Down-Menü) mit einem definierten Abstand zur Markierung automatisch zugeschnitten. Sie können den Abstand unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Automatische Funktionen -> Automatischer Zuschnitt* festlegen.

**Zuschnitt zurücksetzen**

Durch Klick auf *Zuschnitt zurücksetzen* können Sie Zuschnitte zurücksetzen.

**slide verwischen**

Durch Klick auf *slide verwischen* können Sie bestimmte Bereiche des slides unkenntlich machen (bspw. Felder mit personenbezogenen Daten). Das Verwischen des slides ist in Kapitel 2.3.8 beschrieben.

**Aufnehmen**

Durch Klick auf *Aufnehmen* können Sie weitere Funktionen innerhalb Ihrer Applikation aufnehmen und dem Content hinzufügen.

**Automatisches Zusammenführen von slides**

Durch Klick auf *Automatisches Zusammenführen von slides* können Sie slides, die ähnlich sind, zusammenführen. Auf einem slide können so mehrere Aktionen gleichzeitig dargestellt werden. Ob und welche slides zusammengeführt werden, können Sie unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Automatische Funktionen -> Automatisches Zusammenführen von slides* festlegen. Das Automatische Zusammenführen von slides ist in Kapitel 4.4 beschrieben.

**Aufgenommene Texte bearbeiten**

Durch Klick auf *Aufgenommene Texte bearbeiten* können Sie alle im Content enthaltenen Texte oder Werte, die beim Eingeben in Texteingabefelder aufgenommen wurden, auf einmal nachbearbeiten. Das Bearbeiten von aufgenommenen Texten ist in Kapitel 2.3.9 beschrieben.

**Quizmenü**

Durch Klick auf *Quizmenü -> Quiz einfügen* können Sie an beliebiger Stelle im Content ein Quiz einfügen, mit dessen Hilfe das Wissen der Lerner überprüft werden kann. Das Quiz wird nach Ausführung automatisch ausgewertet. Das Erstellen der verschiedenen Quiztypen ist in den Kapiteln 2.3.10, 2.3.11, 2.3.12, 2.3.13, 2.3.14, 2.3.15, 2.3.16, 2.3.17, 2.3.18 und 2.3.19 beschrieben.



Quizauswahl einfügen

Durch Klick auf *Quizmenü* -> *Quizauswahl einfügen* können Sie eine Gruppe mehrerer Quizze zu einer Quizauswahl zusammenfügen. Dieser Gruppe können Sie dann Abspielbedingungen zuweisen, z. B. nur bestimmte Quiz abzuspielen oder Quiz in zufälliger Reihenfolge abzuspielen. Das Einfügen der Quizauswahl ist in Kapitel 2.3.20 beschrieben.



Text-zu-Sprache erzeugen

Mit der Funktion *Text-zu-Sprache erzeugen* können Sie den geschriebenen Bubble-Text in gesprochenen Text umwandeln. Die Erzeugung von gesprochenem Text ist in Kapitel 2.3.22 beschrieben.



Dokumentation erzeugen

Durch Klick auf *Dokumentation erzeugen* können Sie die Dokumentation für den Content erzeugen. Das Erzeugen der Dokumentation ist in Kapitel 2.3.23 beschrieben.



Demo-Modus in Video konvertieren

Durch Klick auf *Demo-Modus in Video konvertieren* können Sie den Demo-Modus in eine mp4-Videodatei konvertieren. Das Demo-Video kann im media center in Chrome sowie außerhalb des datango players in Chrome und im VLC Media Player abgespielt werden. Das Demo-Video wird im zugehörigen Speicherort unter dem Dateinamen *demo.mp4* im Ordner *lesson* abgelegt (bspw. *Windows* -> *lesson* -> *LS_8254PW*). Ziehen Sie das Demo-Video per Drag & Drop in den geöffneten Browser, um es in Chrome abzuspielen.



In den Vordergrund

Durch Klick auf *In den Vordergrund* können Sie Objekte auf die erste Ebene aller Objekte setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Eine Ebene nach vorne

Durch Klick auf *Eine Ebene nach vorne* können Sie Objekte eine Ebene nach vorne setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Eine Ebene nach hinten

Durch Klick auf *Eine Ebene nach hinten* können Sie Objekte eine Ebene nach hinten setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



In den Hintergrund

Durch Klick auf *In den Hintergrund* können Sie Objekte auf die letzte Ebene aller Objekte setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Senkrechte Hilfslinie einfügen

Durch Klick auf *Senkrechte Hilfslinie einfügen* können Sie eine senkrechte Hilfslinie auf dem slide erzeugen. Mit Hilfe der Hilfslinie können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles exakt zueinander ausrichten. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste über den kompletten slide von links nach rechts und umgekehrt verschieben. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste von links nach rechts bzw. von rechts nach links über den kompletten slide verschieben. Nach dem Ausrichten der Objekte können Sie die Hilfslinie markieren und durch Klick auf *Löschen* wieder entfernen.



Horizontale Hilfslinie einfügen

Durch Klick auf *Horizontale Hilfslinie einfügen* können Sie eine horizontale Hilfslinie auf dem slide erzeugen. Mit Hilfe der Hilfslinie können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles exakt zueinander ausrichten. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste von oben nach unten bzw. unten nach oben über den kompletten slide verschieben. Nach dem Ausrichten der Objekte können Sie die Hilfslinie markieren und durch Klick auf *Löschen* wieder entfernen.



Magnetischer Modus

Durch Klick auf *Magnetischer Modus* können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles zu einem bestimmten Objekt ausrichten. Wählen Sie das Objekt, nach dem Sie die anderen Objekte ausrichten wollen und klicken Sie auf *Magnetischer Modus*, um das Referenzobjekt festzulegen. Um die Objekte korrekt zum Referenzobjekt ausrichten zu können, werden beim Verschieben der Objekte Hilfslinien um das Referenzobjekt herum eingeblendet. Nach dem Ausrichten der Objekte zum Referenzobjekt können Sie das Referenzobjekt durch Klick auf *Magnetischer Modus* wieder deselektieren.



Vorschau zeigen

Durch Klick auf *Vorschau zeigen* können Sie sich den Content so anzeigen lassen, wie er dem Lerner später zur Verfügung gestellt wird.



Aktion hinzufügen

Durch Klick auf *Aktion hinzufügen* werden diverse Aktionen angezeigt, die im Folgenden beschrieben sind:

**Aktion Erklärung einfügen**

Durch Klick auf *Erklärung einfügen* können Sie eine Bubble einfügen, in die Sie Erklärungen zu einem bestimmten Bereich des slides eingeben können. Der zu erklärende Bereich wird zusätzlich durch eine Markierung hervorgehoben. Beim Abspielen des Contents pausiert die Anzeige der Bubble und kann vom Lerner manuell fortgesetzt werden. Dies ist insb. bei längeren Texten innerhalb einer Bubble sinnvoll, um dem Lerner die Möglichkeit zu geben, sich die Erklärung in Ruhe durchzulesen. Das Einfügen und Editieren der Erklärung, einschl. Markierung, ist in Kapitel 2.3.24 beschrieben.

**Aktion Markierung einfügen**

Durch Klick auf *Markierung einfügen* können Sie ein Element ihrer Wahl (bspw. Button) mit einer Markierung (Rechteck) versehen. Die Markierung kann bspw. als Unterstützung zu einer Erklärung genutzt werden. Die Markierung lässt sich in ihrer Position und Größe variieren, so dass beliebige Elemente hervorgehoben werden können. Das Einfügen und Editieren der Markierung ist in Kapitel 2.3.25 beschrieben.

**Aktion Klick auf Link einfügen**

Durch Klick auf *Klick auf Link* können Sie ein Element ihrer Wahl (bspw. Button oder Link) „aktivieren“, d.h. mit einer Markierung und einer Erklärungs-Bubble versehen. Im Demo-Modus wird der Klick auf dieses Element simuliert bzw. der Lerner im Übungs-Modus dazu aufgefordert, auf das markierte Element zu klicken. Das Einfügen der Simulation „Klick auf Link“ ist in Kapitel 2.3.26 beschrieben.

**Aktion Texteingabe einfügen**

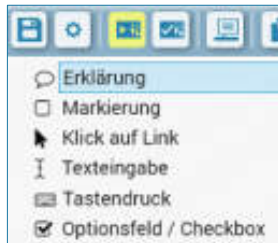
Durch Klick auf *Texteingabe* können Sie ein Textfeld einfügen, in das der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts einen bestimmten Text eingeben muss. Im Demo-Modus wird die Eingabe des Texts simuliert bzw. der Lerner im Übungs-Modus dazu aufgefordert, den Text in das Textfeld einzugeben. Das Einfügen des Textfelds ist in Kapitel 2.3.27 beschrieben.

**Aktion Tastendruck einfügen**

Durch Klick auf *Tastendruck* können Sie eine Taste oder Tastenkombination festlegen, die der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts auf der Tastatur drücken muss. Im Demo-Modus wird der Tastendruck simuliert bzw. der Lerner im Übungs-Modus dazu aufgefordert, die Taste bzw. die Tastenkombination auf der Tastatur zu drücken. Das Einfügen des Tastendrucks ist in Kapitel 2.3.28 beschrieben.

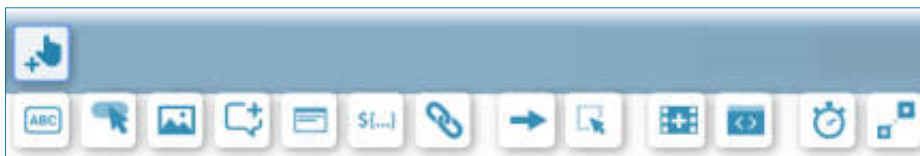
**Optionsfeld / Checkbox einfügen**

Durch Klick auf *Optionsfeld / Checkbox* können Sie ein Optionsfeld einfügen, das der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts aktivieren muss. Im Demo-Modus wird die Aktivierung des Optionsfelds simuliert bzw. im Übungs-Modus wird der Lerner dazu aufgefordert, das Optionsfeld zu aktivieren.



Reihenfolge von Aktionen festlegen

Die Reihenfolge der Aktionen kann beliebig per Drag & Drop verändert werden. Das Sortieren von Aktionen ist in Kapitel 2.3.43 beschrieben.



Objekt hinzufügen

Durch Klick auf *Objekt hinzufügen* werden diverse Objekte angezeigt, die im Folgenden beschrieben sind:



Textbox einfügen

Durch Klick auf *Textbox einfügen* können Sie eine Textbox einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben können. Die Textbox lässt sich in ihrer Größe variieren, so dass auch längere Texte eingegeben werden können. Textboxen eignen sich bspw., um Lernern allgemeine oder einführende Informationen zu einem Thema bereitzustellen. Das Einfügen und Editieren von Textboxen ist in Kapitel 2.3.29 beschrieben.



Aktive Fläche einfügen

Durch Klick auf *Aktive Fläche einfügen* können Sie eigenen Text einfügen und diesen bspw. mit einer externen Website, aufgezeichnetem Content, verschiedenen Mediendateien oder auch herkömmlichen Dokumenten verlinken. Auf diese Weise kann sich der Lerner beim Abspielen des Contents durch Klick auf den „aktivierten“ Text weiterführende Informationen anzeigen lassen. Das Einfügen und Editieren der Aktiven Fläche ist in Kapitel 2.3.31 beschrieben.



Bild einfügen

Durch Klick auf *Bild einfügen* können Sie Bilder einfügen. Das Einfügen von Bildern ist in Kapitel 2.3.30 beschrieben.



Bubble einfügen

Durch Klick auf *Bubble einfügen* können Sie eine Bubble einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben und mittels der Bubble-Spitze auf ein bestimmtes Element zeigen können. Das Einfügen von Bubbles ist in Kapitel 2.3.32 beschrieben.

**Pop-Up-Text einfügen**

Durch Klick auf *Pop-up-Text einfügen* können Sie eine Textbox, in die Sie beliebigen Text eingeben können, sowie eine zugehörige Schaltfläche einfügen. Die Textbox ist beim Abspielen des Contents ausgeblendet und lässt sich per Klick auf die Schaltfläche öffnen. Das Einfügen und Editieren der Textbox (einschl. Schaltfläche) ist in Kapitel 2.3.33 beschrieben.

**Platzhalter einfügen**

Durch Klick auf *Platzhalter einfügen* können Sie einen Platzhalter einfügen, in den Sie bspw. slide-Titel einfügen können. Das Einfügen und Füllen des Platzhalters ist in Kapitel 2.3.34 beschrieben.

**Verlinkung einfügen**

Durch Klick auf *Verlinkung einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort auf dem slide verlinken. Der Lern-Content lassen sich beim Abspielen des Contents über eine Schaltfläche öffnen. Das Einfügen von Verlinkungen ist in Kapitel 2.3.35 beschrieben.

**Pfeil einfügen**

Durch Klick auf *Pfeil einfügen* können Sie einen Hinweispfeil einfügen, dessen Form, Farbe und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Das Einfügen und Editieren des Pfeils ist in Kapitel 2.3.37 beschrieben.

**Form einfügen**

Durch Klick auf *Form einfügen* können Sie eine Form einfügen, deren Typ und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Formen wie bspw. Blockpfeile eignen sich insb. für die Visualisierung von Prozessabläufen und Reihenfolgen, da sich die Formen vielseitig einsetzen und mit Texten belegen lassen. Das Einfügen und Editieren der Formen ist in Kapitel 0 beschrieben.

**Multimedia einfügen**

Durch Klick auf *Multimedia einfügen* können Sie Audio- oder Video-Dateien einfügen. Das Einfügen von Mediendateien ist in Kapitel 2.3.38 beschrieben.

**IFrame einfügen**

Durch Klick auf *IFrame einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort in einen IFrame einbetten. Der eingebettete Content wird beim Abspielen des Contents direkt auf dem slide angezeigt. Das Einbetten von Content ist in Kapitel 2.3.39 beschrieben.



Zeitsteuerung einfügen

Durch Klick auf *Zeitsteuerung einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine zeitgesteuerte Aktion zuweisen, zum Beispiel das Einblenden eines Textfeldes nach einer bestimmten Zeit. Das Einfügen der Zeitsteuerung ist in Kapitel 2.3.40 beschrieben.



Animation einfügen

Durch Klick auf *Animation einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine Animation zuweisen, z. B. die Bewegung entlang eines vorgegebenen Pfads. Das Einfügen von Animationen ist in Kapitel 2.3.41 beschrieben.

2.3.2 Aufgabenstellung formulieren

Für den Test- und Übungs-Modus können Sie die auszuführenden Lernschritte in einem Aufgabenfenster zusammenfassen. Vom Lerner einzugebende Texte (Aktion *Texteingabe*) werden dabei automatisch in das Aufgabenfenster generiert. Zusätzliche Erklärungen können manuell eingegeben werden. Beim Abspielen des Contents wird das Aufgabenfenster in einem separaten Pop-Up-Fenster angezeigt.



Unter **Aufgabenstellungsstil** können Sie aus verschiedenen Aufgabenstellungsstilen einen bestimmten Aufgabenstellungsstil auswählen. Die vordefinierten Stile sind im Ordner *Standard* im zugehörigen Speicherort unter\resource\standard\task abgelegt.

Durch Klick auf das Icon **Aufgabenstellung erzeugen [3]** können Sie ein Aufgabenfenster **[4]** einfügen. Vom Lerner einzugebende Texte werden dabei automatisch in das Aufgabenfenster generiert. Diese Texte werden unter *Aktion hinzufügen -> Texteingabe -> Gewünschter Text* hinzugefügt (siehe auch Kapitel 2.3.27). Wenn Sie über die Funktion *Texteingabe* weitere Texte hinzugefügt haben, können Sie erneut auf das Icon **Aufgabenstellung erzeugen [3]** klicken. Die weiteren vom Lerner einzugebenden Texte werden ebenfalls in das Aufgabenfenster eingefügt. Durch Doppelklick in das Aufgabenfenster können Sie Ihren eigenen Aufgabentext manuell eingeben. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in das Textfeld einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind im Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Häkchen schließen Sie den Texteditor und übernehmen Ihre Änderungen. Sie können das Aufgabenfenster am oberen Rahmen bei gedrückter Maustaste beliebig verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen.

Durch Klick auf das Icon **Aufgabenstellung öffnen [5]** können Sie das Aufgabenfenster öffnen. Unter **Position von oben** kann der Abstand des Aufgabenfensters (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festgelegt werden. Unter **Position von links** kann der Abstand des Aufgabenfensters (linker Rand) zum linken Rand des slides festgelegt werden.

Unter **Breite** und **Höhe** können die Maße des Aufgabenfensters festgelegt werden. Ist die Höhe auf 0 gesetzt, passt sich die Fensterhöhe automatisch der dargestellten Textmenge an.

Unter **Abstand** kann der Abstand des Aufgabentexts zur oberen, linken Ecke des Aufgabenfensters festgelegt werden. Die Werte werden je in Pixel angegeben.

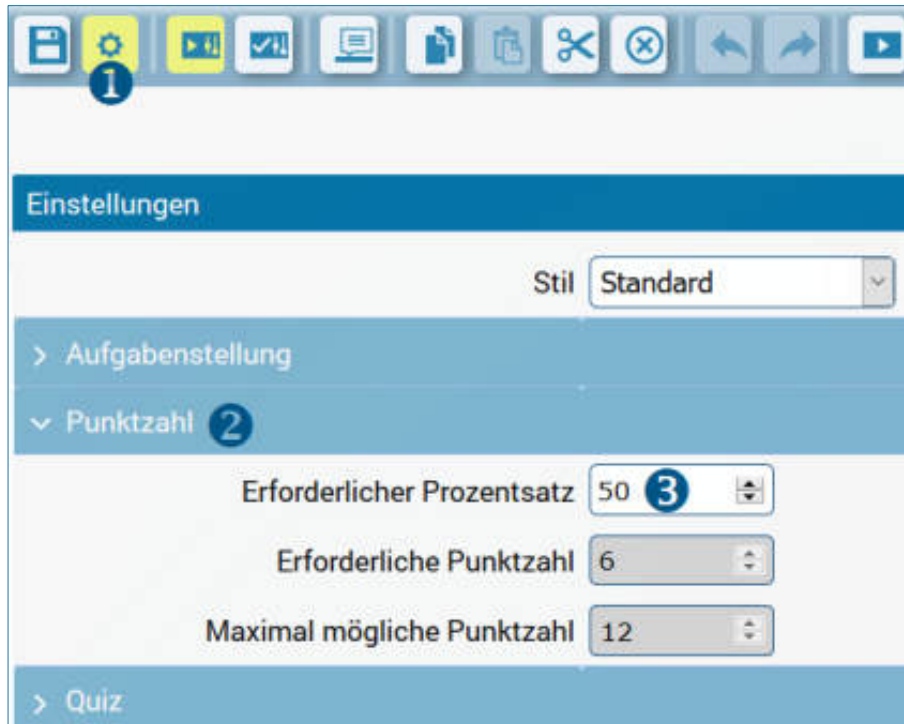
Unter **Hintergrundfarbe** kann die Hintergrundfarbe des Aufgabenfensters festgelegt werden.

Bei Aktivierung der Checkbox **Im Übungs-Modus** bzw. **Im Test-Modus** können Sie festlegen, ob das Aufgabenfenster mit der Aufgabenstellung beim Abspielen des Contents im Übungs- bzw. Test-Modus angezeigt wird.

2.3.3 Punkte vergeben

Durch die Vergabe von Punkten im Test-Modus können Sie den Lernerfolg überprüfen.

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Struktur und Einstellungen* [1] geklickt haben, wird die Gruppe *Einstellungen* -> *Punktzahl* [2] angezeigt.



Unter **Erforderlicher Prozentsatz** [3] können Sie den Prozentsatz festlegen, den der Lerner erreichen muss, um den Content zu bestehen.

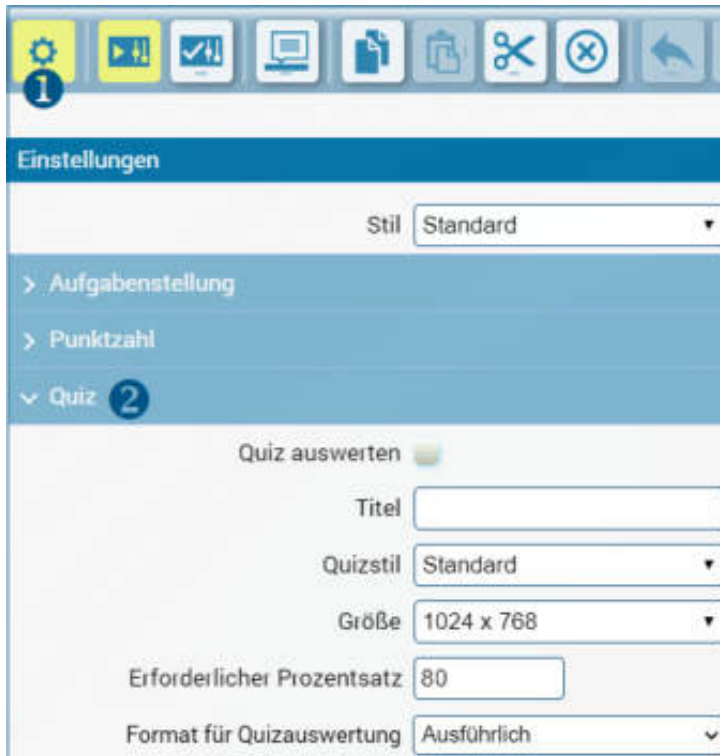
Unter **Erforderliche Punktzahl** errechnet der datango creator die Punkte, die der Lerner erreichen muss, um den Content zu bestehen. Die erforderliche Punktzahl errechnet sich aus der Anzahl der einzelnen Aktionen (je 3 Punkte pro Aktion) und dem von Ihnen festgelegten erforderlichen Prozentsatz. Wenn Sie also bspw. 50% festgelegt haben und der Content 4 Aktionen (bspw. 4 Mausklicks) enthält, sind 6 Punkte erforderlich, um den Content zu bestehen.

Unter **Maximale mögliche Punktzahl** werden die Punkte errechnet, die der Lerner maximal erreichen kann. Dieser Wert errechnet sich aus der Anzahl der einzelnen Aktionen (je 3 Punkte pro Aktion). Wenn Ihr Content also bspw. 4 Aktionen (bspw. 4 Mausklicks) enthält, kann der Lerner maximal 12 Punkte erreichen.

2.3.4 Quiz auswerten

Mithilfe der Quizauswertung können alle im Content enthaltenen Quiz, für die bei Bestehen Punkte vergeben werden, ausgewertet werden.

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Struktur und Einstellungen* [1] geklickt haben, wird die Gruppe *Einstellungen* -> *Quiz* mit der Untergruppe *Feedback* [2] angezeigt.



Hauptgruppe **Quiz**

Bei Aktivierung der Checkbox **Quiz auswerten** werden alle im Content enthaltenen Quiz, für die bei Bestehen Punkte vergeben werden, ausgewertet. Die Quizauswertung wird nach Ausführung des Übungs- oder Test-Modus angezeigt.

Unter **Titel** können Sie einen Titel für die Quizauswertung festlegen.

Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Stilen einen bestimmten Quizauswertungsstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für die Quizauswertung festlegen.

Unter **Erforderlicher Prozentsatz** können Sie den Prozentsatz festlegen, den der Lerner erreichen muss, um die Quiz zu bestehen. Wenn also bspw. zwei Quiz im Content enthalten sind, für die bei Bestehen jeweils einen Punkt vergeben wird, und Sie unter **Erforderlicher Prozentsatz** 50% festlegen, ist ein Punkt zum Bestehen der im Content enthaltenen Quiz ausreichend. Der voreingestellte erforderliche Prozentsatz (80%) entspricht dem zum Bestehen des Test-Modus erforderlichen Prozentsatz von 80%.

Unter **Format für Quizauswertung** können Sie aus den Formaten *Ausführlich*, *Kurz* und *Minimal* auswählen. In Abhängigkeit Ihrer Auswahl ist die Quizauswertung unterschiedlich detailliert.

Quizauswertungen in unterschiedlichen Formaten

datango					
Ihre Punktzahl: 1		Erforderliche Punktzahl: 2		Maximale Punktzahl: 2	
Name	Lösungen			Ergebnis	Punkte
Quiz - MS Office	1.	Outlook		✓	1/1
	2.	Word			
	3.	Excel			
Quiz - Einloggen	1.	Name		✗	0/1
	2.	Autokennzeichen	Sprache		
	3.	Sprache	Autokennzeichen		

Ausführlich

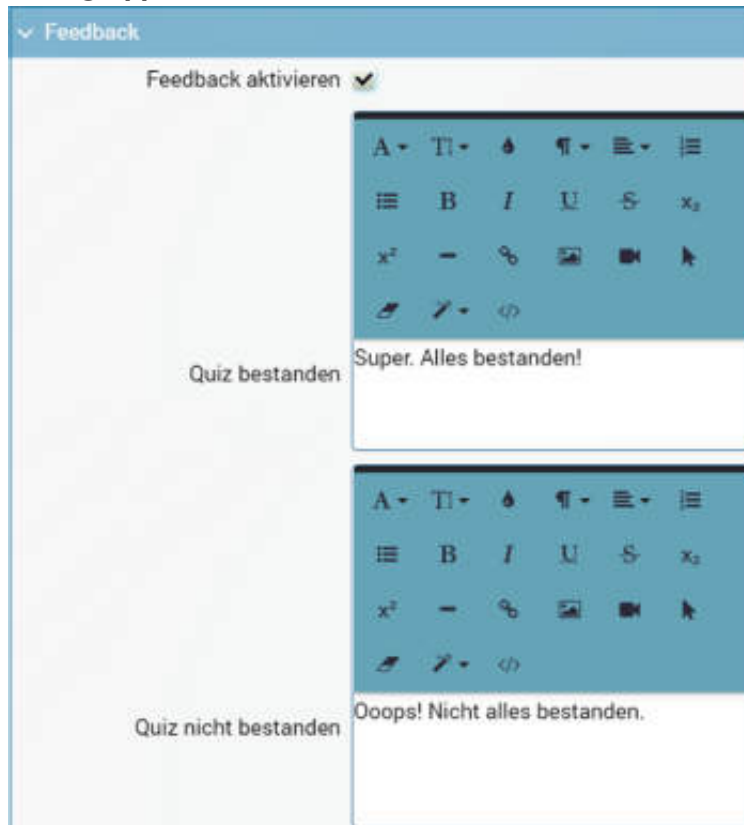
datango				
Ihre Punktzahl: 1		Erforderliche Punktzahl: 2		Maximale Punktzahl: 2
Name	Ergebnis		Punkte	
Quiz - MS Office	✓		1/1	
Quiz - Einloggen	✗		0/1	

Kurz

datango			
Ihre Punktzahl: 1		Erforderliche Punktzahl: 2	Maximale Punktzahl: 2

Minimal

Untergruppe *Feedback*



Feedback

Feedback aktivieren

Quiz bestanden Super. Alles bestanden!

Quiz nicht bestanden Ooops! Nicht alles bestanden.

Bei Aktivierung der Checkbox **Feedback aktivieren** wird der von Ihnen hinzugefügte Text in der Quizauswertung angezeigt.

Unter **Quiz bestanden** können Sie einen Text eingeben, der in der Quizauswertung angezeigt wird, wenn die Quizze richtig beantwortet wurden.

Unter **Quiz nicht bestanden** können Sie einen Text eingeben, der in der Quizauswertung angezeigt wird, wenn die Quizze falsch beantwortet wurden.

datango

Ihre Punktzahl: 1	Erforderliche Punktzahl: 2	Maximale Punktzahl: 2
-------------------	----------------------------	-----------------------

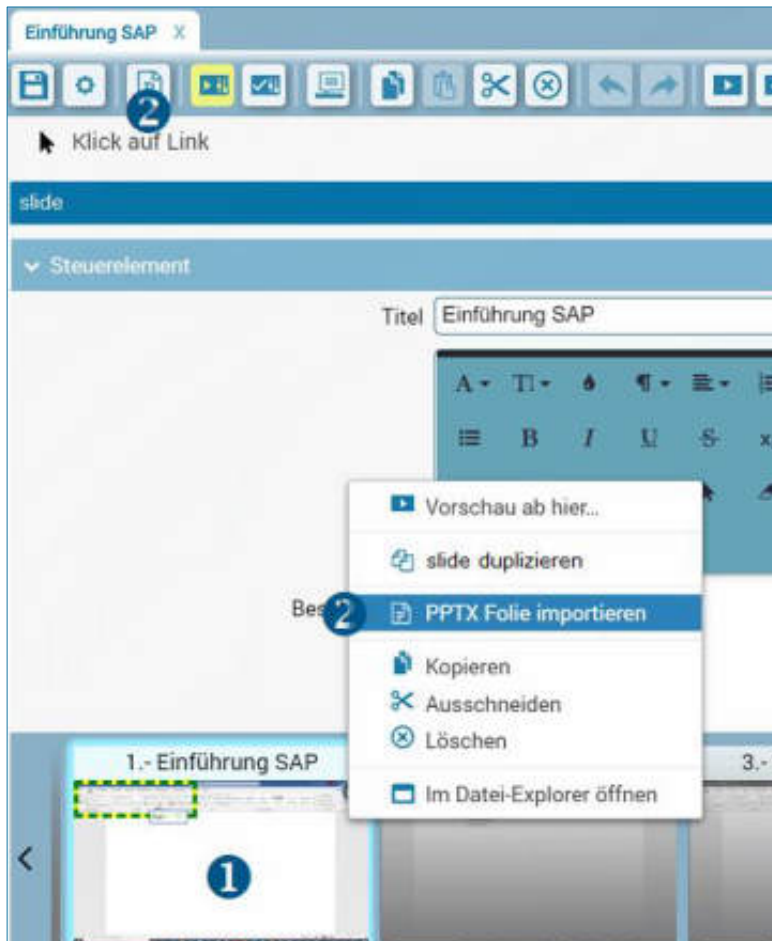
✘
Oops! Nicht alles bestanden.

Feedback

Name	Lösungen	Ergebnis	Punkte
Quiz - MS Office	<ol style="list-style-type: none"> 1. Outlook 2. Word 3. Excel 	✔	1/1
Quiz - Einloggen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Name 2. Autokennzeichen 3. Sprache 	✘	0/1

2.3.5 PowerPoint Präsentationen seitenweise importieren

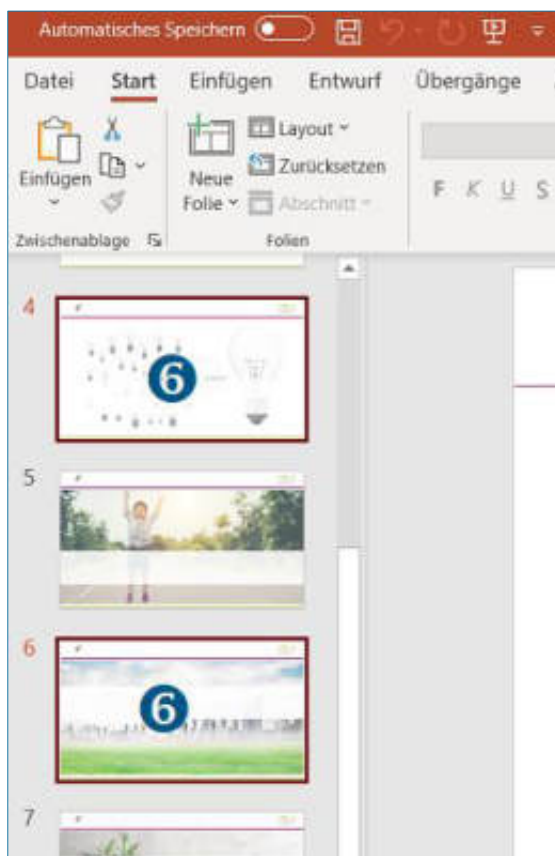
Mit der Funktion *PPTX Folie importieren* können Sie einzelne oder mehrere PPTX Folien in den Content importieren.



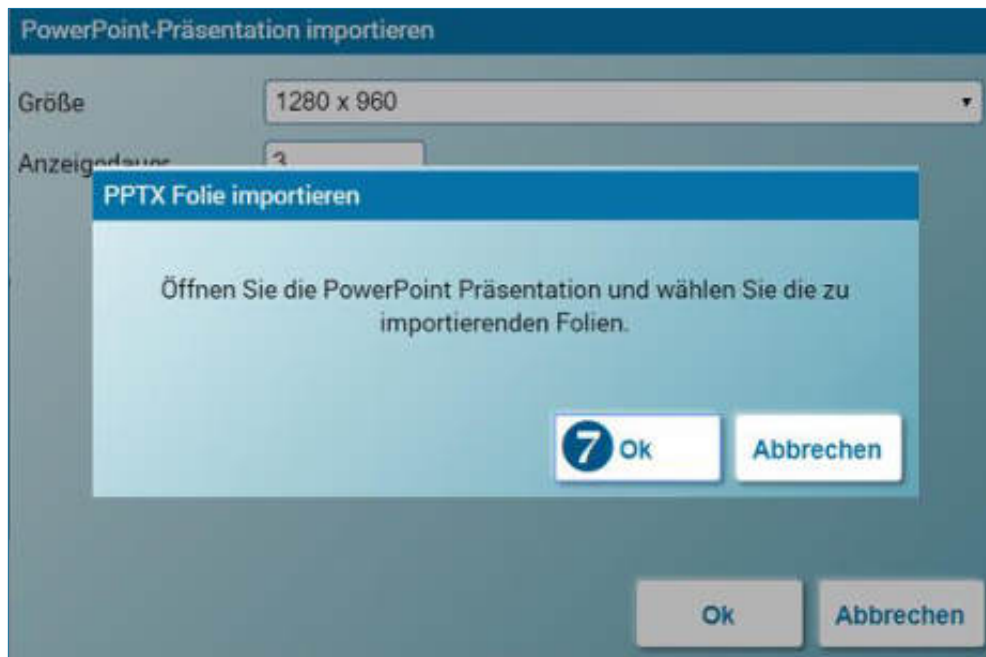
Klicken Sie in der Vorschau auf den slide **[1]**, nach dem Sie die Folien einfügen wollen. Wählen Sie im Kontextmenü des ausgewählten slides oder in der Werkzeugleiste *PPTX Folie importieren* **[2]**.



Im angezeigten Dialog können Sie unter *Größe* [3] die Größe festlegen, in der die PPTX Folie im Content dargestellt wird. Unter *Anzeigedauer* [4] können Sie festlegen wie viele Sekunden die PPTX Folie beim Abspielen des Contents angezeigt wird. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit *OK* [5].



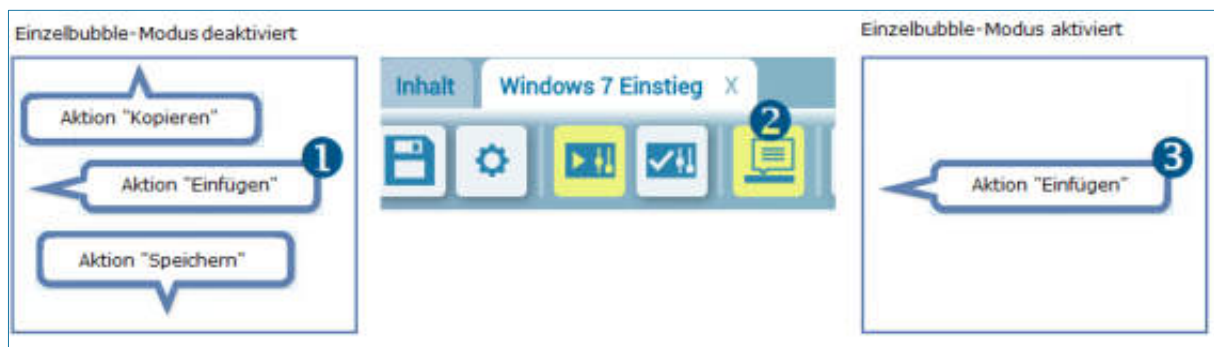
Öffnen Sie die PowerPoint Präsentation und wählen Sie die zu importierenden Folien [6]. Sie können alle oder einzelne Folien wählen.



Klicken Sie im angezeigten Dialogfenster auf **OK [7]**. Die Folien werden importiert und in slides umgewandelt. Diese slides sind nicht editierbar.

2.3.6 Einzelbubble-Modus

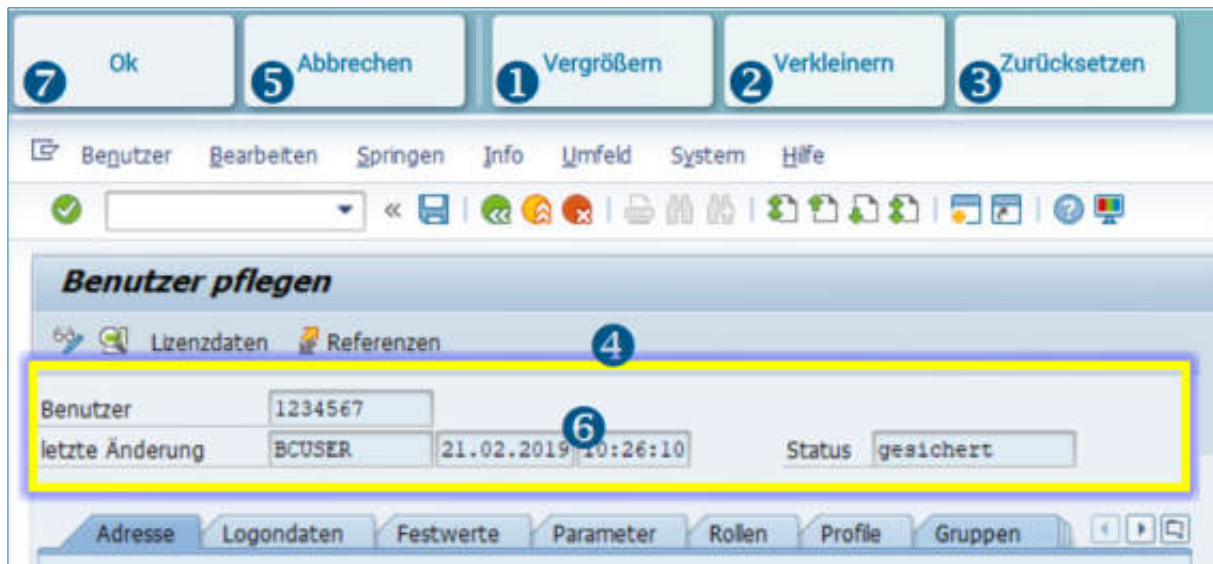
Mit der Funktion *Einzelbubble-Modus* können Sie sich ein einzelnes Objekt eines slides anzeigen lassen und die weiteren Objekte ausblenden.



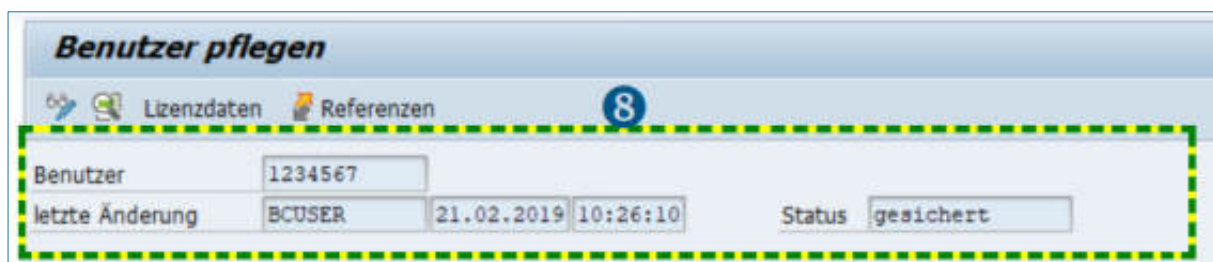
Wählen Sie auf dem slide bspw. die Bubble mit der Aktion, die Sie angezeigt haben wollen **[1]**, und klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Einzelbubble-Modus* **[2]**. Alle weiteren Bubbles mit Aktionen werden ausgeblendet **[3]**. Durch erneutes Klicken auf *Einzelbubble-Modus* können Sie den Modus deaktivieren, d.h. es werden wieder alle auf dem slide vorhandenen Bubbles mit Aktionen angezeigt.

2.3.7 Dokumentation zuschneiden

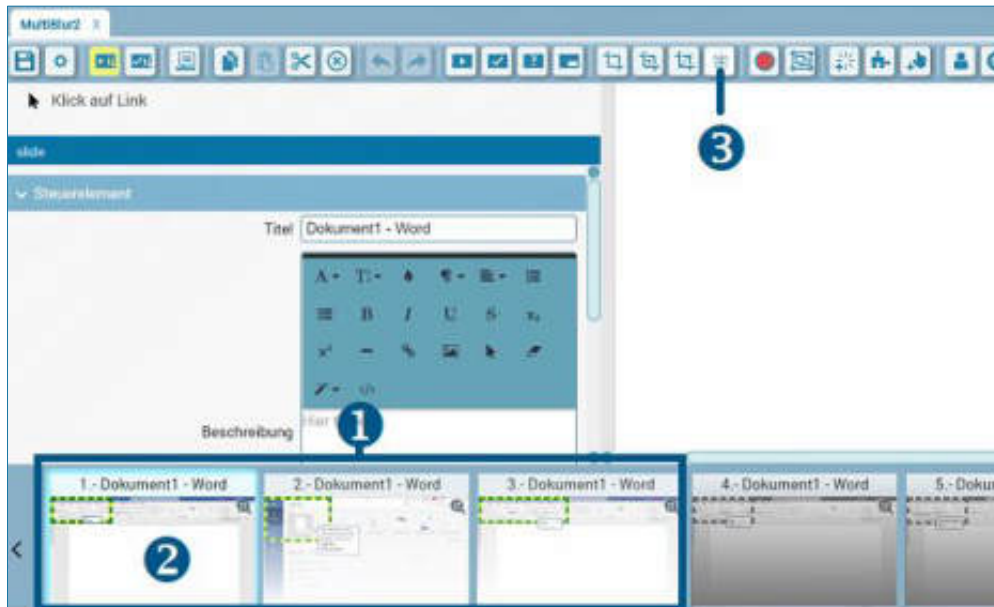
Mit der Funktion *Dokumentation zuschneiden* können Sie einen bestimmten Bereich des slides für die Dokumentation zuschneiden.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Dokumentation zuschneiden* geklickt haben, wird im aufgerufenen Editor ein Auswahlrahmen um den kompletten slide erzeugt. Durch Klick auf *Vergrößern* [1] bzw. *Verkleinern* [2] lässt sich die Ansicht vergrößern bzw. verkleinern. Durch Klick auf *Zurücksetzen* [3] können Sie die ursprüngliche Ansicht wiederherstellen. Sie können den markierten Auswahlrahmen [4] bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Durch Klick auf *Abbrechen* [5] können Sie den Editor schließen. Mögliche Zuschnitte werden nicht übernommen. Positionieren Sie den Auswahlrahmen um den gewünschten Bereich [6] und klicken Sie auf *OK* [7].

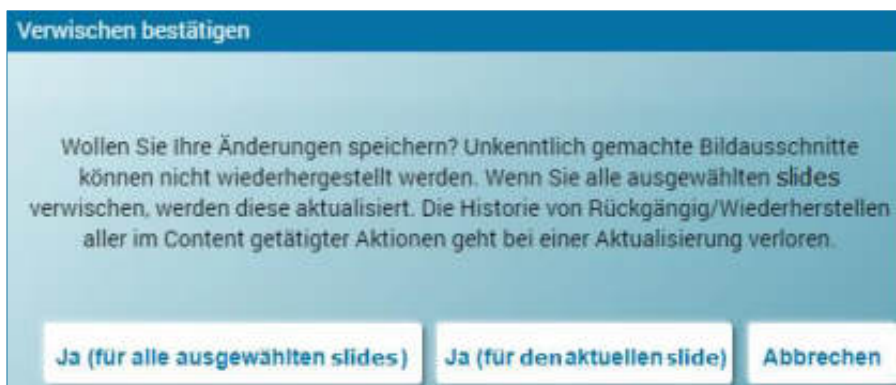


Der Bereich, der in der Dokumentation zugeschnitten werden soll, wird auf dem slide durch eine gestrichelte Linie dargestellt [8]. Im Demo-, Übungs-, Test- und Praxis-Modus wird weiterhin der komplette slide dargestellt.



Wählen Sie die 3 slides, die Sie verwischen möchten, in der Vorschau **[1]**. Klicken Sie dazu auf slide 1, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf slide 3, um die 3 slides auszuwählen. Klicken Sie auf slide 1 **[2]**, um slide 1 groß und mittig anzuzeigen. Alternativ können Sie auch auf slide 2 oder 3 klicken. Wählen Sie auf der ausgewählten slide 1 in der Werkzeugleiste die Funktion *slide verwischen* **[3]** und machen Sie den gewünschten Bildausschnitt wie oben beschrieben unkenntlich.

Nachdem Sie auf **OK [9]** geklickt haben, wird Ihnen folgendes Dialogfenster angezeigt:



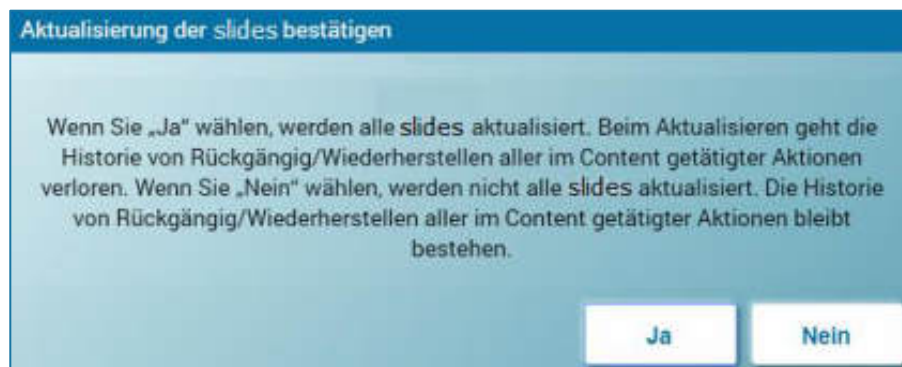
Wenn Sie **Ja (für die aktuellen slide)** wählen, wird der unkenntlich gemachte Bildausschnitt nur für slide 1 übernommen; jedoch nicht für slide 2 und 3, die Sie ebenfalls in der Vorschau ausgewählt haben.

Wenn Sie **Ja (für alle ausgewählten slides)** wählen, wird der unkenntlich gemachte Bildausschnitt für alle slides, die Sie in der Vorschau ausgewählt haben (slide 1, 2 und 3) übernommen.

In diesem Fall geht allerdings die Historie von Rückgängig/Wiederherstellen aller im Content getätigter Aktionen verloren. Das heißt, Sie können die Funktionen „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ nicht mehr nutzen, um Aktionen (z.B. Einfügen von Bubbles, Pfeilen) rückgängig zu machen. Die Befehle in der Werkzeugleiste sind ausgegraut.



Nachdem Sie auf *Ja* (für alle ausgewählten slides) geklickt haben, wird ein weiteres Dialogfenster angezeigt. Auf Wunsch können Sie unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* einstellen, dass dieses zusätzliche Dialogfenster (Warnung) nicht angezeigt wird.



Wenn Sie **Ja** wählen, wird der unkenntlich gemachte Bildausschnitt für alle slides, die Sie in der Vorschau ausgewählt haben, übernommen, da alle slides aktualisiert werden. Beim Aktualisieren geht die Historie von Rückgängig/Wiederherstellen aller im Content getätigter Aktionen verloren. Das heißt, Sie können die Funktionen „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“ nicht mehr nutzen, um Aktionen (z.B. Einfügen von Bubbles, Pfeilen) rückgängig zu machen. Die Befehle in der Werkzeugleiste sind ausgegraut.



Wenn Sie **Nein** wählen, wird der unkenntlich gemachte Bildausschnitt nicht für alle slides, die Sie in der Vorschau ausgewählt haben, übernommen, da nicht alle slides aktualisiert werden. Die Historie von Rückgängig/Wiederherstellen aller im Content getätigter Aktionen bleibt daher bestehen.

2.3.9 Aufgenommene Texte bearbeiten

Mit der Funktion *Aufgenommene Texte bearbeiten* können Sie alle im Content enthaltenen Texte oder Werte, die beim Eingeben in Texteingabefelder aufgenommen wurden, auf einmal nachbearbeiten. Auf diese Weise lassen sich z.B. nach einer erneuten Aufnahme in einer anderen Sprache mehrere sprachenspezifische Texte gleichzeitig und schnell ändern (z.B. „Schmidt“ in „Smith“).



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Aufgenommene Texte bearbeiten* [1] geklickt haben, wird ein Dialog mit allen eingegebenen Texten innerhalb des Contents angezeigt. Auch Texteingabefelder/Texte, die Sie über die Aktion *Texteingabe* in der Werkzeugleiste hinzugefügt haben, werden angezeigt.

Ändern Sie die gewünschten Texte/Werte [2] und klicken Sie auf *OK* [3], um die Änderungen zu übernehmen und das Dialogfenster zu schließen.

2.3.10 Quiz einfügen - Mehrfachauswahl

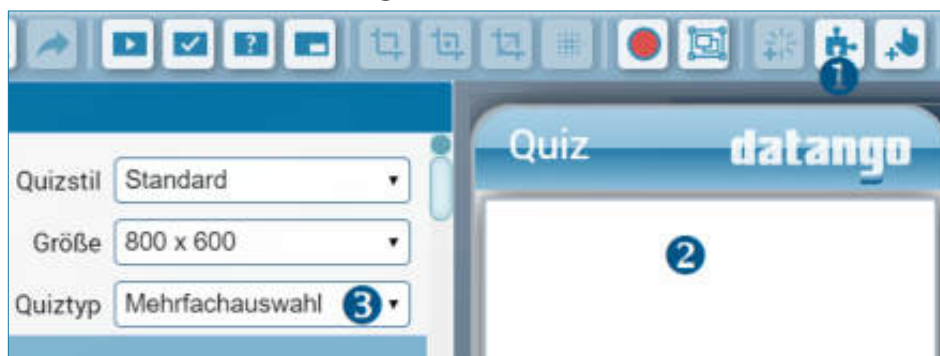
Mit dem Quiztyp *Mehrfachauswahl* können Sie eine Frage mit einer oder mehreren Antwortmöglichkeiten formulieren. Durch Auswahl der korrekten Antwort(en) kann das Quiz vom Lerner gelöst werden.

Beispiel:

Welche Felder brauchen nicht ausgefüllt zu werden, um sich einzuloggen?

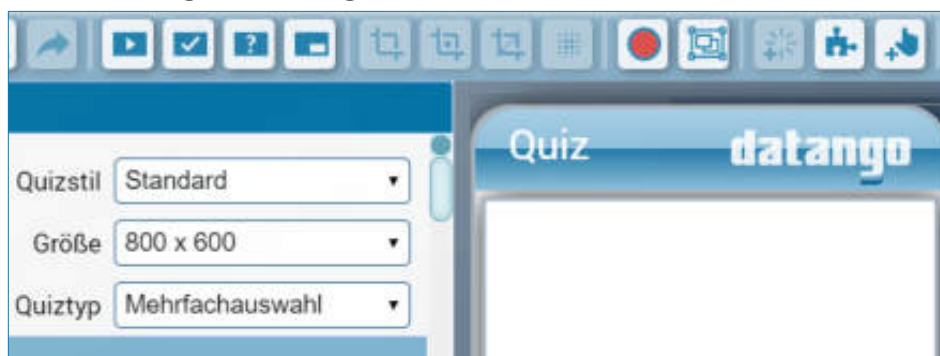
- Name
- Sprache
- Autokennzeichen

Quiz *Mehrfachauswahl* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Mehrfachauswahl* [3].

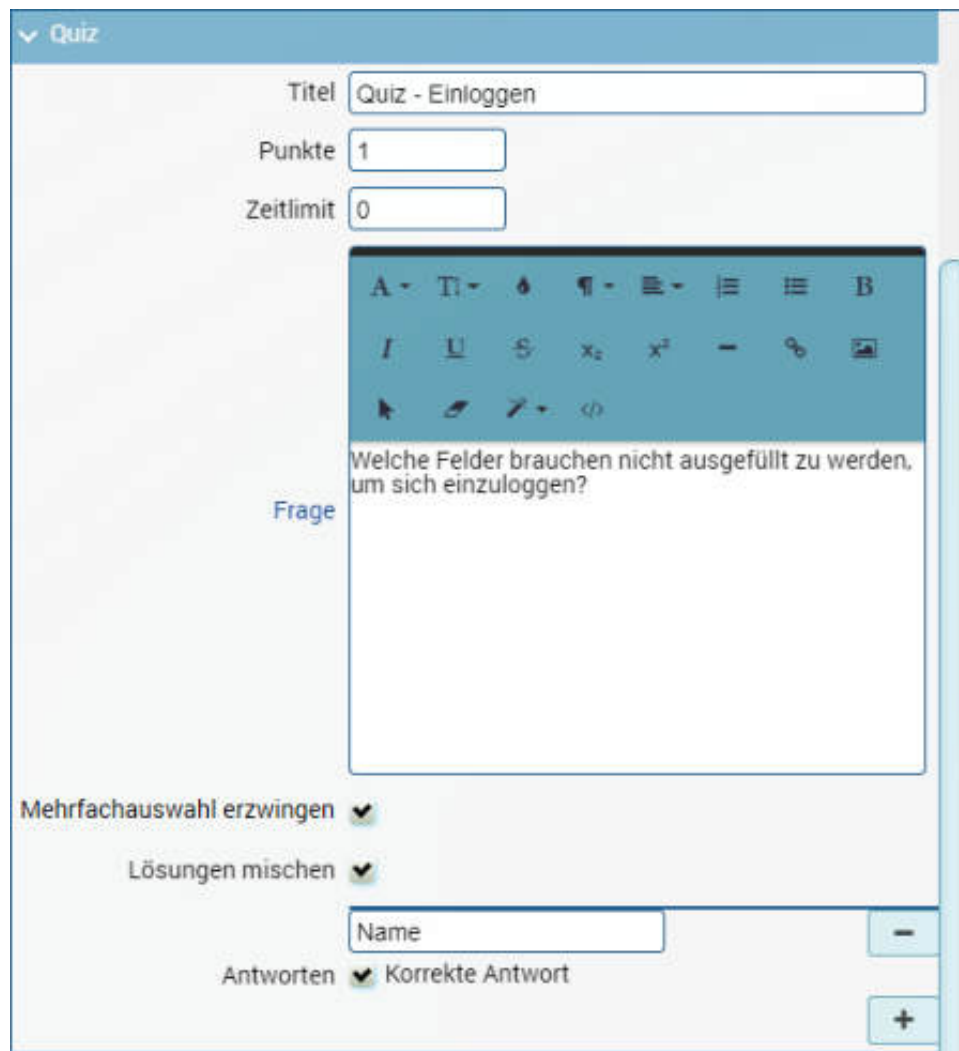
Quizstil und -größe festlegen



Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen. Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



The screenshot shows the 'Quiz' configuration interface. At the top, there is a dropdown menu labeled 'Quiz'. Below it, there are three input fields: 'Titel' (Title) with the value 'Quiz - Einloggen', 'Punkte' (Points) with the value '1', and 'Zeitlimit' (Time limit) with the value '0'. A rich text editor is present, with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, strikethrough, subscript, superscript, link, unlink, bulleted list, numbered list, indent, and outdent. The text area contains the question: 'Welche Felder brauchen nicht ausgefüllt zu werden, um sich einzuloggen?'. Below the text area, there are two checkboxes: 'Mehrfachauswahl erzwingen' (Force multiple choice) and 'Lösungen mischen' (Mix solutions), both of which are checked. At the bottom, there is a 'Name' input field, a 'Antworten' (Answers) dropdown menu set to 'Korrekte Antwort' (Correct answer), and two buttons: a minus sign (-) and a plus sign (+).

Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel (bspw. Quiz - Einloggen) festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren (bspw. Welche Felder brauchen nicht ausgefüllt werden, um sich einzuloggen?).

Durch Aktivierung der Checkbox **Mehrfachauswahl erzwingen** sind bei Ausführung des Quiz mehrere Antworten klickbar. Die Auswahlmöglichkeiten werden als Checkboxes dargestellt. In diesem Fall können Sie mehrere Antworten als korrekte Antwort festlegen. Der Lerner muss dann entscheiden, ob mehrere Antworten korrekt sind, oder ob nur eine Antwort korrekt ist. Jeweils unterhalb der Antwort können Sie diese als korrekt festlegen (Checkbox *Korrekte Antwort*). Durch Deaktivierung der Checkbox *Mehrfachauswahl erzwingen* ist bei Ausführung des Quiz nur eine Antwort klickbar. Die Auswahlmöglichkeiten werden als Optionsfelder dargestellt. In diesem Fall macht es Sinn nur eine Antwort als korrekte Antwort festzulegen.

Durch Aktivierung der Checkbox **Lösungen mischen** wird die Reihenfolge der Antworten beliebig gemischt. Durch Deaktivierung der Checkbox *Lösungen mischen* werden die Antworten in der Reihenfolge angezeigt, wie Sie sie unter *Quiz -> Antworten* festgelegt haben.

Unter **Antworten** können Sie Ihre Antworten formulieren (bspw. Name, Sprache, Autokennzeichen). Klicken Sie auf das +, um jeweils das Textfeld für Ihren Antworttext aufzuklappen. Die korrekte(n) Antwort(en) legen Sie fest, indem Sie jeweils die zugehörige Checkbox *Korrekte Antwort* aktivieren.

Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

2.3.11 Quiz einfügen - Felder ausfüllen

Mit dem Quiztyp *Felder ausfüllen* können Sie eine Frage mit einer oder mehreren Antwortmöglichkeiten formulieren. Durch Eingabe der korrekten Antwort(en) in Textfelder kann das Quiz vom Lerner gelöst werden.

Beispiel:



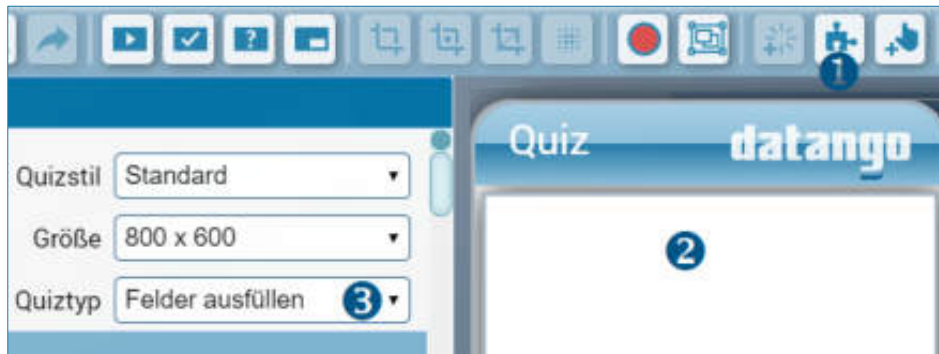
Welche Programme gehören zu MS Office?

Outlook

Word

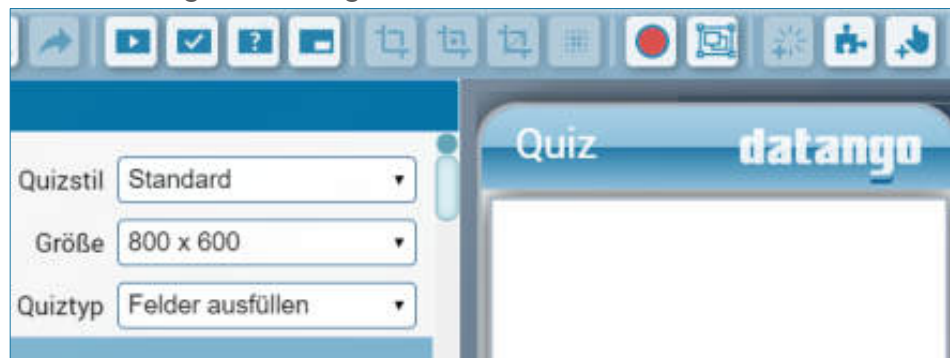
Excel

Quiz *Felder ausfüllen* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Felder ausfüllen* [3].

Quizstil und -größe festlegen



Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Antworttyp	Text
Antworten	<ul style="list-style-type: none"> Text Text (Groß- / Kleinschreibung) Ganze Zahl Fließkommazahl Regulärer Ausdruck Kommaseparierte Liste
Mediendatei	Kommaseparierte Liste (Groß- und Kleinschreibung)

- Bei Auswahl von **Text** kann der Lerner die Antwort in beliebiger Schreibweise eingeben.
- Bei Auswahl von **Text (Groß- und Kleinschreibung)** muss die Groß- und Kleinschreibung der eingegebenen Antwort exakt der Groß- und Kleinschreibung der festgelegten Antwort entsprechen.
- Bei Auswahl von **Ganze Zahl** muss die Antwort als ganze Zahl eingegeben werden (bspw. 1, 1 -3, <4).
- Bei Auswahl von **Fließkommazahl** muss die Antwort als Fließkommazahl eingegeben werden, wobei Kommata durch Komma- oder Punktzeichen definiert werden können (bspw. 1.1;1-3.4;<4,2).
- Bei Auswahl von **Regulärer Ausdruck** können Sie unter *Antworten* (in den Antwortfeldern) einen regulären Ausdruck festlegen. Ein regulärer Ausdruck ist ein genau definiertes Suchmuster, für das eine Übereinstimmung gesucht wird. Bei Nutzung eines regulären Ausdrucks muss die Antwort des Lerners einem Wert entsprechen, der durch den regulären Ausdruck beschrieben und somit zulässig ist. Die folgenden Werte können als regulärer Ausdruck festgelegt werden:
 - Beliebige Eingabe
Wenn Sie den Wert `/./` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner alles eingeben, um das Quiz zu bestehen.
 - Datum
Wenn Sie den Wert `/^[0-9]{1,2}(\-|\/|\.)[0-9]{1,2}(\-|\/|\.)([0-9]{4}$) /` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner ein Datum in allen zulässigen Formaten eingeben (z.B. 20.02.2020, 20|2|2020) eingeben, um das Quiz zu bestehen.
 - E-Mail-Adresse
Wenn Sie den Wert `/[a-z0-9!#~-]+(?:\.[a-z0-9!#~-]+)*@(?:[a-z0-9](?:[a-z0-9-]*[a-z0-9])?\.)+[a-z0-9](?:[a-z0-9-]*[a-z0-9])?/g` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner ein E-Mail-Adresse in allen zulässigen Formaten eingeben, um das Quiz zu bestehen.
 - Eingabe (Groß- Kleinschreibung egal)
Wenn Sie den Wert `/input/i` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren und `input` mit einem gewünschten Text ersetzen (z.B. `/Baum/i`), muss der Lerner genau diesen Text eingeben, um das Quiz zu bestehen. Die Groß- bzw. Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle, d.h. der Lerner darf `baum` auch kleinschreiben. Das Quiz wäre bestanden.

- **Fünfstellige Zahl**
Wenn Sie den Wert `/^[0-9]{5}$/` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner eine fünfstellige Zahl in allen zulässigen Formaten eingeben, um das Quiz zu bestehen.
- **Mehrere Eingabemöglichkeiten**
Wenn Sie den Wert `/^[kg$|^kilogram$|^kilogramme$]/` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren und kg, kilogram und kilogramme mit dem gewünschten Text ersetzen (z.B. `/cm$|^centimeter$|^centimetre$/`), darf der Lerner bspw. cm, centimeter (amerikanische Schreibweise) oder centimetre (britische Schreibweise) eingeben, um das Quiz zu bestehen.
- **Vierstellige Zahl mit 2 Nachkommastellen**
Wenn Sie den Wert `/^[0-9]{4}[\.]{1}[0-9]{2}$/` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner eine vierstellige Zahl mit zwei Nachkommastellen in allen zulässigen Formaten eingeben, um das Quiz zu bestehen.
- **Währung**
Wenn Sie den Wert `/^-?[0-9]+[-0-9]{1,2}$/` in das Antwortfeld (unter *Antworten*) kopieren, kann der Lerner eine Währung in allen zulässigen Formaten eingeben, um das Quiz zu bestehen.
- Bei Auswahl von **Kommaseparierte Liste** muss die Antwort als kommaseparierte Liste eingegeben werden (bspw. Antwort 1, Antwort 2, Antwort 3). Die Antwort kann in beliebiger Schreibweise eingegeben werden.
- Bei Auswahl von **Kommaseparierte Liste (Groß- und Kleinschreibung)** muss die Antwort als kommaseparierte Liste eingegeben werden (bspw. Antwort 1, Antwort 2, Antwort 3). Dabei muss die Groß- und Kleinschreibung der eingegebenen Antwort exakt der Groß- und Kleinschreibung der festgelegten Antwort entsprechen.

Unter **Antworten** können Sie Ihre Antworten formulieren (bspw. Outlook, Word, Excel, PowerPoint). Klicken Sie auf das +, um jeweils das Textfeld für Ihren Antworttext aufzuklappen.

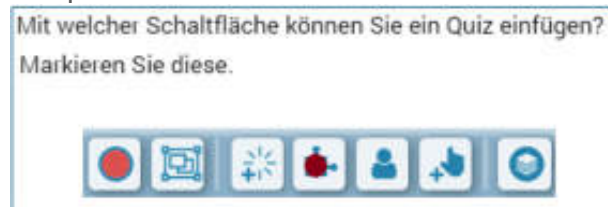
Gruppen **Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback**

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

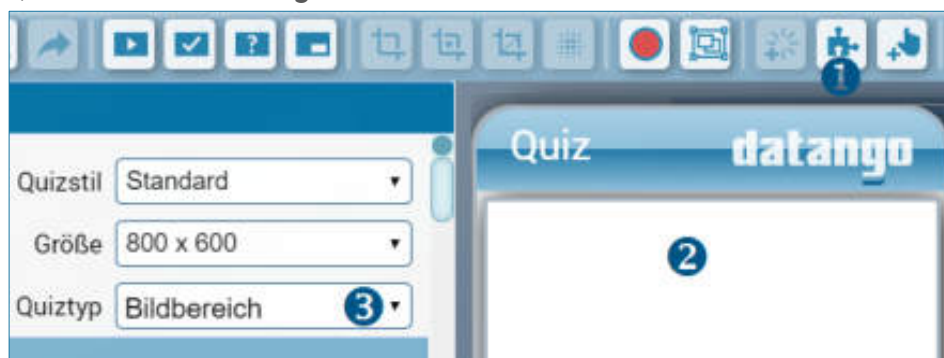
2.3.12 Quiz einfügen – Bildbereich

Mit dem Quiztyp *Bildbereich* können Sie ein Bild einfügen und einen bestimmten Bildbereich als korrekte „Lösung“ markieren. Durch das Markieren dieses Bildbereichs kann das Quiz vom Lerner gelöst werden.

Beispiel:

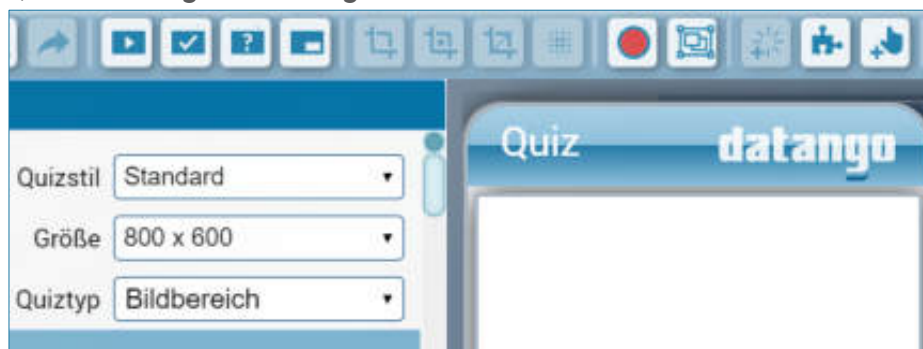


Quiz *Bildbereich* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Bildbereich* [3].

Quizstil und -größe festlegen



Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Titel

Punkte

Zeitlimit

Frage

Bild

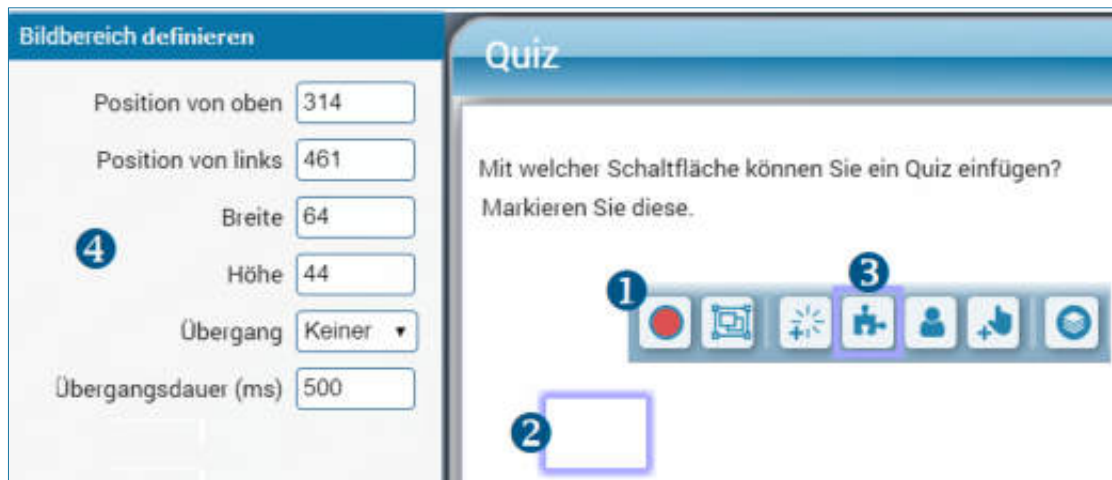
Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

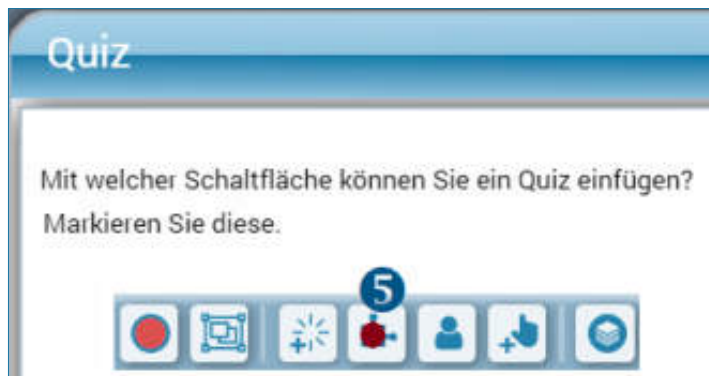
Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren (bspw. *Mit welcher Schaltfläche können Sie ein Quiz einfügen? Markieren Sie diese.*)

Unter **Bild** können Sie die gewünschte Bilddatei über einen Importdialog einfügen. Das Einfügen von Bildern ist in Kapitel 2.3.30 beschrieben.



Nach dem Einfügen des Bildes [1] wird ein Auswahlrahmen [2] auf dem Quiz erzeugt. Sie können den Auswahlrahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Positionieren Sie den Auswahlrahmen um den Bereich, den der Lerner später zur Lösung des Quiz markieren muss [3]. Durch Klick auf den Auswahlrahmen öffnet sich zusätzlich der Editor *Bildbereich definieren* [4], über den Sie den gewünschten Bereich ebenfalls per Eingabe der Höhe, Größe usw. des Auswahlrahmens festlegen können. Klicken Sie neben das Bild, um den Bildbereich zu übernehmen und den Editor zu schließen.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen.



Wenn Sie auf das Bild klicken, können Sie eine Markierung setzen [5], die der Lerner später zur Lösung des Quiz ebenfalls an die richtige Stelle setzen muss.

Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

2.3.13 Quiz einfügen - Lückentext

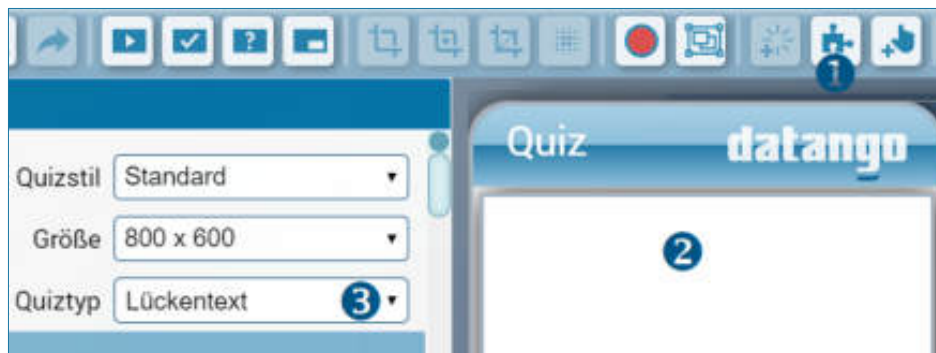
Mit dem Quiztyp *Lückentext* können Sie einen Text mit Lücken erzeugen, dessen Lücken vom Lerner vervollständigt werden müssen.

Beispiel:

Wie werden die Zusatzfeature aktiviert?

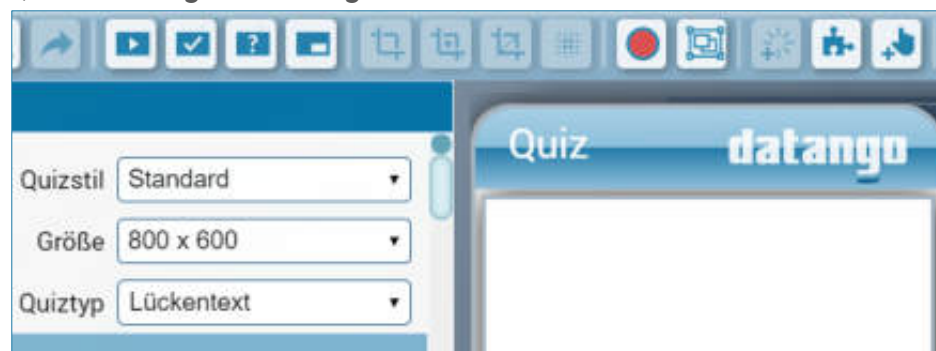
Aktivieren Sie die zugehörige . Drücken Sie eine beliebige , um fortzufahren. Sie können die Einstellungen speichern, indem Sie auf klicken.

Quiz *Lückentext* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Lückentext* [3].

Quizstil und -größe festlegen



Unter *Quizstil* können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.

Lückentext

▼ Quiz

Titel

Punkte

Zeitlimit

A T U B I U S x₂ x² - ∞ ↔ ↩ ↪ ↻ ↷

Frage

A T U B I U S x₂ x² - ∞ ↔ ↩ ↪ ↻ ↷

Text

Nur erste Antwort

Antworttyp

Antworten <input type="text" value="Checkbox"/>	+	-
<input type="text" value="Taste"/>	+	-
<input type="text" value="Speichern"/>	+	-
<input style="float: right;" type="button" value="+"/>		

Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren (bspw. Wie werden die Zusatzfeature aktiviert?)

Unter **Text** können Sie Ihren Lückentext eingeben. Geben Sie dafür zunächst einen Text ein, den Sie als Lückentext anlegen möchten. Legen Sie anschließend die Lücken an, indem Sie pro Lücke drei Unterstriche ___ als Platzhalter für die vom Lerner eizugebende Antwort (Text oder Zahl) einfügen. Anstelle der Unterstriche können Sie auch drei Pluszeichen +++ oder drei Minuszeichen --- eingeben, um die Lücken zu erzeugen.

Bspw. Aktivieren Sie die zugehörige ____. Drücken Sie eine beliebige ____, um fortzufahren. Sie können die Einstellungen speichern, indem Sie auf ___ klicken.

Entsprechend der Auswahl des Antworttyps (Texteingabe, Texteingabe (Groß-/ Kleinschreibung), Drop-Down-Menü, Drag & Drop) erstellt der datango creator an dieser Position die erforderlichen Eingabe- bzw. Auswahlmöglichkeiten.

Unter **Antworttyp** können Sie festlegen, in welcher Form der Lerner die Antworten eingeben soll. Bei Auswahl der Option **Texteingabe** muss der Lerner die Lücken per Texteingabe ausfüllen. Die Groß- und Kleinschreibung von Wörtern spielt dabei keine Rolle. Bei Auswahl der Option **Texteingabe (Groß-/Kleinschreibung)** muss der Lerner die Lücken per Texteingabe ausfüllen. Die Groß- und Kleinschreibung der eingegebenen Wörter muss exakt der von Ihnen festgelegten Groß- und Kleinschreibung entsprechen. Bei Auswahl der Option **Drop-Down-Menü** muss der Lerner die Lücken per Auswahl der korrekten Antwort ausfüllen. Die verschiedenen Antwortmöglichkeiten werden in einer Drop-Down-Liste unterhalb der jeweiligen Lücke angezeigt. Bei Auswahl der Option **Drag & Drop** muss der Lerner die Lücken per Auswahl der korrekten Antwort ausfüllen. Die verschiedenen Antwortmöglichkeiten werden unter dem Lückentext angezeigt und können jeweils per Drag & Drop in die Lücke gezogen werden. Bei Auswahl der Optionen **Drop-Down-Menü** oder **Drag & Drop** wird zusätzlich die Checkbox **Nur erste Antwort** angezeigt. Durch Aktivierung dieser Checkbox steht dem Lerner zum Ausfüllen aller Lücken jeweils nur die erste Antwort zur Verfügung.

Unter **Antworten** können Sie die in die Lücken einzugebenden Antworten festlegen. Klicken Sie auf das +, um jeweils das Textfeld für Ihren Antworttext aufzuklappen. Die Reihenfolge der Antworten entspricht der Reihenfolge der definierten Lücken im Text. Antwort 1 bezieht sich entsprechend auf die erste Lücke, Antwort 2 auf die zweite Lücke usw.

Entsprechend der Auswahl des Antworttyps (Texteingabe, Drop-Down-Menü, Drag & Drop) müssen die Antworten unterschiedlich eingegeben werden. Bei Auswahl des Antworttyps Texteingabe muss pro Antwortfeld eine Antwort eingegeben werden. Bei Auswahl des Antworttyps Drop-Down-Menü und Drag & Drop müssen mehrere Antwortmöglichkeiten eingegeben werden, da der Lerner aus mehreren Antworten die korrekte Lösung wählen soll. Die Antworten werden durch ein Komma getrennt und die korrekte Antwort wird mit einem Sternchen (*) vor dem Wort / der Zahl versehen.

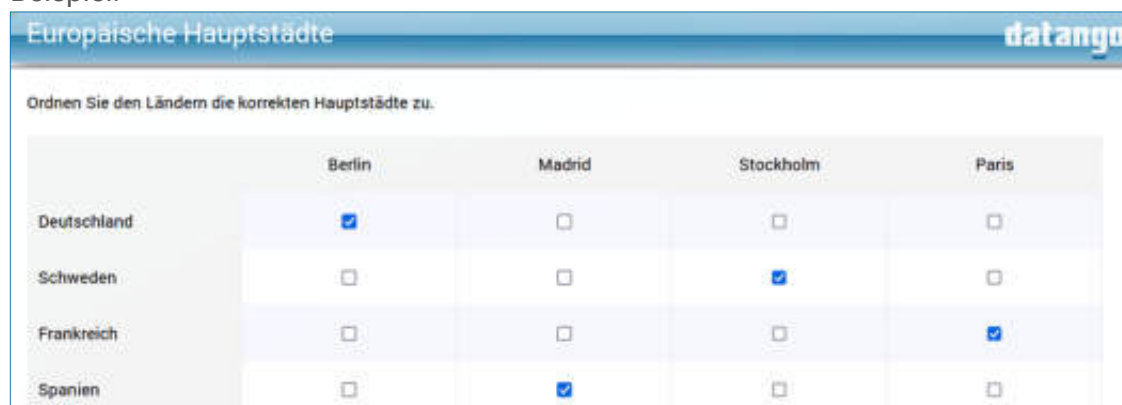
Gruppen *Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback*

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

2.3.14 Quiz einfügen – Gitternetz

Mit dem Quiztyp *Gitternetz* können Sie Fragen und Antworten in einer Tabelle anordnen. Durch Ankreuzen der korrekten Antworten kann das Quiz vom Lerner gelöst werden.

Beispiel:



Europäische Hauptstädte datango

Ordnen Sie den Ländern die korrekten Hauptstädte zu.

	Berlin	Madrid	Stockholm	Paris
Deutschland	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schweden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frankreich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Spanien	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Quiz *Gitternetz* einfügen



Content Geographie x

Gitternetz

Quizstil: Standard

Größe: 1024 x 768

Quiztyp: Gitternetz

Quiz 1

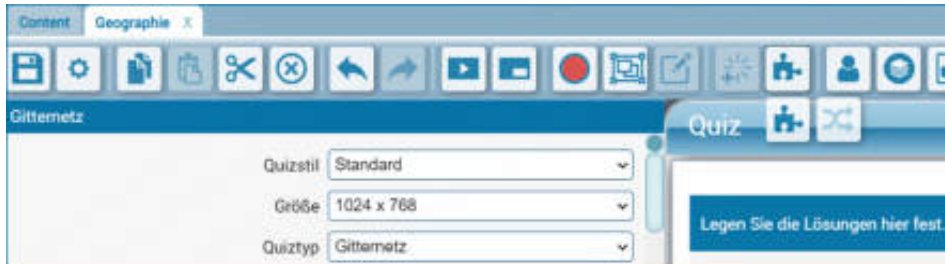
2

Legen Sie die Lösungen hier fest.

3

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Gitternetz* [3].

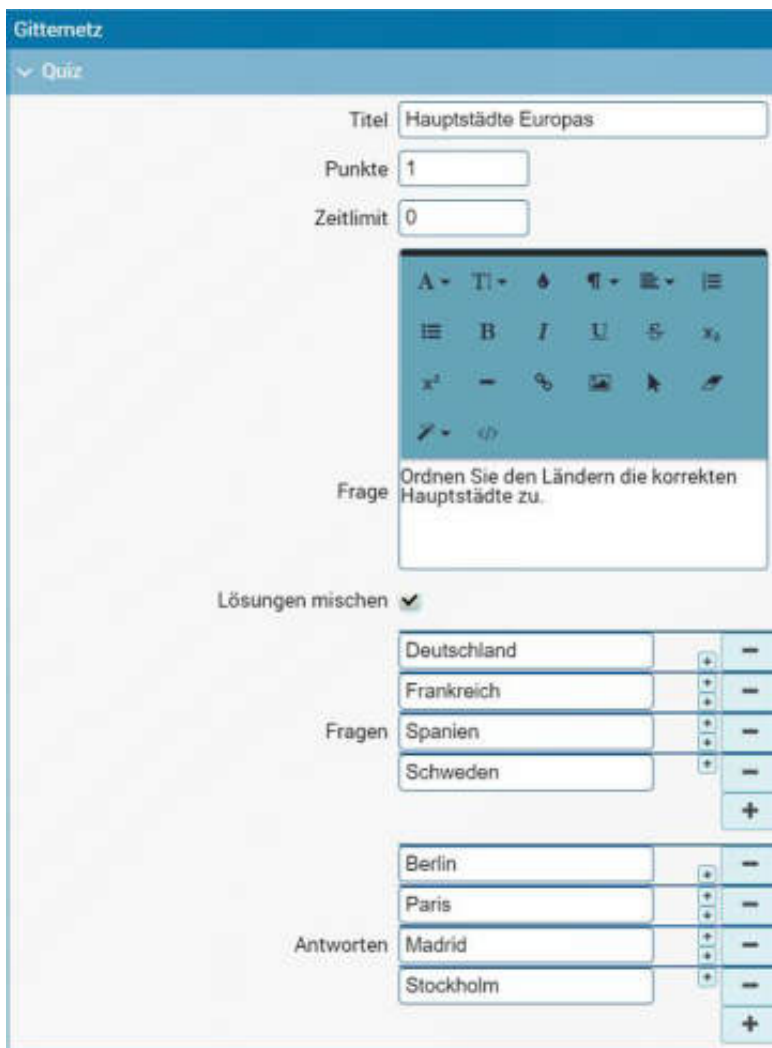
Quizstil und -größe festlegen



Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen. Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (s) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, ist das Quiz nicht bestanden.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage bzw. Aufgabenstellung formulieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Lösungen mischen** wird die Anordnung der Fragen und Antworten beliebig gemischt. Durch Deaktivierung der Checkbox werden die Fragen und Antworten so angezeigt, wie Sie sie unter *Quiz -> Fragen* und *Quiz -> Antworten* festgelegt haben.

Unter **Fragen** können Sie Ihre Fragen formulieren (bspw. *Deutschland, Frankreich, Spanien, Schweden*). Mit der Anzahl der Fragen legen Sie die Anzahl der Tabellenzeilen fest. Die Fragen stehen in der Vorspalte.

Klicken Sie auf das **+**, um das Textfeld für Ihre Frage hinzuzufügen. Klicken Sie auf **-**, um Fragen zu löschen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Fragen gegeneinander austauschen.

Unter **Antworten** können Sie Ihre Antworten formulieren (bspw. *Berlin, Paris, Madrid, Stockholm*). Mit der Anzahl der Antworten legen Sie die Anzahl der Tabellenspalten fest. Die Antworten stehen im Tabellenkopf.

Klicken Sie auf das **+**, um das Textfeld für Ihre Antwort hinzuzufügen. Klicken Sie auf **-**, um Antworten zu löschen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Antworten gegeneinander austauschen.

Lösungen festlegen

Europäische Hauptstädte

Ordnen Sie den Ländern die korrekten Hauptstädte zu.

Legen Sie die Lösungen hier fest.

	Berlin	Paris	Stockholm	Madrid
Deutschland	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frankreich	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schweden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spanien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Legen Sie in dem von Ihnen erstellten Quiz die korrekten Lösungen durch Ankreuzen fest.

Gruppen *Stuerelement*, *Design*, *Simulation*, *Medien* und *Feedback*

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

2.3.15 Quiz einfügen – Sortieren

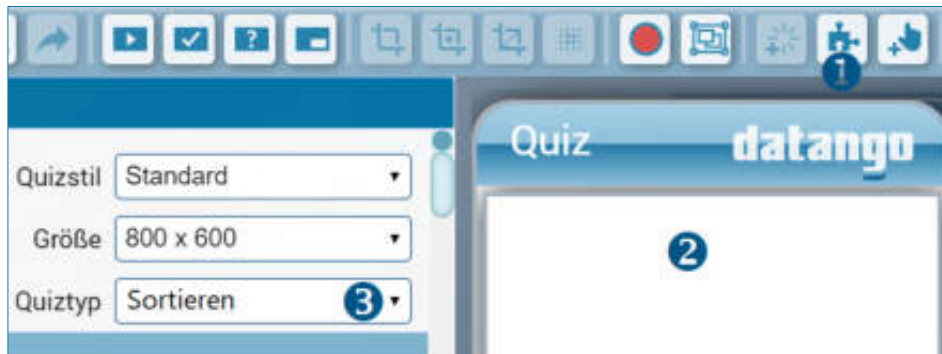
Mit dem Quiztyp *Sortieren* können Sie eine Frage und zugehörige Antworten formulieren. Durch das Anordnen der Antworten in der richtigen Reihenfolge kann das Quiz vom Lerner gelöst werden. Dieser Quiztyp eignet sich bspw. gut, um die Reihenfolge für einen Prozessablauf abzufragen, indem die einzelnen Schritte vom User sortiert werden müssen.

Beispiel:

Bringen Sie die Monate des Jahres in die korrekte Reihenfolge.

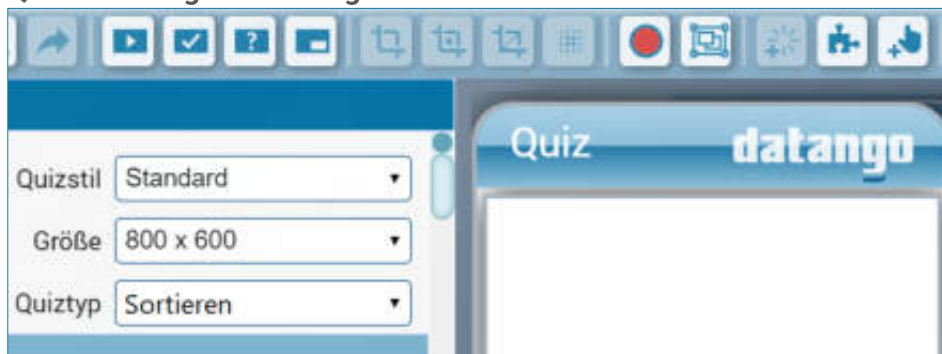
Januar ▼
Januar ▼
Januar ▼

Quiz *Sortieren* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Sortieren* [3].

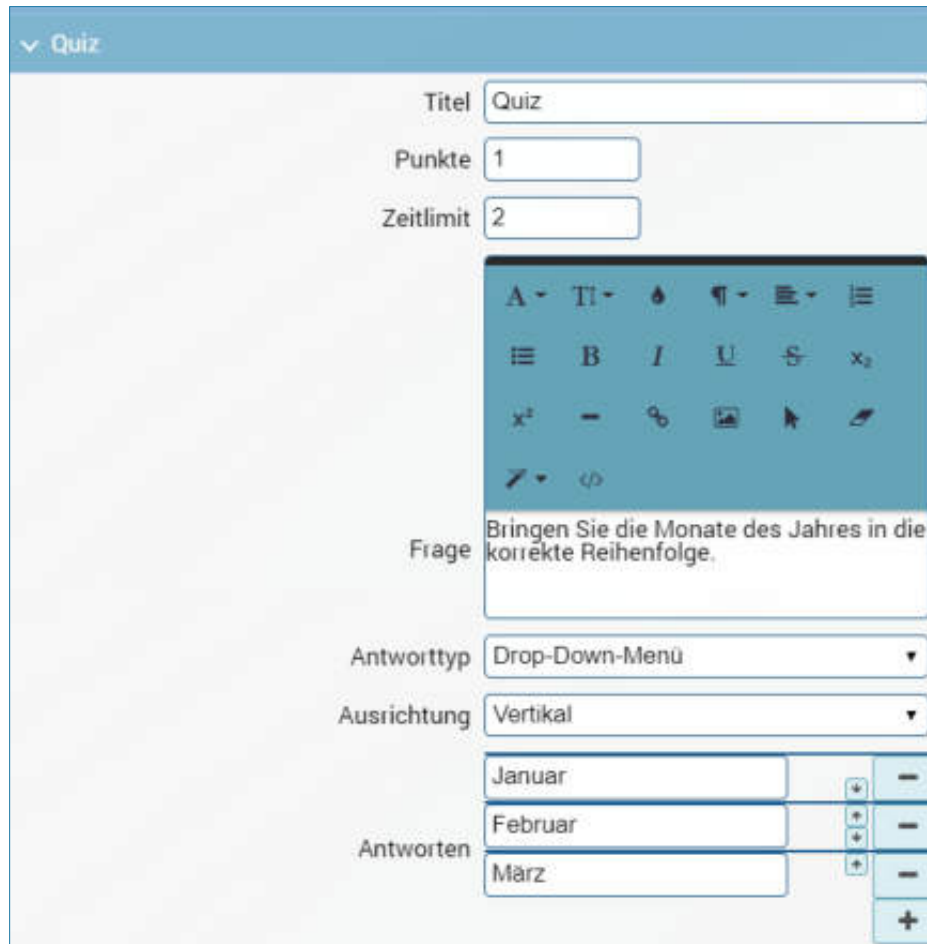
Quizstil und -größe festlegen



Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen. Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Titel
 Punkte
 Zeitlimit
 Frage
 Antworttyp
 Ausrichtung
 Antworten

Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren.

Unter **Antworttyp** können Sie festlegen, in welcher Form das Sortieren der Antworten erfolgen soll. Bei Auswahl von **Drop-Down-Menü** sind alle verfügbaren Antworten in einem Drop-Down-Menü gelistet und können entsprechend ausgewählt werden. Bei Auswahl von **Drag & Drop** sind alle verfügbaren Antworten als Felder in beliebiger Reihenfolge dargestellt und müssen in die richtige Reihenfolge gebracht werden.

Unter **Ausrichtung** können Sie festlegen, wie die Antwortfelder angeordnet sind. Bei Auswahl von **Vertikal** werden die Antwortfelder untereinander angeordnet. Bei Auswahl von **Horizontal** werden die Antwortfelder nebeneinander angeordnet.

Unter **Antworten** können Sie die zugehörigen Antworten formulieren. Klicken Sie auf das +, um jeweils das Textfeld für Ihren Antworttext aufzuklappen. Legen Sie die Antworten in der Reihenfolge fest, die auch der Lerner zur Lösung des Quiz erstellen muss. Die hier festgelegte Reihenfolge der Antworten entspricht der Reihenfolge, die der Lerner zur Lösung des Quiz festlegen muss.

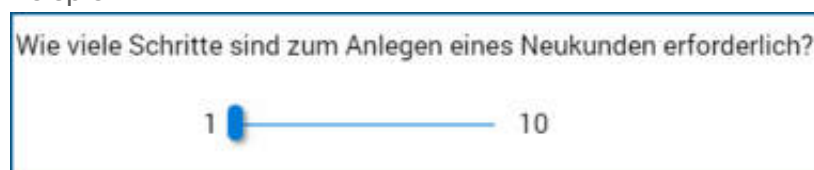
Gruppen **Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback**

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

2.3.16 Quiz einfügen – Schieberegler

Mit dem Quiztyp *Schieberegler* können Sie einen Zahlenbereich festlegen, innerhalb dessen der Lerner mittels eines Schiebereglers die korrekte Antwort (Zahl) festlegen muss.

Beispiel:



Wie viele Schritte sind zum Anlegen eines Neukunden erforderlich?

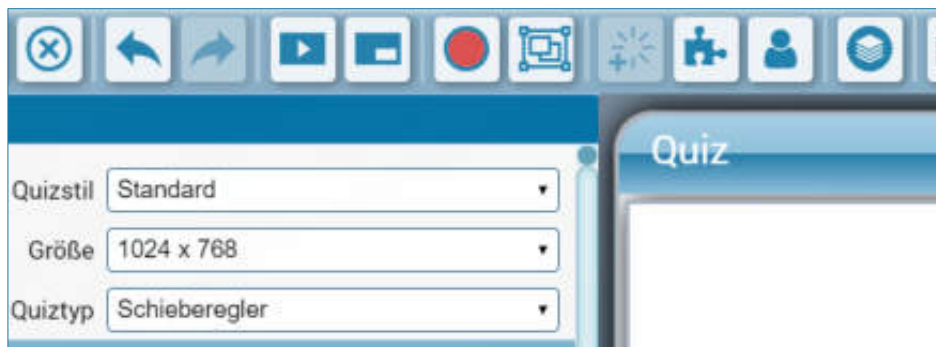
1 ————— 10

Quiz *Schieberegler* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Schieberegler* [3].

Quizstil und -größe festlegen

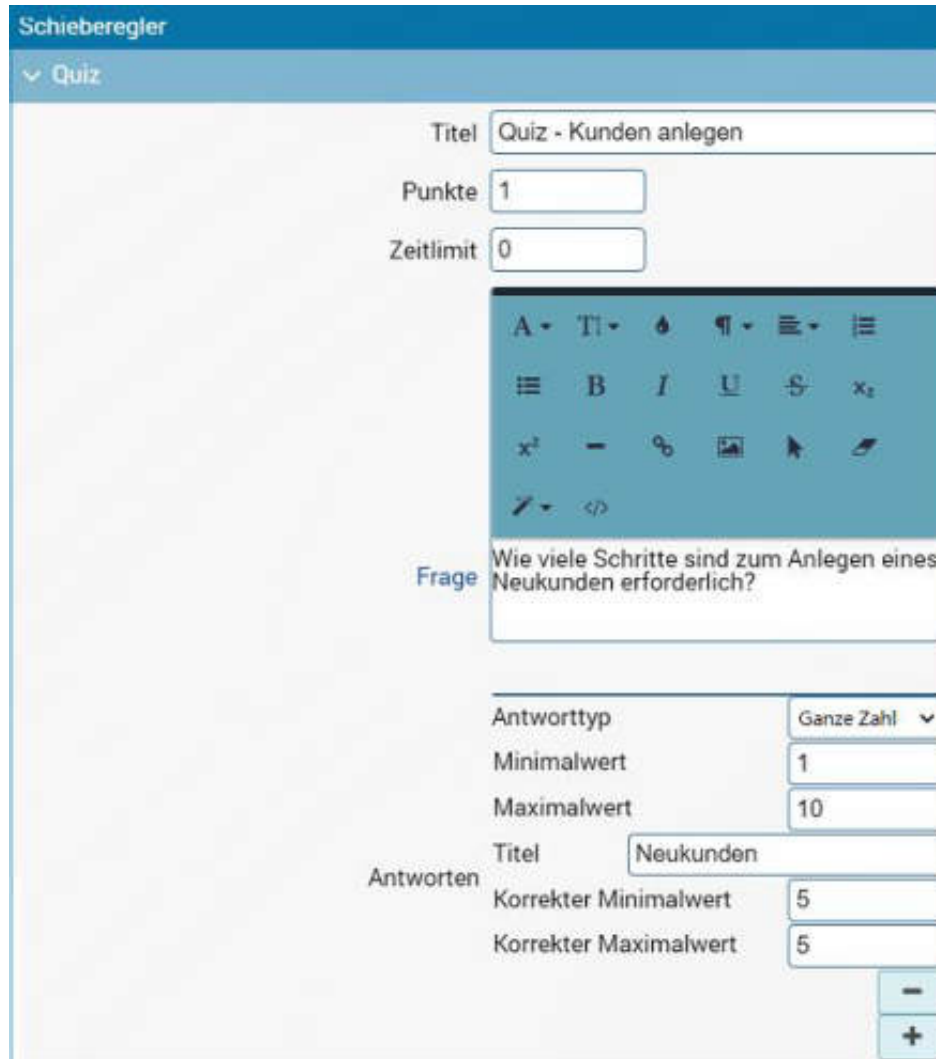


Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren (bspw. Wie viele Schritte sind zum Anlegen eines Neukunden erforderlich?)

Unter **Antworttyp** können Sie festlegen welcher Zahlenwert als Antwort genutzt wird. Bei Auswahl von **Ganze Zahl** muss unter *Minimal-* und *Maximalwert* eine ganze Zahl eingegeben werden (bspw. 3). Bei Ausführung des Quizzes werden ganze Zahlen am Schieberegler eingestellt. Bei Auswahl von **Fließkommazahl mit 1 Dezimalstelle** muss unter *Minimal-* und *Maximalwert* eine Fließkommazahl mit 1 Dezimalstelle eingegeben werden (bspw. 1.1). Bei Ausführung des Quizzes werden Fließkommazahlen mit einer Dezimalstelle am Schieberegler eingestellt. Bei Auswahl von **Fließkommazahl mit 2 Dezimalstellen** muss unter *Minimal-* und *Maximalwert* eine Fließkommazahl mit 2 Dezimalstellen eingegeben werden (bspw. 1.12). Bei Ausführung des Quizzes werden Fließkommazahlen mit zwei Dezimalstellen am Schieberegler eingestellt.

Unter **Minimalwert / Maximalwert** können Sie einen Zahlenbereich für den Schieberegler festlegen. Um dem Lerner bspw. die Möglichkeit zu geben, eine Antwort im Bereich von 1 bis 10 wählen zu können, müssen Sie unter Minimalwert eine 1 und unter Maximalwert eine 10 eingeben.

Unter **Titel** können Sie einen Titel für den Schieberegler festlegen.

Unter **Korrekt Minimumwert / Korrekt Maximumwert** können Sie den Zahlenbereich festlegen, den der Lerner zur Lösung des Quiz angeben muss. Wenn Sie nur eine Zahl als korrekte Antwort festlegen wollen, müssen Sie unter Korrekt Minimum- und Korrekt Maximumwert die gleiche Zahl eintragen (bspw. 5). Wenn Sie einen Zahlenbereich als korrekte Antwort festlegen wollen, müssen Sie unter Korrekt Minimum- und Korrekt Maximumwert unterschiedliche Zahlen eintragen (bspw. 5 unter Korrekt Minimumwert und 7 unter Korrekt Maximumwert).

Durch Klick auf das darunterliegende + wird ein weiterer Schieberegler mit den entsprechenden Textfeldern zum Einstellen der Zahlenbereiche erzeugt. Durch Klick auf das – werden Schieberegler und Einstellungen entfernt.

Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

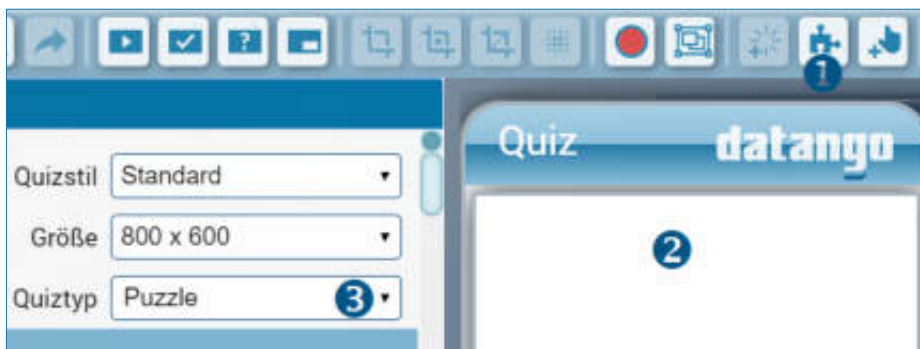
2.3.17 Quiz einfügen – Puzzle

Mit dem Quiztyp *Puzzle* können Sie ein Bild einfügen und in beliebig viele Puzzleteile zerlegen und mischen. Durch das richtige Zusammensetzen der Puzzleteile kann das Quiz vom Lerner gelöst werden.

Beispiel:

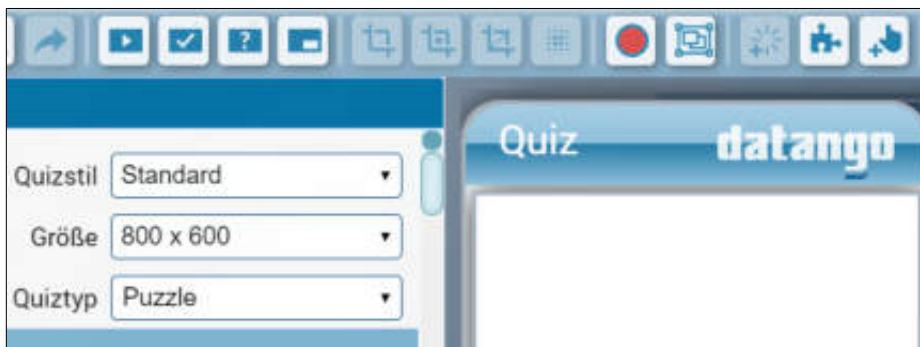


Quiz *Puzzle* einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quizfeld [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Puzzle* [3].

Quizstil und -größe festlegen

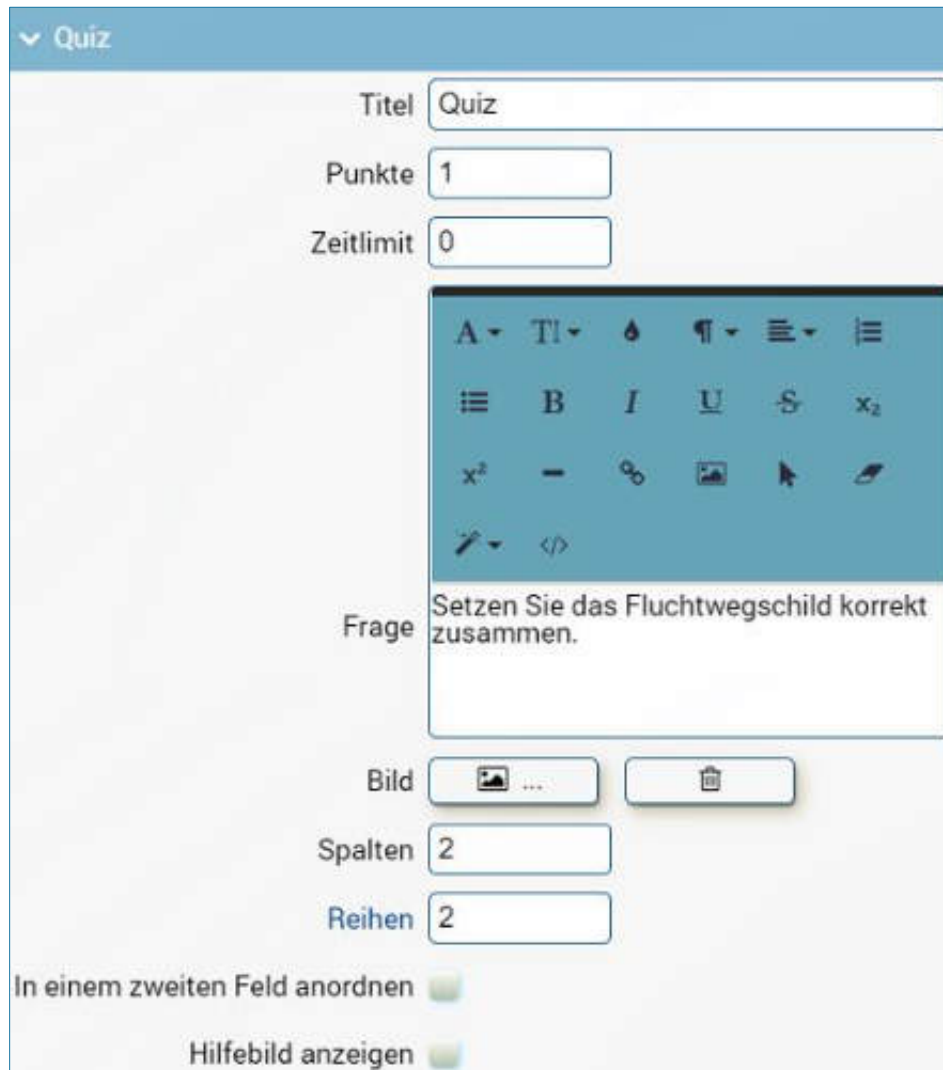


Unter **Quizstil** können Sie aus verschiedenen Quizstilen einen bestimmten Quizstil auswählen.

Unter **Größe** können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



The screenshot shows the 'Quiz' configuration interface. It includes the following elements:

- Titel:** A text input field containing 'Quiz'.
- Punkte:** A text input field containing '1'.
- Zeitlimit:** A text input field containing '0'.
- Frage:** A rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, strikethrough, subscript, text color, background color, link, unlink, image, list, and code. The question text is 'Setzen Sie das Fluchtwegschild korrekt zusammen.'
- Bild:** A button with an image icon and a trash icon.
- Spalten:** A text input field containing '2'.
- Reihen:** A text input field containing '2'.
- In einem zweiten Feld anordnen:** A checkbox that is currently checked.
- Hilfebild anzeigen:** A checkbox that is currently unchecked.

Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage formulieren (bspw. Setzen Sie das Fluchtwegschild korrekt zusammen.)

Unter **Bild** können Sie durch Klick auf das Icon *Bild* ein Bild aus dem aktuellen Content, dem gemeinsamen Content oder den Ressourcen importieren. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann das Bild gelöscht werden.

Unter **Spalten** können Sie die Anzahl der Spalten festlegen, in die das eingefügte Bild unterteilt werden soll.

Unter **Reihen** können Sie die Anzahl der Reihen festlegen, in die das eingefügte Bild unterteilt werden soll.

Bei Aktivierung der Checkbox **In einem zweiten Feld anordnen** bekommt der Lerner unter dem Feld mit den Puzzleteilen ein zweites, leeres Feld angezeigt, in das er die Puzzleteile ziehen und richtig zusammensetzen kann. Bei Deaktivierung der Checkbox **In einem zweiten Feld anordnen** kann der Lerner direkt in den dargestellten Puzzleteilen arbeiten.

Bei Aktivierung der Checkbox **Hilfebild anzeigen** kann sich der Lerner das zusammengesetzte Puzzle (Originalbild) durch Klick auf das Icon *Zoom* (oben rechts in den Modi bzw. in der Vorschauansicht) als Hilfestellung anzeigen lassen.

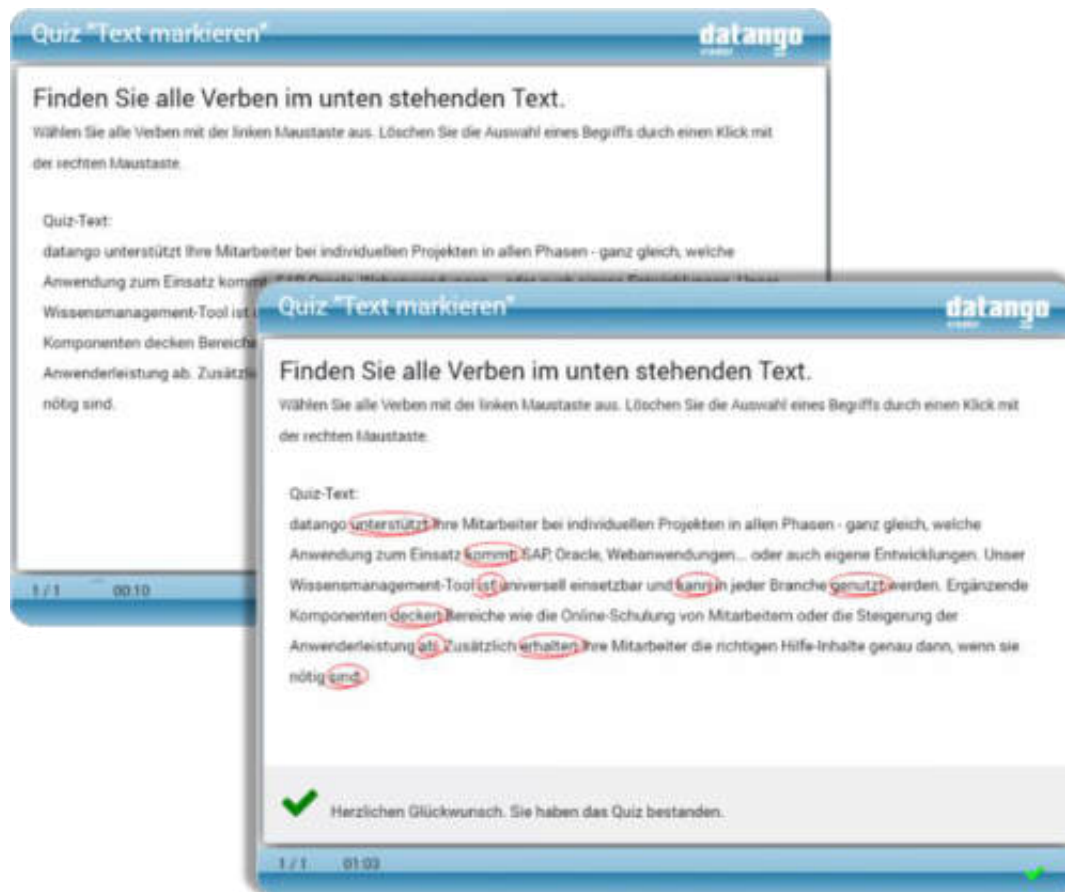
Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

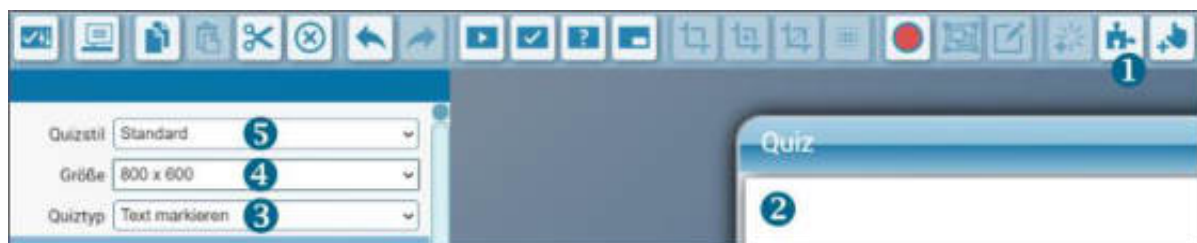
2.3.18 Quiz einfügen - Text markieren

Mit dem Quiztyp *Text markieren* können Sie einen Text vorgeben – und eine beliebige Anzahl Wörter aus dem Text als Antwort definieren. Zusätzlich formulieren Sie eine Frage, die vom Lerner dann mit dem Anklicken der korrekten Begriffe aus dem Text gelöst werden kann.

Beispiel:



Quiz *Text markieren* einfügen



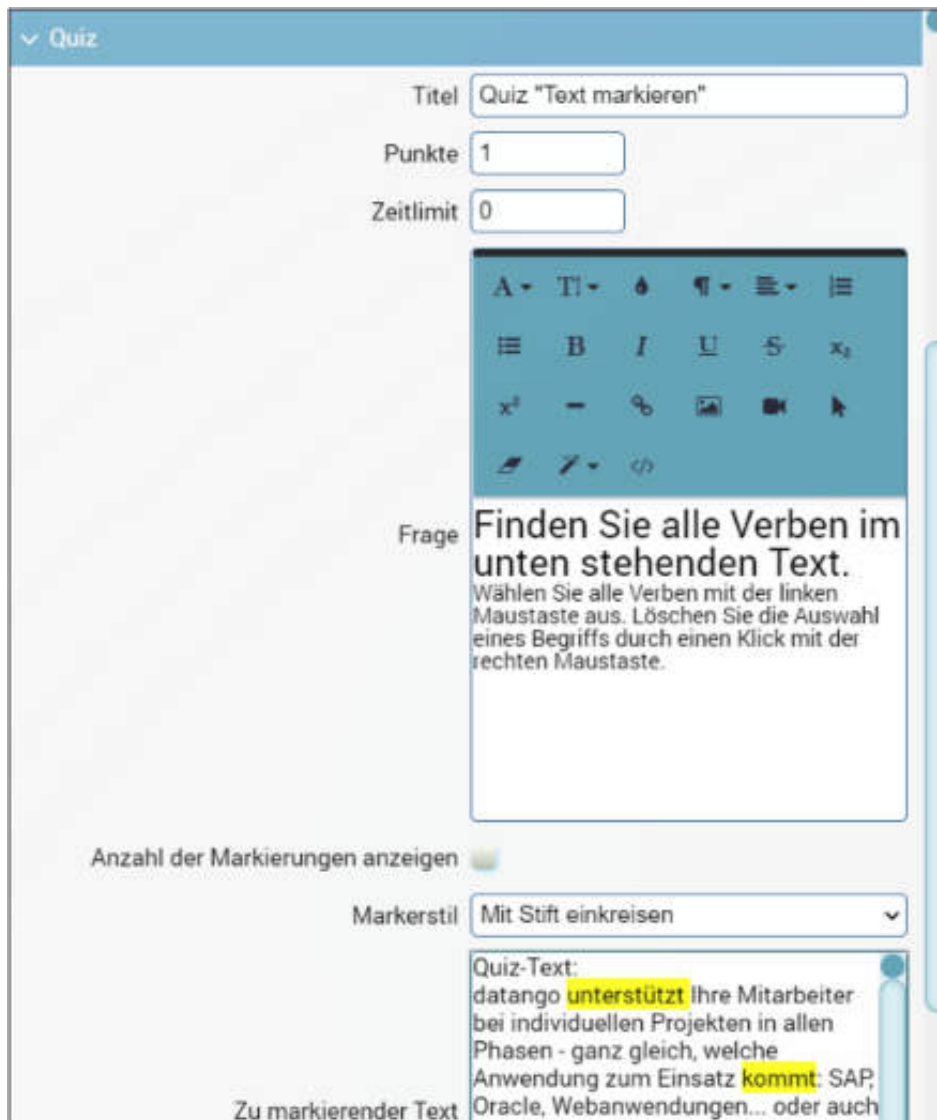
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Text markieren* [3].

Unter **Größe** [4] können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen.

Unter **Quizstil** [5] können Sie aus verschiedenen Quiztypen einen bestimmten Quiztyp auswählen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Titel

Punkte

Zeitlimit

Frage

Finden Sie alle Verben im unten stehenden Text.
Wählen Sie alle Verben mit der linken Maustaste aus. Löschen Sie die Auswahl eines Begriffs durch einen Klick mit der rechten Maustaste.

Anzahl der Markierungen anzeigen

Markerstil

Zu markierender Text

Quiz-Text:
datango **unterstützt** Ihre Mitarbeiter bei individuellen Projekten in allen Phasen - ganz gleich, welche Anwendung zum Einsatz **kommt**. SAP, Oracle, Webanwendungen... oder auch

Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel (bspw. Quiz „Text markieren“) festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage bzw. Ihre Quiz-Aufforderung formulieren (bspw. „Finden Sie alle Verben im unten stehenden Text.“).

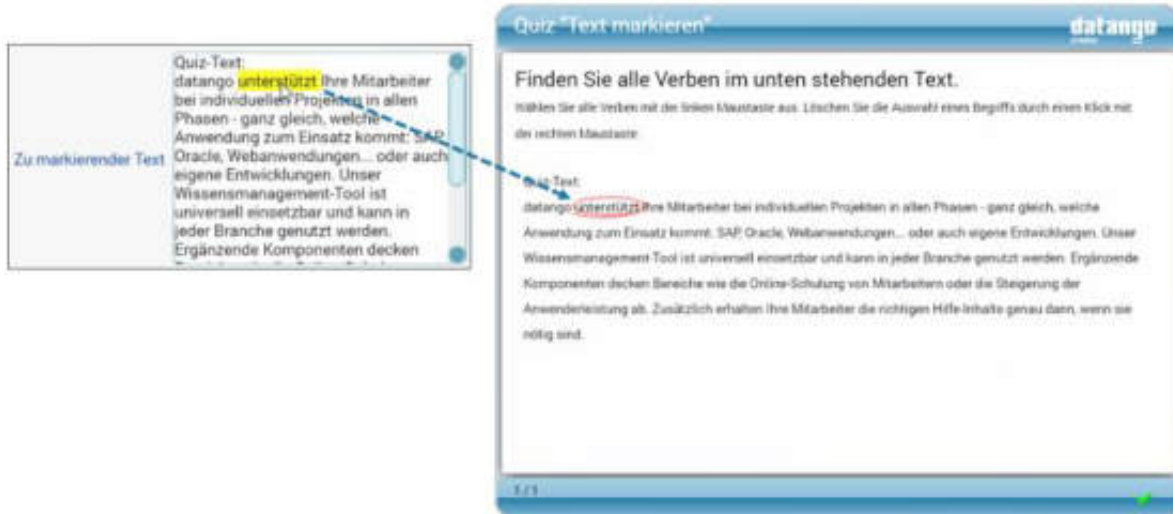
Durch Aktivierung der Checkbox **Anzahl der Markierungen anzeigen** wird dem Lerner beim Lösen des Quiz die Anzahl der zu markierenden Worte angezeigt. Der Lerner weiß folglich, wie viele Worte zu markieren sind, um das Quiz zu bestehen.

Unter **Markerstil** können Sie den grafischen Stil der Markierungen festlegen. Ihnen stehen die folgenden Stile zur Verfügung:

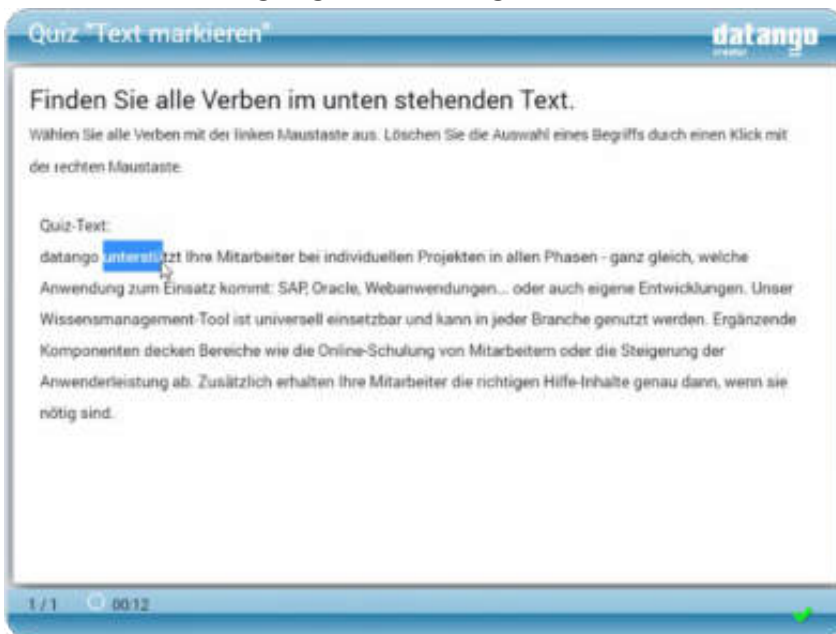


Unter **Zu markierender Text** können Sie den Text eingeben, der die Lösungsworte enthält, die vom Lerner gefunden werden müssen. Um ein Lösungswort festzulegen, markieren Sie das entsprechende Wort per Doppelklick im Eingabefenster. Das Wort wird gelb markiert und ist nun als vom Lerner zu markierendes Wort festgelegt. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft durchführen. Mit der rechten Maustaste können Sie eine zuvor festgelegte Markierung wieder aufheben.

In der Quiz-Vorschau auf der rechten Bildschirmseite werden die definierten Lösungsworte in dem von Ihnen festgelegten Markerstil angezeigt. In diesem Beispiel haben wir *Mit Stift einkreisen* gewählt:



Hinweis: Der Lerner wählt die Worte auf die gleiche Weise aus: Entweder indem er sie markiert – oder indem er einen Doppelklick auf dem Wort ausführt. Mit der rechten Maustaste lässt sich eine zuvor festgelegte Markierung wieder aufheben.



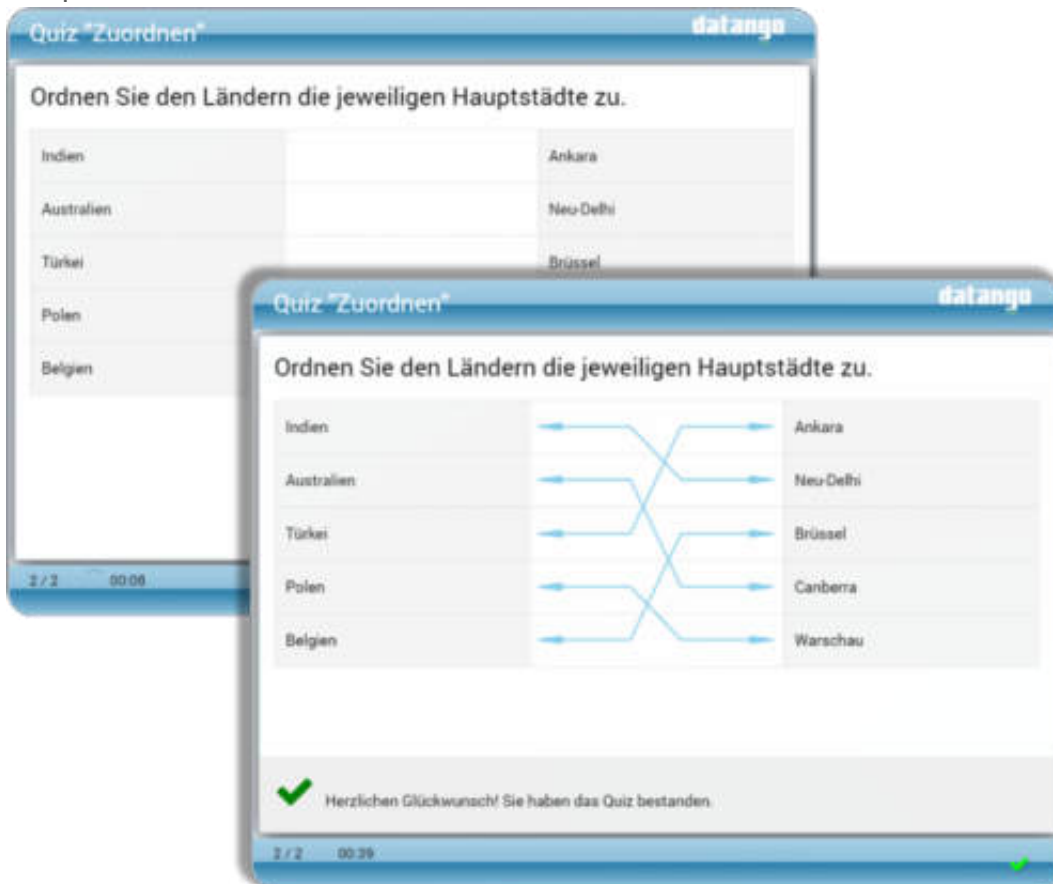
Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

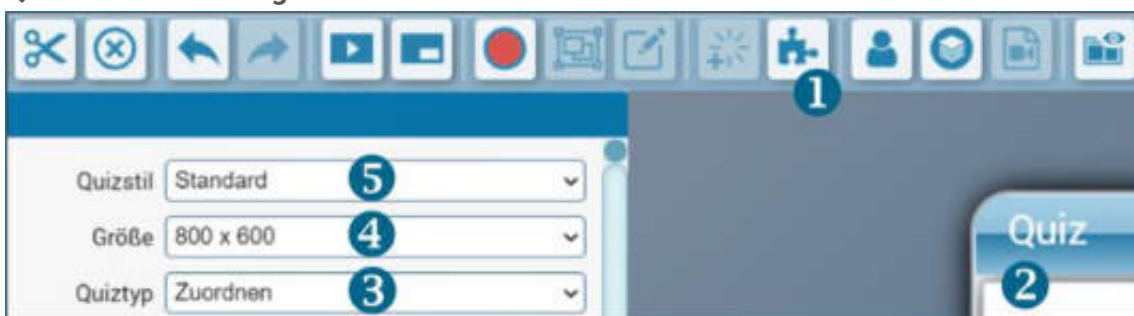
2.3.19 Quiz einfügen - Zuordnen

Mit dem Quiztyp *Zuordnen* können Sie mehrere Begriffe festlegen – und jedem Begriff einen zweiten Begriff zuweisen. Der Lerner muss dann jedem Begriff den korrekten Lösungsbegriff zuordnen. Sie können dabei aus verschiedenen Antworttypen wählen. Im folgenden Beispiel zeigen wir den Typ „Verbindung“.

Beispiel:



Quiz Zuordnen einfügen

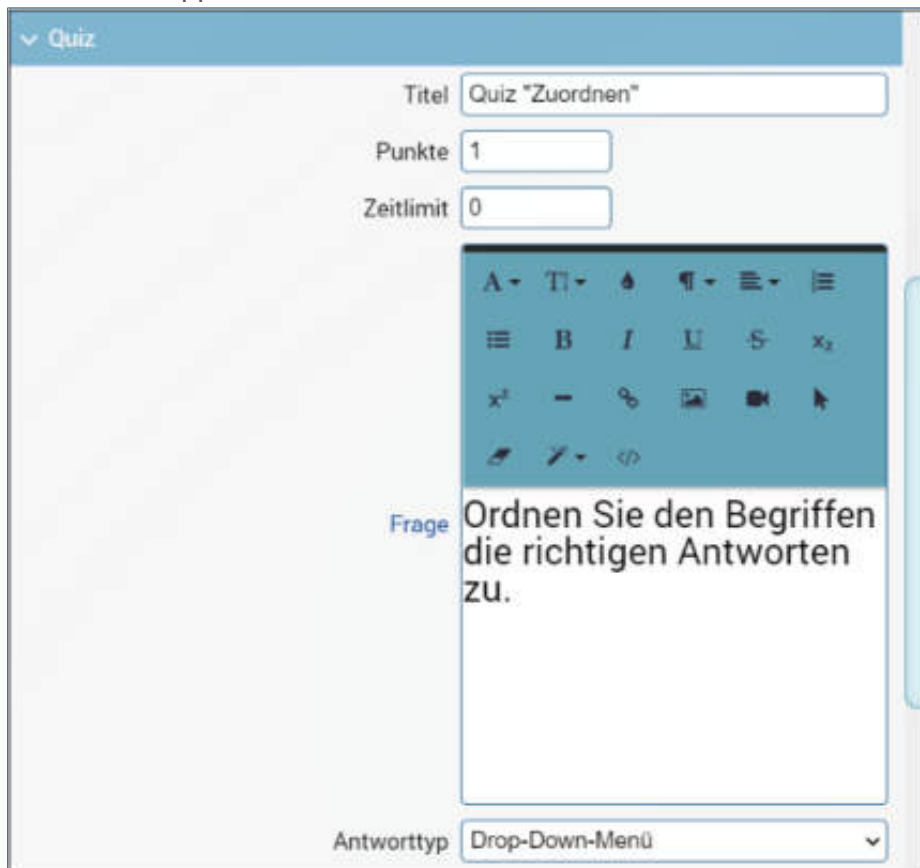


Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Quiz einfügen* [1] geklickt haben, wird ein neuer slide mit einem leeren Quiz [2] eingefügt. Wählen Sie in den Eigenschaften den Quiztyp *Zuordnen* [3].

Unter **Größe** [4] können Sie aus vordefinierten Größen eine Größe für das Quiz festlegen. Unter **Quizstil** [5] können Sie aus verschiedenen Quiztypen einen bestimmten Quiztyp auswählen.

Quiz befüllen

Unter der Gruppe **Quiz** können Sie das Quiz befüllen.



Unter **Titel** können Sie einen Quiztitel (bspw. Quiz „Zuordnen“) festlegen.

Unter **Punkte** können Sie eine Punktzahl festlegen, die nach Lösung des Quiz vergeben wird.

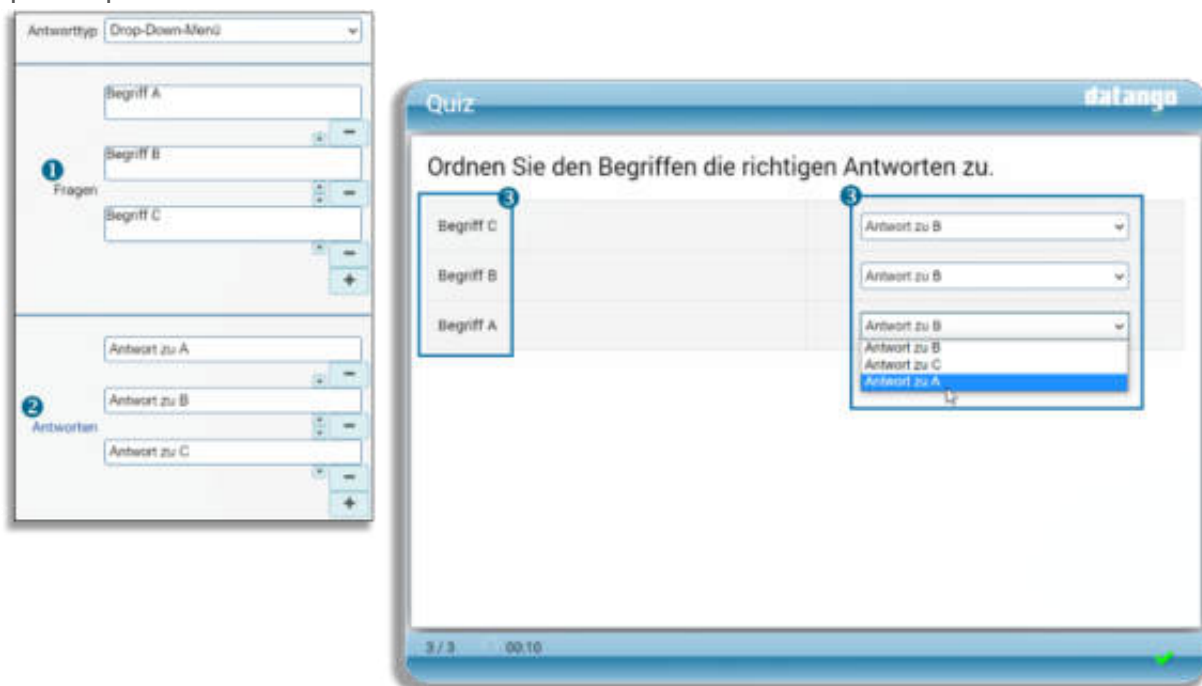
Unter **Zeitlimit** können Sie einen Zeitraum (in Sekunden) festlegen, in dem der Lerner das Quiz lösen muss. Mit Festlegung des Zeitlimits wird beim Ausführen des Quiz die ablaufende Zeit eingeblendet. Läuft die Zeit vor der Lösung des Quiz ab, wird das Quiz in der Auswertung als falsch beantwortet angezeigt.

Unter **Frage** können Sie Ihre Frage bzw. Ihre Quiz-Aufforderung formulieren (bspw. „Ordnen Sie den Begriffen die richtigen Antworten zu.“).

Unter **Antworttyp** können Sie festlegen, in welcher Form der Lerner die Antworten eingeben soll. Ihnen stehen folgende Antworttypen zur Verfügung:

1. Drop-Down-Menü

Bei dem Antworttyp *Drop-Down-Menü* wählt der Lerner zu jedem Begriff die passende Antwort per Drop-Down-Menü aus.



Beachten Sie, dass die Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Fragen“ **[1]** der Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Antworten“ **[2]** entspricht: Die Antwort in Eingabefeld 1 gehört zur Frage in Eingabefeld 1 usw. Das heißt, Sie müssen die Antworten nicht mischen! Bei der Durchführung des Quiz bildet der datango creator die Fragen und Antworten in zufälliger Reihenfolge ab **[3]**.

2. Drag & Drop

Bei dem Antworttyp *Drag & Drop* wählt der Lerner die passenden Antworten aus, indem er sie mit der linken Maustaste festhält – und in das Feld neben der entsprechenden Frage zieht.

Antworttyp: Drop-Down-Menü

Begriff A

Begriff B

1 Fragen

Begriff C

Antwort zu A

2 Antworten

Antwort zu B

Antwort zu C

Quiz datango

Ordnen Sie den Begriffen die richtigen Antworten zu.

Begriff A	Antwort zu C	Antwort zu C
Begriff C		Antwort zu B
Begriff B		Antwort zu A

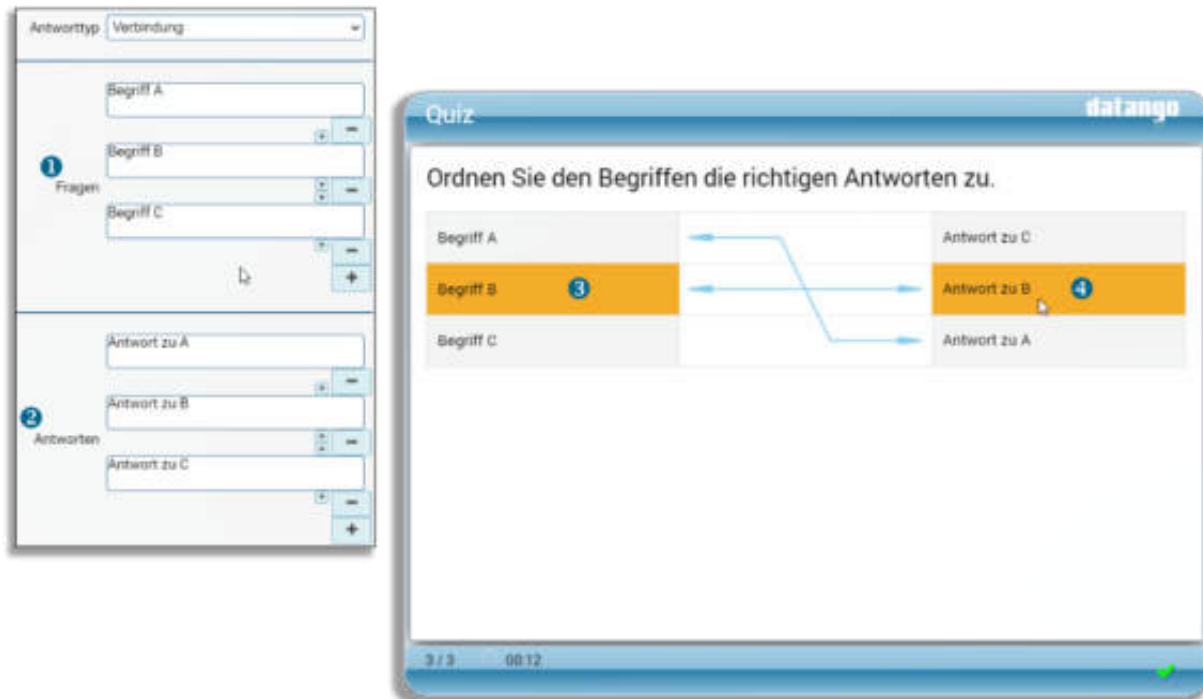
3 Drag & Drop

3 / 3 00:30

Beachten Sie, dass die Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Fragen“ **[1]** der Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Antworten“ **[2]** entspricht: Die Antwort in Eingabefeld 1 gehört zur Frage in Eingabefeld 1 usw. Das heißt, Sie müssen die Antworten nicht mischen! Bei der Durchführung des Quiz bildet der datango creator die Fragen und Antworten in zufälliger Reihenfolge ab **[3]**.

3. Verbindung

Bei dem Antworttyp **Verbindung** wählt der Lerner die passende Antwort aus, indem er mit der linken Maustaste zuerst auf die Frage klickt [3] – und dann auf die entsprechende Antwort [4].



Beachten Sie, dass die Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Fragen“ [1] der Reihenfolge der eingegebenen Begriffe in der Gruppe „Antworten“ [2] entspricht: Die Antwort in Eingabefeld 1 gehört zur Frage in Eingabefeld 1 usw. Das heißt, Sie müssen die Antworten nicht mischen! Bei der Durchführung des Quiz bildet der datango creator die Fragen und Antworten in zufälliger Reihenfolge ab [3].

Gruppen Steuerelement, Design, Simulation, Medien und Feedback

Die Eigenschaften der weiteren Gruppen sind in Kapitel 2.3.21 beschrieben, da sie für alle Quiztypen identisch sind.

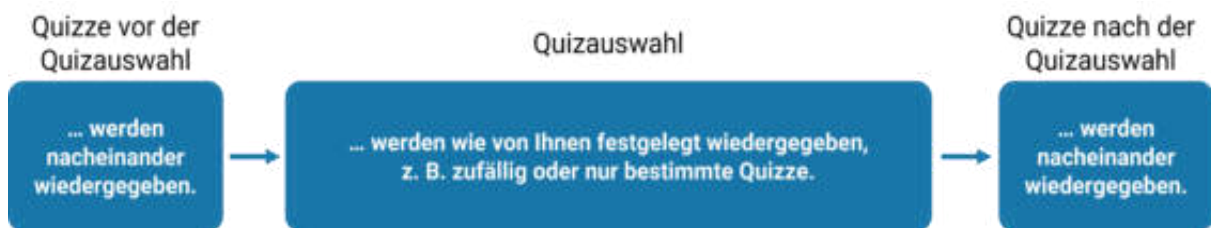
2.3.20 Quizauswahl einfügen

Durch Klick auf *Quizauswahl einfügen* können Sie eine Gruppe mehrerer Quiz zu einer Quizauswahl zusammenfügen. Dieser Gruppe können Sie dann Abspielbedingungen zuweisen, z. B. nur bestimmte Quiz abzuspielen oder Quiz in zufälliger Reihenfolge abzuspielen.

Wiedergabelogik

Der creator folgt beim Abspielen von Quizzen der Reihenfolge in der slide-Vorschau.

1. Quizze, die sich in der slide-Vorschau vor der Quizauswahl befinden, werden in der angezeigten Reihenfolge abgespielt.
2. Beim Abspielen der Quizauswahl folgt der creator den von Ihnen festgelegten Bedingungen (z. B. „nur Quiz 1 und 3 abspielen“ oder „Quiz 1 bis 3 in zufälliger Reihenfolge abspielen“).
3. Befinden sich nach der Quizauswahl noch Quizze in der slide-Vorschau, werden diese wieder wie angezeigt abgespielt.

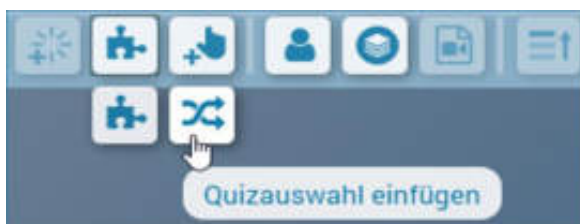


Festlegen der Quizauswahl

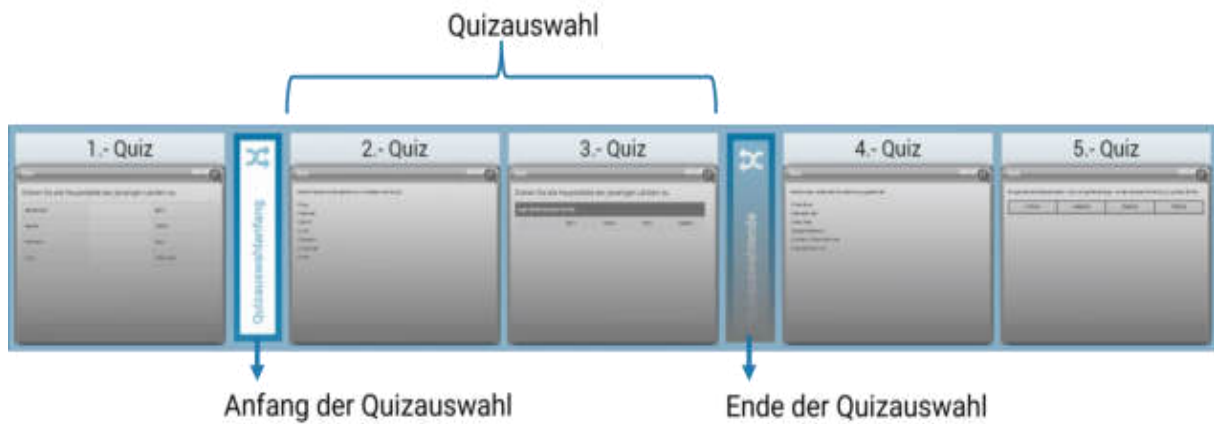
Im folgenden Beispiel werden die Quizze 2 - 4 zu einer Quizauswahl zusammenfasst. Um mehrere Quizze zu einer Quizauswahl zusammenzufassen, markieren Sie zuerst das Quiz, mit dem Ihre Quizauswahl beginnen soll.



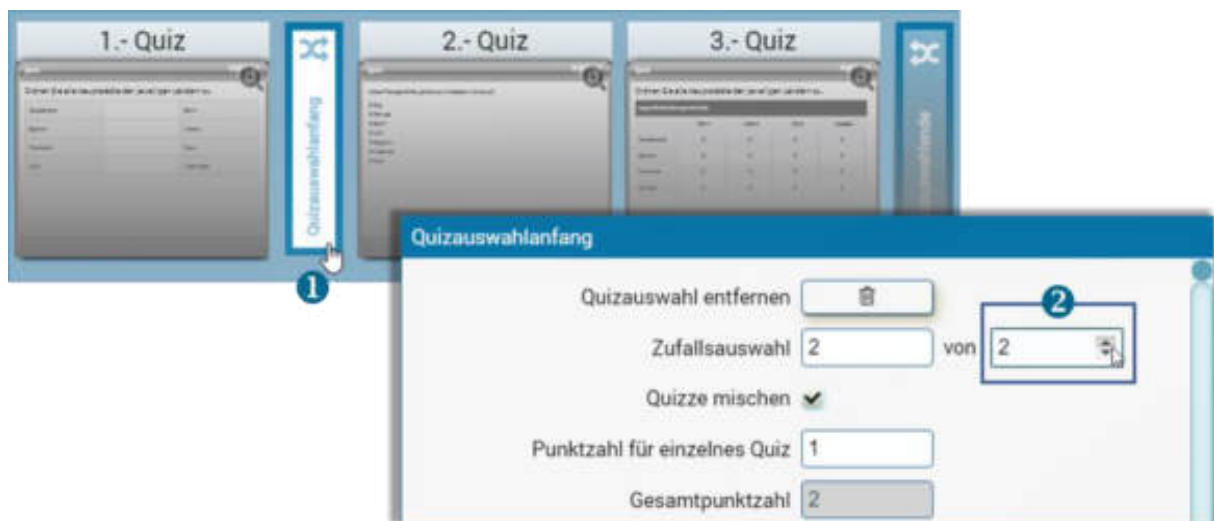
Markieren Sie das 2. Quiz durch Anklicken [1]:



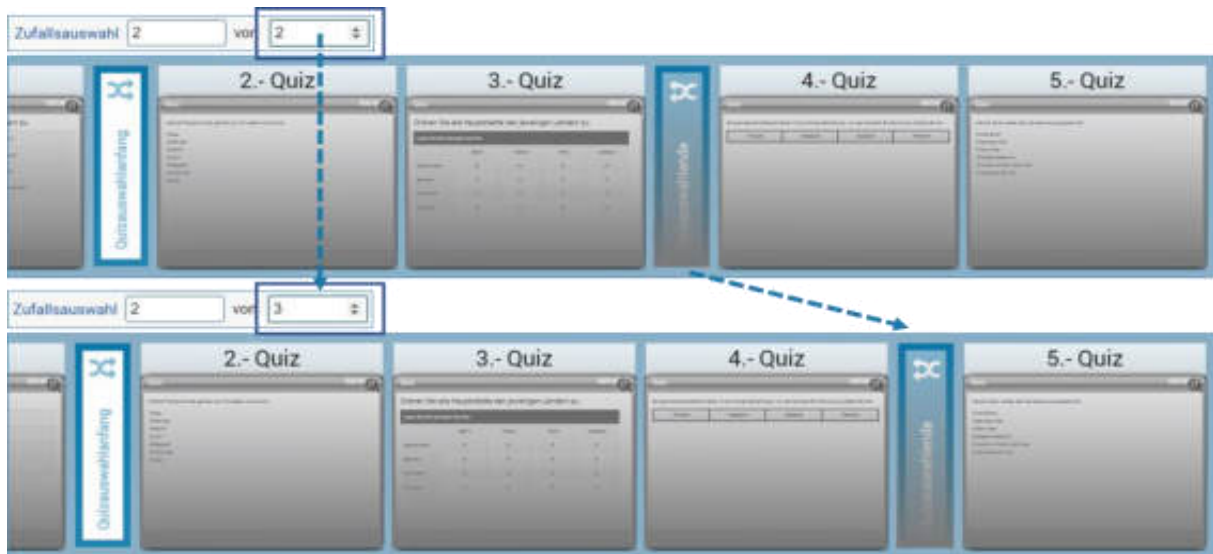
Klicken Sie im Quizmenü auf **Quizauswahl einfügen**:



Der creator fasst das markierte Quiz **und das darauffolgende Quiz** zu einer Quizauswahl zusammen:



Die Quizze 2 und 3 wurden zu einer Quizauswahl zusammengefasst. Das Quiz Nr. 4 soll zusätzlich in die Quizauswahl integriert werden. Dazu klicken Sie auf den Anfang der Quizauswahl **[1]**. Auf der linken Bildschirmseite öffnet sich die Gruppe *Quizauswahlanfang*. Unter Zufallsauswahl können Sie das Ende der Quizauswahl verschieben **[2]**.



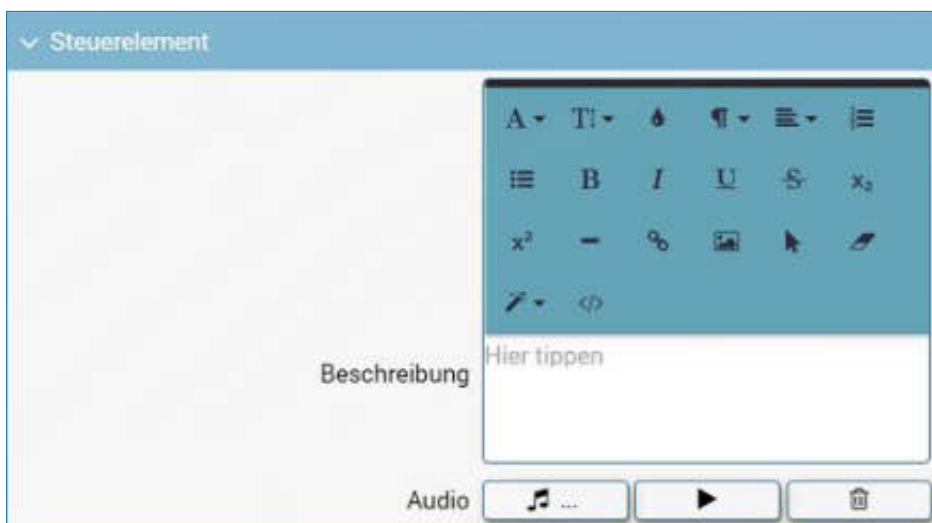
Reduzieren Sie die Zahl im zweiten Eingabefenster, wird auch die Quizauswahl um ein Quiz reduziert. Erhöhen Sie die Zahl im zweiten Eingabefenster, wird die Quizauswahl um ein Quiz erweitert.

Hinweis: Sie können alle Quizze, die in einer Quizauswahl zusammengefasst werden sollen, auch direkt markieren. Markieren Sie dazu das erste Quiz, halten Sie dann die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte Quiz der Quizze, die Sie zusammenfassen möchten. So sind direkt alle Quizze markiert – und Sie können die Quizauswahl zuweisen.

2.3.21 Eigenschaften von hinzugefügten Quizzen

Im Folgenden sind die Eigenschaften beschrieben, die für alle Quiztypen identisch sind.

Gruppe Steuerelement



Unter **Beschreibung** können Sie eine Beschreibung des Quiz hinzufügen.

Unter **Audio** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* eine Audiodatei aus dem aktuellen Content, dem gemeinsamen Content oder den Ressourcen über einen Importdialog importieren. Die Audiodatei wird beim Abspielen des Quiz abgespielt. Durch Klick auf das Icon *Abspielen* kann die Audiodatei abgespielt werden. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann die Audiodatei wieder gelöscht werden.

Gruppe Design



The screenshot shows the 'Design' settings panel with the following sections and options:

- Design**: Standard (dropdown)
- Position**
 - Breite: 1920
 - Höhe: 1080
 - Perspektive: 400
- Eigenschaften**
 - Rahmen**
 - Rahmenbreite: 0
 - Rahmenstil: Durchgezogen
 - Rahmenfarbe: #666666
 - Rahmenfarbverlauf: Flach
 - Hintergrund**
 - Seitenfarbe: lightslategray
 - Seitenfarbverlauf: Schräg nach links
 - 2. Seitenfarbe: rgb(34, 74, 1)
- Effekte**
 - Übergang: Ein- und ausblenden
 - Rückwärtsübergang: Ein- und ausblenden
 - Übergangsdauer (ms): 500

Unter **Design** können Sie aus verschiedenen slide-Stilen einen bestimmten Stil auswählen (z.B. Quiz mit oder ohne Rahmen).

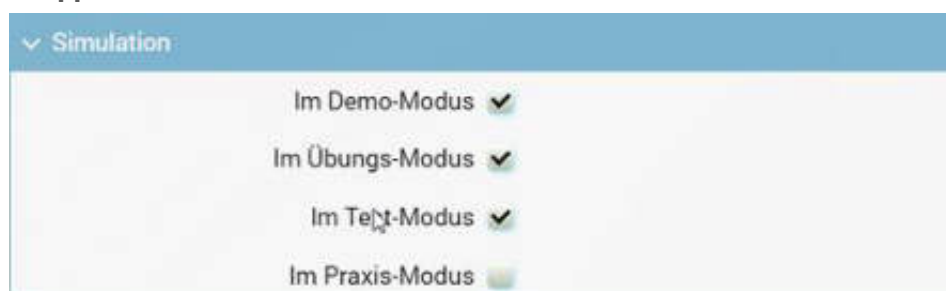
Unter **Breite** bzw. **Höhe** können Sie die Breite bzw. Höhe des slides festlegen. Unter **Perspektive** können Sie die Perspektive festlegen, d.h. in welchem Winkel des slides gekippt dargestellt wird.

Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Quizrahmens festlegen. Unter **Rahmenstil** können Sie den Stil des Quizrahmens festlegen (bspw. durchgezogen, gestrichelt). Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Quizrahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Rahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Rahmenfarbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht*, *Kreisförmig* können Sie eine 2. Rahmenfarbe des Quizrahmens festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt.

Unter **slide-Farbe** können Sie die Farbe des slides festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **slide-Farbverlauf** können Sie den Farbverlauf der slide-Farbe festlegen. Unter **2. slide-Farbe** können Sie eine zusätzliche Farbe des slides festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt.

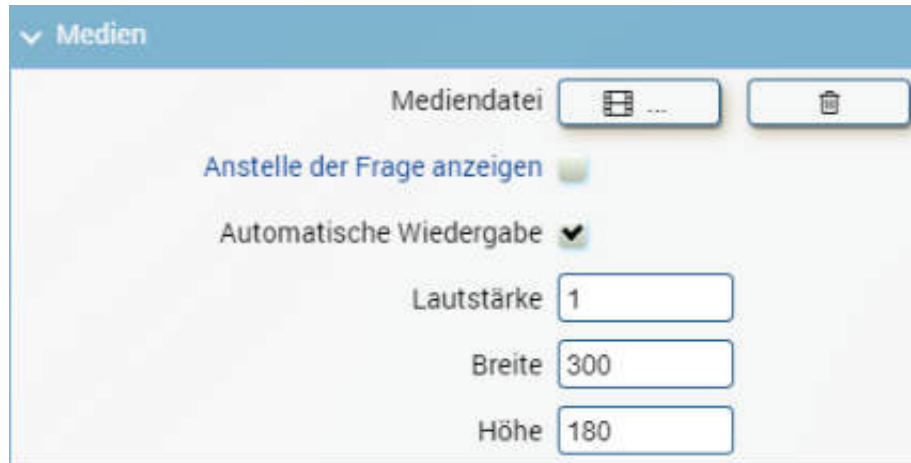
Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der slide beim Abspielen des Contents eingblendet wird. Unter **Rückwärtsübergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der slide beim Abspielen des Contents ausgeblendet wird. Unter **Übergangsdauer (ms)** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der slide vollständig dargestellt ist.

Gruppe Simulation



Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird das Quiz im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus abgespielt.

Gruppe *Medien*



The screenshot shows a settings panel titled 'Medien' with a dropdown arrow. It contains the following controls:

- Mediendatei**: A text label followed by a file selection button (with a grid icon and '...' text) and a delete button (with a trash can icon).
- Anstelle der Frage anzeigen**: A checkbox that is currently unchecked.
- Automatische Wiedergabe**: A checkbox that is currently checked.
- Lautstärke**: A text input field containing the value '1'.
- Breite**: A text input field containing the value '300'.
- Höhe**: A text input field containing the value '180'.

Unter **Mediendatei** können Sie eine Bild-, Audio- oder Videodatei zum besseren Verständnis des Quiz einfügen. Die Mediendatei wird rechts neben der Frage / Aufgabenstellung auf dem Quiz-slide angezeigt und kann von dort aus abgespielt werden.

Durch Aktivierung der Checkbox **Anstelle der Frage anzeigen** wird innerhalb des Quiz die Mediendatei anstelle der Frage / Aufgabenstellung angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Wiedergabe** wird die eingefügte Mediendatei bei Ausführung des Quiz automatisch abgespielt.

Unter **Lautstärke** können Sie die Lautstärke der Mediendatei (dB) festlegen. Unter **Breite** können Sie die Breite (mm) bzw. unter **Höhe** die Höhe (mm) der Mediendatei festlegen.

Gruppe *Feedback*

Feedback

Feedback aktivieren

Quiz bestanden

Quiz nicht bestanden

Zeit für Lösung des Quiz abgelaufen

A T U S U S x₂

B I U S x₂

x² - ∞ ∫ ∑ ∏

↗ ⟨⟩

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das Quiz bestanden!

A T U S U S x₂

B I U S x₂

x² - ∞ ∫ ∑ ∏

↗ ⟨⟩

Schade. Sie haben das Quiz leider nicht bestanden. Versuchen Sie es erneut.

A T U S U S x₂

B I U S x₂

x² - ∞ ∫ ∑ ∏

↗ ⟨⟩

Schade. Ihre Zeit zur Lösung des Quizzes ist leider abgelaufen. Versuchen Sie es erneut.

Bei Aktivierung der Checkbox **Feedback aktivieren** wird der von Ihnen hinzugefügte Text nach Ausführung des Quizzes angezeigt.

Unter **Quiz bestanden** können Sie einen Text eingeben, der angezeigt wird, wenn das Quiz richtig beantwortet wurde.

Unter **Quiz nicht bestanden** können Sie einen Text eingeben, der angezeigt wird, wenn das Quiz falsch beantwortet wurde.

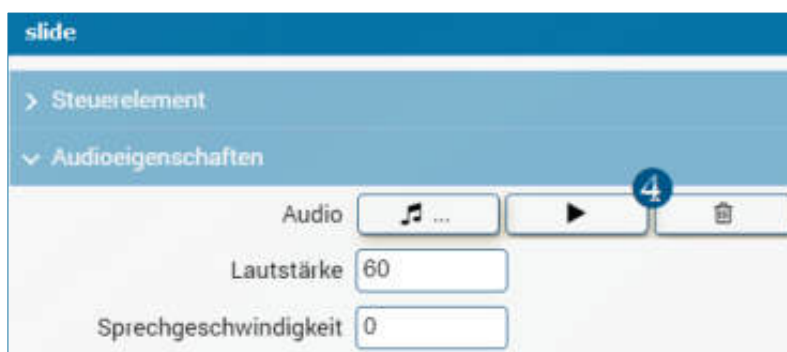
Unter **Zeit für Lösung des Quiz abgelaufen** können Sie einen Text eingeben, der angezeigt wird, wenn die vorgegebene Zeit zur Lösung des Quiz abgelaufen ist. Hierfür muss ein Zeitlimit unter **Quiz -> Zeitlimit** festgelegt sein.

2.3.22 Text-zu-Sprache erzeugen

Mit der Funktion *Text-zu-Sprache erzeugen* können Sie den geschriebenen Bubble-Text in gesprochenen Text umwandeln, d.h. beim Abspielen des Contents wird der Bubble-Text vorgelesen, wobei die Bubbles weiterhin angezeigt werden. Die Konvertierung muss für jeden slide einzeln vorgenommen werden.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Text-zu-Sprache erzeugen* [1] geklickt haben, wird ein Dialogfenster zur Festlegung verschiedener Parameter geöffnet. Wählen Sie die Stimme, Lautstärke sowie Sprechgeschwindigkeit [2] und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK** [3].



Der Bubble-Text wird in eine Audiodatei umgewandelt. Die Abspielen- und Entfernen-Icons [4] unter *slide* -> *Audioeigenschaften* zeigen das Vorhandensein der Audiodatei an. Enthält ein slide mehrere Bubbles, etwas durch das automatische Zusammenführen von slides, werden die Bubble-Texte beim Abspielen des Contents in der Reihenfolge, in der die Bubbles erzeugt wurden, nacheinander gesprochen.

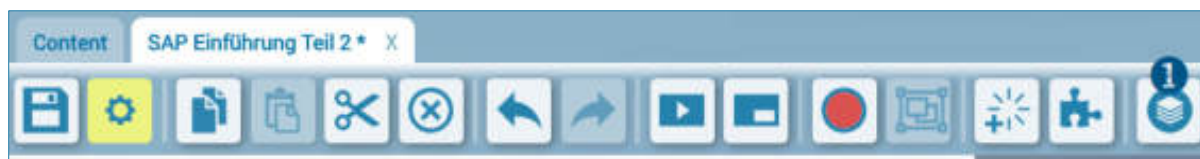


Sollten Sie Text-zu-Sprache erzeugen, obwohl bereits eine Audiodatei für diesen slide existiert, haben Sie die Möglichkeit, die vorhandene Audiodatei zu überschreiben [5] oder zu überspringen, d.h. nicht zu erzeugen [6].

2.3.23 Dokumentation erzeugen

Mit der Aufzeichnung eines Contents steht der Content für eine Dokumentation (bspw. Screenshots, Texte, evtl. Nachbearbeitungen) automatisch zur Verfügung.

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Dokumentation* [1] geklickt haben, wird die Dokumentation erzeugt.



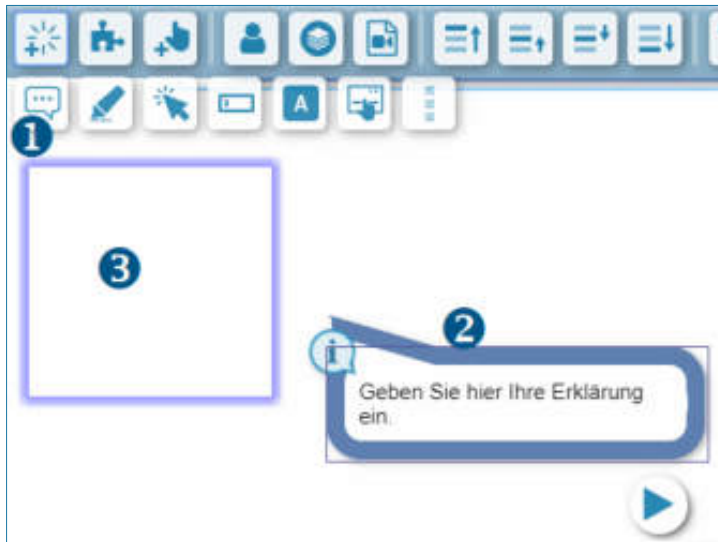
In Abhängigkeit der unter *Werkzeuge* -> *Dokumentation für unit* vorgenommenen Einstellungen werden diverse Dokumentationstypen in diversen Ausgabeformaten erstellt. Die verschiedenen Ausgabeformate und Dokumentationstypen sind im Kapitel 4.12 beschrieben.

Die Dokumentation kann unmittelbar nach der Generierung oder später über den Button *Dokumentation* geöffnet werden. Siehe hierzu auch Kapitel 2.1.11.

2.3.24 Aktion Erklärung einfügen

Mit der Funktion *Erklärung einfügen* können Sie einen bestimmten Bereich des slides markieren und in einer Erklärungs-Bubbles näher beschreiben.

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Erklärung einfügen* [1] geklickt haben, wird eine Bubble [2], einschl. Markierung [3], auf dem slide eingefügt.




Sie können die Markierung und die Bubble bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Positionieren Sie die Markierung um den Bereich, den Sie hervorheben möchten [4]. Positionieren Sie die Bubble in beliebigem Abstand zum markierten Bereich [5]. Das Positionieren der Bubble ist ausführlich in Kapitel 2.3.30 beschrieben.



Doppelklicken Sie in die Bubble, um Ihren Text [6] einzugeben. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in das Textfeld einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [7] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen. Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [8], um Ihren Text, einschl. Formatierung, zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.



Beim Abspielen des Contents pausiert die Anzeige der Bubble und kann durch Klick auf die Schaltfläche  *Weiter* unterhalb der Bubble fortgesetzt werden. Dies ist insb. bei längeren Texten innerhalb einer Bubble sinnvoll, um dem Lerner die Möglichkeit zu geben, sich die Erklärung in Ruhe durchzulesen.

Eigenschaften der Aktion *Erklärung einfügen*

Hinweis

Stellen Sie sicher, dass *Erklärung* ausgewählt ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



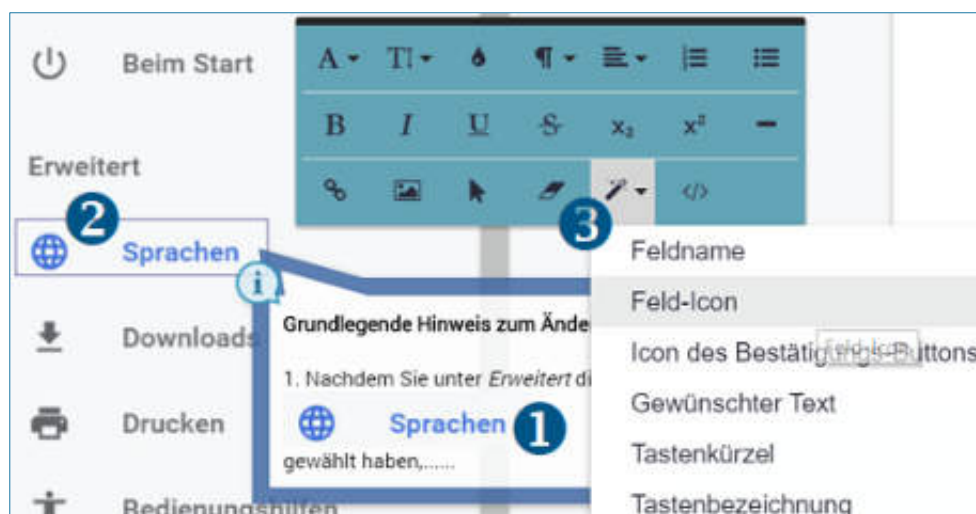
Aktion *Erklärung einfügen* - Hauptgruppe *Aktion*

Unter der Hauptgruppe **Aktion** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Bubble übernommen.



Unter **Feldname** können Sie eine Bezeichnung für den aktivierten Bereich festlegen.

Unter **Bubble-Content** können Sie festlegen, ob innerhalb der Bubble der Feldname und / oder das Feld-Icon angezeigt wird. Bei Auswahl von *Feld-Icon dann Feldname* wird das Feld-Icon angezeigt. Falls kein Feld-Icon vorhanden ist, wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feldname dann Feld-Icon* wird der Feldname angezeigt. Falls kein Feldname vorhanden ist, wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feld-Icon* wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feldname* wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feld-Icon und Feldname* werden Feld-Icon und Feldname angezeigt.



Das Feld-Icon [1], d.h. der von Ihnen markierte Bereich [2], kann über die Werkzeugleiste [3] des Editors in die Erklärungs-Bubble eingefügt werden.

Unter **Textart** können Sie die Bubble mit einem Symbol versehen, mit dem Sie den Erklärungstext klassifizieren können. Folgende Symbole stehen zur Verfügung: *Info* für informativen, allgemeinen Text, *Warnung* für Warnhinweise, *Hinweis* für Hinweise, *Kommentar* für Kommentare.

Aktion *Erklärung einfügen* - Hauptgruppe *Simulation* / Untergruppe *Modi*

Unter der Hauptgruppe **Simulation** bzw. Untergruppe **Modi** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Modi übernommen.



The screenshot shows a settings panel titled 'Erklärung' (Explanation) under the 'Simulation' group. It contains several checkboxes for different modes: 'Im Demo-Modus', 'Markierung im Demo-Modus', 'Im Übungs-Modus', 'Markierung im Übungs-Modus', 'Im Test-Modus', 'Markierung im Test-Modus', 'Im Praxis-Modus', and 'Markierung im Praxis-Modus'. Below these are two input fields for 'Dauer' (Duration) with values -1 and 3.

Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird die Aktion *Erklärung einfügen* im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus simuliert.

Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Markierung im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird der von Ihnen beschriebene/erklärte Bereich beim Abspielendes Contents durch eine Markierung hervorgehoben.

Unter **Dauer** können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Aktion *Erklärung einfügen* beim Abspielen des Demo- bzw. Übungs-Modus angezeigt wird. Bei einem Wert von -1 (voreingestellt für Demo-Modus) wird die Bubble so lange angezeigt, bis Sie die Schaltfläche *Weiter* unterhalb der Bubble betätigen.

Durch Aktivierung der Checkbox **Markierung** wird das aktivierte Element, auf das der Lerner klicken muss, durch eine Markierung beim Abspielen des Demo- und/oder Übungs-Modus hervorgehoben.

Aktion *Erklärung einfügen* - Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe *Dokumentation* können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Dokumentation übernommen.



Durch Aktivierung der Checkbox *In Dokumentation zeigen* wird die Aktion *Erklärung einfügen* in der Dokumentation dargestellt.

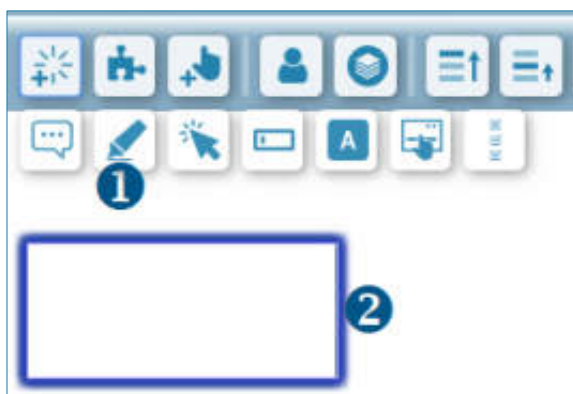
Durch Aktivierung der Checkbox *Markierung in Dokumentation zeigen* wird die Markierung um den erklärten Bereich in der Dokumentation dargestellt.

Eigenschaften der Erklärungsmarkierung und Erklärungs-Bubble

Die Eigenschaften der Erklärungsmarkierung sind unter „Eigenschaften der Markierung“ in Kapitel 2.3.25 beschrieben. Die Eigenschaften der Erklärungs-Bubble sind in Kapitel 2.3.32 beschrieben.

2.3.25 Aktion *Markierung einfügen*

Mit der Funktion *Markierung einfügen* können Sie ein Element ihrer Wahl (bspw. ein Button) mit einer Markierung versehen. Die Markierung kann bspw. als Unterstützung zu einer Erklärung genutzt werden.



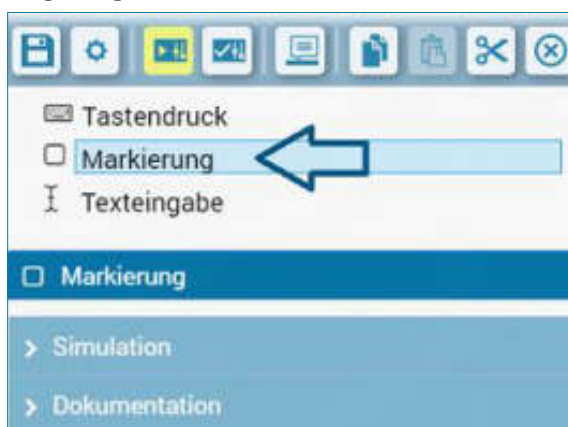
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Markierung einfügen* [1] geklickt haben, wird eine Markierung [2] auf dem slide eingefügt.

Sie können die ausgewählte Markierung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen der Rahmen anpassen. Positionieren Sie die Markierung auf die gewünschte Stelle.

Eigenschaften der Aktion *Markierung* bearbeiten

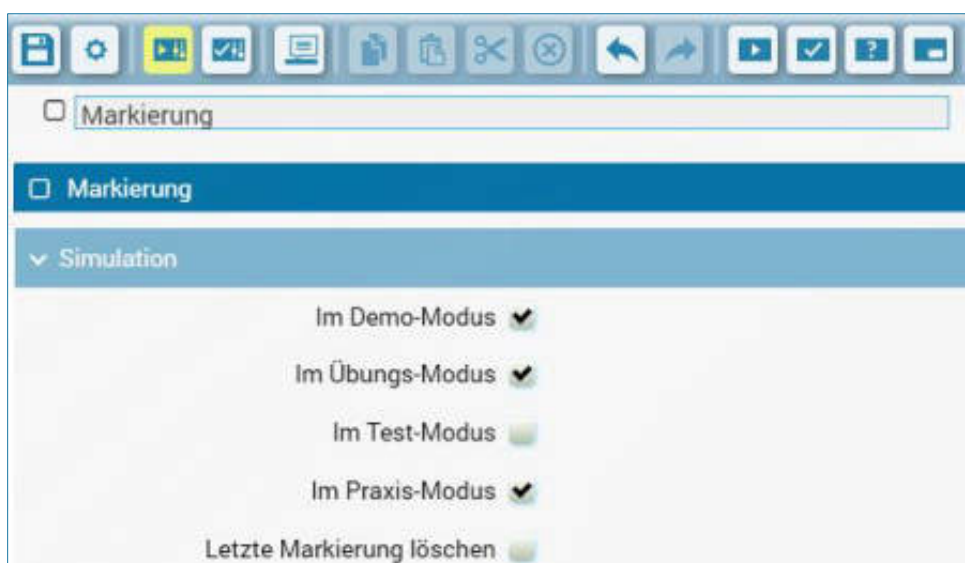
Hinweis

Stellen Sie sicher, dass *Markierung* ausgewählt ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Aktion *Markierung* - Hauptgruppe *Simulation*

Unter der Hauptgruppe ***Simulation*** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Modi übernommen.

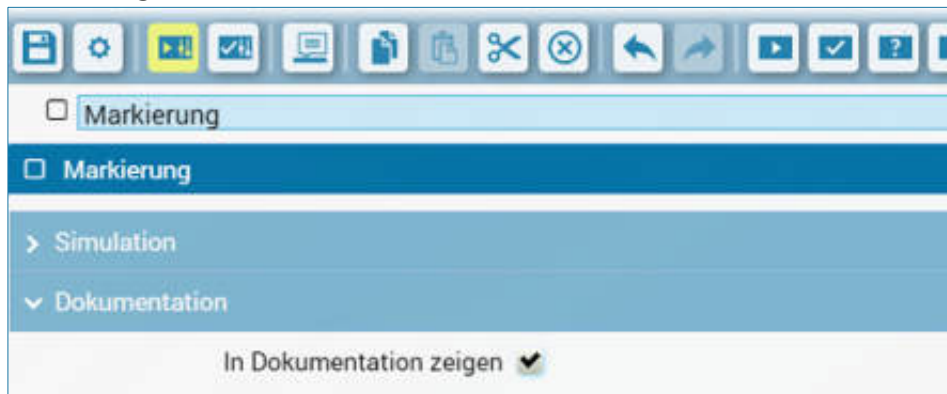


Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes ***Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus*** wird die Markierung im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Letzte Markierung löschen** wird eine bereits vorhandene Markierung beim Abspielen des Contents ausgeblendet.

Aktion Markierung - Hauptgruppe Dokumentation

Unter der Hauptgruppe **Dokumentation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Dokumentation übernommen.

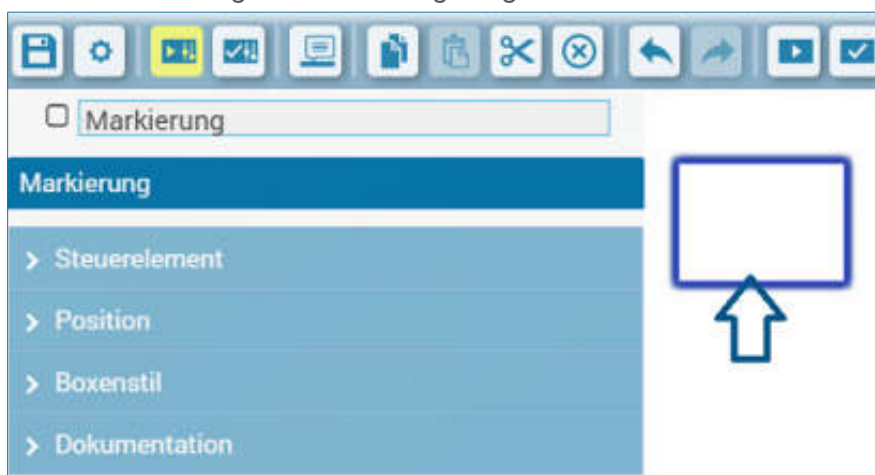


Durch Aktivierung der Checkbox **In Dokumentation zeigen** wird die Markierung in der Dokumentation dargestellt.

Eigenschaften der Markierung

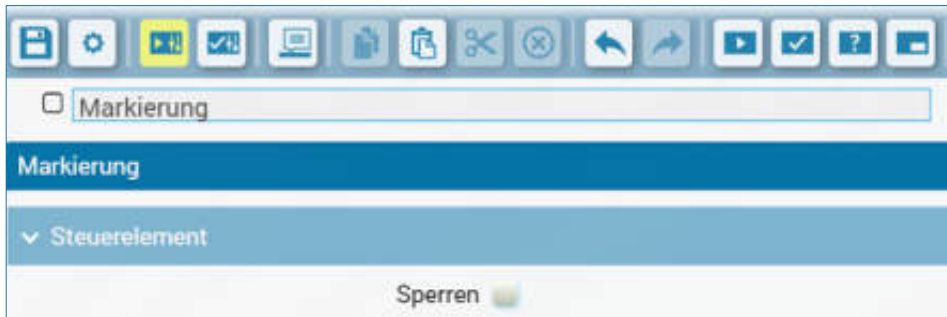
Hinweis

Stellen Sie sicher, dass die Markierung ausgewählt bzw. markiert ist, damit die im Folgenden beschriebenen Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Markierung - Hauptgruppe *Steuerelement*

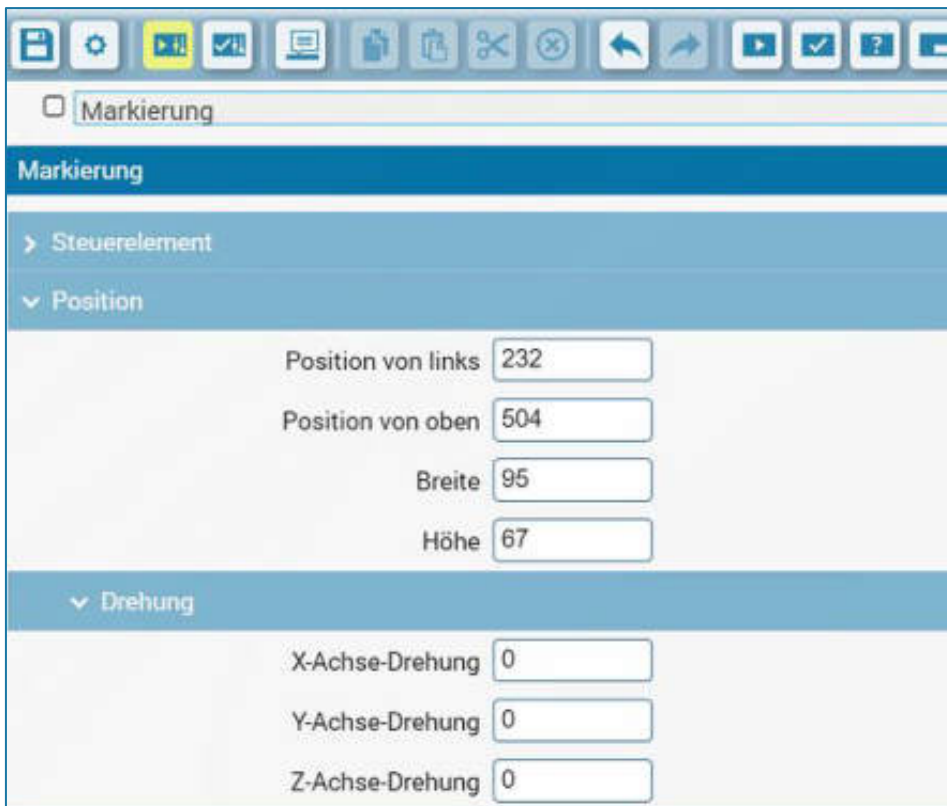
Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellung vornehmen.



Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** wird die Markierung in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixiert.

Markierung - Hauptgruppe *Position* / Untergruppe *Drehung*

Unter der Hauptgruppe *Position* bzw. Untergruppe *Drehung* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Position von links** können Sie den Abstand der Markierung (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen.

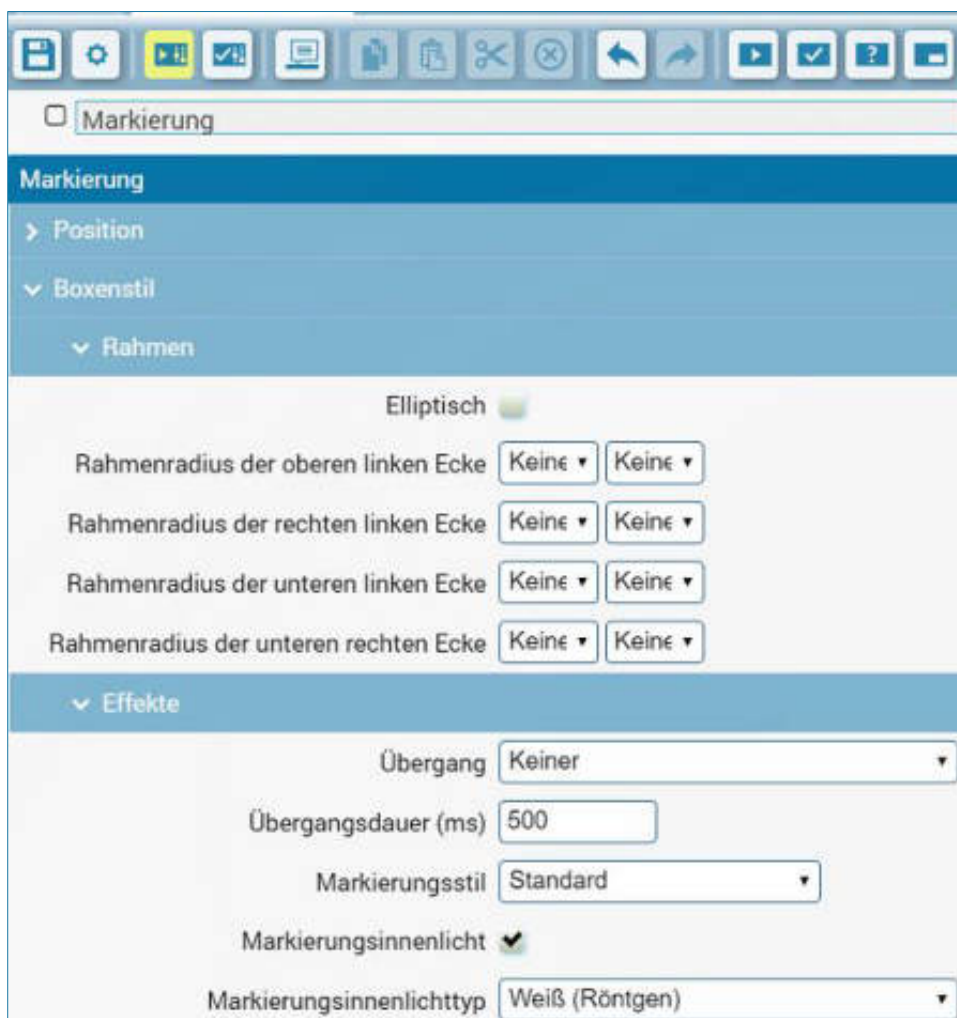
Unter **Position von oben** können Sie den Abstand der Markierung (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen.

Unter **Breite** bzw. **Höhe** können Sie die Breite bzw. Höhe der Markierung festlegen.

Unter **X-, Y- Z-Achse-Drehung** können Sie die Markierung entsprechend in Richtung X-, Y- und Z-Achse um ihren eigenen Mittelpunkt drehen.

Markierung - Hauptgruppe **Boxenstil** / Untergruppe **Rahmen und Effekte**

Unter der Hauptgruppe **Boxenstil** bzw. Untergruppe **Rahmen** und **Effekte** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird die Markierung in Form einer Ellipse dargestellt. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des Markierungsrahmens verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Markierung beim Abspielen des Contents eingeblendet wird.

Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Markierung vollständig dargestellt ist.

Unter **Markierungsstil** können Sie aus den Markierungsstilen *Atmender Fokusrahmen*, *Fokusrahmen*, *Grün*, *Roter Unterstrich*, *Standard* auswählen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Markierungsinnenlicht** wird ein Licht eingefügt, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb der Markierung bewegt.

Unter **Markierungsinnenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb der Markierung bewegt.

2.3.26 Aktion Klick auf Link einfügen

Mit der Funktion *Klick auf Link* können Sie ein Element "aktivieren", d.h. mit einer Markierung und einer Erklärungs-Bubble versehen. Im Demo-Modus wird der Klick auf das Element simuliert bzw. im Übungs-Modus wird der Lerner dazu aufgefordert, auf das markierte Element zu klicken.

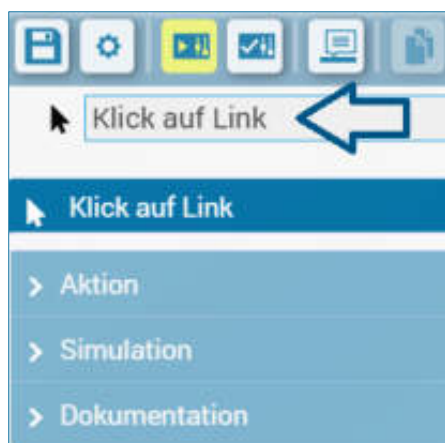


Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Klick auf Link* [1] geklickt haben, wird eine Markierung [2], einschl. Bubble [3], auf dem slide eingefügt. Der markierte Bereich (Feld-Icon) wird automatisch erkannt und in der Bubble angezeigt.



Sie können die Markierung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Ziehen Sie die Markierung um das Element (bzw. Link, Button), das Sie „aktivieren“ möchten [4]. Das Feld-Icon innerhalb der Bubble wird automatisch angepasst [5].

Eigenschaften der Aktion *Klick auf Link* bearbeiten



Hinweis Stellen Sie sicher, dass *Klick auf Link* ausgewählt ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.

Klick auf Link - Hauptgruppe *Aktion*

Unter der Hauptgruppe ***Aktion*** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die zugehörige Bubble übernommen.

Klick auf Link

▼ Aktion

Feldname

Tastenkürzel

Steuerelementtyp Allgemein ▼

Aktion Linker Mausklick ▼

Strg

Alt

Umschalt

Klickzahl

Bubble-Content Nur Feld-Icon ▼

Unter **Feldname** können Sie eine Bezeichnung für das aktivierte Element festlegen.

Beispiel: Feldname = das Icon



Unter **Tastenkürzel** können Sie eine Taste/Tastenkombination eintragen, die der Lerner alternativ zum Klick auf das aktivierte Element betätigen kann, um den Lernschritt zu bestehen. Bezeichner von Tasten müssen durch Leerzeichen getrennt werden (bspw. „Strg S“).

Beispiel: Tastenkürzel = Strg S



Unter **Steuerelementtyp** können Sie den Steuerelementtyp des aktivierten Elements festlegen. Folgende Steuerelementtypen stehen zur Auswahl: *Allgemein, Button, Tab, Bestätigungs-Button, Speichern-Button, Auswahlliste, Listeneintrag, Menüeintrag, Eingabehilfe (Werteliste in SAP)*.

Beispiel: Steuerelementtyp = Speichern-Button



Unter **Aktion** können Sie festlegen, mit welcher Maustaste der Lerner auf das aktivierte Element klicken muss bzw. ob der Lerner das Element ziehen oder an einer bestimmten Stelle wieder loslassen muss, um den Lernschritt zu bestehen.

Beispiel: Aktion= Rechter Mausklick



Bei Aktivierung der Checkbox **Strg, Alt** oder **Umschalt**, muss der Lerner die Strg-, Alt- oder Umschalt-Taste gleichzeitig mit dem Klicken auf das aktivierte Element gedrückt halten, um den Lernschritt zu bestehen.

Beispiel: Checkbox Alt = aktiviert



Unter **Klickzahl** können Sie festlegen, ob der Lerner einfach oder doppelt auf das aktivierte Element klicken muss, um den Lernschritt zu besehen.

Beispiel: *Klickzahl = 2*



Unter **Bubble-Content** können Sie festlegen, ob innerhalb der Bubble der Feldname und / oder das Feld-Icon angezeigt wird. Bei Auswahl von *Feld-Icon dann Feldname* wird das Feld-Icon angezeigt. Falls kein Feld-Icon vorhanden ist, wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feldname dann Feld-Icon* wird der Feldname angezeigt. Falls kein Feldname vorhanden ist, wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feld-Icon* wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feldname* wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feld-Icon und Feldname* werden Feld-Icon und Feldname angezeigt.

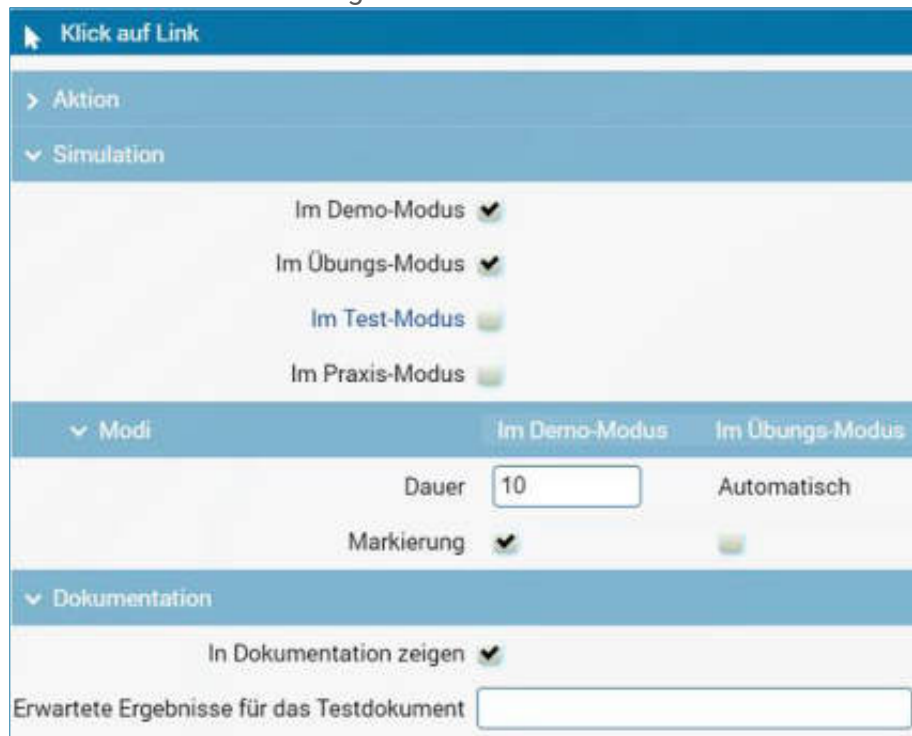
Der Feldname ist die Bezeichnung des aktivierten Elements, den Sie unter *Feldname* eingeben können. Das Feld-Icon ist der von Ihnen aktivierte Bereich / Bildausschnitt, auf den der Lerner zum Bestehen des Lernschritts klicken muss.

Beispiel: *Nur Feld-Icon*



Klick auf Link - Hauptgruppe *Simulation* / Untergruppe *Modi*

Unter der Hauptgruppe **Simulation** bzw. Untergruppe **Modi** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Modi übernommen.



The screenshot shows the configuration interface for the 'Klick auf Link' action. It is organized into several sections:

- Klick auf Link** (Header)
- Aktion** (Section)
- Simulation** (Section)
 - Im Demo-Modus
 - Im Übungs-Modus
 - Im Test-Modus
 - Im Praxis-Modus
- Modi** (Section)

	Im Demo-Modus	Im Übungs-Modus
Dauer	<input type="text" value="10"/>	Automatisch
Markierung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Dokumentation** (Section)
 - In Dokumentation zeigen
 - Erwartete Ergebnisse für das Testdokument

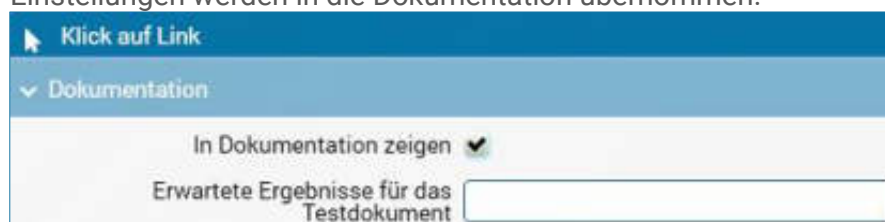
Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird die Aktion *Klick auf Link* im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus simuliert.

Unter **Dauer** können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Aktion *Klick auf Link* beim Abspielen des Demo-Modus angezeigt wird.

Durch Aktivierung der Checkbox **Markierung** wird das aktivierte Element, auf das der Lerner klicken muss, durch eine Markierung beim Abspielen des Demo- und/oder Übungs-Modus hervorgehoben.

Klick auf Link - Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe **Dokumentation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Dokumentation übernommen.



The screenshot shows the configuration interface for the 'Klick auf Link' action, specifically the 'Dokumentation' sub-group:

- Klick auf Link** (Header)
- Dokumentation** (Section)
 - In Dokumentation zeigen
 - Erwartete Ergebnisse für das Testdokument

Durch Aktivierung der Checkbox **In Dokumentation zeigen** wird die Aktion Klick auf Link in der Dokumentation dargestellt.

Unter **Erwartete Ergebnisse für das Testdokument** können Sie die Bezeichnung des aktivierten Elements eingeben, auf das der Lerner zum Bestehen des Lernschritts klicken muss (bspw. Icon *Speichern*). Das erwartete Ergebnis wird auf dem Testdokument, das Sie unter anderem generieren können, dargestellt.

Eigenschaften der Markierung

Hinweis

Stellen Sie sicher, dass die Markierung ausgewählt ist, damit folgende Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Eigenschaften des aktivierten Elements

Aktiviertes Element - Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für das aktivierte Element eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über das Element bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** wird die Markierung um den aktivierten Bereich beim Abspielen des Contents ausgeblendet.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** wird die Markierung um das aktivierte Element in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixiert.

Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über das aktivierte Element bewegen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Button-Effekt** wird beim Klicken auf das aktivierte Element im Übungs- und Test-Modus ein Klick-Effekt angezeigt. Bei Deaktivierung der Funktion bleibt das aktivierte Element beim Anklicken unverändert. Im Demo-Modus wird der Klick-Effekt standardmäßig angezeigt.

Aktiviertes Element - Hauptgruppe **Position**

Unter der Hauptgruppe **Position** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Maus	
> Steuerelement	
▼ Position	
Position von links	<input type="text" value="261"/>
Position von oben	<input type="text" value="10"/>
Breite	<input type="text" value="32"/>
Höhe	<input type="text" value="24"/>

Unter **Position von links** können Sie den Abstand des Bestätigungs-Buttons (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen.

Unter **Position von oben** können Sie den Abstand des Bestätigungs-Buttons (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen.

Unter **Breite** bzw. **Höhe** können Sie die Breite bzw. Höhe des Bestätigungs-Buttons festlegen.

Aktiviertes Element - Hauptgruppe *Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Markierung um das aktivierte Element beim Abspielen des Contents eingeblendet wird.

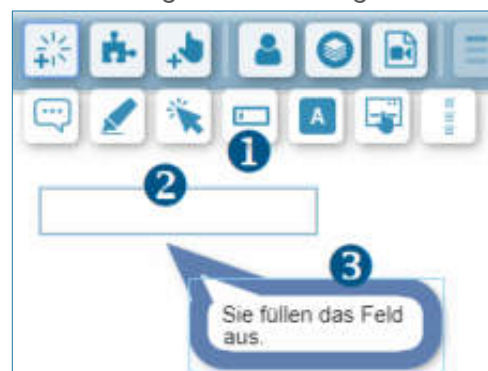
Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Markierung vollständig um das aktivierte Element dargestellt ist.

Unter **Markierungsstil** können Sie aus den Markierungsstilen *Atmender Fokusrahmen*, *Fokusrahmen*, *Grün*, *Roter Unterstrich*, *Standard* auswählen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Markierungsinnenlicht** wird ein Licht eingefügt, das sich beim Abspielen des Contents auf dem aktivierten Element bewegt.

2.3.27 Aktion *Texteingabe* einfügen

Mit der Funktion *Texteingabe* können Sie ein Texteingabefeld einfügen, in das der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts einen bestimmten Text eingeben muss. Im Demo-Modus wird die Eingabe des Texts simuliert bzw. der Lerner im Übungs-Modus dazu aufgefordert, den Text in das Texteingabefeld einzugeben.



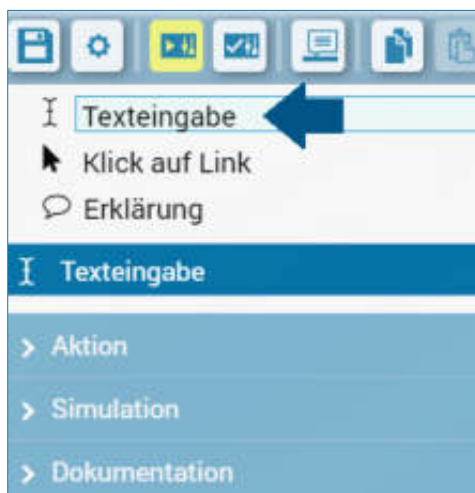
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Texteingabe* [1] geklickt haben, wird ein Texteingabefeld [2] und eine Erklärungs-Bubble [3] auf dem slide eingefügt.

Sie können das markierte Texteingabefeld und die markierte Bubble jeweils bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen der Rahmen anpassen. Positionieren Sie Texteingabefeld und Bubble an die gewünschte Stelle.

Eigenschaften der Aktion *Texteingabe* bearbeiten

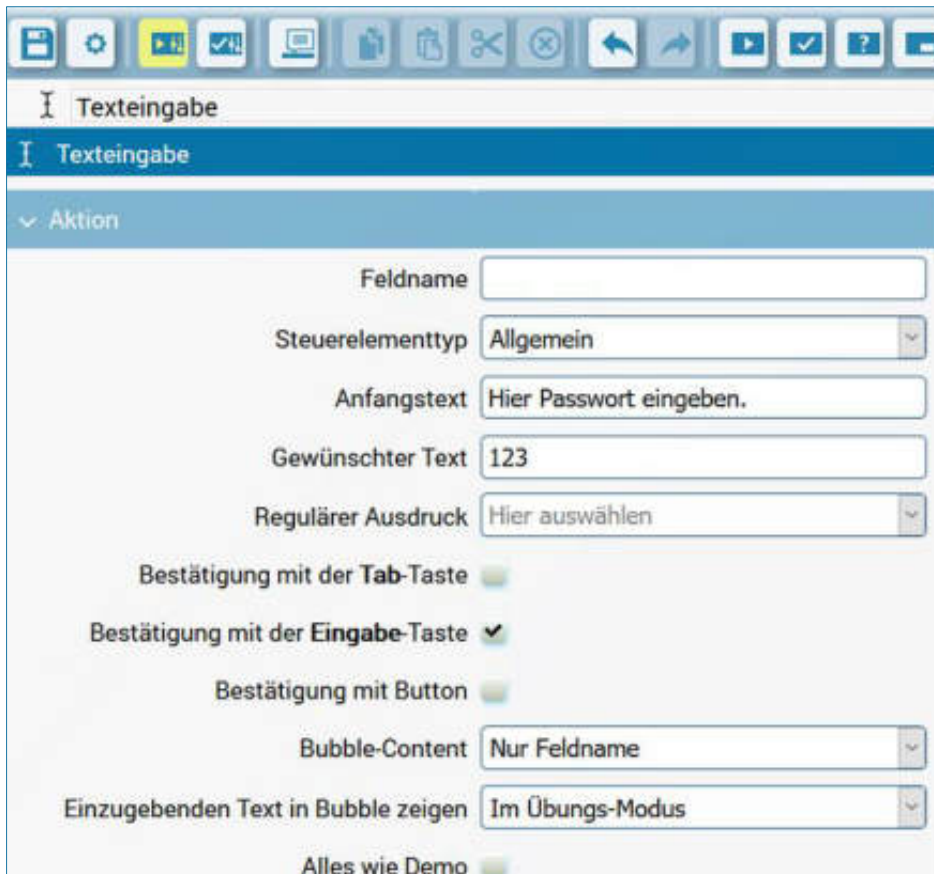
Hinweis

Stellen Sie sicher, dass *Texteingabe* ausgewählt ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Texteingabe - Hauptgruppe **Aktion**

Unter der Hauptgruppe **Aktion** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in das Texteingabefeld [2] sowie in die zugehörige Bubble [3] übernommen.



Feldname	<input type="text"/>
Steuerelementtyp	Allgemein
Anfangstext	Hier Passwort eingeben.
Gewünschter Text	123
Regulärer Ausdruck	Hier auswählen
Bestätigung mit der Tab-Taste	<input type="checkbox"/>
Bestätigung mit der Eingabe-Taste	<input checked="" type="checkbox"/>
Bestätigung mit Button	<input type="checkbox"/>
Bubble-Content	Nur Feldname
Eingebenden Text in Bubble zeigen	Im Übungs-Modus
Alles wie Demo	<input type="checkbox"/>

Unter **Feldname** können Sie die Bezeichnung des Texteingabefelds eingeben.

Unter **Steuerelementtyp** können Sie die Art des Texteingabefelds wie bspw. allgemeines Textfeld, Passwortfeld oder Transaktionsfeld festlegen.

Unter **Anfangstext** können Sie einen Text eingeben, der vor der eigentlichen Texteingabe im Texteingabefeld angezeigt wird wie bspw. "Hier Passwort eingeben".

Unter **Gewünschter Text** können Sie den Text eingeben, den der Lerner zum Bestehen des Lernschritts eingeben soll wie bspw. "123".

Unter **Regulärer Ausdruck** können Sie einen regulären Ausdruck festlegen. Ein regulärer Ausdruck ist ein genau definiertes Suchmuster, für das eine Übereinstimmung gesucht wird. Bei Nutzung eines regulären Ausdrucks muss die Texteingabe des Lernalers einem Wert entsprechen, der durch den regulären Ausdruck beschrieben und somit zulässig ist. Die folgenden Werte können als regulärer Ausdruck festgelegt werden:

- Beliebige Eingabe: `./+/
Bei Auswahl von Beliebiger Eingabe, darf der Lerner alles eingeben (z.B. Katze), um den Lernschritt zu bestehen. Der gewünschte Text (z.B. Baum) muss nicht vom Lerner eingegeben werden und wird lediglich beim Abspielen des Contents im Demo- und Übungs-Modus angezeigt.`
- Datum: `/^[0-9]{1,2}(\-|\/|\.)[0-9]{1,2}(\-|\/|\.)([0-9]{4})$/
Bei Auswahl von Datum darf der Lerner ein Datum (z.B. 20.02.2020) in allen zulässigen Formaten eingeben (z.B. 20|2|2020) eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`
- E-Mail-Adresse: `/^[a-z0-9!#~]+(?:\.[a-z0-9!#~]+)*@(?:[a-z0-9](?:[a-z0-9]*[a-z0-9])?\.)+[a-z0-9](?:[a-z0-9]*[a-z0-9])?/g
Bei Auswahl von E-Mail darf der Lerner eine E-Mail-Adresse in allen zulässigen Formaten eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`
- Eingabe (Groß- Kleinschreibung egal): `/input/i
Bei Auswahl von Eingabe (Groß- Kleinschreibung egal) müssen Sie input mit dem gewünschten Text ersetzen (z.B. /Baum/i). Der Lerner muss dann genau dieses Wort zum Bestehen des Lernschritts eingeben. Die Groß- bzw. Kleinschreibung spielt dabei keine Rolle, d.h. der Lerner darf baum auch kleinschreiben. Der Lernschritt wäre bestanden.`
- Fünfstellige Zahl: `/^[0-9]{5}$/
Bei Auswahl von Fünfstellige Zahl darf der Lerner eine fünfstellige Zahl in allen zulässigen Formaten eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`
- Mehrere Eingabemöglichkeiten: `/^[kg$|^kilogram$|^kilogramme$/
Bei Auswahl von Mehrere Eingabemöglichkeiten müssen Sie kg, kilogram und kilogramme mit dem gewünschten Text ersetzen (z.B. /^cm$|^centimeter$|^centimetre$/). Der Lerner darf dann bspw. cm, centimeter (amerikanische Schreibweise) oder centimetre (britische Schreibweise) eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`
- Vierstellige Zahl mit 2 Nachkommastellen: `/^[0-9]{4}[\.]{1}[0-9]{2}$/
Bei Auswahl von Vierstellige Zahl mit zwei Nachkommastellen darf der Lerner eine vierstellige Zahl mit zwei Nachkommastellen in allen zulässigen Formaten eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`
- Währung: `/^[^-?][0-9]+[-0-9]{1,2}$/
Bei Auswahl von Währung darf der Lerner eine Währung in allen zulässigen Formaten eingeben, um den Lernschritt zu bestehen.`

Die Texteingabe kann mit der **Tab-Taste**, **Eingabe-Taste** oder einem selbstgewählten **Button** bestätigt werden. Bei Aktivierung der Checkbox *Bestätigung mit Button* müssen Sie dem Button, mit dem der Lerner seine Texteingabe bestätigen soll, eine Objektposition zuweisen. Positionieren Sie dazu die Markierung, die nach Aktivierung der Checkbox *Bestätigung mit Button* auf dem slide eingefügt wird, auf den gewünschten Button / Bereich. Die Eigenschaften des Bestätigungs-Buttons sind in diesem Abschnitt unter *Eigenschaften des Bestätigungs-Buttons* beschrieben.

Unter ***Einzugebenden Text in Bubble zeigen*** können Sie festlegen, ob beim Abspielen des Demo- oder Übungs-Modus der einzugebende Text in der jeweiligen Bubble angezeigt wird. Sie haben die Möglichkeit, den Text nur im Demo-Modus, nur im Übungs-Modus, in beiden Modi oder in keinem der beiden Modi anzuzeigen. Bei Auswahl von *Im Übungs-Modus* wird in der Bubble bspw. „Geben Sie 123 in das Feld ein.“ angezeigt. Bei Deaktivierung der Funktion wird entsprechend „Füllen Sie das Feld aus.“ angezeigt, d.h. ohne Anweisung / Hilfestellung.

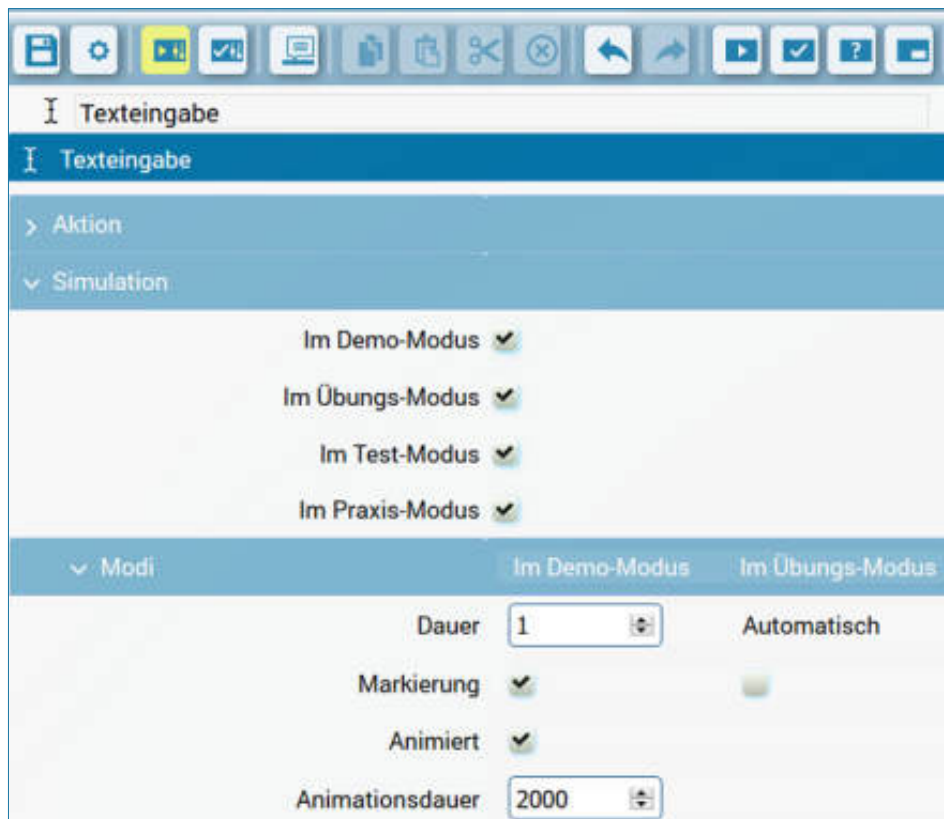
Unter ***Bubble-Content*** können Sie festlegen, ob innerhalb der Bubble der Feldname und / oder das Feld-Icon angezeigt wird. Bei Auswahl von *Feld-Icon dann Feldname* wird das Feld-Icon angezeigt. Falls kein Feld-Icon vorhanden ist, wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feldname dann Feld-Icon* wird der Feldname angezeigt. Falls kein Feldname vorhanden ist, wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feld-Icon* wird das Feld-Icon angezeigt. Bei Auswahl von *Nur Feldname* wird der Feldname angezeigt. Bei Auswahl von *Feld-Icon und Feldname* werden Feld-Icon und Feldname angezeigt.

Der Feldname ist die vom datango creator während der Aufnahme ermittelte Textbezeichnung des verwendeten Steuerelements. Der Feldname wird zur Benennung des zu wählenden Objekts in den Bubbles verwendet. Das Feld-Icon ist der vom datango creator während der Aufnahme ermittelte Bildausschnitt des verwendeten Steuerelements. Das Feld-Icon wird zur Visualisierung des zu wählenden Objekts in den Bubbles verwendet.

Durch Aktivierung der Checkbox ***Alles wie Demo*** wird die im Übungs-Modus angezeigte Bubble beim Abspielen des Übungs-Modus wie im Demo-Modus dargestellt (Bubble-Stil, Bubble-Text).

Texteingabe - Hauptgruppe *Simulation* / Untergruppe *Modi*

Unter der Hauptgruppe *Simulation* bzw. Untergruppe *Modi* können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Modi übernommen.



Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird die Texteingabe im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus simuliert.

Unter **Dauer** können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Texteingabe beim Abspielen des Demo-Modus angezeigt wird.

Durch Aktivierung der Checkbox **Markierung** werden Markierungen (bspw. Markierung um das Eingabefeld) beim Abspielen des Demo- und/oder Übungs-Modus angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Animiert** werden animierte Eingabefelder, Bubbles oder Markierungen beim Abspielen des Demo-/und Übungsmodus angezeigt. Animationen sind bspw. visuelle Effekte wie Lichter, die sich beim Abspielen des Contents innerhalb von Bubbles bewegen.

Unter **Animationsdauer** können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Animation angezeigt wird.

Texteingabe - Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe *Dokumentation* können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Dokumentation übernommen.



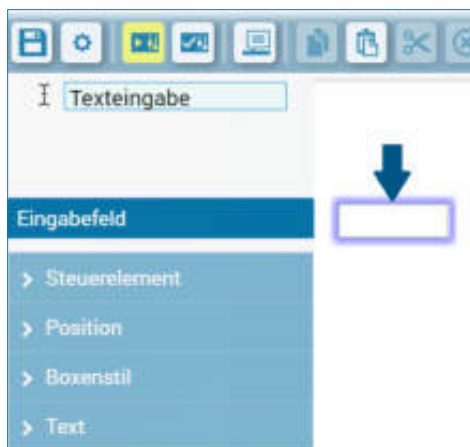
Durch Aktivierung der Checkbox *In Dokumentation zeigen* wird die Texteingabe in der Dokumentation dargestellt.

Unter *Erwartete Ergebnisse für das Testdokument* können Sie den Text eingeben, den der Lerner zum Bestehen des Lernschritts eingeben muss (hier bspw. den Text "123" wie im zweiten Screen dieses Abschnitts unter *Gewünschter Text* dargestellt). Das erwartete Ergebnis wird auf dem Testdokument, das Sie unter anderem generieren können, dargestellt.

Eigenschaften des Texteingabefelds

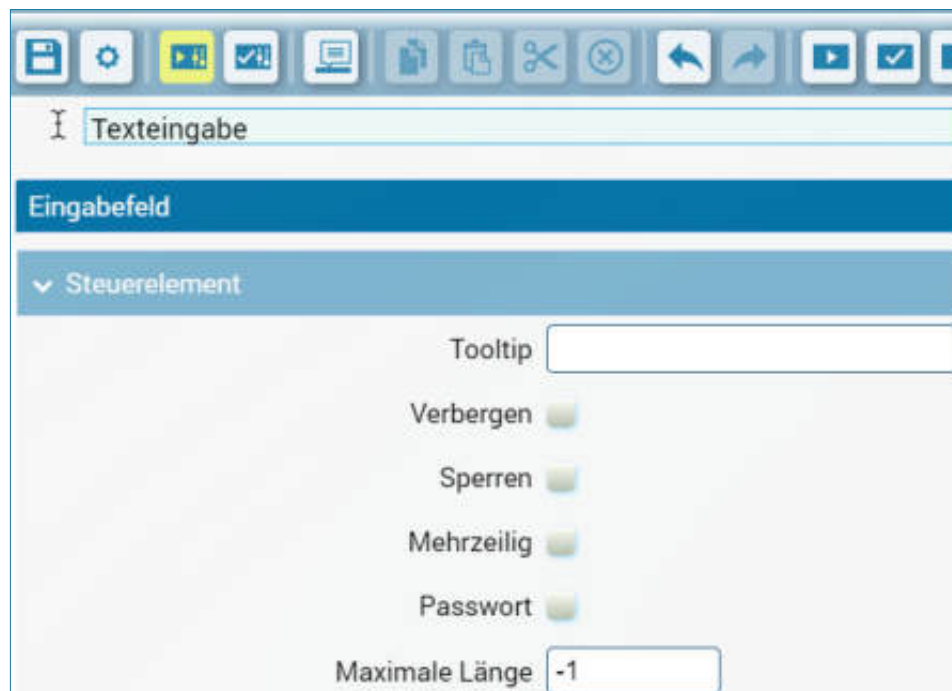
Hinweis

Stellen Sie sicher, dass das Texteingabefeld ausgewählt bzw. markiert ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Texteingabefeld - Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für das Texteingabefeld eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über das Texteingabefeld bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** wird das Texteingabefeld beim Abspielen des Contents ausgeblendet.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** wird das Texteingabefeld in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixiert.

Durch Aktivierung der Checkbox **Mehrzeilig** werden Textumbrüche im Texteingabefeld erzeugt. Somit können bspw. längere Anfangstexte oder längere vom Lerner einzugebende Texte über mehrere Zeilen im Texteingabefeld dargestellt werden und mithilfe eines Scrollbalkens vollständig angezeigt werden.

Durch Aktivierung der Checkbox **Passwort** werden anstelle des gewünschten Textes, den der Lerner eingeben soll, beim Abspielen des Contents Punkte ... angezeigt.

Texteingabefeld - Hauptgruppe *Position* / Untergruppe *Drehung*

Unter der Hauptgruppe *Position* bzw. Untergruppe *Drehung* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

The screenshot displays the configuration interface for a text input field. At the top, there is a toolbar with icons for save, settings, help, undo, redo, and other actions. Below the toolbar is a text input field containing the text "Texteingabe". The main configuration area is titled "Eingabefeld" and is divided into two sections: "Position" and "Drehung".

The "Position" section includes the following settings:

- Position von links: 50
- Position von oben: 50
- Breite: 150
- Höhe: 25

The "Drehung" section includes the following settings:

- X-Achse-Drehung: 0
- Y-Achse-Drehung: 0
- Z-Achse-Drehung: 0

Unter *Position von links* können Sie den Abstand des Texteingabefelds (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen.

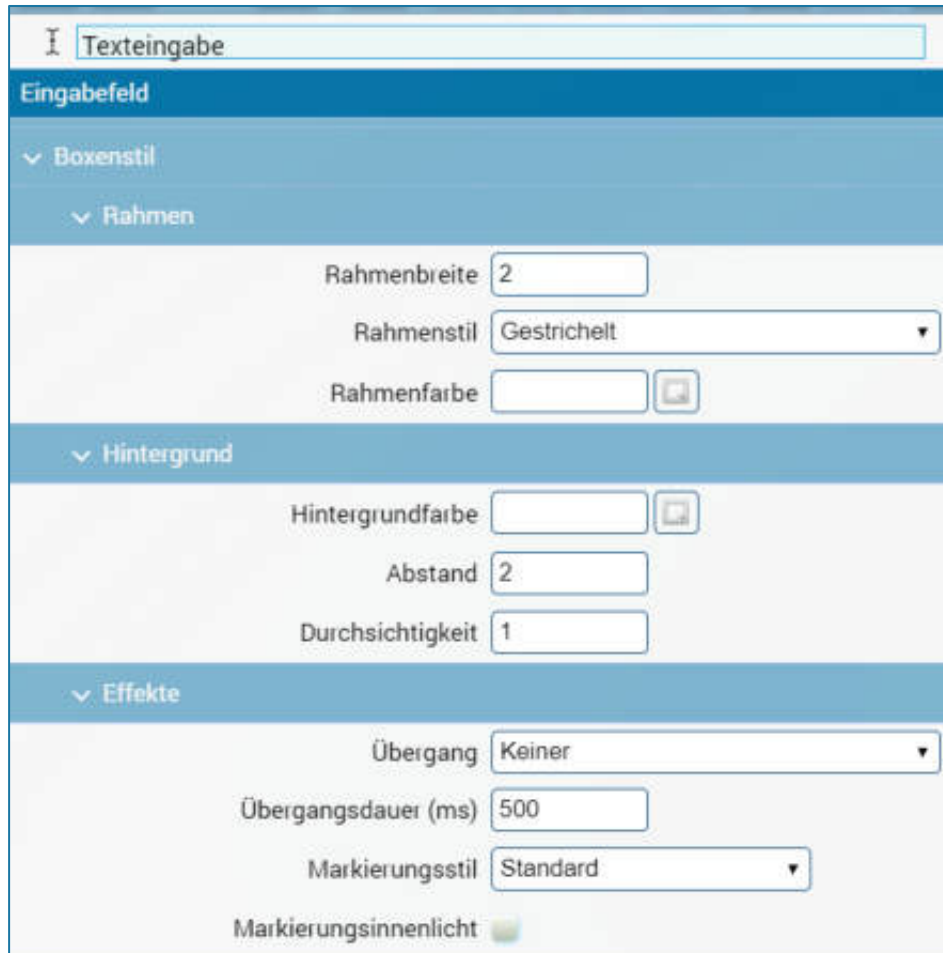
Unter *Position von oben* können Sie den Abstand des Texteingabefelds (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen.




Unter *Breite* bzw. *Höhe* können Sie die Breite bzw. Höhe des Texteingabefelds festlegen.

Unter *X-, Y-, Z-Achse-Drehung* können Sie das Texteingabefeld entsprechend in Richtung X-, Y- und Z-Achse um seinen eigenen Mittelpunkt drehen.

Texteingabefeld - Hauptgruppe *Boxenstil* / Untergruppe *Rahmen, Hintergrund und Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Boxenstil* bzw. den Untergruppen *Rahmen, Hintergrund* und *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Texteingabefeld	
Eingabefeld	
▼ Boxenstil	
▼ Rahmen	
Rahmenbreite	<input type="text" value="2"/>
Rahmenstil	<input type="text" value="Gestrichelt"/>
Rahmenfarbe	<input type="text"/> 
▼ Hintergrund	
Hintergrundfarbe	<input type="text"/> 
Abstand	<input type="text" value="2"/>
Durchsichtigkeit	<input type="text" value="1"/>
▼ Effekte	
Übergang	<input type="text" value="Keiner"/>
Übergangsdauer (ms)	<input type="text" value="500"/>
Markierungsstil	<input type="text" value="Standard"/>
Markierungsinnenlicht	<input type="text"/> 

Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Texteingabefeldrahmens festlegen.

Unter **Rahmenstil** können Sie den Stil des Texteingabefeldrahmens festlegen (bspw. *durchgezogen, gestrichelt*).

Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Texteingabefeldrahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen.

Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe das Texteingabefeld ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen.

Unter **Abstand** können Sie den Abstand des Texts zum oberen, linken Rand der Texteingabefelds festlegen.

Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe des Texteingabefelds und des Rahmens deckend sind oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. das Texteingabefeld ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Markierung des Texteingabefelds beim Abspielen des Contents eingeblendet wird.

Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Markierung des Texteingabefelds vollständig dargestellt ist.

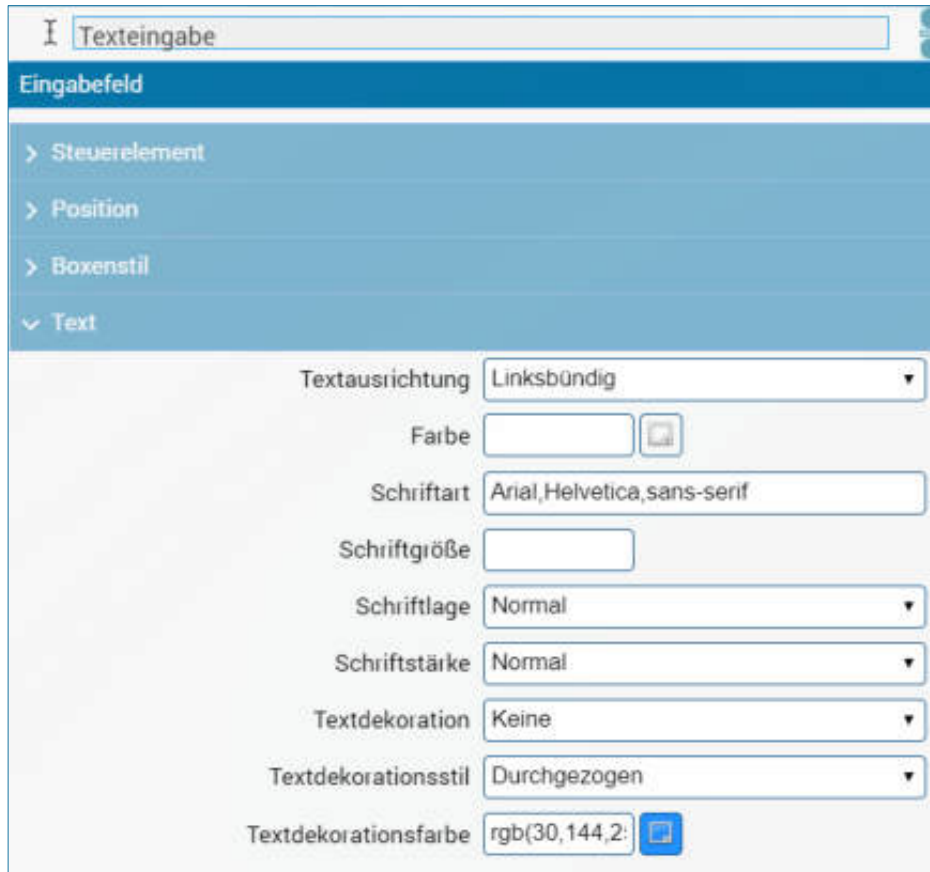
Unter **Markierungsstil** können Sie aus den Markierungsstilen *Atmender Fokusrahmen*, *Fokusrahmen*, *Grün*, *Roter Unterstrich*, *Standard* auswählen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Markierungsinnenlicht** wird ein Licht eingefügt, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb des Texteingabefelds bewegt.

Unter **Markierungsinnenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb des Texteingabefelds bewegt.

Texteingabefeld - Hauptgruppe **Text**

Unter der Hauptgruppe **Text** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



I Texteingabe	
Eingabefeld	
> Steuerelement	
> Position	
> Boxenstil	
▼ Text	
Textausrichtung	Linksbündig
Farbe	<input type="text"/>
Schriftart	Arial, Helvetica, sans-serif
Schriftgröße	<input type="text"/>
Schriftlage	Normal
Schriftstärke	Normal
Textdekoration	Keine
Textdekorationsstil	Durchgezogen
Textdekorationsfarbe	rgb(30,144,2)

Unter **Textausrichtung** können Sie die Textausrichtung (*linksbündig*, *rechtsbündig*, *zentriert*, *Blocksatz*) festlegen. Unter **Textfarbe** können Sie die Farbe des Texts festlegen. Unter **Schriftart** können Sie die Schriftart des Texts festlegen. Unter **Schriftgröße** können Sie die Schriftgröße des Texts festlegen. Unter **Schriftstärke** können Sie die Schriftstärke des Texts (*normal*, *fett*) festlegen. Unter **Schriftlage** können Sie die Schriftlage des Texts (*normal*, *kursiv*) festlegen. Unter **Textdekoration** können Sie den Text unter-, über- oder durchstreichen. Unter **Textdekorationsstil** können Sie den Stil des Unter-, Über- oder Doppelstrichs (*doppelt*, *gepunktet*, *gestrichelt*, *wellig*) festlegen. Unter **Textdekorationsstil** können Sie die Farbe des Unter-, Über- oder Doppelstrichs festlegen.

Eigenschaften des Bestätigungs-Buttons

Die Texteingabe kann mit der Tab-Taste, Eingabe-Taste oder einem selbstgewählten Button bestätigt werden. Bei Aktivierung der Checkbox *Bestätigung mit Button* (siehe dritter Screen dieses Abschnitts) müssen Sie dem Button, mit dem der Lerner seine Texteingabe bestätigen soll, eine Objektposition zuweisen. Positionieren Sie dazu die Markierung, die nach Aktivierung der Checkbox *Bestätigung mit Button* auf dem slide eingefügt wird, auf den gewünschten Button / Bereich.

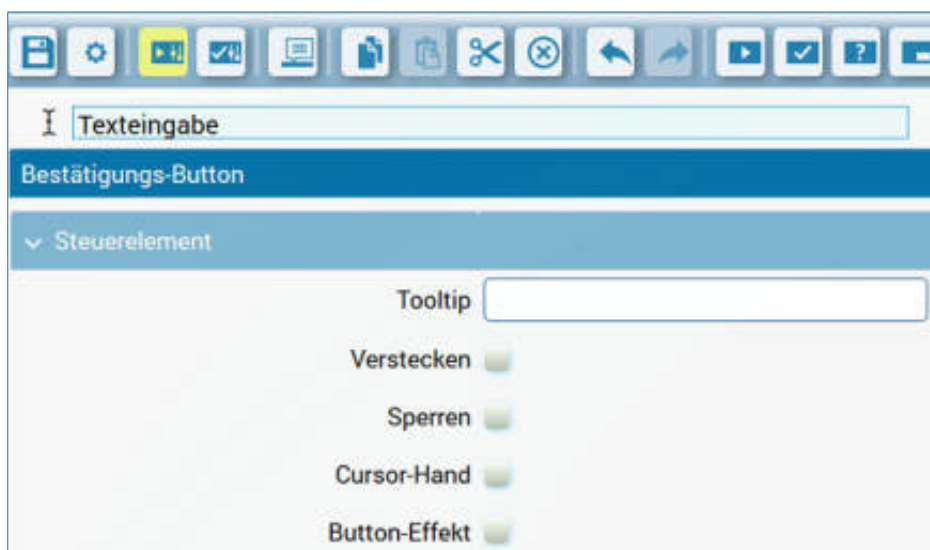
Hinweis

Stellen Sie sicher, dass der Bestätigungs-Button ausgewählt bzw. markiert ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Bestätigungs-Button - Hauptgruppe Simulation

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für den Bestätigungs-Button eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den Bestätigungs-Button fahren, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** wird die Markierung um den Bestätigungs-Button beim Abspielen des Contents ausgeblendet.

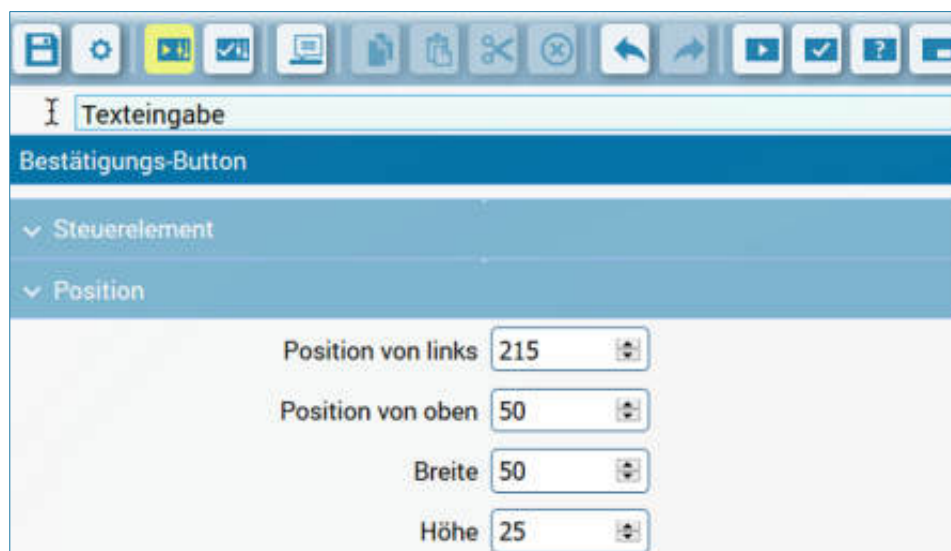
Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** wird der Bestätigungs-Button in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixiert.

Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie mit der Maus beim Abspielen des Contents über den Bestätigungs-Button fahren.

Bei Aktivierung der Checkbox **Button-Effekt** wird beim Klicken auf den Bestätigungs-Button im Übungs- und Test-Modus ein Klick-Effekt angezeigt. Bei Deaktivierung der Funktion bleibt der Bestätigungs-Button beim Anklicken unverändert. Im Demo-Modus wird der Klick-Effekt standardmäßig angezeigt.

Bestätigungs-Button - Hauptgruppe **Position**

Unter der Hauptgruppe **Position** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



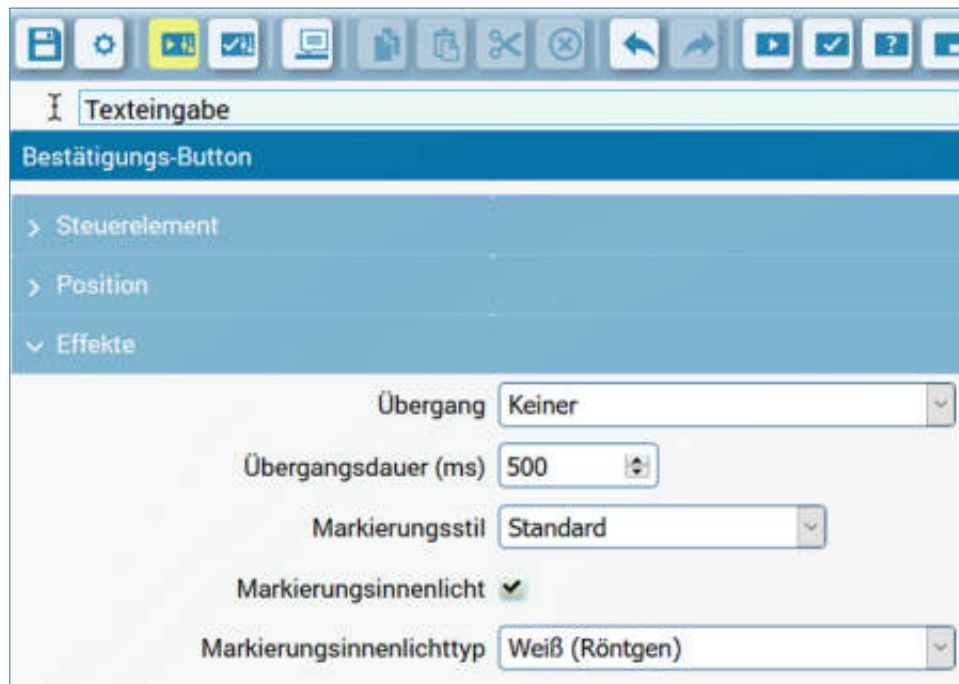
Unter **Position von links** können Sie den Abstand des Bestätigungs-Buttons (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen.

Unter **Position von oben** können Sie den Abstand des Bestätigungs-Buttons (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen.

Unter **Breite** bzw. **Höhe** können Sie die Breite bzw. Höhe des Bestätigungs-Buttons festlegen.

Bestätigungs-Button - Hauptgruppe Effekte

Unter der Hauptgruppe **Effekte** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Markierung des Bestätigungs-Button beim Abspielen des Contents eingeblendet wird.

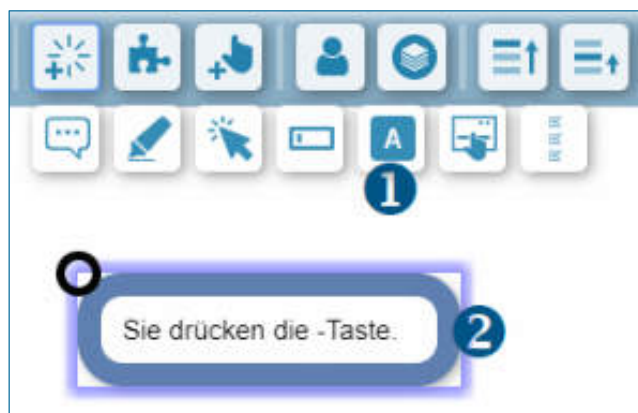
Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Markierung des Bestätigungs-Buttons vollständig dargestellt ist.

Unter **Markierungsstil** können Sie aus den Markierungsstilen *Atmender Fokusrahmen*, *Fokusrahmen*, *Grün*, *Roter Unterstrich*, *Standard* auswählen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Markierungssinnenlicht** wird ein Licht eingefügt, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb des Bestätigungs-Buttons bewegt.

2.3.28 Aktion Tastendruck einfügen

Mit der Funktion *Tastendruck* können Sie eine Taste oder Tastenkombination festlegen, die der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts auf der Tastatur drücken muss. Im Demo-Modus wird der Tastendruck simuliert. Im Übungs-Modus wird der Lerner dazu aufgefordert, die Taste oder Tastenkombination auf der Tastatur zu drücken.



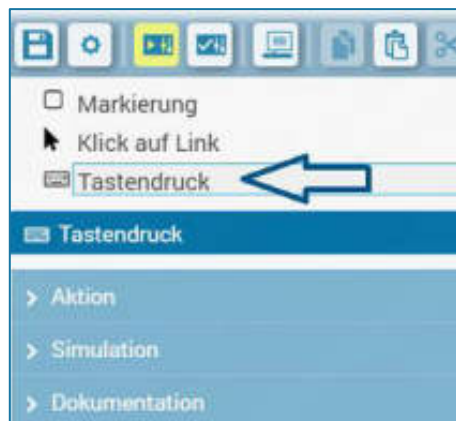
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Tastendruck* [1] geklickt haben, wird eine Bubble [2] auf dem slide eingefügt.

Sie können die markierte Bubble und bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Positionieren Sie die Bubble an die gewünschte Stelle.

Eigenschaften der Aktion *Tastendruck* bearbeiten

Hinweis

Stellen Sie sicher, dass *Tastendruck* ausgewählt ist, damit die folgenden Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.



Hauptgruppe *Aktion*

Unter der Hauptgruppe **Aktion** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Bubble [2] übernommen.



Unter **Tastencode** können Sie eine Taste/Tastenkombination festlegen, die der Lerner zum Bestehen eines Lernschritts auf der Tastatur drücken muss (bspw. „F2“). Bezeichner von Tasten müssen durch Leerzeichen getrennt werden (bspw. „Strg C“).

Unter **Tastenbezeichnung** können Sie die Bezeichnung für die Taste/Tastenkombination eintragen, wie sie im Bubble-Text verwendet werden soll. Soll der Tastencode im Bubble-Text verwendet werden, tragen Sie diesen unter Tastenbezeichnung ein (bspw. "F2"). Alternativ können Sie eine beliebige Tastenbezeichnung für die zu drückende Taste/Tastenkombination eintragen (bspw. „Aktualisieren“). Die Tastenbezeichnung wird automatisch in die Bubble übernommen.



Beispiel: Tastencode F2 und Tastenbezeichnung F2



Beispiel: Tastencode F2 und Tastenbezeichnung Aktualisieren



Bei Aktivierung der Checkbox **Strg**, muss der Lerner die Strg-Taste zum Bestehen eines Lernschritts drücken.



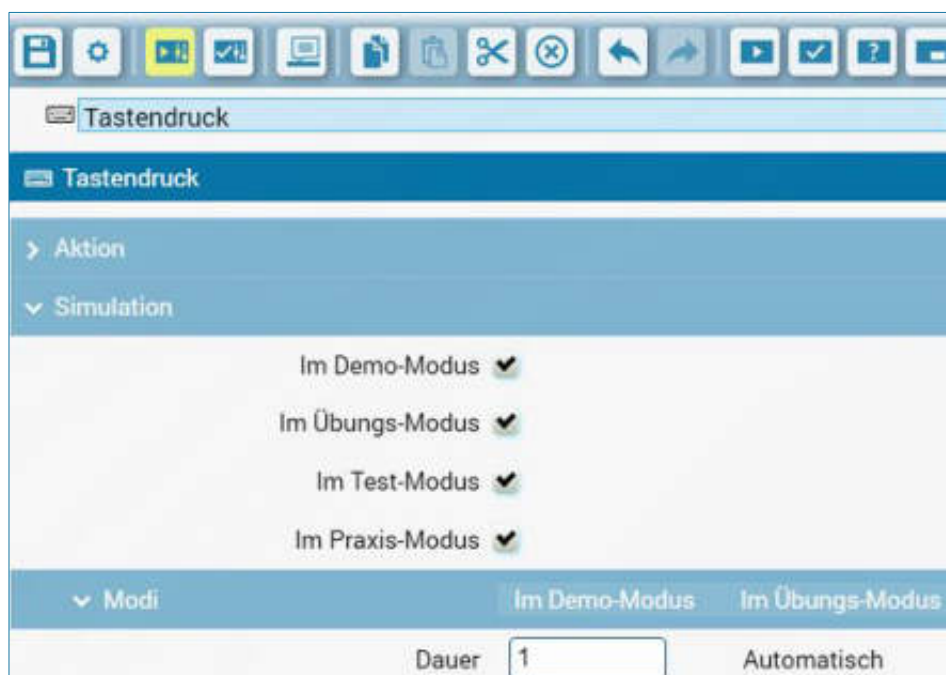
Bei Aktivierung der Checkbox **Alt**, muss der Lerner die Alt-Taste zum Bestehen eines Lernschritts drücken.



Bei Aktivierung der Checkbox **Umschalt**, muss der Lerner die Umschalt-Taste zum Bestehen eines Lernschritts drücken.

Hauptgruppe **Simulation** / Untergruppe **Modi**

Unter der Hauptgruppe **Simulation** bzw. Untergruppe **Modi** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Modi übernommen.



Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test-** oder **Praxis-Modus** wird die Aktion Tastendruck im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus simuliert.

Unter **Dauer** können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Aktion Tastendruck beim Abspielen des Demo-Modus simuliert wird.

Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe **Dokumentation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen. Die Einstellungen werden in die Dokumentation übernommen.



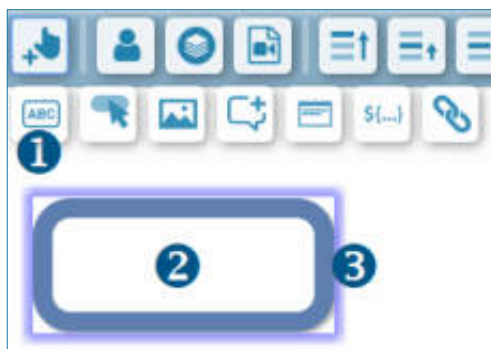
Durch Aktivierung der Checkbox **In Dokumentation zeigen** wird die Aktion **Tastendruck** in der Dokumentation dargestellt.

Unter **Erwartete Ergebnisse für das Testdokument** können Sie die Taste/Tastenkombination eingeben, die der Lerner zum Bestehen des Lernschritts drücken muss (hier bspw. "F2" wie im dritten Screen dieses Abschnitts unter *Tastencode* dargestellt). Das erwartete Ergebnis wird auf dem Testdokument, das Sie unter anderem generieren können, dargestellt.

Die Eigenschaften der Bubble, in der der Text steht, sind in Kapitel 2.3.32 beschrieben.

2.3.29 Textbox einfügen

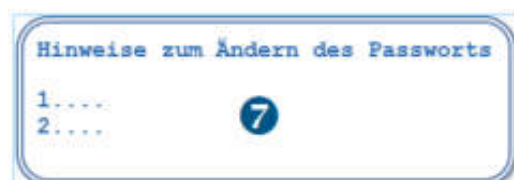
Mit der Funktion *Textbox einfügen* können Sie eine Textbox einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben können. Textboxen eignen sich bspw., um Lernern allgemeine oder einführende Informationen zu einem Thema bereitzustellen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Textbox einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Textbox [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Textbox bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die Textbox um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Textbox einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Eigenschaften der Textbox bearbeiten

Klicken Sie auf die Textbox. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Textbox angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Textbox 1

Steuerelement

Objektname

Tooltip

Verbergen

Sperrern

Deaktivieren

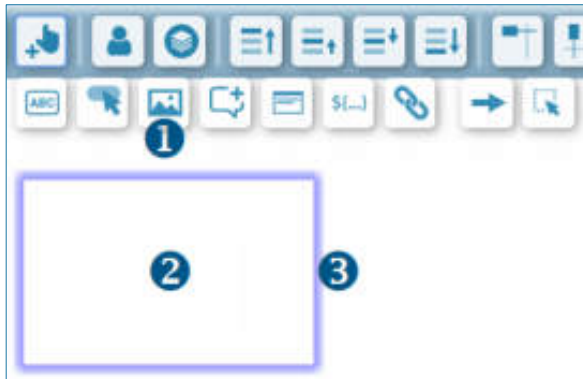
Automatische Redimensionierung

Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Textbox ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen hinzufügen, werden diese standardmäßig der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Textboxen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Textbox eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Textbox bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Textbox beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperrern** können Sie die Textbox in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Textboxfarbe ändert, wenn Sie die Maus über die Textbox bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die Textbox automatisch an die Länge Ihres Textes an.

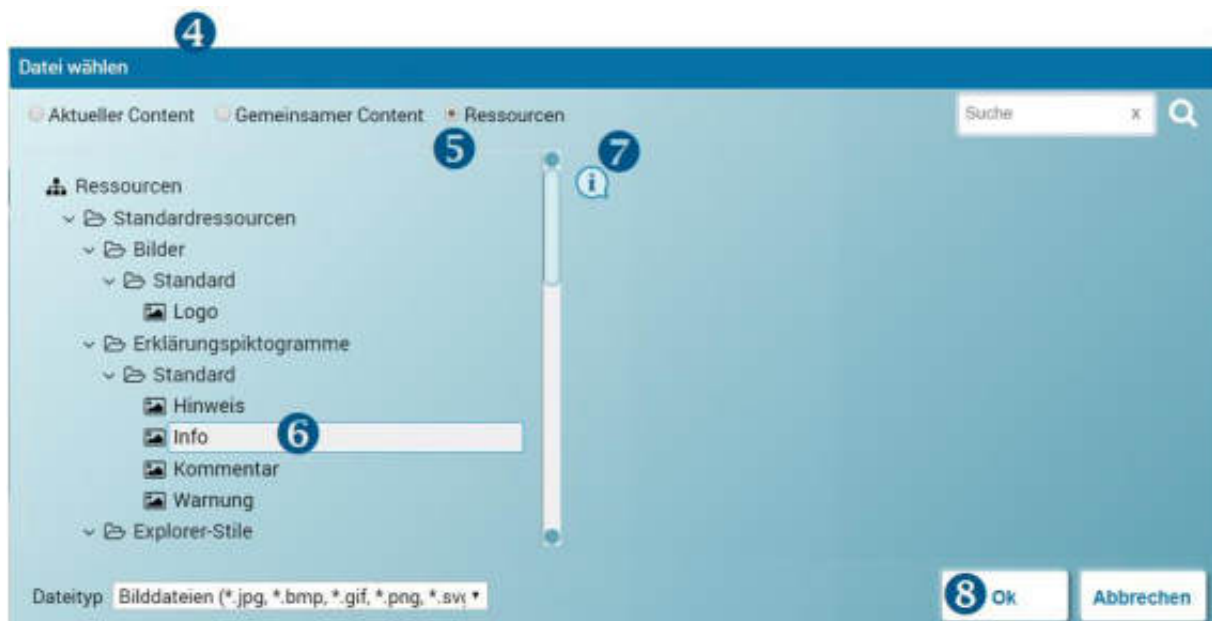
Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Textstil, Dokumentation und Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.30 Bild einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Bild einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in den Rahmen. Ein Importdialog [4] wird angezeigt. Wählen Sie im Importdialog den Speicherort [5] des Bildes (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content* oder *Ressourcen*). Wählen Sie das zu importierende Bild [6]. Die folgenden Bildformate können importiert werden: *.jpg., *.png., *.gif., *.bmp, *.svg. Das ausgewählte Bild wird Ihnen rechts in der Vorschau [7] angezeigt. Klicken Sie auf *OK* [8].



Das Bild wird in den Rahmen eingefügt [9].

Bild in aktuellen Content importieren

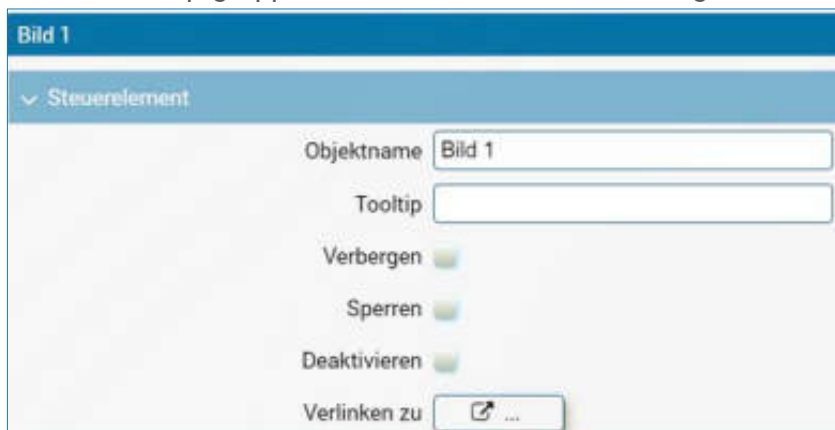
Sollte sich das gewünschte Bild nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren*. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie das zu importierende Bild aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um das Bild in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie das importierte Bild und klicken Sie auf *OK*. Das Bild wird in den Rahmen eingefügt.

Eigenschaften des Bildes bearbeiten

Klicken Sie auf das Bild. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Bild*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Bildes angezeigt und können dort bearbeitet werden.

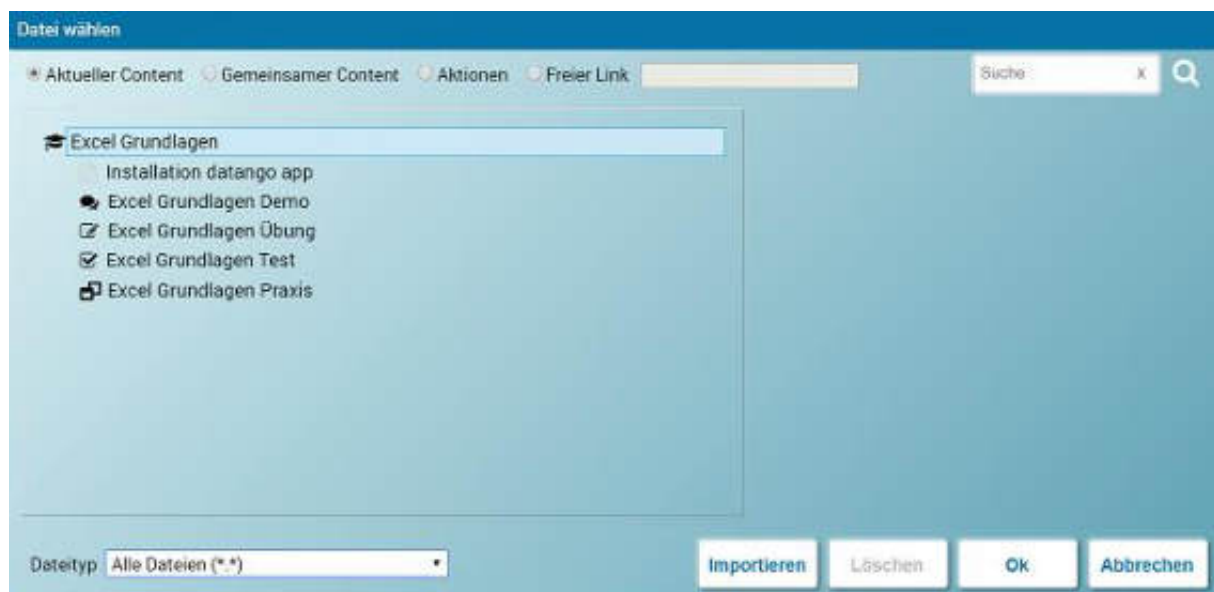
Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Bildes ändern. Wenn Sie mehrere Bilder hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Bilder klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für das Bild eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über das Bild bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie das Bild beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperrern** können Sie das Bild in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe des Bildes ändert, wenn Sie die Maus über das Bild bewegen.

Unter **Verlinken zu** können Sie das Bild mit weiterem Lern-Content oder Aktionen verlinken. Gehen Sie wie folgt vor, um das Bild zu verlinken: Klicken Sie unter *Verlinken zu* auf das Icon *Import*. Ein Importdialog wird angezeigt.

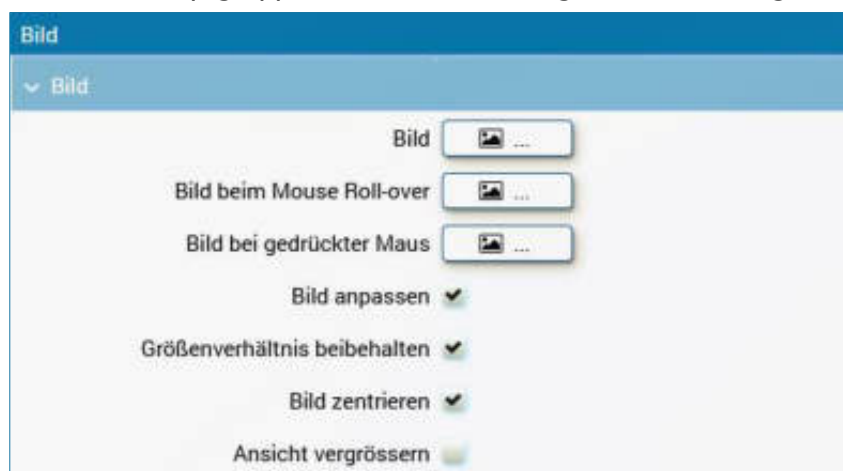


Wählen Sie im Importdialog den Lern-Content (z.B. Modi, Dokumentation), auf den Sie verlinken wollen (unter *Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Alternativ können Sie Aktionen (z.B. Content pausieren) wählen, mit denen das Bild verlinkt werden soll (unter *Aktionen*). Das Verlinken von Bildern mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben. Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Klicken Sie auf *OK*, um den Importdialog zu schließen und das Bild zu verlinken.

Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das mit Content verlinkte Bild klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das mit einer Aktion verlinkte Bild klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf das Bild klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Hauptgruppe **Bild**

Unter der Hauptgruppe **Bild** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Bild** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ein Bild importieren. Unter **Bild beim Mouse Roll-over** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ebenfalls ein Bild importieren. Dieses Bild wird beim Abspielen des Contents nur angezeigt, wenn Sie die Maus über das Bild bewegen. Unter **Bild bei gedrückter Maus** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ein weiteres Bild importieren. Dieses Bild wird beim Abspielen des Contents nur angezeigt, wenn Sie die Maus auf dem Bild gedrückt halten.



Durch **Deaktivierung** der Checkbox **Bild anpassen** behält das Bild seine Originalgröße bei.



Durch Aktivierung der Checkbox **Bild anpassen** passt sich das Bild an die Höhe und Breite des Rahmens an. Durch Aufziehen des Rahmens können Sie das Bild frei skalieren.



Bei aktivierter Funktion *Bild anpassen* wird zusätzlich die Funktion **Größenverhältnis anpassen** angezeigt. Durch Aktivierung dieser Funktion wird das Bild mit seinem Originalseitenverhältnis dargestellt. Auch beim Skalieren des Bildes bzw. Aufziehen des Rahmens bleibt das Seitenverhältnis erhalten.



Bei Aktivierung der Checkbox **Bild zentrieren** wird das Bild innerhalb des Rahmens zentriert.

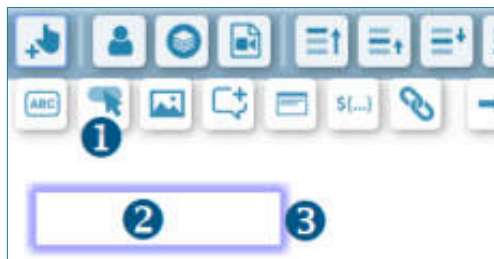


Bei Aktivierung der Checkbox **Ansicht vergrößern**, kann das Bild durch Klick auf das Icon *Lupe* beim Abspielen des Contents vergrößert dargestellt werden.

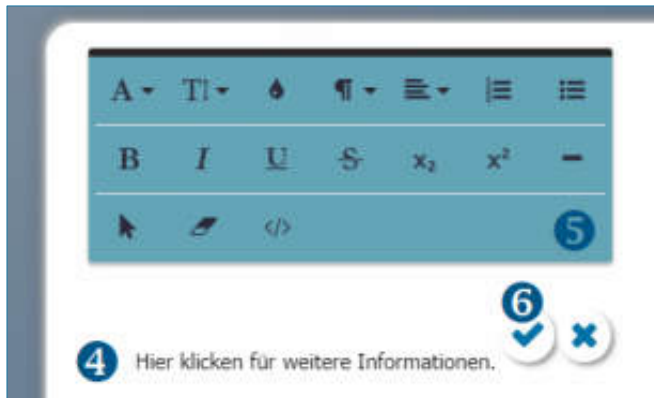
Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

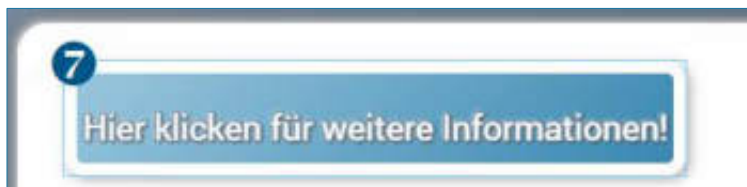
2.3.31 Aktive Fläche einfügen



Mit der Funktion *Aktive Fläche einfügen* können Sie Text einfügen und diesen mit weiterem Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort verlinken. Auf diese Weise kann sich der Lerner beim Abspielen des Contents durch Klick auf den „aktivierten“ Text weiterführenden Lern-Content anzeigen lassen. Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Aktive Fläche einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Fläche [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Fläche bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die aktive Fläche, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die aktive Fläche einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.



Klicken Sie auf die aktive Fläche. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Klicken Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinken zu* auf das Icon *Import* [8]. Ein Importdialog wird angezeigt.

Aktive Fläche verlinken



Wählen Sie den Speicherort, in dem der Lern-Content, auf den Sie verlinken wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content* [1] oder *Gemeinsamer Content* [2]). Wählen Sie den Dateityp [3] (z.B. aufgezeichneter Content, PPT- oder PDF-Dateien, Audio- oder Videodateien). Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [4]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren.

Alternativ können Sie Aktionen (z.B. *Content pausieren*) wählen, mit denen die aktive Fläche verlinkt werden soll (unter *Aktionen* [5]). Das Verlinken von aktiven Flächen mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben.

Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* [6] können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben.

Wählen Sie den Content [7], die Aktion oder den freien Link und klicken Sie auf OK [8], um den Importdialog zu schließen und die aktive Fläche zu verlinken.

Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit Content verlinkte aktive Fläche klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit einer Aktion verlinkte aktive Fläche klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf die aktive Fläche klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Eigenschaften der aktiven Fläche bearbeiten

Klicken Sie auf die aktive Fläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der aktiven Fläche / des "aktivierten" Texts angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a settings panel for 'Aktive Fläche 1'. The panel has a blue header with the title 'Aktive Fläche 1'. Below the header is a sub-section titled 'Steuerelement'. The settings are as follows:

- Objektname: Aktive Fläche 1 (text input)
- Tooltip: (empty text input)
- Verbergen: (unchecked)
- Sperrern: (unchecked)
- Deaktivieren: (unchecked)
- Automatische Redimensionierung: (checked)
- Cursor-Hand: (checked)
- Verlinken zu:

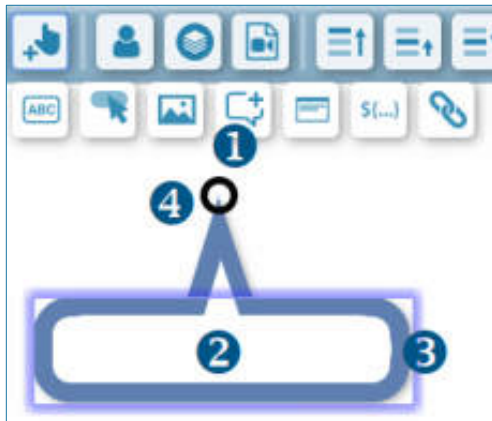
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der aktiven Fläche ändern. Wenn Sie mehrere aktive Flächen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die aktiven Flächen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die aktive Fläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den "aktivierten" Text bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den "aktivierten" Text beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperrern** können Sie die aktive Fläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der aktiven Fläche ändert, wenn Sie die Maus über die aktive Fläche / den "aktivierten" Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die aktive Fläche automatisch an die Länge des Textes an. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die aktive Fläche / den "aktivierten" Text bewegen. Unter **Verlinken zu** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* die aktive Fläche über den oben beschriebenen Importdialog verlinken (siehe Screen 5 dieses Abschnitts).

Hauptgruppe **Position, Boxenstil, Textstil, Dokumentation und Ereignisse**

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.32 Bubble einfügen

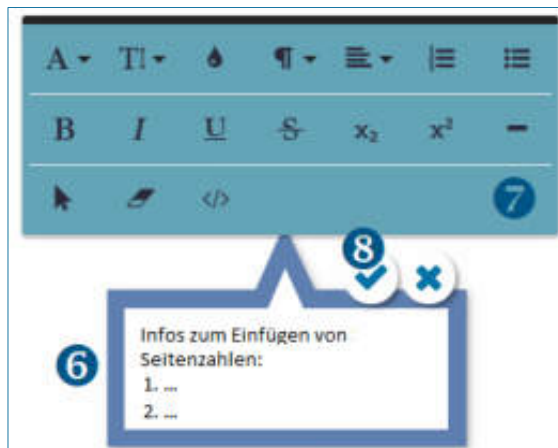
Mit der Funktion *Bubble einfügen* können Sie eine Bubble einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben und mittels der Bubble-Spitze auf ein bestimmtes Element zeigen können.



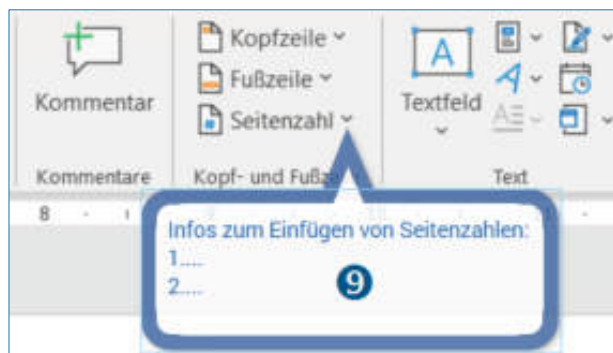
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Bubble einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Bubble [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Bubble bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen [3]. Die Spitze der markierten Bubble können Sie bei gedrückter Maustaste auf den Anfasser [4] verschieben, d.h. Winkel und Neigung der Spitze anpassen.



Durch Einfach-Klick auf den Anfasser [4] können Sie diesen in seiner Position fixieren und die Bubble dann mit gedrückter Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem slide verschieben, ohne dass sich der Anfasser mitbewegt. Sie erkennen einen fixierten Anfasser daran, dass er blau markiert ist. Auf diese Weise können Sie bspw. die Spitze der Bubble exakt auf ein Element [5] richten und die Bubble problemlos an beliebiger Stelle und in beliebigem Abstand zu dem Steuerelement positionieren. Der Anfasser bleibt in seiner Position fixiert, auch wenn Sie einen anderen slide bearbeiten und anschließend wieder auf diesen slide zurückkehren.



Durch Doppelklick in die Bubble können Sie Ihren Text eingeben [6]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Bubble einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [7] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen. Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [8], um Ihren Text, einschl. Formatierung [9], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.



Eigenschaften der Bubble bearbeiten

Klicken Sie auf die Bubble. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Bubble-Stil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Bubble angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



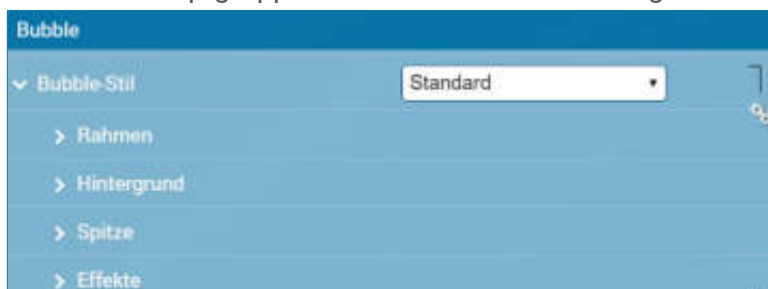
Durch Aktivierung der Checkbox **Alles wie Demo** wird die im Übungs-Modus angezeigte Bubble beim Abspielen des Übungs-Modus wie im Demo-Modus dargestellt (Bubble-Text, Bubble-Stil). Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Bubble ändern. Wenn Sie mehrere Bubbles hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Bubbles klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Bubble eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Bubble bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Bubble beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperrern** können Sie die Bubble in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Bubble-Farbe ändert, wenn Sie die Maus über die Bubble bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die Bubble automatisch an die Länge Ihres Textes an.

Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Bubble-Stil*

Unter der Hauptgruppe **Bubble-Stil** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter der Hauptgruppe **Bubble-Stil** können Sie aus den Bubble-Stilen *Modern*, *Feedback*, *Standard*, *Mit dunkelrotem Rand*, *Transparent* auswählen. Die vordefinierten Bubble-Stile sind im Ordner *Standard* im zugehörigen Speicherort unter\resource\standard\bubble abgelegt. Sie können die Bubble-Stile entsprechend Ihrer individuellen Vorstellung anpassen (bspw. gemäß Ihrem Corporate Design). Falls Sie eigene Bubble-Stile kreiert haben, können Sie diese hier ebenfalls auswählen. Benutzerdefinierte Bubble-Stile werden im Ordner *custom* im zugehörigen Speicherort unter\resource\custom\bubble abgelegt.

Untergruppe **Rahmen**

Unter der Untergruppe **Rahmen** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Bubble-Rahmens festlegen. Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Bubble-Rahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox *Transparent* scheint die Farbe des slides, auf der sich die Bubble befindet, durch. Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird die Bubble in Form einer Ellipse dargestellt. Bei Aktivierung der Checkbox **Keine Textanpassung an runde Ecken** wird der Bubble-Text nicht an den Verlauf der runden Ecken angepasst. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des Bubble-Rahmens verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Untergruppe *Hintergrund*

Unter der Untergruppe **Hintergrund** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe die Bubble ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox *Transparent* scheint die Farbe des slides, auf der sich die Bubble befindet, durch. Unter **Hintergrundfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Bubble-Farbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Hintergrundfarbe** der Bubble festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des Bubble-Texts zum oberen, linken Rand der Bubble festlegen. Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe der Bubble und des Rahmens deckend sind oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. die Bubble ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Schatten** können Sie Bubble-Schatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbwerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts von der Bubble einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb der Bubble einfügen, 3. Feld = Schatten hinter der Bubble einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist. Über das + (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das - entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Untergruppe *Spitze*

Unter der Untergruppe *Spitze* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



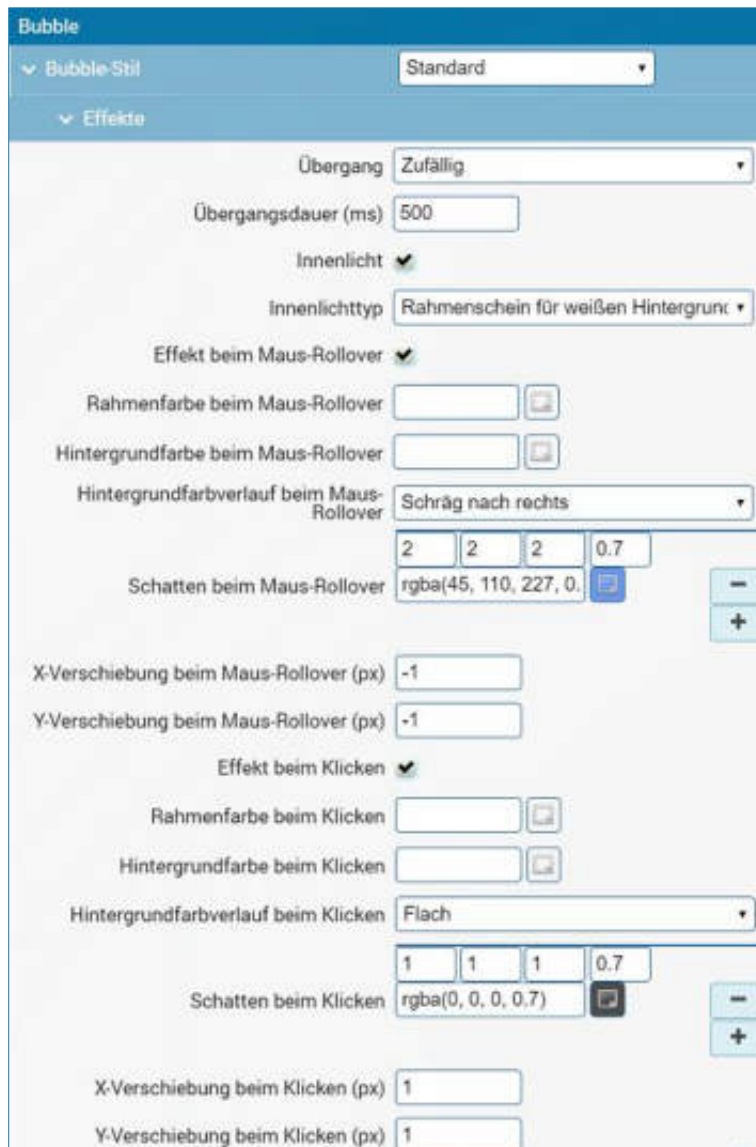
The screenshot shows a settings panel for a 'Bubble' chart. The panel is titled 'Bubble' and has a dropdown menu set to 'Standard'. Below this, there are three expandable sections: 'Rahmen', 'Hintergrund', and 'Spitze'. The 'Spitze' section is expanded, showing four input fields: 'Winkel der Spitze' (294.93), 'Länge der Spitze' (40), 'Breite der Spitze' (35), and 'Neigung der Spitze' (0).

Parameter	Value
Winkel der Spitze	294.93
Länge der Spitze	40
Breite der Spitze	35
Neigung der Spitze	0

Unter **Winkel der Spitze** können Sie den Winkel der Spitze zum Bubble-Rahmen festlegen. Unter **Länge** bzw. **Breite der Spitze** können Sie die Länge bzw. Breite der Spitze festlegen. Unter **Neigung** können Sie die Ausrichtung der Spitze festlegen.

Untergruppe *Effekte*

Unter der Untergruppe **Effekte** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'Bubble' settings panel with the 'Effekte' section expanded. The settings are as follows:

- Bubble Stil:** Standard
- Übergang:** Zufällig
- Übergangsdauer (ms):** 500
- Innenlicht:**
- Innenlichttyp:** Rahmenschein für weißen Hintergrund
- Effekt beim Maus-Rollover:**
- Rahmenfarbe beim Maus-Rollover:** [Color picker]
- Hintergrundfarbe beim Maus-Rollover:** [Color picker]
- Hintergrundfarbverlauf beim Maus-Rollover:** Schräg nach rechts
- Schatten beim Maus-Rollover:** 2, 2, 2, 0.7; rgba(45, 110, 227, 0.7)
- X-Verschiebung beim Maus-Rollover (px):** -1
- Y-Verschiebung beim Maus-Rollover (px):** -1
- Effekt beim Klicken:**
- Rahmenfarbe beim Klicken:** [Color picker]
- Hintergrundfarbe beim Klicken:** [Color picker]
- Hintergrundfarbverlauf beim Klicken:** Flach
- Schatten beim Klicken:** 1, 1, 1, 0.7; rgba(0, 0, 0, 0.7)
- X-Verschiebung beim Klicken (px):** 1
- Y-Verschiebung beim Klicken (px):** 1

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Bubble beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Bubble vollständig dargestellt ist. Bei Aktivierung der Checkbox **Innenlicht** können Sie ein Licht einfügen, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb der Bubble bewegt. Unter **Innenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb der Bubble bewegt. Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Maus-Rollover** können Sie folgende Bubble-Eigenschaften / Bubble-Effekte festlegen, die stattfinden, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents auf die Bubble bewegen: *Rahmenfarbe*, *Hintergrundfarbe*, *Hintergrundfarbverlauf*, *2. Hintergrundfarbe*, *Schatten*, *Verschiebung in X-Richtung*, *Verschiebung in Y-Richtung*.

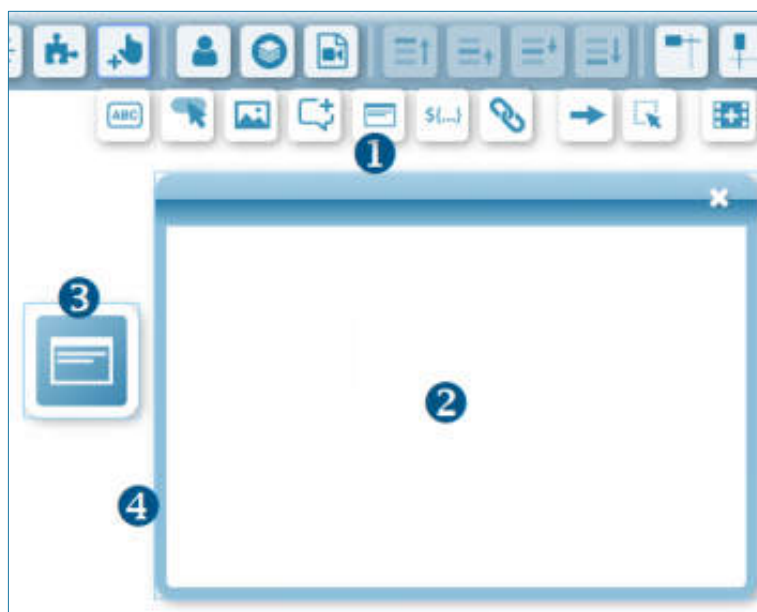
Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Klicken** können Sie folgenden Bubble-Eigenschaften / Bubble-Effekte festlegen, die stattfinden, wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die Bubble klicken: *Rahmenfarbe, Hintergrundfarbe, Hintergrundfarbverlauf, 2. Hintergrundfarbe, Schatten, Verschiebung in X-Richtung, Verschiebung in Y-Richtung.*

Hauptgruppe **Textstil, Dokumentation und Ereignisse**

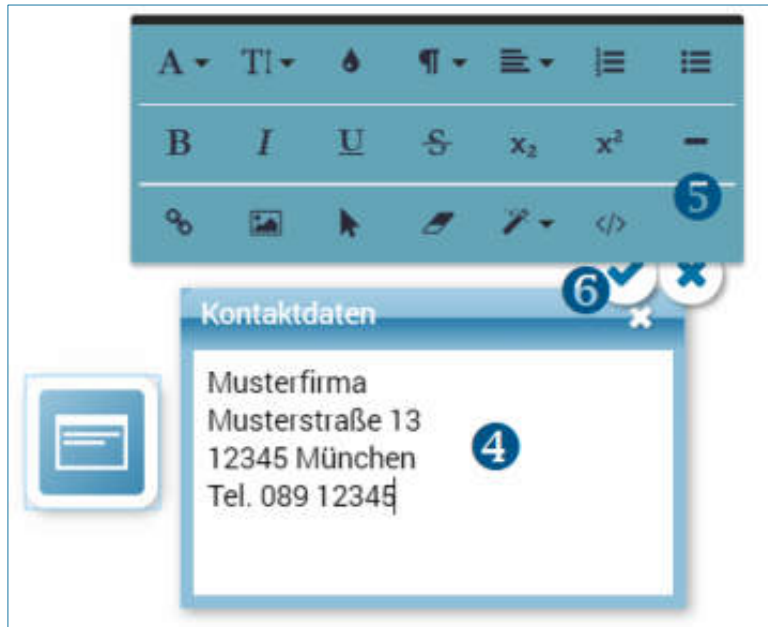
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.33 Pop-up Text einfügen

Mit der Funktion *Pop-up-Text einfügen* können Sie eine Textbox, in die Sie beliebigen Text eingeben können, sowie eine zugehörige Schaltfläche einfügen. Die Textbox ist beim Abspielen des Contents ausgeblendet und lässt sich per Klick auf die Schaltfläche öffnen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Pop-Up Text einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Textbox [2] sowie eine Schaltfläche [3] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Textbox sowie Schaltfläche bei gedrückter Maustaste verschieben. Die Größe der Textbox kann durch Aufziehen des Rahmens [4] angepasst werden.



Doppelklicken Sie in die Textbox, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Textbox einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Formatierungen werden nicht übernommen. Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen des Texteditors [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung, zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Wenn Sie auf die Schaltfläche [3] klicken, wird die Textbox geöffnet und der enthaltene Text entsprechend angezeigt.

Eigenschaften der Textbox bearbeiten

Klicken Sie auf die Textbox. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der Textbox angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a configuration window for 'Pop-Up-Text 1'. Under the 'Steuerelement' group, there are the following settings:

- Objektname:** Pop-Up-Text 1
- Tooltip:** (empty text box)
- Titel:** (empty text box)
- Verbergen:** (checkbox, unchecked)
- Sperren:** (checkbox, unchecked)
- Deaktivieren:** (checkbox, unchecked)
- Weiches ein- / ausblenden:** (checkbox, checked)

Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Textbox ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Textboxen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Textbox eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Textbox bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Unter **Titel** können Sie einen Titel für die Textbox eingeben. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Textbox beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Textbox in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Textfarbe ändert, wenn Sie die Maus über den Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Weiches ein-/ausblenden** wird die Textbox beim Öffnen und Schließen langsam ein- und ausgeblendet.

Hauptgruppe *Position, Textstil, Dokumentation, Ereignisse*

Die Haupt- und Untergruppen *Position, Drehung, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse, Maus* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Eigenschaften der Schaltfläche bearbeiten

Klicken Sie auf die Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement, Position, Boxenstil, Dokumentation, Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der Schaltfläche angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe Steuerelement

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a settings window titled 'Verlinkung 1'. Under the 'Steuerelement' group, there are four input fields and four checkboxes. The 'Objektname' field contains 'Verlinkung 1'. The 'Tooltip' field is empty. The 'Verbergen', 'Sperren', and 'Deaktivieren' checkboxes are unchecked. The 'Cursor-Hand' checkbox is checked.

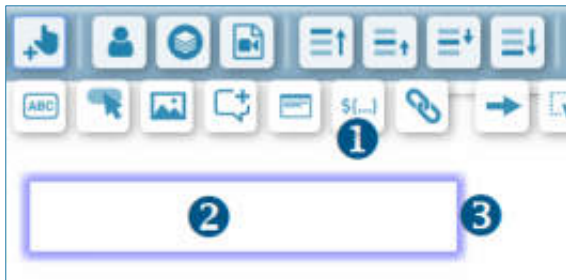
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der verlinkten Schaltfläche ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen, inkl. Schaltflächen hinzufügen, werden die Schaltflächen der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie diese klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die verlinkte Schaltfläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die verlinkte Schaltfläche beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die verlinkte Fläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der verlinkten Schaltfläche ändert, wenn Sie die Maus über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über verlinkte Schaltfläche bewegen.

Hauptgruppe Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.34 Platzhalter einfügen

Mit der Funktion *Platzhalter einfügen* können Sie einen Platzhalter einfügen, in den Sie bspw. den Titel oder die slide-Zahl des Contents einfügen können.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Platzhalter einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Platzhalter [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Platzhalter bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Klicken Sie auf den Platzhalter. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Wählen Sie unter *Steuerelement* -> *Text* [4] den Text, den Sie in den Platzhalter einfügen wollen.

Die folgenden Texte stehen zur Verfügung:

- Titel = Titel des Contents
- Beschreibung = Beschreibung des Contents
- slide-Titel = Titel des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Beschreibung = Beschreibung des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Zahl = Zahl des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Anzahl = Anzahl aller im Content enthaltener slides

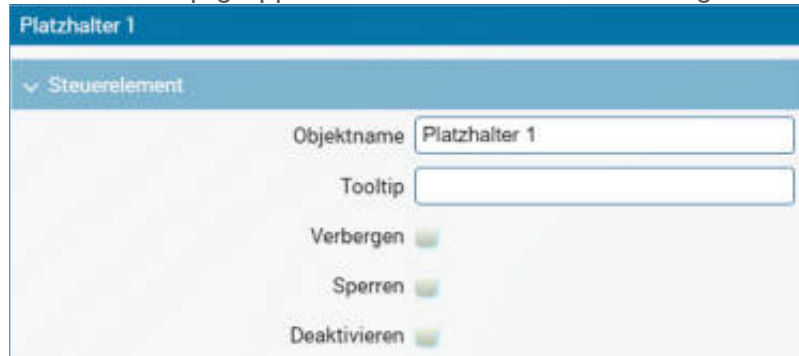
Der ausgewählte Text [5] wird automatisch in den Platzhalter eingefügt.

Eigenschaften des Platzhalters bearbeiten

Klicken Sie auf den Platzhalter. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Platzhalters angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



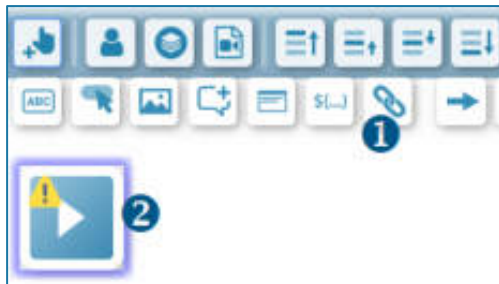
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Platzhalters ändern. Wenn Sie mehrere Platzhalter hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Platzhalter klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für den Platzhalter eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den eingefügten Text bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den eingefügten Text beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Platzhalter in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe des Platzhalters ändert, wenn Sie die Maus über den Platzhalter/eingefügten Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich der Platzhalter automatisch an die Länge des Textes an. Unter **Text** können Sie den Text auswählen, den Sie in den Platzhalter einfügen wollen. Die verfügbaren Texte sind oben beschrieben (siehe Screen 2).

Hauptgruppe **Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse**

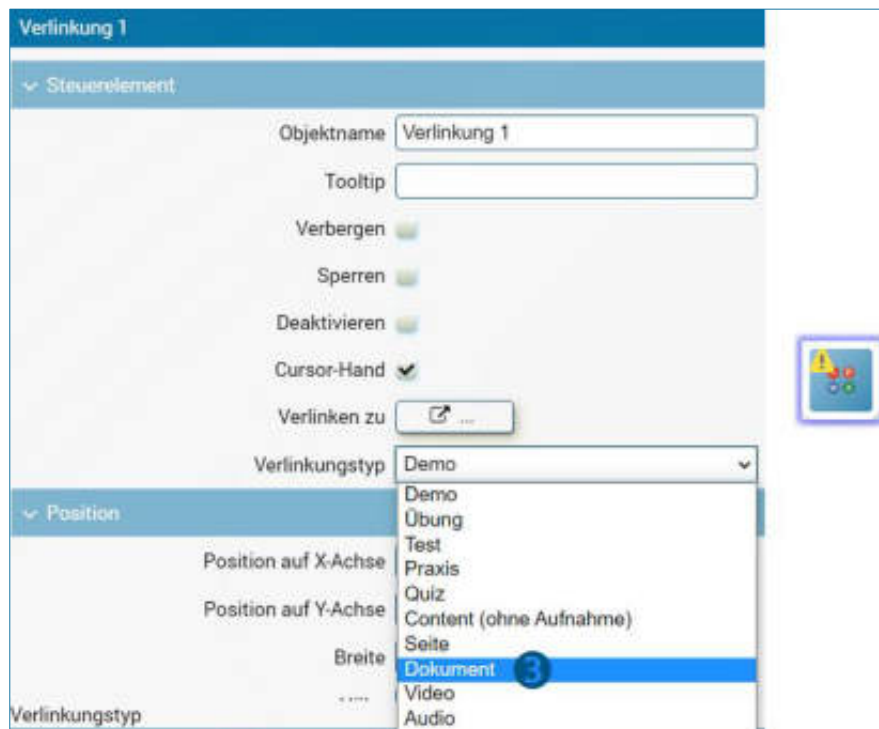
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.35 Verlinkung einfügen

Mit der Funktion *Verlinkung einfügen* können Sie weiteren Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort auf dem slide verlinken. Der Lern-Content lässt sich beim Abspielen des Contents über eine Schaltfläche öffnen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Verlinkung einfügen* [1] geklickt haben, wird die markierte Schaltfläche für den Demo-Modus (voreingestellte Schaltfläche) [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Schaltfläche bei gedrückter Maustaste verschieben. Schaltflächen, die noch nicht mit Lern-Content verlinkt sind, sind mit einem gelben Achtungssymbol versehen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Wählen Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinkungstyp* den Verlinkungstyp [3]. Sie können die Schaltfläche mit folgenden Objekten verlinken: Demo-Modus, Übungs-Modus, Test-Modus, Praxis-Modus, Quiz, journey, slide eines Contents, Dokument, Video- und Audiodateien.

Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche [2]. Ein Importdialog wird angezeigt.



Wählen Sie den Speicherort [4], in dem der Content, auf den Sie verlinken wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content*, *Ressourcen*). Wählen Sie den Content, auf den Sie verlinken wollen [5]. Der ausgewählte Content wird Ihnen rechts in der Vorschau [6] angezeigt. Klicken Sie auf *OK* [7], um das Dialogfenster zu schließen und die Verlinkung zu übernehmen. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Wenn Sie auf die verlinkte Schaltfläche klicken, wird der verlinkte Lern-Content automatisch in einem neuen Browser-Fenster angezeigt.

Content in *Aktuellen Content* importieren

Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [8]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Die Verlinkung wird übernommen.

Eigenschaften der verlinkten Schaltfläche bearbeiten

Klicken Sie auf die verlinkte Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der verlinkten Schaltfläche angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe Steuerelement

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a configuration window titled 'Verlinkung 1'. Under the 'Steuerelement' group, the following settings are visible:

- Objektname: Verlinkung 1
- Tooltip: (empty text box)
- Verbergen:
- Sperren:
- Deaktivieren:
- Cursor-Hand:
- Verlinken zu: (button with import icon and '...' text)
- Verlinkungstyp: Demo

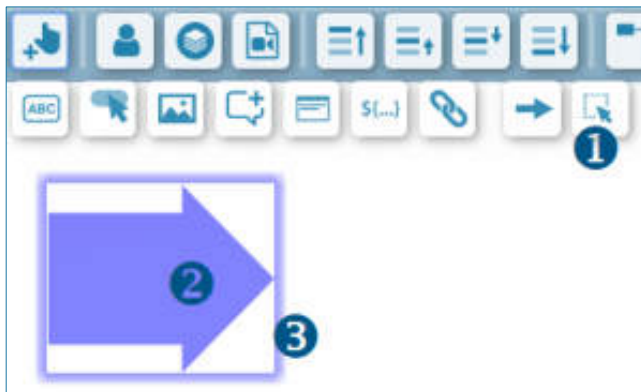
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Verlinkung ändern. Wenn Sie mehrere Verlinkungen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Verlinkungen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die verlinkte Schaltfläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die verlinkte Schaltfläche beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die verlinkte Schaltfläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der verlinkten Schaltfläche ändert, wenn Sie die Maus über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Unter **Verlinken zu** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* die Schaltfläche über den oben beschriebenen Importdialog mit weiterem Lern-Content verlinken (siehe Screen 3 dieses Abschnitts). Unter **Verlinkungstyp** können Sie wie oben beschrieben einen Verlinkungstyp (bspw. Dokumente, Modi) auswählen (siehe Screen 2 dieses Abschnitts).

Hauptgruppe Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse

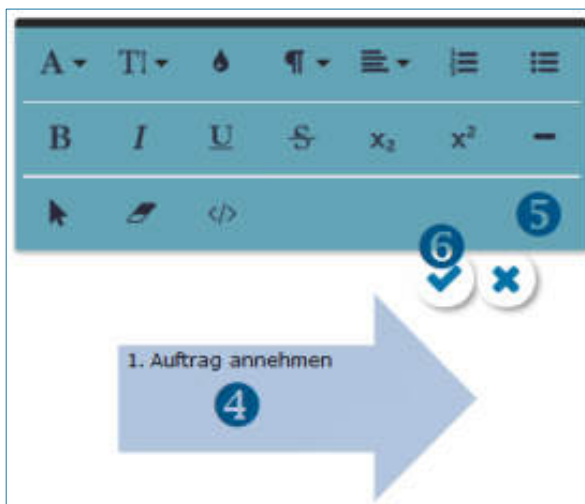
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.36 Form einfügen

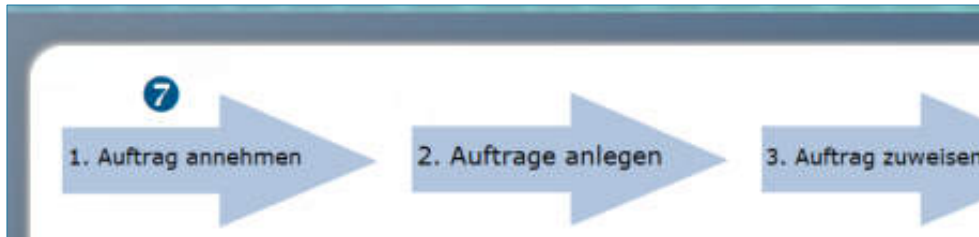
Mit der Funktion *Form einfügen* können Sie eine Form einfügen, deren Typ und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Formen wie bspw. Blockpfeile eignen sich insb. für die Visualisierung von Prozessabläufen und Reihenfolgen, da sich die Formen vielseitig einsetzen und mit Texten belegen lassen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Form einfügen* [1] geklickt haben, wird ein Blockpfeil (voreingestellte Form) [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Blockpfeil bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die Form, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in das Textfeld einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Formatierungen werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Eigenschaften der Form bearbeiten

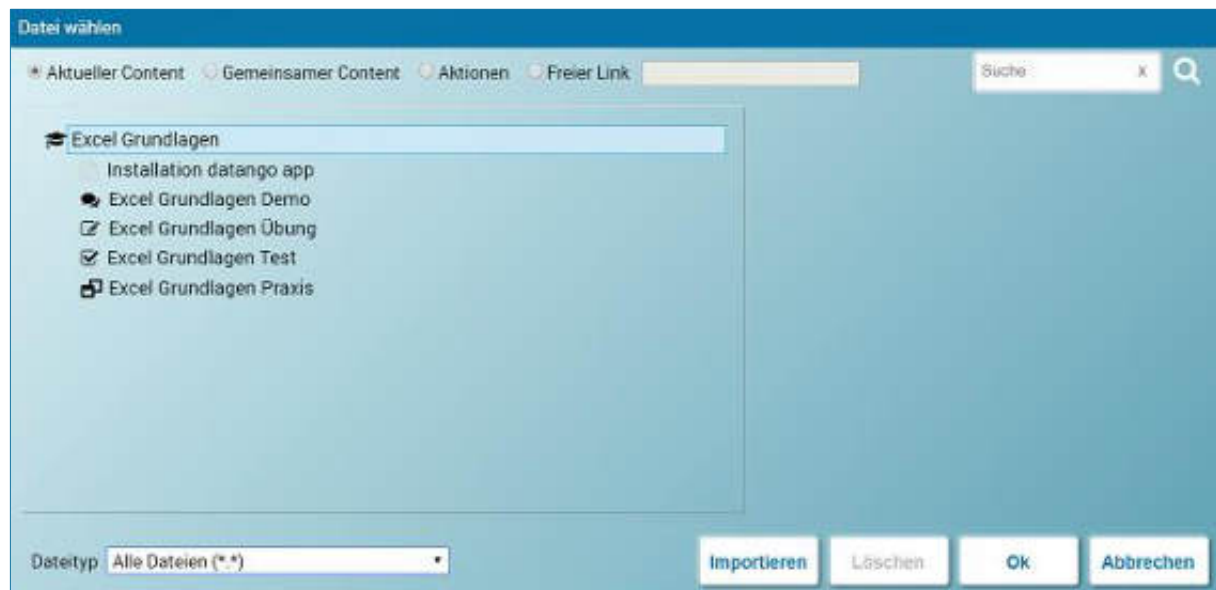
Klicken Sie auf die Form. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Gestaltung*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Form angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe ***Steuerelement*** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter ***Objektname*** können Sie die Standardbenennung der Form ändern. Wenn Sie mehrere Formen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Formen klar voneinander unterscheiden können. Unter ***Tooltip*** können Sie einen Tooltip für die Form eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Form bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox ***Verbergen*** können Sie die Form beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox ***Sperren*** können Sie die Form in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox ***Deaktivieren*** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Farbe der Form ändert, wenn Sie die Maus über die Form bewegen. Unter ***Verlinken zu*** können Sie die Form mit weiterem Lern-Content oder Aktionen verlinken. Gehen Sie wie folgt vor, um die Form zu verlinken: Klicken Sie unter *Verlinken zu* auf das Icon *Import*. Ein Importdialog wird angezeigt.



Wählen Sie im Importdialog den Lern-Content (z.B. Modi, Dokumentation), auf den Sie verlinken wollen (unter *Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Alternativ können Sie Aktionen (z.B. Content pausieren) wählen, mit denen die Form verlinkt werden soll (unter *Aktionen*). Das Verlinken von Formen mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben. Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Klicken Sie auf *OK*, um den Importdialog zu schließen und die Form zu verlinken.

Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit Content verlinkte Form klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit einer Aktion verlinkte Form klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf die Form klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Design*

Unter der Hauptgruppe *Design* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

Form	
Design	
Typ und Ausrichtung	Pfeil: nach rechts
Stärke des Pfeilkörpers	30
Formenfarbe	#8080FF
Formenrahmenbreite	1
Formenrahmenfarbe	rgb(255,255,)
Formenfarbverlauf	Schräg nach rechts
2. Formenfarbe	rgb(255,165,)
Formenrahmenfarbverlauf	Schräg nach rechts
2. Formenrahmenfarbe	rgb(124,252,)
Abstand	3

Unter *Typ und Ausrichtung* können Sie den Formtyp sowie die -richtung festlegen.



z.B. Peil nach links



z.B. Chevron nach oben



z.B. Fünfeck nach unten



z.B. Rechteck

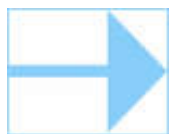
Bei Nutzung eines Pfeils als Form wird zusätzlich die Aktion *Stärke des Pfeilkörpers* angezeigt. Unter **Stärke des Pfeilkörpers** können Sie das Verhältnis des Pfeilkörpers zur Pfeilspitze festlegen. Bei höheren Werten ist die Breite des Pfeilkörpers gering; bei niedrigeren Werten entsprechend umgekehrt.



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 0



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 45



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 90

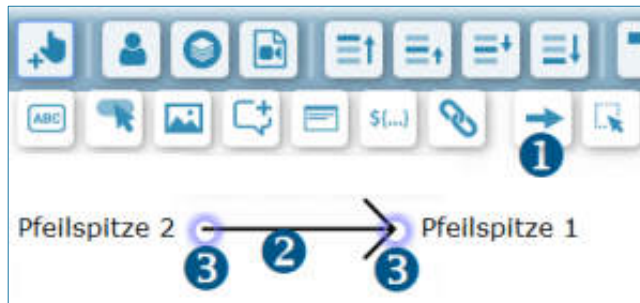
Unter **Formenfarbe** können Sie die Farbe der Form festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Formenrahmenbreite** können Sie die Breite des Formenrahmens festlegen. Unter **Formenrahmenfarbe** können Sie die Farbe des Formenrahmens festlegen. Unter **Formenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Form festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagerecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine 2. **Formenfarbe** festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Formenrahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf des Formenrahmens festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagerecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine 2. **Formenrahmenfarbe** festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des Texts zum oberen, linken Rand der Form festlegen.

Hauptgruppe **Boxenstil, Textstil, Dokumentation und Ereignisse**

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.37 Pfeil einfügen

Mit der Funktion *Pfeil einfügen* können Sie einen Hinweispfeil einfügen, dessen Form, Farbe und Ausrichtung beliebig verändert werden kann.



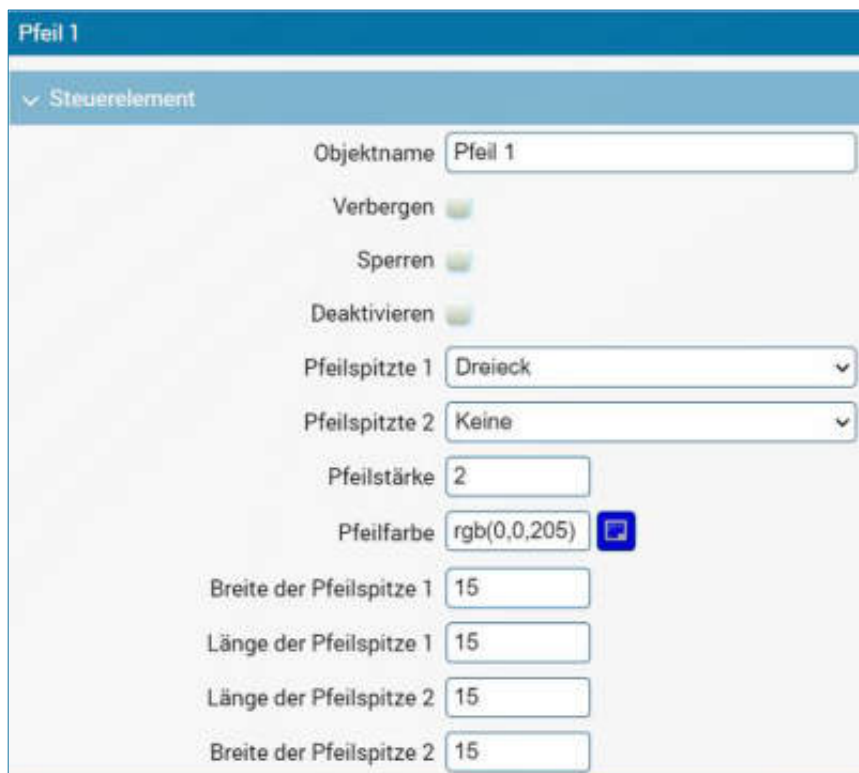
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Pfeil einfügen* [1] geklickt haben, wird ein Pfeil auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Pfeil [2] bei gedrückter Maustaste verschieben und an beliebiger Stelle platzieren. Wenn Sie bspw. auf den Anfasser [3] der Pfeilspitze 1 klicken und die Maus gedrückt halten, können Sie die Pfeilspitze 1 auf ein beliebiges Element richten. Die Pfeilspitze 2 bleibt dabei auf ihrer Position fixiert.

Eigenschaften des Pfeils bearbeiten

Klicken Sie auf den Pfeil. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Effekte*, *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Pfeils angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Pfeils ändern. Wenn Sie mehrere Pfeile hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Pfeile klar voneinander unterscheiden können.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den Pfeil beim Abspielen des Contents ausblenden.

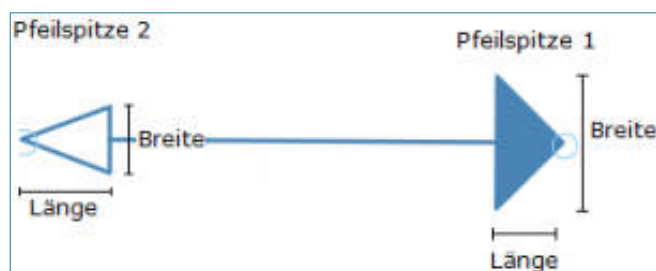
Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Pfeil in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann sein, dass der Pfeil beim Abspielen des Contents auf eine bestimmte Art und Weise (bspw. von links nach rechts) eingeblendet wird.

Unter **Pfeilspitze 1** bzw. **Pfeilspitze 2** können Sie die Form der Pfeilspitze 1 bzw. Pfeilspitze 2 festlegen. Folgende Formen stehen zur Verfügung: Dreieck, gefülltes Dreieck, Kreis, gefüllter Kreis, Raute, gefüllte Raute, Standard (Pfeilspitze), keine Form.

Unter **Pfeilstärke** können Sie die Stärke des Pfeils festlegen.

Unter **Pfeilfarbe** können Sie die Farbe des Pfeils festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen.



Unter **Breite** bzw. **Länge der Pfeilspitze 1** können Sie die Breite bzw. Länge der Pfeilspitze 1 festlegen. Unter **Breite** bzw. **Länge der Pfeilspitze 2** können Sie die Breite bzw. Länge der Pfeilspitze 2 festlegen.

Hauptgruppe *Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

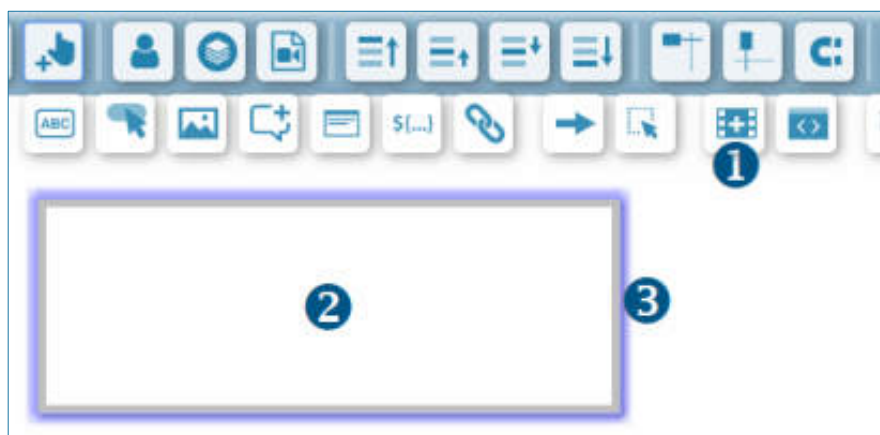
Pfeil	
▼ Effekte	
Übergang	Von links nach rechts bewegen ▼
Übergangsdauer (ms)	1000

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der Pfeil beim Abspielen des Contents eingebildet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der Pfeil vollständig dargestellt ist.

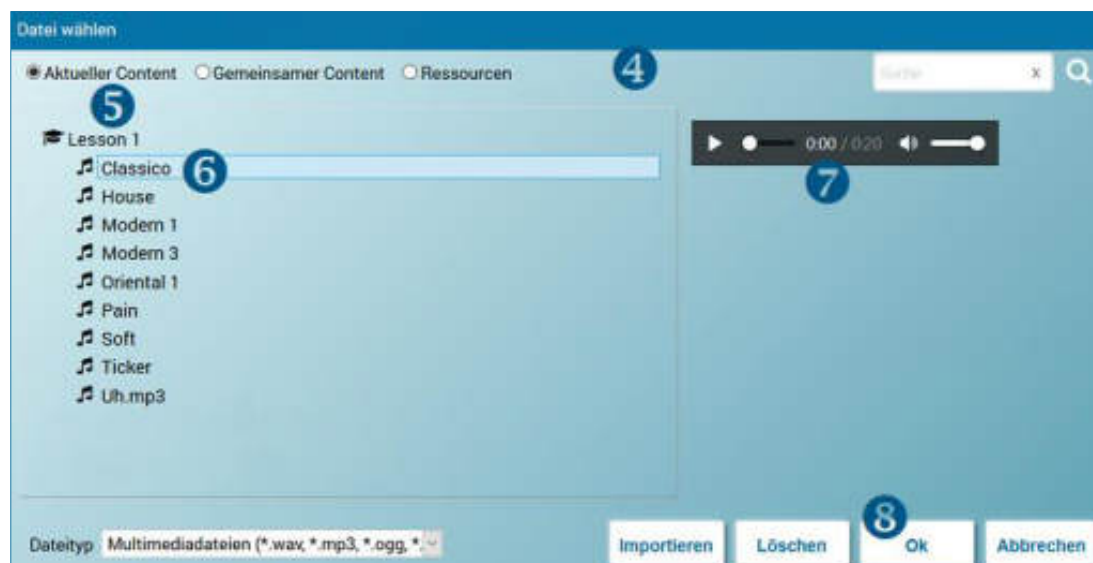
Hauptgruppe *Dokumentation*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Dokumentation* sind im in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.38 Multimedia einfügen



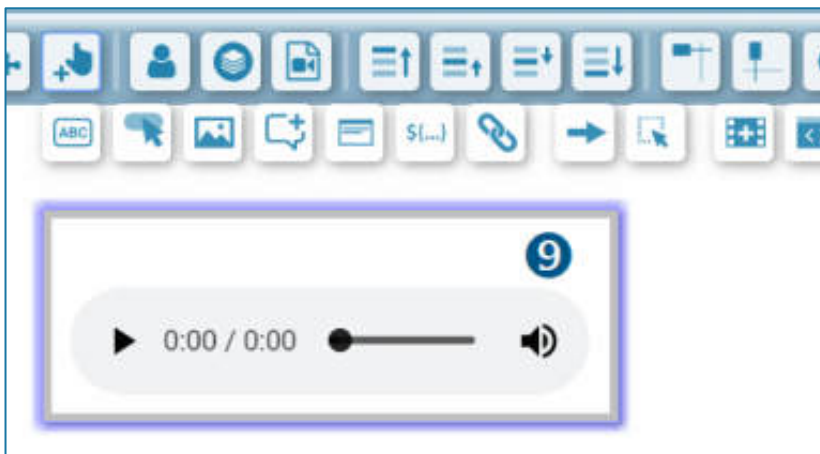
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Multimedia einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen. Doppelklicken Sie in den Rahmen. Ein Importdialog [4] wird angezeigt.



Wählen Sie im Importdialog den Speicherort [5] der Audio- bzw. Videodatei (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content* oder *Ressourcen*). Wählen Sie die zu importierende Datei [6]. Die Datei wird Ihnen rechts in der Vorschau angezeigt [7] und kann von dort aus auch abgespielt werden. Klicken Sie auf **OK** [8].

Hinweise zu Audio- und Videoformaten

Die folgenden Audio- und Videoformate können importiert werden: *.wav, *.mp3, *.ogg (Audioformate), *.mp4, *.avi, *.mov, *.ogv (Videoformate). ***.ogg-Dateien**, die Audio- und Video-Daten enthalten, werden lediglich als Audio-Dateien abgespielt. Um *.ogg-Dateien als Video-Dateien abzuspielen, müssen Sie diese umbenennen (*.ogg -> *.ogv, die Standarderweiterung für OGG-Video) und erneut importieren. Um ***.wav-Audio-Dateien** problemlos abspielen zu können, nutzen Sie PCM-Kodierung, Stereo, 44.1 kHz à 32 Bit (Standard CD-Qualität). ***.wmv-Video-Dateien** werden nicht unterstützt und können nicht abgespielt werden.



Die Datei bzw. das Bedienelement wird in den Rahmen eingefügt [9] und kann von dort aus abgespielt werden.

Audio- bzw. Videodatei in aktuellen Content importieren

Sollte sich die gewünschte Audio- bzw. Videodatei nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Import-Dialog auf *Importieren*. Ein weiterer Import-Dialog wird angezeigt. Wählen Sie die zu importierende Datei aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um die Datei in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie die importierte Datei und klicken Sie auf **OK**. Die Datei wird in den Rahmen eingefügt.

Eigenschaften der Datei / des Rahmens bearbeiten

Klicken Sie auf die Datei. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Datei angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



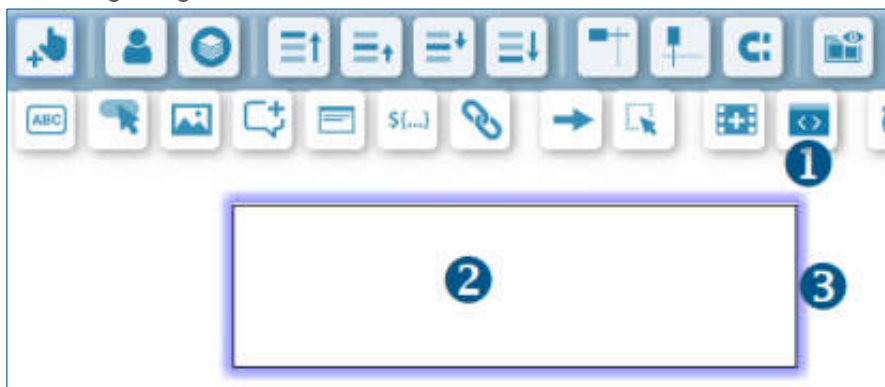
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Datei ändern. Wenn Sie mehrere Dateien hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Dateien klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Datei eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Datei bewegen, wird der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Datei beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Datei in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe des Rahmens) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Farbe des Rahmens ändert, wenn Sie die Maus über die Datei bewegen. Unter **Importieren** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* eine Audio- oder Videodatei über den oben beschriebenen Importdialog (siehe Screen 2 dieses Abschnitts) in den Rahmen einfügen. Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** wird die Audio- oder Videodatei beim Abspielen des Contents automatisch abgespielt. Bei Deaktivierung dieser Funktion wird die Datei bzw. das Bedienelement zwar angezeigt, jedoch nicht abgespielt. Durch Aktivierung der Checkbox **Bedienelement zeigen** können Sie das Bedienelement der Audio- bzw. Videodatei einblenden, d.h. die Audio- oder Videodatei kann entsprechend über das Bedienelement abgespielt, pausiert oder stummgeschaltet werden. Durch Aktivierung der Checkbox **Stummschalten** können Sie den Ton der Audio- bzw. Videodatei beim Abspielen des Contents ausschalten. Durch Aktivierung der Checkbox **In Schleife** können Sie die Audio- bzw. Videodatei beim Abspielen des Contents in Schleife abspielen. Sobald der nächste slide des Contents mit weiteren Lernschritten angezeigt wird, wird die Audio- bzw. Videodatei nicht länger abgespielt.

Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Dokumentation* und *Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.39 IFrame einfügen

Mit der Funktion *IFrame einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort in einen IFrame einbetten. Der eingebettete Content wird beim Abspielen des Contents direkt auf dem slide angezeigt



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *IFrame einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer IFrame [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten IFrame bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

Einen Content pro slide einbetten! Durch das Einfügen mehrerer IFrames bzw. das Einbetten mehrerer Contents (bspw. PDF-Dokument, Video, Content im Übungs-Modus) auf nur einem slide kann es sein, dass der Lerner innerhalb der IFrames scrollen muss, um alle Contents gut lesen bzw. abspielen zu können. Um den Content auf den ersten Blick gut erkennen und abspielen zu können, sollte daher nach Möglichkeit ein IFrame pro slide eingefügt, am Rahmen so groß wie möglich aufgezogen werden und anschließend ein Content in den IFrame importiert werden.

Doppelklicken Sie in den IFrame. Ein Importdialog wird angezeigt.



Content/Link in IFrame einfügen

Wählen Sie den Dateityp [4] wie bspw. aufgezeichneten Content, Dokumente, Audio- oder Videodateien. Wählen Sie den Speicherort [5], in dem der Content, den Sie auf Ihrem slide einbetten wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* [6] können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Wählen Sie den einzubettenden Content [7] und klicken Sie auf *OK* [8], um das Dialogfenster zu schließen und den Lern-Content auf dem slide einzufügen.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Der eingebettete Lern-Content wird in der Vorschau angezeigt und kann von dort aus aufgerufen werden.

Content in Aktuellen Content importieren

Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [9]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Der Content wird in den IFrame eingefügt.

Altbestände in Aktuellen Content importieren

Sie haben die Möglichkeit, Altdatenbestände aus dem producer in den *Aktuellen Content* zu importieren. Klicken Sie auf *Legacy Import* [10]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Der Content wird in den IFrame eingefügt.

Content aus Altbeständen kann nicht bearbeitet werden!

Content aus importierten Altdatenbestände kann nicht bearbeitet, sondern nur abgespielt werden. Für eine Konvertierung der Altdatenbestände, kontaktieren Sie bitten den Support.

Single-SCO Inhalte in Aktuellen oder Gemeinsamen Content importieren

Sie haben die Möglichkeit, Single-SCO Inhalte in den *Aktuellen* oder *Gemeinsamen Content* zu importieren. Klicken Sie auf *Single SCO Import [11]*. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Single-SCO Inhalt aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Inhalt in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Inhalt und klicken Sie auf *OK*. Der Inhalt wird in den IFrame eingefügt.

Eigenschaften des IFrames bearbeiten

Klicken Sie auf den IFrame. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Rahmen*, *Hintergrund*, *Effekte*, *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten IFrames angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



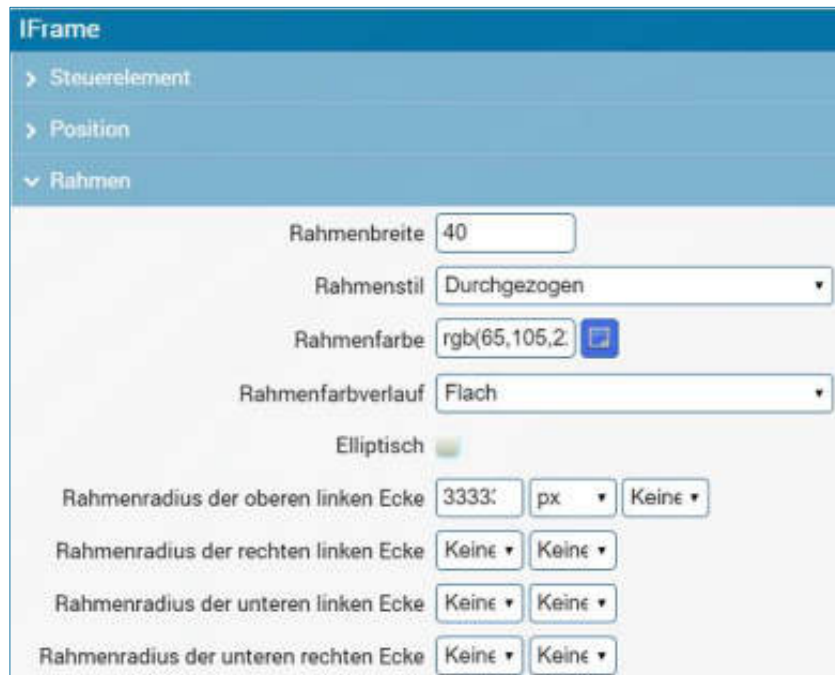
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des IFrames ändern. Wenn Sie mehrere IFrames hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die IFrames klar voneinander unterscheiden können. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den IFrame (inkl. Content) beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den IFrame in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Unter **Importieren** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* Content oder einen Link über den oben beschriebenen Importdialog (siehe Screen 2 dieses Abschnitts) in den IFrame importieren. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann der Content gelöscht werden.


Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Rahmen*

Unter der Hauptgruppe *Rahmen* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Iframe		
> Steuerelement		
> Position		
▼ Rahmen		
Rahmenbreite	<input type="text" value="40"/>	
Rahmenstil	<input type="text" value="Durchgezogen"/>	▼
Rahmenfarbe	<input type="text" value="rgb(65,105,2)"/>	
Rahmenfarbverlauf	<input type="text" value="Flach"/>	▼
Elliptisch	<input type="checkbox"/>	
Rahmenradius der oberen linken Ecke	<input type="text" value="3333"/>	<input type="text" value="px"/> ▼ <input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der rechten linken Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der unteren linken Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der unteren rechten Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼

Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des IFrames festlegen. Unter **Rahmenstil** können Sie den Stil des IFrames festlegen (bspw. *durchgezogen*, *gestrichelt*). Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des IFrames festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Rahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf des IFrames festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Rahmenfarbe** des IFrames festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird der IFrame in Form einer Ellipse dargestellt. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des IFrames verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Hauptgruppe *Hintergrund*

Unter der Hauptgruppe *Hintergrund* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe der IFrame ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Hintergrundfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der IFrame-Hintergrundfarbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Hintergrundfarbe** des IFrames festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des eingebetteten Contents zum oberen, linken Rand des IFrames festlegen. Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe des IFrames deckend ist oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. der IFrame ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Schatten** können Sie IFrame-Schatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbwerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts vom IFrame einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb des IFrames einfügen, 3. Feld = Schatten hinter dem IFrame einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist). Über das + (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das - entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Hauptgruppe *Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der IFrame beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der IFrame vollständig dargestellt ist.

Hauptgruppe *Dokumentation*

Die Eigenschaften der Hauptgruppen *Dokumentation* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.3.40 Zeitsteuerung einfügen

Durch Klick auf *Zeitsteuerung einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine zeitgesteuerte Aktion – genannt *Ereignis* – zuweisen. Es gibt verschiedene Ereignisse, zum Beispiel das Einblenden eines Textfeldes nach einem bestimmten Klick oder das Markieren eines Bildes nach einer bestimmten Zeit.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Zeitsteuerung einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

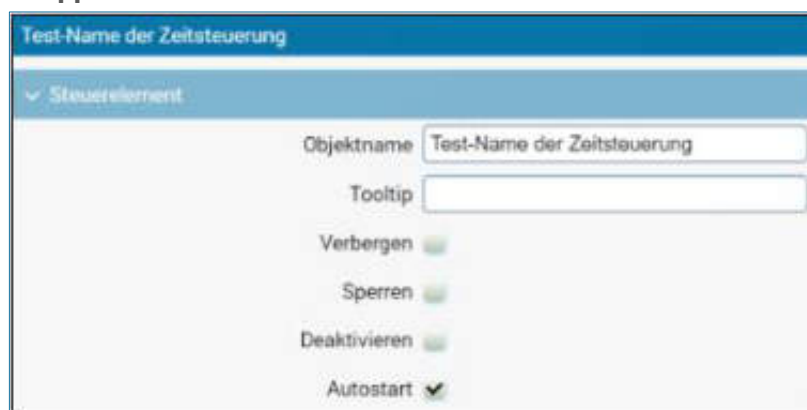
Hinweis

Alle im Folgenden festgelegten zeitverzögerten Ereignisse werden unter diesem Rahmen, *Zeitsteuerung* genannt, zusammengefasst. Möchten Sie zeitverzögerte Ereignisse festlegen oder an bereits festgelegten Ereignissen etwas ändern, müssen Sie als erstes die Zeitsteuerung anklicken. Die Zeitsteuerung wird beim Abspielen des Contents bzw. in der Dokumentation nicht zu sehen sein.

Eigenschaften der Zeitsteuerung bearbeiten

Klicken Sie auf die Zeitsteuerung. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Ereignisse* und *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Zeitsteuerung angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Gruppe *Steuerelement*



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Zeitsteuerung ändern. Wenn Sie mehrere Zeitsteuerungen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie diese klar voneinander unterscheiden können.

Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Zeitsteuerung eingeben. Wenn Sie die Maus über die Zeitsteuerung bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Beachten Sie, dass die Zeitsteuerung und somit der Tooltip nur während der Bearbeitung und Vorschau sichtbar ist, nicht jedoch beim Abspielen des Contents.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Zeitsteuerung während der Bearbeitung und Vorschau ausblenden. Haben Sie einen Namen für die Zeitsteuerung vergeben, wird dieser jedoch weiterhin angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Zeitsteuerung in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Das Einrichten von Effekten ist in Kapitel 2.3.45 (Untergruppe *Effekte*) beschrieben.

Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** werden alle zeitgesteuerten Ereignisse beim Abspielen des Contents automatisch gestartet. Alternativ können Sie zeitgesteuerten Ereignissen eine alternative Startbedingung zuweisen, zum Beispiel den Start per Mausklick. Das Zuweisen von Aktionen nach Mausklick ist in Kapitel 2.3.45 (Untergruppe *Maus*) beschrieben.

Hinweis

Wenn Sie weder eine alternative Startbedingung zugewiesen noch die Checkbox *Autostart* aktiviert haben, funktioniert die Zeitsteuerung nicht!

Gruppe *Position*



The screenshot shows a control panel titled 'Zeitsteuerung 1'. It has a tree view with 'Steuerelement' expanded and 'Position' selected. The 'Position' group contains four input fields: 'Position auf X-Achse' (410), 'Position auf Y-Achse' (73), 'Breite' (240), and 'Höhe' (120). A blue box labeled '1' highlights the X and Y position fields, and another blue box labeled '2' highlights the width and height fields.

Sie können die ausgewählte Zeitsteuerung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Alternativ können Sie die Position auch über die manuelle Eingabe der Axialwerte [1] oder der Größenwerte [2] verändern. Die Positionierung dient lediglich Ihres Komforts bei der Arbeit mit der Zeitsteuerung, da die Zeitsteuerung beim Abspielen des Contents nicht sichtbar ist.

Gruppe *Ereignisse*



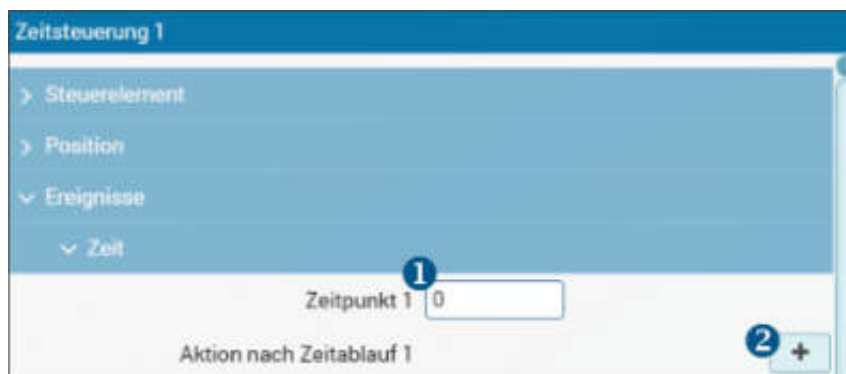
Die Gruppe *Ereignisse* enthält die für das Einrichten zeitgesteuerter Aktionen zentralen Funktionen: *Zeit*, *Handhabung* und *Visuell*.

Untergruppe *Zeit*

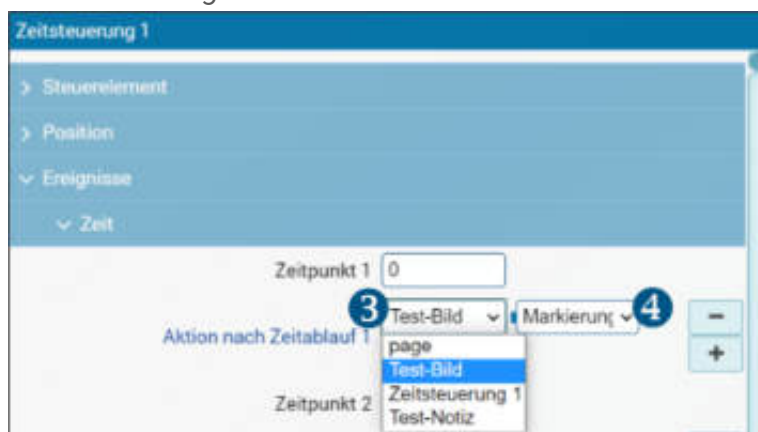


Die zeitgesteuerten Ereignisse Ihres Contents sind nach Zeitpunkt sortiert. D.h. Sie legen erst einen Zeitpunkt fest [1] und weisen diesem Zeitpunkt dann die Ereignisse zu [2], die zu diesem Zeitpunkt stattfinden sollen. Diesen Vorgang können Sie für bis zu 10 Zeitpunkte durchführen. Die Zeitsteuerung im Detail:

Unter **Zeitpunkt** [1] können Sie die Zeitverzögerung eingeben, mit der das Ereignis stattfinden sollen. Zeitverzögerung steht für die Zeit in Sekunden ab dem automatischen oder manuellen Start der Zeitsteuerung. Soll das Ereignis direkt nach dem Start der Zeitsteuerung stattfinden, tragen Sie Null ein. Klicken Sie nun auf **+** [2], um das Ereignis festzulegen und einem Objekt zuzuweisen.



Unter **Aktion nach Zeitablauf** [3] können Sie jetzt das Objekt festlegen, auf das sich das Ereignis beziehen soll - bspw. ein Bild, das Sie zuvor eingefügt haben. Das Einfügen von Bildern ist in Kapitel 2.3.30 beschrieben. Außerdem bestimmen Sie die Art des Ereignisses [4], bspw. *Zeigen* oder *Markierung*.



Beispiel

Sie möchten, dass ein Bild 10 Sekunden nach dem Start markiert wird. Dafür tragen Sie unter **Zeitpunkt** eine 10 ein, wählen unter **Aktion nach Zeitablauf** das Bild aus [3] und weisen zusätzlich die Aktion **Markierung** zu [4]. Damit die Markierung nach dem Ablauf der eingegebenen Zeitverzögerung automatisch erscheint, aktivieren Sie die Checkbox **Autostart** unter **Steuerelement**. Beachten Sie, dass die Zeitverzögerung die Gesamtanzeigedauer des slides, auf der die Zeitsteuerung eingefügt wurde, (slide -> Steuerelement -> Anzeigedauer) nicht überschreiten darf.

Hinweis

Der Rahmen der Zeitsteuerung selbst kann wie ein Objekt behandelt und entsprechend mit Ereignissen verknüpft werden. Sie können bspw. eine Reihe zeitverzögerter Ereignisse festlegen und die gesamte Ereignisgruppe auf einen Mausklick hin starten lassen.

Untergruppe Handhabung

Unter **Handhabung** können Sie einen bestimmten Ereignistyp festlegen, der automatisch auf den Anfang (*Beim Starten*) und das Ende (*Beim Stoppen*) der Zeitsteuerung festgelegt ist. Legen Sie das Objekt fest [1], auf das sich das Ereignis beziehen soll, und bestimmen Sie den Ereignis-Typ [2]. Mit dieser Funktion können Sie bspw. eine Textbox (wie im abgebildeten Screen) zu Beginn der Zeitsteuerung verbergen, wenn diese erst später eingeblendet werden soll.



Untergruppe Visuell

Unter **Visuell** können Sie einen bestimmten Ereignistyp festlegen, der automatisch auf das Zeigen (*Beim Zeigen*) oder Verbergen (*Beim Verbergen*) der Zeitsteuerung festgelegt ist. Beachten Sie, dass Sie zur Nutzung dieser Funktion der Zeitsteuerung zuvor das Ereignis *Zeigen* bzw. *Verbergen* zuweisen müssen [3].



2.3.41 Animation einfügen

Durch Klick auf Animation einfügen können Sie einem beliebigen Objekt einen Animationspfad zuweisen. Es gibt verschiedene Arten von Animationspfaden, zum Beispiel die Bewegung eines Objektes entlang eines vertikalen Pfades oder das Rotieren eines Objekts um die eigene Achse.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Animation einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

Hinweis

Die festgelegte Animation wird durch diesen Animationsrahmen repräsentiert. Möchten Sie an einer bereits festgelegten Animation etwas ändern, müssen Sie als erstes den Animationsrahmen anklicken. Der Rahmen wird beim Abspielen des Contents bzw. in der Dokumentation nicht zu sehen sein.

Eigenschaften der Animation bearbeiten

Klicken Sie auf den Animationsrahmen. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position* und *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Animation angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Gruppe Steuerelement



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Objekts ändern. Wenn Sie mehrere Objekte hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Objekte klar voneinander unterscheiden können.

Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für den Animationsrahmen eingeben. Wenn Sie die Maus über den Animationsrahmen bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Beachten Sie aber, dass der Animationsrahmen nur beim Bearbeiten und während der Vorschau sichtbar ist. Beim Abspielen des Contents ist der Rahmen – und damit auch der Tooltip – nicht sichtbar.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den Animationsrahmen während der Bearbeitung und der Vorschau ausblenden.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Animationsrahmen in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** wird die Animation bei Aufruf des slides automatisch gestartet. Alternativ können Sie der Animation eine alternative Start-Bedingung zuweisen, zum Beispiel den Start per Mausklick. Das Zuweisen von Aktionen nach Mausklick ist in Kapitel 2.3.45 -> *Untergruppe Maus* beschrieben.

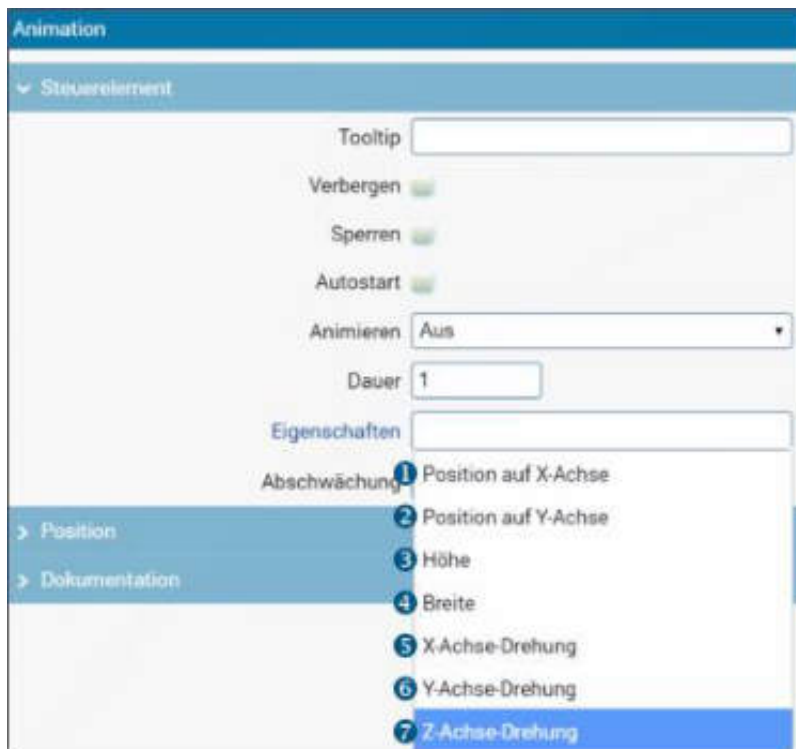
Unter **Animieren** legen Sie das Objekt fest, das Sie animieren möchten. Sie können eine Animation immer nur einem Objekt zuweisen.

Unter **Dauer** legen Sie die Dauer der Animation fest. Möchten Sie bspw., dass Ihre festgelegte Animation langsamer abläuft, erhöhen Sie die Animationsdauer.

Die Auswahlfelder Eigenschaften und Abschwächung sind die für Animationen zentralen Funktionen:

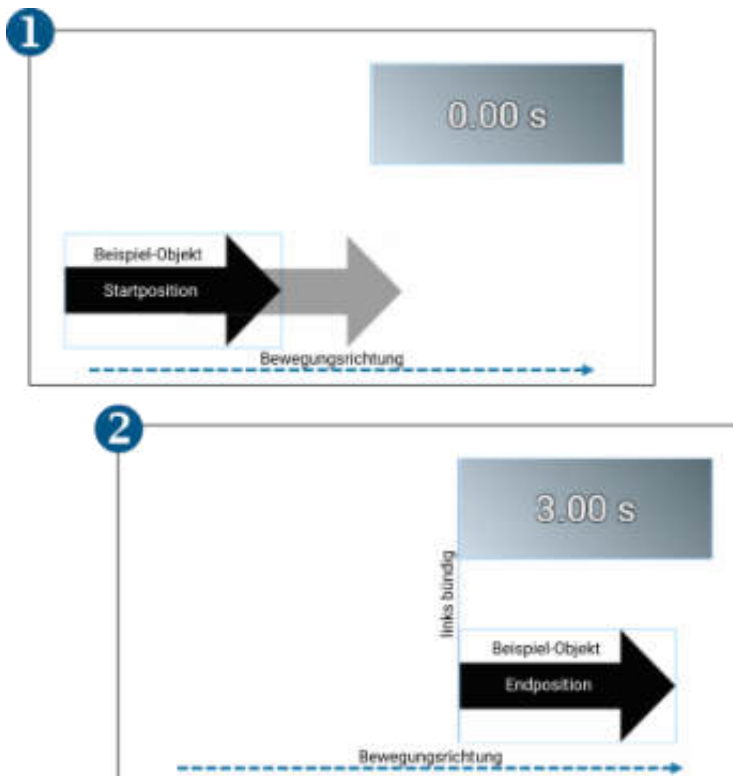
Festlegen des Animationspfades (Eigenschaften)

Es gibt sieben Arten von Animationspfaden:



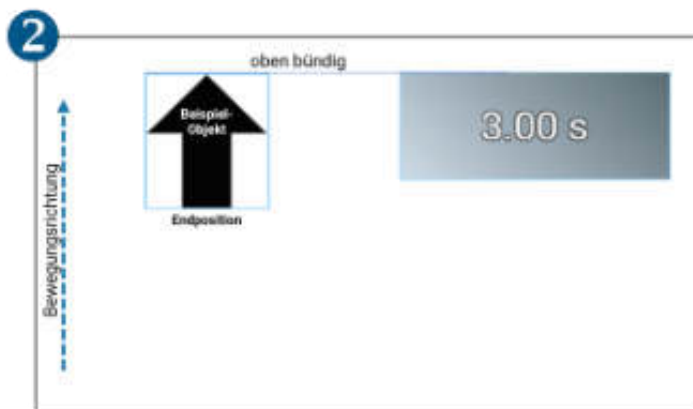
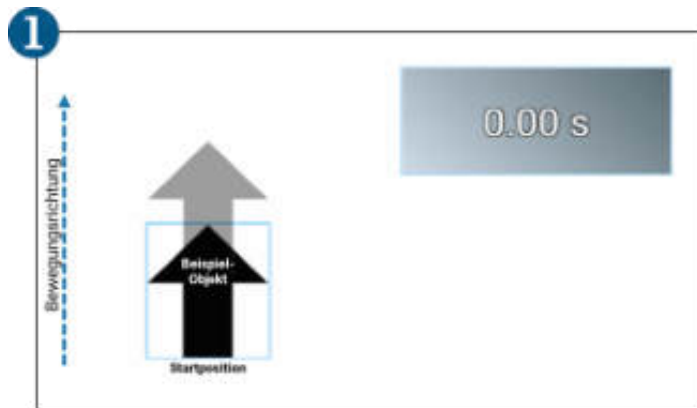
1. Position auf X-Achse:

Das Objekt bewegt sich horizontal (entlang einer gedachten X-Achse) in die Richtung des Animationsrahmens [1], bis Objektrahmen und Animationsrahmen links bündig sind [2].



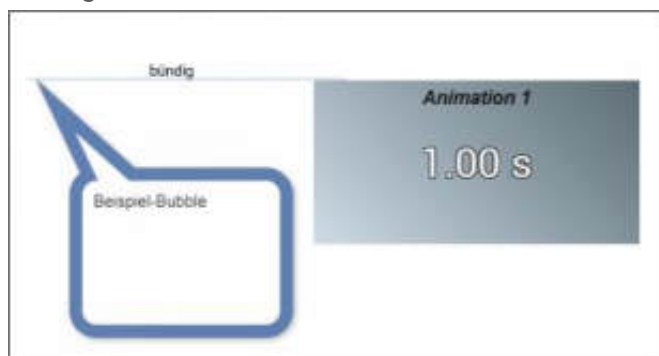
2. Position auf Y-Achse

Das Objekt bewegt sich vertikal (entlang einer gedachten Y-Achse) in Richtung des Animationsrahmens, bis Objektrahmen und Animationsrahmen an der oberen Rahmenkante bündig sind.



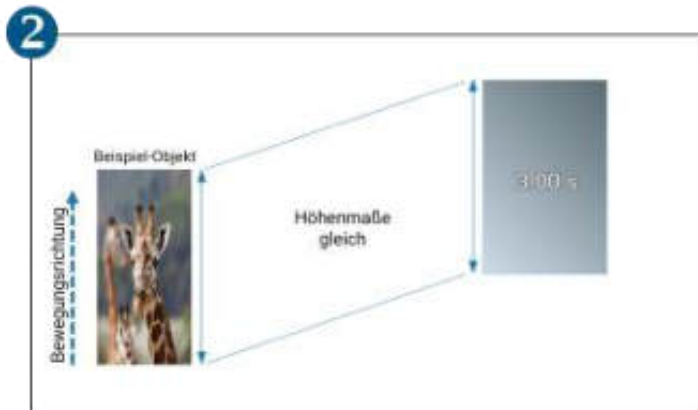
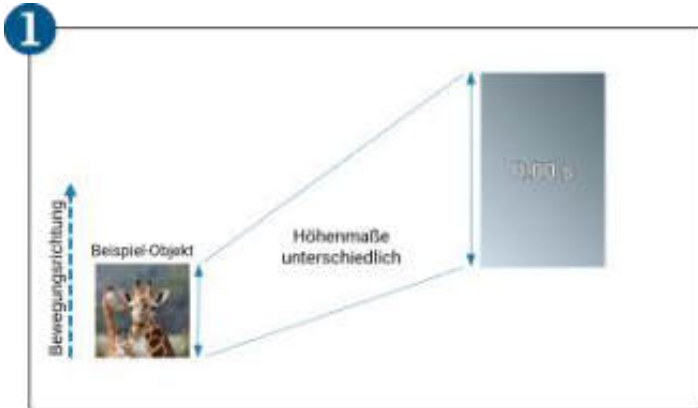
Hinweis

Sollte das animierte Objekt eine Bubble sein, bedenken Sie, dass die Spitze zugleich der Bezugspunkt für die Animation ist. In der Beispielabbildung sehen Sie, dass die Bubblespitze bündig mit dem Animationsrahmen ist.



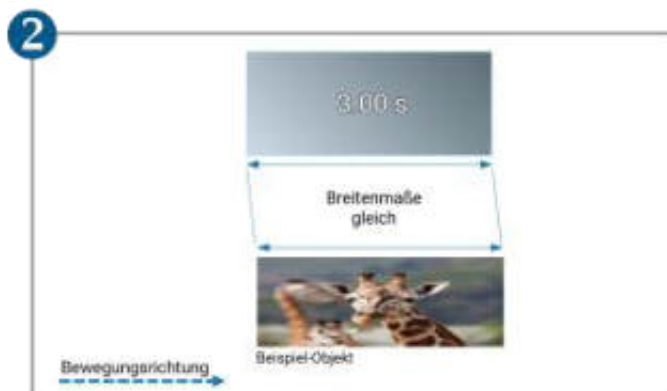
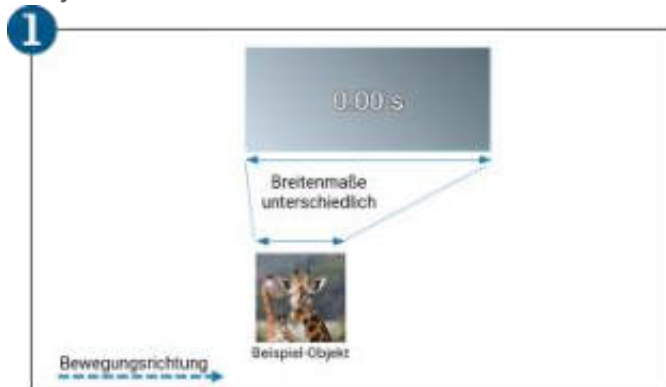
3. Höhe

Das Objekt wird auf das Höhenmaß skaliert, das der Animationsrahmen vorgibt. Wie im Screen zu sehen [2], werden die Seitenverhältnisse dabei nicht berücksichtigt. Die Position des Objekts bleibt unverändert.



4. Breite

Das Objekt wird auf das Breitenmaß skaliert, das der Animationsrahmen vorgibt. Wie im Screen zu sehen [2], werden die Seitenverhältnisse dabei nicht berücksichtigt. Die Position des Objekts bleibt unverändert.



Hinweis

Wenn das Objekt nach der Höhen- und Breitenanimation sein ursprüngliches Seitenverhältnis beibehalten soll, muss auch der Animationsrahmen diesem Seitenverhältnis entsprechen. Zusätzlich müssen Sie beide Eigenschaften auswählen, wie im Screen zu sehen:

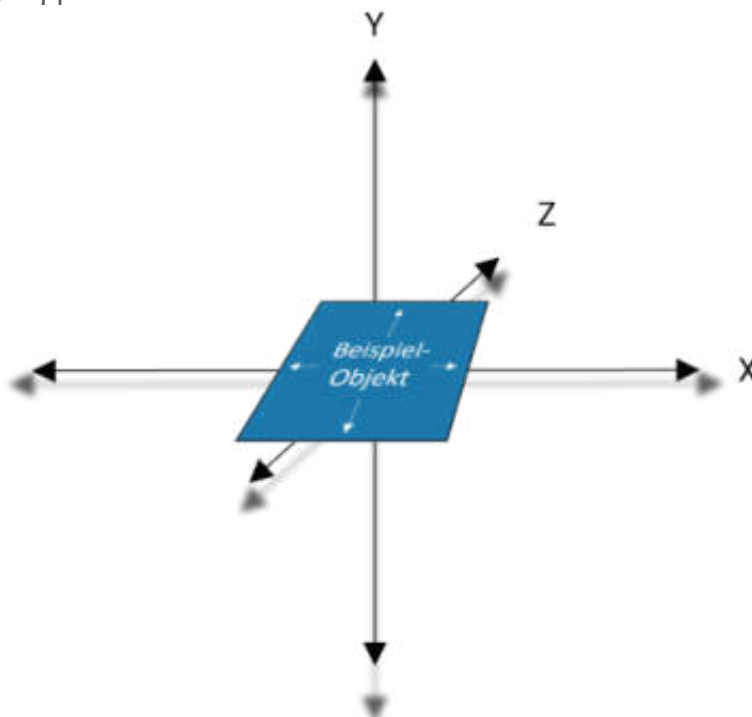


Sollte das Objekt ein Bild sein, achten Sie darauf, dass die Checkbox **Größenverhältnis beibehalten** unter *Bild* deaktiviert ist. Andernfalls kann die Animation u. U. nicht korrekt ausgeführt werden.



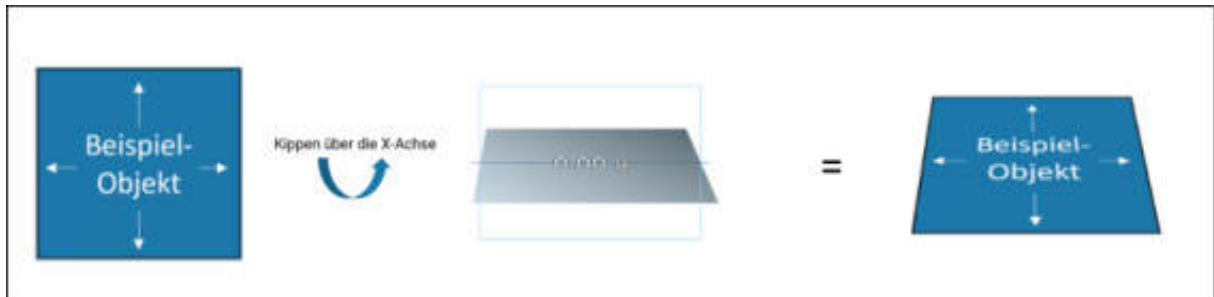
Die Achsen-Drehungen

Bei der Achsendrehung wird das Objekt dreidimensional entlang einer oder mehrerer Achsen gekippt.



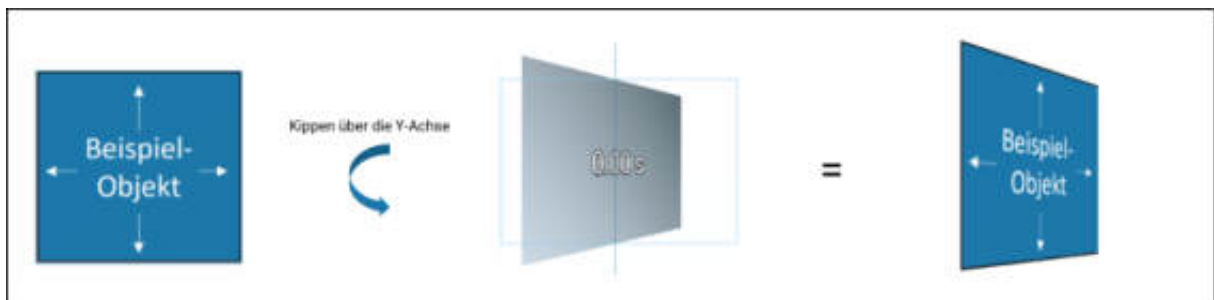
5. X-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte X-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



6. Y-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte Y-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



7. Z-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte Z-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



Festlegung der Kippwinkel durch den Animationsrahmen

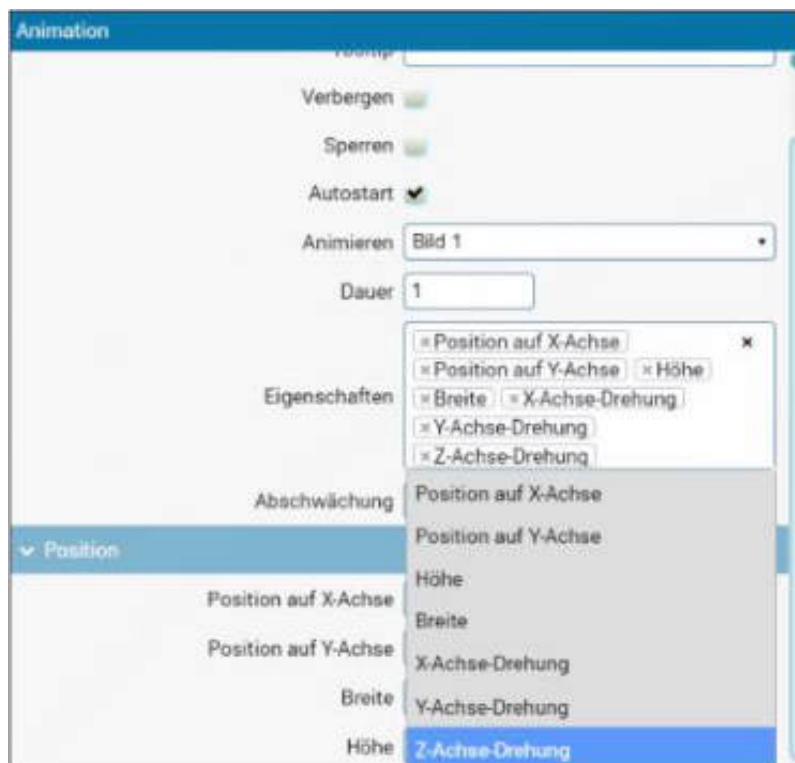
Klicken Sie den ausgewählten Animationsrahmen ein weiteres Mal an. Die blaue Markierung wechselt auf gelb und die Kippwinkel-Eingabe öffnet sich. Per Mausklick können Sie jetzt den Kippwinkel voreinstellen:



1. Der Wert des Kippwinkel wird in 10-Grad-Schritten verändert (negativ).
2. Der Wert des Kippwinkel wird in 1-Grad-Schritten verändert (negativ).
3. Der Wert des Kippwinkels wird auf null zurückgesetzt.
4. Der Wert des Kippwinkel wird in 1-Grad-Schritten verändert (positiv).
5. Der Wert des Kippwinkel wird in 10-Grad-Schritten verändert (positiv)

Festlegen mehrerer Animationspfade

Sie können mehrere Animationspfade miteinander kombinieren. So können Sie ein Objekt um mehrere Achsen rotieren lassen oder Höhe und Breite gleichzeitig skalieren.



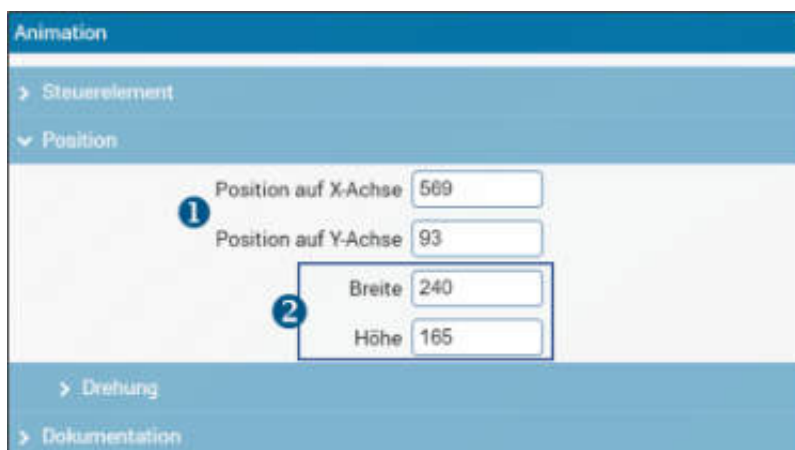
Festlegen der Animationsgeschwindigkeit (Abschwächung)

Die Geschwindigkeit der Animation können Sie über die *Dauer* regulieren. Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, die Animationsgeschwindigkeit gleichmäßig (linear) oder ungleichmäßig verlaufen zu lassen. Es gibt über 30 voreingestellte Abschwächungen, z. B. exponentiell (Geschwindigkeit nimmt stetig zu) oder springen (Objekt springt einen Teil des Pfads entlang der gewählten Animationsachse).



Gruppe Position

Sie können die ausgewählte Zeitsteuerung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Alternativ können Sie die Position auch über die manuelle Eingabe der Axialwerte verändern. Positionierung **[1]** und Größe **[2]** dienen lediglich Ihres Komforts bei der Arbeit mit der Zeitsteuerung, da die Zeitsteuerung beim Abspielen des Contents nicht sichtbar ist.



Gruppe Position -> Drehung

Sie können die Kippwinkel des Animationsrahmens über die Kippwinkel-Eingabe direkt am Animationsrahmen anpassen. Alternativ können Sie die Kippwinkel auch über die manuelle Eingabe der Winkelwerte **[1]** verändern.



The screenshot shows the 'Animation' settings panel. The 'Position' section is expanded, showing input fields for 'Position auf X-Achse' (569), 'Position auf Y-Achse' (93), 'Breite' (240), and 'Höhe' (165). The 'Drehung' section is also expanded, showing input fields for 'X-Achse-Drehung' (0), 'Y-Achse-Drehung' (0), and 'Z-Achse-Drehung' (0). A red box highlights the 'Drehung' section, and a red circle with the number '1' points to the 'Y-Achse-Drehung' field.

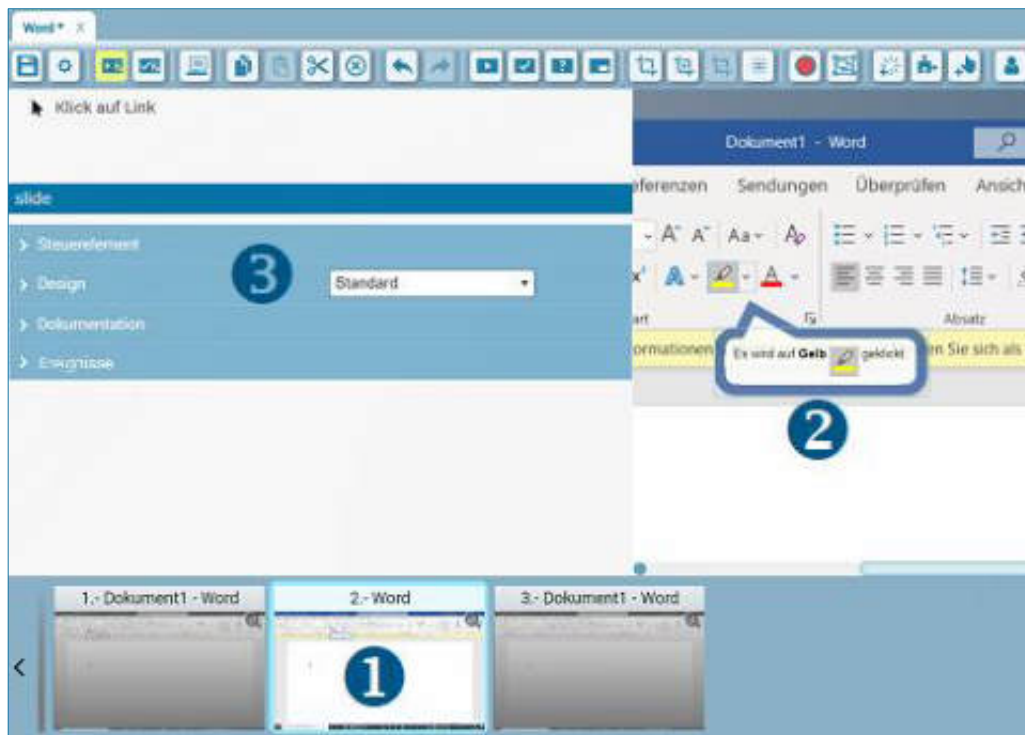
Gruppe Dokumentation

Aktivieren Sie die Checkbox **In Dokumentation zeigen**, wird die Animation, soweit möglich, in die Dokumentation übernommen.



The screenshot shows the 'Animation' settings panel. The 'Dokumentation' section is expanded, showing a checkbox labeled 'In Dokumentation zeigen' which is checked.

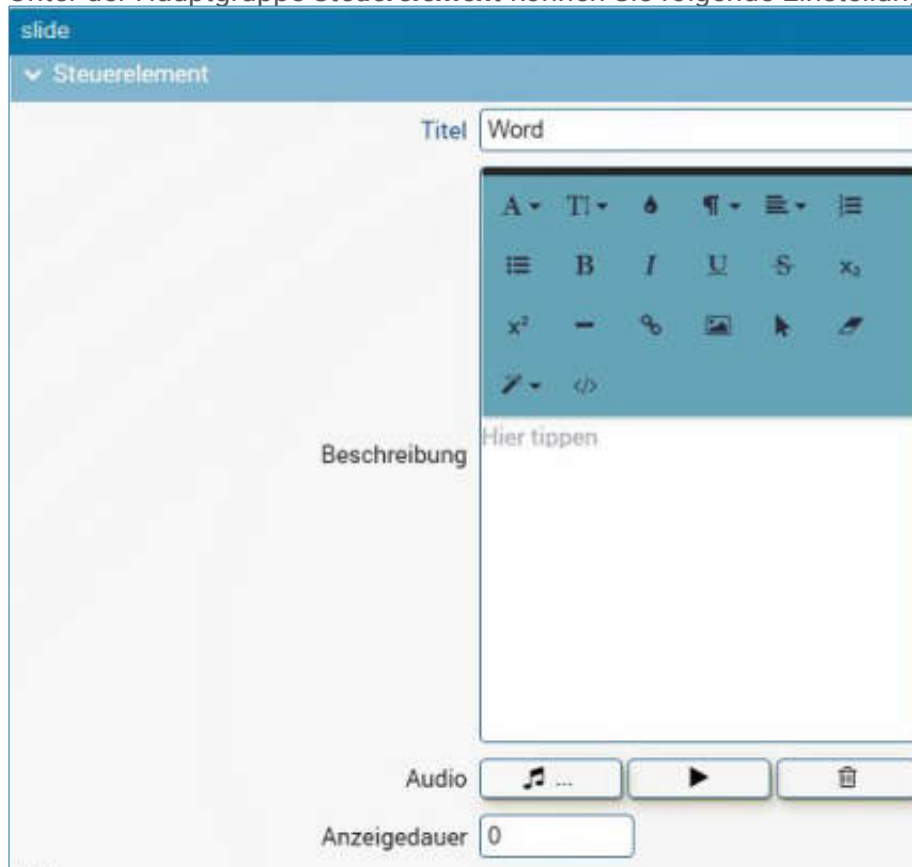
2.3.42 slide bearbeiten



Klicken Sie in der Vorschau auf den slide, den Sie bearbeiten wollen **[1]**. Der ausgewählte slide wird mittig und groß angezeigt **[2]**. Klicken Sie auf den groß angezeigten slide. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Design*, *Dokumentation* und *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des slides angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.






Unter **Titel** können Sie einen Titel und unter **Beschreibung** eine Beschreibung des slides festlegen.

Unter **Audio** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* eine Audiodatei aus dem aktuellen Content, dem gemeinsamen Content oder den Ressourcen über einen Importdialog importieren. Die Audiodatei wird beim Abspielen des Contents (dieses slides) abgespielt. Durch Klick auf das Icon *Abspielen* kann die Audiodatei abgespielt werden. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann die Audiodatei gelöscht werden.

Unter **Anzeigedauer** können Sie festlegen wie viele Sekunden (bspw. 3) der slide beim Abspielen des Contents „leer“ angezeigt wird, bevor die durchzuführenden Aktionen angezeigt werden. Bei 0 (vorbesetzt) werden die durchzuführenden Aktionen sofort auf dem slide angezeigt. Bei -1 werden die Aktionen erst auf dem slide angezeigt, nachdem Sie im Bedienpanel des players auf *Abspielen* geklickt haben.

Hauptgruppe *Design* / Untergruppe *Position*

Unter der Hauptgruppe *Design* bzw. Untergruppe *Position* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

slide	
> Steuerelement	
v Design	Standard ▾
v Position	
Breite	1920
Höhe	1080
Perspektive	400
v Eigenschaften	
v Rahmen	
Rahmenbreite	0
Rahmenstil	Durchgezogen ▾
Rahmenfarbe	#666666 
Rahmenfarbverlauf	Flach ▾
v Hintergrund	
slide-Farbe	lightslategray 
slide-Farbverlauf	Schräg nach links ▾
2. slide-Farbe	rgb(34, 74, 1) 
v Effekte	
Übergang	Ein- und ausblenden ▾
Rückwärtsübergang	Ein- und ausblenden ▾
Übergangsdauer (ms)	500

Unter *Design* können Sie aus den slide-Stilen *Standard* und *Mit Rand* auswählen.

Unter *Breite* bzw. *Höhe* ist die Breite bzw. Höhe des slides angegeben. *Perspektive* ändert die Darstellung von rotierenden Bubbles.

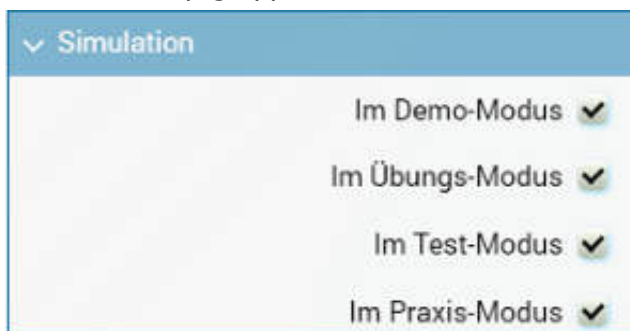
Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Screenshotrahmens festlegen. Unter **Rahmenstil** können Sie den Stil des Screenshotrahmens festlegen (bspw. durchgezogen, gestrichelt). Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Screenshotrahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox *Transparent* scheint die Hintergrundfarbe des slides durch. Unter **Rahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Rahmenfarbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht*, *Kreisförmig* können Sie eine 2. Rahmenfarbe des Screenshotrahmens festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt.

Unter **slide-Farbe** können Sie die Farbe des slides festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **slide-Farbverlauf** können Sie den Farbverlauf der slide-Farbe festlegen. Unter **2. slide-Farbe** können Sie eine zusätzliche Farbe des slides festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt.

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der slide beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Rückwärtsübergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der slide beim Abspielen des Contents ausgeblendet wird. Unter **Übergangsdauer (ms)** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der slide vollständig dargestellt ist.

Hauptgruppe **Simulation**

Unter der Hauptgruppe **Simulation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird der slide im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus abgespielt.

Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe **Dokumentation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'slide' configuration panel with the 'Dokumentation' section expanded. It includes a 'Steerelement' section, a 'Design' dropdown set to 'Standard', and a 'Dokumentation' section with the following settings:

- In Dokumentation zeigen**:
- Dokumentationszuschnitt - Position von links**:
- Dokumentationszuschnitt - Position von oben**:
- Breite des Dokumentationszuschnitts**:
- Höhe des Dokumentationszuschnitts**:

Durch Aktivierung der Checkbox **In Dokumentation anzeigen** wird nicht der gesamte slide, sondern nur der von Ihnen zugeschnittene Bereich in der Dokumentation dargestellt.

Unter **Dokumentationszuschnitt - Position von links** können Sie den Abstand des zugeschnittenen Bereichs (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen. Unter **Dokumentationszuschnitt - Position von oben** können Sie den Abstand des zugeschnittenen Bereichs (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen. Unter **Breite** bzw. **Höhe des Dokumentationszuschnitts** können Sie die Breite bzw. Höhe des zugeschnittenen Bereichs festlegen.

Hauptgruppe *Ereignisse* / Untergruppe *Maus*



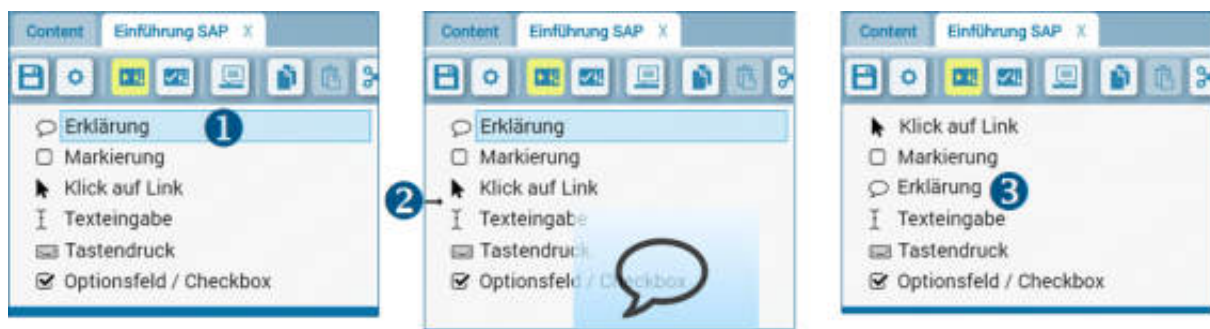
The screenshot shows the 'slide' configuration panel with the 'Ereignisse' section expanded to 'Maus'. It lists several mouse events with their corresponding actions and visibility controls:

- Beim Maus-Rollover**: Action: ; Visibility: ; Control: /
- Beim Maus-Rollout**: Control:
- Beim Gedrückthalten der linken Maustaste**: Control:
- Beim Loslassen der linken Maustaste**: Control:
- Beim Klicken**: Control:
- Beim Doppelklicken**: Control:

Unter der Untergruppe **Maus** können Sie festlegen, welche Ereignisse stattfinden sollen (bspw. Bubble zeigen oder verbergen), wenn Sie beim Abspielen des Contents bestimmte Aktionen durchführen (bspw. Maus über Bubble bewegen, auf Bubble klicken).

2.3.43 Reihenfolge von Aktionen festlegen

Die Reihenfolge der Aktionen kann beliebig per Drag & Drop verändert werden. Die Aktionen werden entsprechend der hier festgelegten Reihenfolge auch im Content abgespielt.



Wählen Sie eine Aktion [1], ziehen Sie diese innerhalb der Liste auf die gewünschte Position [2] und lassen Sie sie los [3]. Im dargestellten Beispiel wird die Erklärungs-Bubble beim Abspielen des Contents nicht mehr zuerst angezeigt, sondern an dritter Stelle der Aktionen.

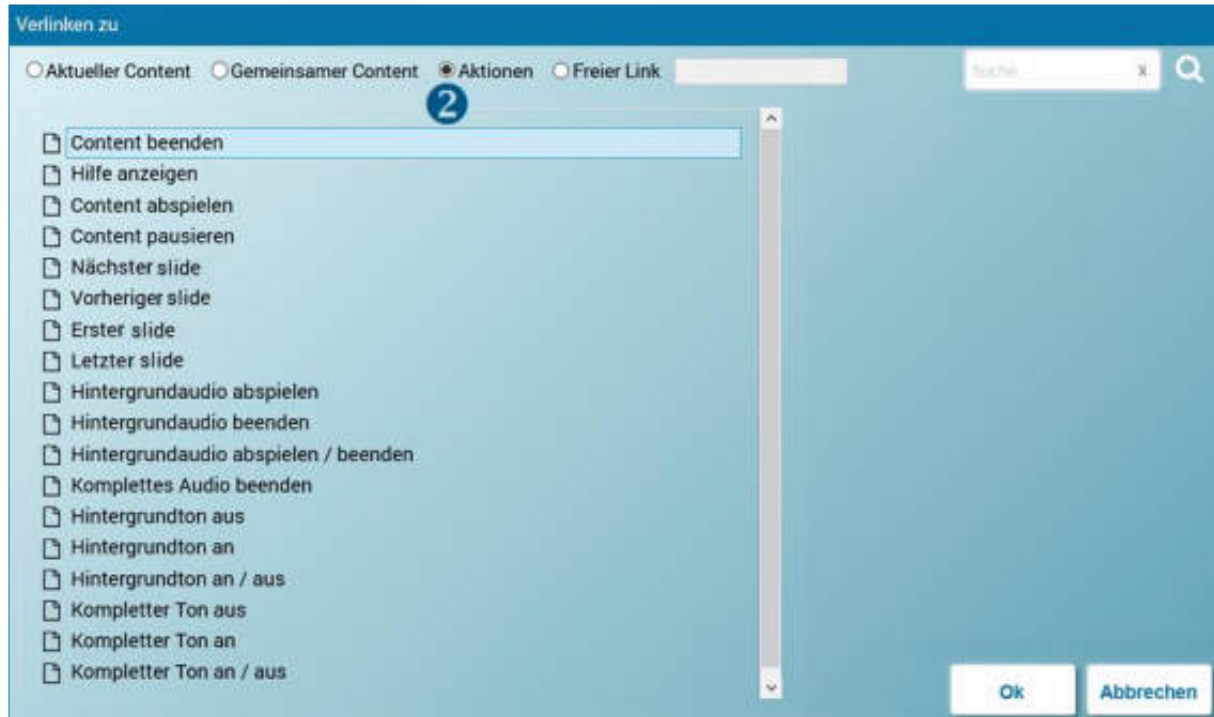
2.3.44 Objekte mit Aktionen verlinken

Sie können die folgenden Objekte mit bestimmten Aktionen verlinken: Bilder, Formen, Aktive Flächen.

Wählen Sie das Objekt im Editor.



Auf der linken Seite des Editors werden die Eigenschaften angezeigt. Klicken Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinken zu* auf das Icon *Import* [1].



Ein Importdialog wird angezeigt. Aktivieren Sie die Checkbox *Aktionen* [2].

Wählen Sie eine der Aktionen, mit denen das Objekt verlinkt werden soll. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das Objekt klicken, wird die Aktion ausgeführt.

Bedeutung der Aktionen:

Content beenden

Der laufende Content wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Content pausieren

Der laufende Content wird angehalten, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Content abspielen

Der angehaltene Content wird fortgesetzt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Nächster slide

Der nächste slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Vorherige slide

Der vorherige slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Erster slide

Der erste slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Letzter slide

Der letzte slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundaudio abspielen

Die Audiodatei des slides, auf dem sich das verlinkte Objekt befindet, wird abgespielt (z.B. slide 5), wenn Sie auf das Objekt klicken. Ist slide 5 nicht mit einer Audiodatei hinterlegt, wird die Audiodatei des slides 4 abgespielt. Ist slide 4 nicht mit einer Audiodatei hinterlegt, wird die Audiodatei des slides 3 abgespielt usw.

Hintergrundaudio beenden

Die laufende Audiodatei des slides wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundaudio abspielen / beenden

Die laufende Audiodatei des slides wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Die nichtlaufende Audiodatei wird abgespielt, wenn Sie auf das verlinkte Bild klicken.

Komplettes Audio beenden

Die laufende Audiodatei des slides sowie weitere eingefügte laufende Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) werden beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundton aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das Objekt klicken.

Hintergrundton an

Den Ton der laufenden Audiodatei des slides wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundton an / aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Der Ton der laufende Audiodatei des slides wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter laufender Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton an

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton an / aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

2.3.45 Eigenschaften von hinzugefügten Objekten

Wenn Sie im Editor für units oder journeys Objekte hinzufügen, werden auf der linken Seite des creators deren Eigenschaften angezeigt. Im Folgenden werden die Eigenschaften, die für verschiedene Objekte identisch sind, beschrieben.

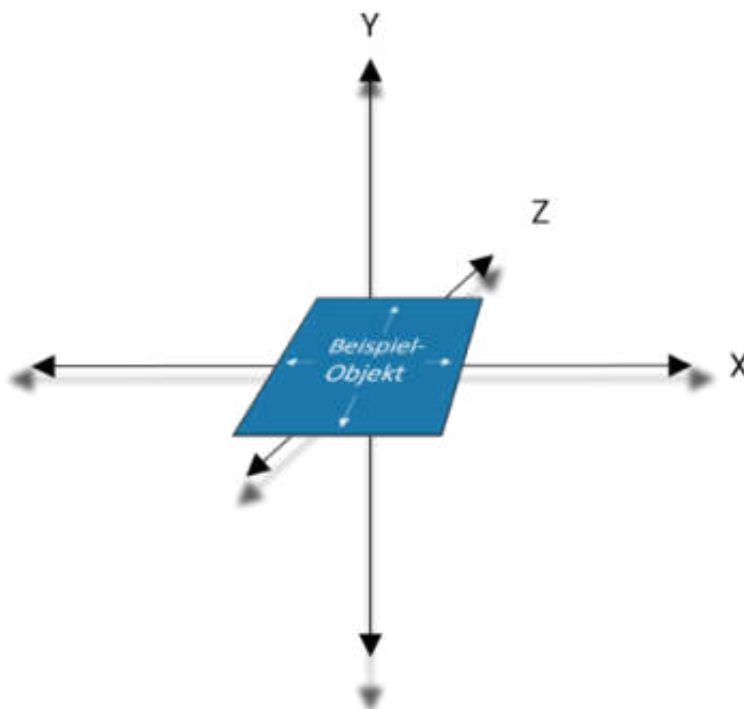
Gruppe **Position**

Unter der Gruppe **Position** können Sie die Position eines Objekts verändern, indem Sie die Positionswerte manuell eingeben [1]. Auch die Größe können Sie auf diese Weise manuell anpassen [2].

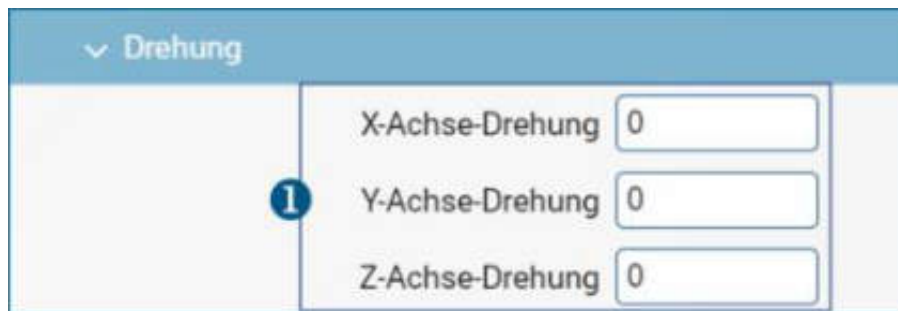


Position	
Position auf X-Achse	140
Position auf Y-Achse	120
Breite	200
Höhe	200

Untergruppe **Drehung**



Unter der Untergruppe **Drehung** können Sie die Achsendrehung eines Objekts entlang einer gedachten X-, Y-, oder Z-Achse anpassen, indem Sie die Axialwerte manuell eingeben [1].



Hinweis

Die oben genannten Funktionen gelten nicht für die Objektart **Pfeil**.

Hauptgruppe **Boxenstil** / Untergruppe **Rahmen, Hintergrund und Effekte**

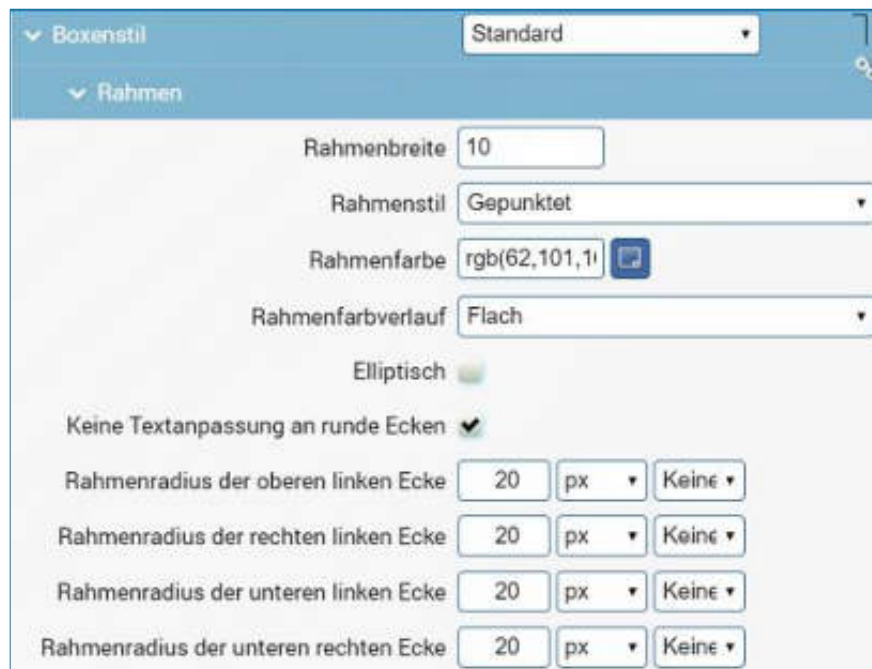
Unter der Hauptgruppe **Boxenstil** können Sie folgende Einstellungen für die Boxen, in die folgende Objekte eingebettet sind, vornehmen: Textbox, Aktive Fläche, Bild, verlinkte Schaltfläche des Pop-Up Texts, Platzhalter, Schaltfläche der Verlinkung, Form, Multimedia-Dateien.



Unter **Boxenstil** können Sie aus den Boxenstilen *Standard, Leer, Link, Modern, Multimedia, Feedback* auswählen.

Untergruppe *Rahmen*

Unter der Untergruppe *Rahmen* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'Rahmen' (Frame) settings panel. At the top, there is a 'Boxenstil' (Box Style) dropdown set to 'Standard'. Below it, the 'Rahmen' (Frame) section is expanded. The settings include:

- Rahmenbreite** (Frame Width): Input field with the value '10'.
- Rahmenstil** (Frame Style): Dropdown menu set to 'Gepunktet' (Dotted).
- Rahmenfarbe** (Frame Color): Input field with the value 'rgb(62,101,11)' and a color selection icon.
- Rahmenfarbverlauf** (Frame Color Gradient): Dropdown menu set to 'Flach' (Flat).
- Elliptisch** (Elliptical): A checkbox that is currently unchecked.
- Keine Textanpassung an runde Ecken** (No text adjustment for rounded corners): A checked checkbox.
- Rahmenradius der oberen linken Ecke** (Frame radius of the top-left corner): Input field with '20', a unit dropdown set to 'px', and a 'Keine' (None) dropdown.
- Rahmenradius der rechten linken Ecke** (Frame radius of the right-left corner): Input field with '20', a unit dropdown set to 'px', and a 'Keine' (None) dropdown.
- Rahmenradius der unteren linken Ecke** (Frame radius of the bottom-left corner): Input field with '20', a unit dropdown set to 'px', and a 'Keine' (None) dropdown.
- Rahmenradius der unteren rechten Ecke** (Frame radius of the bottom-right corner): Input field with '20', a unit dropdown set to 'px', and a 'Keine' (None) dropdown.

Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Boxenrahmens festlegen. Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Boxenrahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird die Box in Form einer Ellipse dargestellt. Bei Aktivierung der Checkbox **Keine Textanpassung an runde Ecken** wird der Text in Bubbles und Textboxen nicht an den Verlauf der runden Ecken angepasst. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des Boxenrahmens verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Untergruppe *Hintergrund*

Unter der Untergruppe *Hintergrund* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'Hintergrund' (Background) settings panel. At the top, there is a 'Boxenstil' (Box Style) dropdown set to 'Standard'. Below it are expandable sections for 'Rahmen' (Border) and 'Hintergrund' (Background). The 'Hintergrund' section contains the following controls:

- Hintergrundfarbe** (Background Color): A text input field containing 'rgb(255,255,)' with a color selection icon to its right.
- Hintergrundfarbverlauf** (Background Color Gradient): A dropdown menu currently set to 'Flach' (Flat).
- Abstand** (Distance): A text input field containing the value '8'.
- Durchsichtigkeit** (Opacity): A text input field containing the value '0.85'.
- Schatten** (Shadow): A row of four input fields containing the values '2', '2', '2', and '0.7', followed by a color selection icon and a minus sign button.

Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe die Box ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Hintergrundfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf des Hintergrunds festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Hintergrundfarbe** des Hintergrunds festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des in der Box enthaltenen Objekts / Texts zum oberen, linken Rand des Boxenrahmens festlegen. Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe der Box deckend ist oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. die Box ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Schatten** können Sie Boxenschatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbwerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts von der Box einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb der Box einfügen, 3. Feld = Schatten hinter der Box einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist). Über das **+** (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das **-** entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Untergruppe *Effekte*

Unter der Untergruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

▼ Effekte

Übergang Zufällig

Übergangsdauer (ms) 500

Innenlicht

Innenlichttyp Rahmenschein für weißen Hintergrund

Markiert

Markierungsstil Roter Unterstrich

Markierungsinnenlicht

Markierungsinnenlichttyp Weiß (Röntgen)

Effekt beim Maus-Rollover

Rahmenfarbe beim Maus-Rollover

Rahmenfarbverlauf beim Maus-Rollover Flach

Hintergrundfarbe beim Maus-Rollover

Hintergrundfarbverlauf beim Maus-Rollover Flach

Schatten beim Maus-Rollover

2	2	2	0.7
rgba(45, 110, 227, 0.			

-
+

X-Verschiebung beim Maus-Rollover (px) -1

Y-Verschiebung beim Maus-Rollover (px) -1

Effekt beim Klicken

Rahmenfarbe beim Klicken

Rahmenfarbverlauf beim Klicken Flach

Hintergrundfarbe beim Klicken

Hintergrundfarbverlauf beim Klicken Flach

Schatten beim Klicken

1	1	1	0.7
rgba(0, 0, 0, 0.7)			

-
+

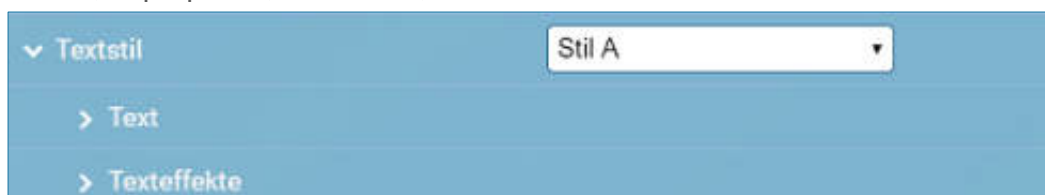
X-Verschiebung beim Klicken (px) 1

Y-Verschiebung beim Klicken (px) 1

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Box mit dem enthaltenen Objekt beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis das Objekt vollständig dargestellt ist. Bei Aktivierung der Checkbox **Innenlicht** können Sie ein Licht einfügen, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb der Box bewegt. Unter **Innenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb der Box bewegt. Bei Aktivierung der Checkbox **Markiert** können Sie die Box mit einer Markierung versehen, wodurch die Box beim Abspielen des Contents hervorgehoben wird. Unter **Markierungsstil** können Sie festlegen, mit welcher Art von Markierung die Box versehen wird. Bei Aktivierung der Checkbox **Markierungsinnenlicht** können Sie ein Licht einfügen, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb der Markierung bewegt. Unter **Markierungsinnenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb der Markierung bewegt. Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Maus-Rollover** können Sie folgende Eigenschaften festlegen, die sich ändern, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents auf die Box mit dem enthaltenen Objekt bewegen: *Rahmenfarbe*, *Rahmenfarbverlauf*, 2. *Rahmenfarbe*, (wenn *Rahmenfarbverlauf* nicht *flach* ist), *Hintergrundfarbe*, *Hintergrundfarbverlauf*, 2. *Hintergrundfarbe*, (wenn *Hintergrundfarbverlauf* nicht *flach* ist), *Schatten*, *Verschiebung in X-Richtung*, *Verschiebung in Y-Richtung*. Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Klicken** können Sie folgende Eigenschaften festlegen, die sich ändern, wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die Box mit dem enthaltenen Objekt klicken: *Rahmenfarbe*, *Rahmenfarbverlauf*, 2. *Rahmenfarbe*, (wenn *Rahmenfarbverlauf* nicht *flach* ist), *Hintergrundfarbe*, *Hintergrundfarbverlauf*, 2. *Hintergrundfarbe*, (wenn *Hintergrundfarbverlauf* nicht *flach* ist), *Schatten*, *Verschiebung in X-Richtung*, *Verschiebung in Y-Richtung*.

Hauptgruppe **Textstil** / Untergruppe **Text** und **Texteffekte**

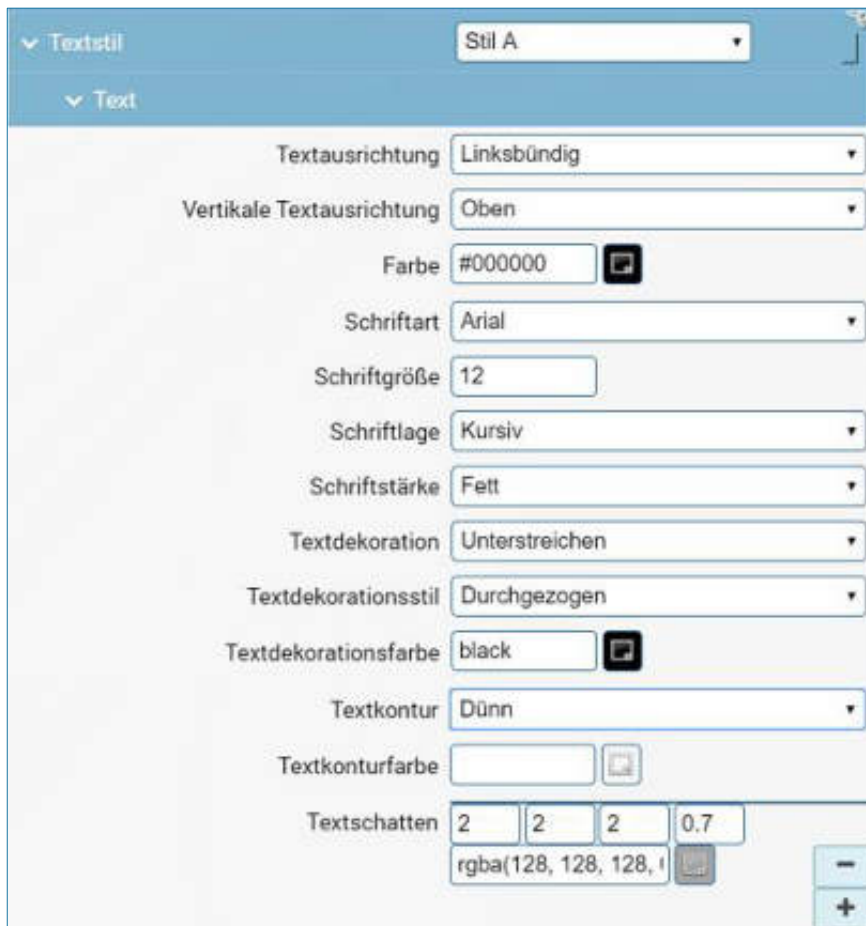
Unter der Hauptgruppe **Textstil** bzw. den Untergruppen **Text** und **Texteffekte** können Sie folgende Einstellungen für die Texte folgender Objekte vornehmen: Textbox, Bubble, Aktive Fläche, Pop-Up Text, Platzhalter, Form.



Unter der Hauptgruppe **Textstil** können Sie aus den Textstilen *Link*, *Pop-Up-Text*, *Stil A bis E* auswählen. Die vordefinierten Textstile sind im Ordner *Standard* im zugehörigen Speicherort unter `...\\resource\\standard\\text` abgelegt. Sie können die Textstile entsprechend Ihrer individuellen Vorstellung anpassen (bspw. gemäß Ihrem Corporate Design). Falls Sie eigene Textstile kreiert haben, können Sie diese hier ebenfalls auswählen. Benutzerdefinierte Textstile werden im Ordner *custom* im zugehörigen Speicherort unter `...\\resource\\custom\\text` abgelegt.

Untergruppe **Text**

Unter der Untergruppe **Text** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a settings panel for text styling. At the top, there is a dropdown for 'Textstil' set to 'Stil A'. Below it, a sub-section 'Text' contains the following settings:

- Textausrichtung:** Linksbündig
- Vertikale Textausrichtung:** Oben
- Farbe:** #000000
- Schriftart:** Arial
- Schriftgröße:** 12
- Schriftlage:** Kursiv
- Schriftstärke:** Fett
- Textdekoration:** Unterstreichen
- Textdekorationsstil:** Durchgezogen
- Textdekorationsfarbe:** black
- Textkontur:** Dünn
- Textkonturfarbe:** (empty)
- Textschatten:** 2, 2, 2, 0.7 (with an rgba(128, 128, 128, 0.7) color picker)

Unter **Textausrichtung** können Sie die Textausrichtung (*linksbündig*, *rechtsbündig*, *zentriert*, *Blocksatz*) festlegen. Unter **Vertikale Textausrichtung** können Sie die Textausrichtung (*oben*, *Mitte*, *unten*) festlegen. Unter **Textfarbe** können Sie die Farbe des Texts festlegen. Unter **Schriftart** können Sie die Schriftart des Texts festlegen. Unter **Schriftgröße** können Sie die Schriftgröße des Texts festlegen. Unter **Schriftstärke** können Sie die Schriftstärke des Texts (*normal*, *fett*) festlegen. Unter **Schriftlage** können Sie die Schriftlage des Texts (*normal*, *kursiv*) festlegen. Unter **Textdekoration** können Sie den Text unter-, über- oder durchstreichen. Unter **Textdekorationsstil** können Sie den Stil des Unter-, Über- oder Doppelstrichs (*doppelt*, *gepunktet*, *gestrichelt*, *wellig*) festlegen. Unter **Textdekorationsstil** können Sie die Farbe des Unter-, Über- oder Doppelstrichs festlegen.

Unter **Textschatten** können Sie Textschatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbwerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts vom

Text einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb vom Text einfügen, 3. Feld = Schatten hinter dem Text einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist). Über das + (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das - entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Untergruppe **Texteffekte**

Unter der Untergruppe **Texteffekte** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Textübergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der Text beim Abspielen des Contents in dem Objekt eingeblendet wird. Unter **Textübergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der Text vollständig dargestellt ist. Bei Aktivierung der Checkbox **Texteffekt beim Maus-Rollover** können Sie folgende Texteigenschaften festlegen, die sich ändern, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den Text bewegen: *Textfarbe*, *Textkonturfarbe*, *Textschatten*. Bei Aktivierung der Checkbox **Texteffekt beim Klicken** können Sie folgende Texteigenschaften festlegen, die sich ändern, wenn Sie beim Abspielen des Contents auf den Text klicken: *Textfarbe*, *Textkonturfarbe*, *Textschatten*.

Hauptgruppe *Simulation*

Unter der Hauptgruppe **Simulation** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Simulation	
Im Demo-Modus	<input checked="" type="checkbox"/>
Im Übungs-Modus	<input checked="" type="checkbox"/>
Im Test-Modus	<input checked="" type="checkbox"/>
Im Praxis-Modus	<input checked="" type="checkbox"/>

Durch Aktivierung der jeweiligen Checkboxes **Im Demo-/ Übungs-/ Test- oder Praxis-Modus** wird das Objekt im Demo-, Übungs-, Test- oder Praxis-Modus abgespielt. So können Sie z. B. einstellen, dass eine Textbox nur im Test-Modus, nicht aber in allen anderen Modi angezeigt wird.

Hauptgruppe *Ereignisse* / Untergruppe *Maus*

Unter der Hauptgruppe **Ereignisse** bzw. Untergruppe **Maus** können Sie folgende Einstellungen für folgende Objekte vornehmen: Textbox, Aktive Fläche, Bild, Bubble, Textbox und verlinkte Schaltfläche des Pop-Up Texts, Platzhalter, Schaltfläche der Verlinkung, Form, Multimedia-Dateien, IFrame.

Untergruppe *Maus*



Ereignisse	
Maus	
Beim Maus-Rollover	Bubble 1 Verbergen
Beim Maus-Rollout	
Beim Gedrückthalten der linken Maustaste	
Beim Loslassen der linken Maustaste	
Beim Klicken	
Beim Doppelklicken	

Unter der Untergruppe **Maus** können Sie festlegen, welche Ereignisse stattfinden sollen (bspw. Textbox zeigen oder verbergen), wenn Sie beim Abspielen des Contents bestimmte Aktionen durchführen (bspw. Maus über Textbox bewegen, auf Textbox klicken).

Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Gruppe **Dokumentation** können Sie folgende Einstellungen für die folgende Objekte vornehmen: Textbox, Aktive Fläche, Bild, verlinkte Schaltfläche des Pop-Up Texts, Platzhalter, Schaltfläche der Verlinkung, Pfeil, Form, Multimedia-Dateien, IFrame.



Durch Aktivierung der Checkbox **In Dokumentation zeigen** wird das Objekt in der Dokumentation dargestellt.

2.4 journey erstellen

Mit dem creator können Sie Non-IT-Content, sog. datango journeys erstellen und dem Lerner im Anschluss als Lern-Content zur Verfügung stellen. Neben der individuellen Gestaltung der einzelnen slides können Sie bspw. aufgezeichneten Content sowie verschiedene Mediendateien, aber auch herkömmliche Dokumente oder Verlinkungen zu weiterführenden Informationen einbinden.

Legen Sie eine leeren journey an und öffnen Sie diese per Doppelklick. Das Anlegen von journeys ist in Kapitel 2.1.2 beschrieben.



Im Editor können Sie slides anlegen **[1]**, gestalten und mit Lern-Content füllen. Die Gestaltung und Bearbeitung der slides ist in Kapitel 0 beschrieben.

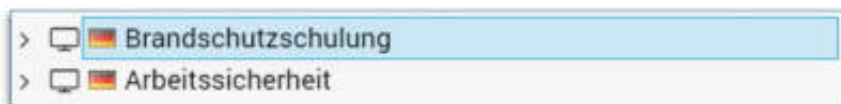
2.5 journey bearbeiten



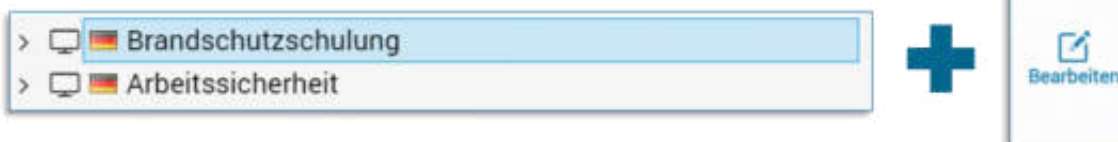
collaborator-Berechtigung zum Öffnen von Server-Content erforderlich!

Als User besitzen Sie bestimmte Berechtigungen auf dem collaborator, die Ihren Handlungsspielraum dort festlegen (bspw. *Content ansehen, editieren, löschen* usw.). Die Berechtigung zum Editieren von Content wird auch im creator berücksichtigt. Das heißt, immer wenn Server-Content im creator öffnen, wird überprüft, ob die Berechtigung *Content editieren* auf dem collaborator aktiviert ist. Sollten Sie die Berechtigung nicht besitzen, können Sie den Server-Content nicht öffnen und erhalten entsprechend eine Fehlermeldung.

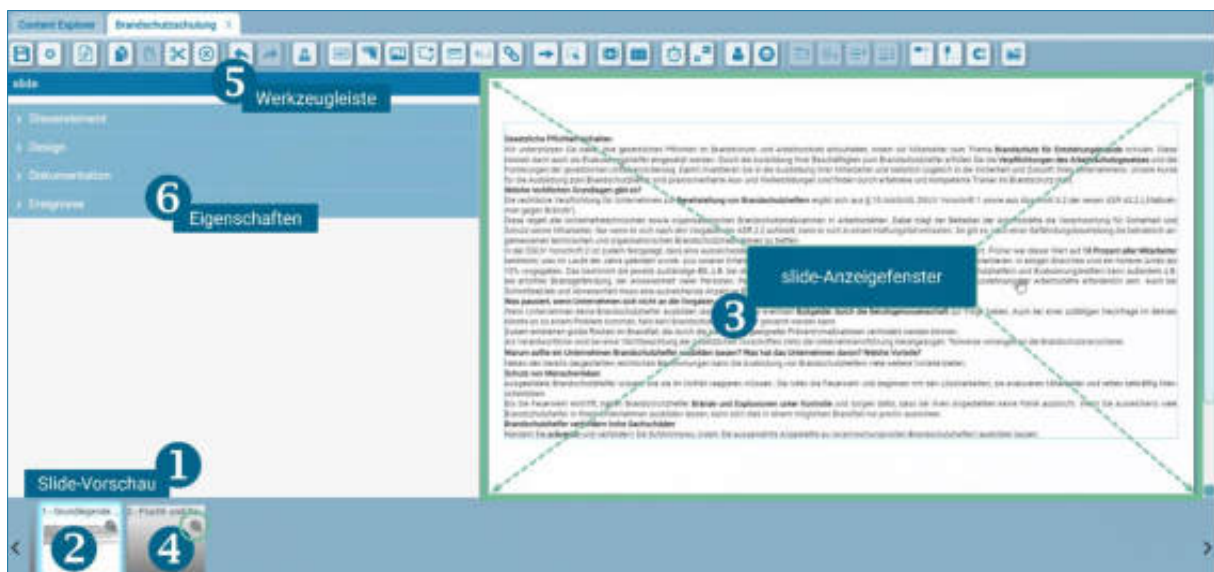
Die Bearbeitung des Contents erfolgt im Editor.



Klicken Sie doppelt auf den Content, um diesen im Editor zu öffnen.



Alternativ können Sie den Content wählen und unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf die Kachel *Bearbeiten* klicken, um in den Editor zu gelangen.



In der Vorschau [1] werden alle slides des Contents angezeigt.

Klicken Sie in der slide-Vorschau auf einen slide [2], um diesen im Anzeigefenster [3] anzuzeigen. Sie können die Vorschau maximal vergrößern, indem Sie auf das Vergrößerungs-Symbol klicken [4].

Die Bearbeitung des Contents erfolgt über die Werkzeugleiste [5] sowie über die Eigenschaften [6]. Stellen Sie sicher, dass der slide oder das Objekt ausgewählt ist, damit die zugehörigen Eigenschaften angezeigt und bearbeitet werden können.

Das Anzeigefenster kann nach Belieben gezoomt werden. Zum Heranzoomen halten Sie einfach die Strg-Taste gedrückt und drehen das Mausrad nach oben. Umgekehrt halten Sie zum Herauszoomen die Strg-Taste gedrückt und drehen das Mausrad nach unten. Alternativ zum Mausrad können Sie die [+] Taste bzw. [-] Taste nutzen. Um vom Zoom zur Standardansicht (100%) zurückzukehren, betätigen Sie die Strg-Taste und die [0]. Zusätzlich ermöglicht Ihnen ein Bedienpanel die slides in vordefinierten Schritten (+/- 25%) zu zoomen oder auch den Zoomfaktor auf 100% zurückzusetzen. Das Bedienpanel wird in der oberen rechten Ecke des Anzeigefensters angezeigt, wenn Sie das Anzeigefenster wie oben beschrieben zoomen.

2.5.1 Werkzeugleiste

Im Folgenden sind die einzelnen Funktionen der Werkzeugleiste des Editors beschrieben.



Speichern

Durch Klick auf *Speichern* können Sie den slide speichern.



Struktur und Einstellungen

Durch Klick auf *Struktur und Einstellungen* wird das aktuelle Design sowie das Inhaltsverzeichnis des Contents angezeigt. Anpassungen des Designs wie bspw. slide-Größe ändern oder strukturelle Änderungen wie bspw. Hinzufügen von slides sind in Kapitel 2.5.2 beschrieben.



PPTX Folie importieren

Durch Klick auf *PPTX Folie importieren* können Sie einzelne oder mehrere PPTX Folien in den Content importieren. Das Importieren von PPTX Folien ist in Kapitel 2.5.3 beschrieben.

**Kopieren**

Durch Klick auf *Kopieren* können Sie ausgewählte slides oder Objekte in die Zwischenablage kopieren. Die Funktion *Kopieren* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, den Sie kopieren wollen, und klicken Sie auf *Kopieren*. Eine Mehrfachauswahl der slides, ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere slides auf einmal kopieren.

**Einfügen**

Durch Klick auf *Einfügen* können Sie zuvor kopierte / ausgeschnittene slides oder Objekte an anderer Stelle dieses oder eines anderen Contents wieder einfügen. Hierfür muss der jeweils andere Content ebenfalls geöffnet sein. Die Funktion *Einfügen* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, hinter dem der kopierte slide eingefügt werden soll, und klicken Sie auf *Einfügen*.

**Ausschneiden**

Durch Klick auf *Ausschneiden* können Sie ausgewählte slides oder Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage einfügen. Die Funktion *Ausschneiden* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, den Sie ausschneiden wollen, und klicken Sie auf *Ausschneiden*. Eine Mehrfachauswahl der slides, ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere slides auf einmal ausschneiden.

**Löschen**

Durch Klick auf *Löschen* können Sie ausgewählte slides oder Objekte löschen. Die Funktion *Löschen* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, den Sie löschen wollen, und klicken Sie auf *Löschen*. Eine Mehrfachauswahl der slides ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere slides auf einmal löschen.

**Rückgängig**

Durch Klick auf *Rückgängig* können Sie die zuletzt ausgeführte Aktion rückgängig machen.

**Wiederherstellen**

Durch Klick auf *Wiederherstellen* können Sie die zuletzt rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen.

**Content abspielen**

Durch Klick auf *Content abspielen* können Sie die den Content öffnen und im datango player abspielen. Das Öffnen und Abspielen des Contents ist in Kapitel 2.6.6 beschrieben.

**Textbox einfügen**

Durch Klick auf *Textbox einfügen* können Sie eine Textbox einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben können. Die Textbox lässt sich in ihrer Größe variieren, so dass auch längere Texte eingegeben werden können. Textboxen eignen sich bspw., um Lernern allgemeine oder einführende Informationen zu einem Thema bereitzustellen. Das Einfügen und Editieren von Textboxen ist in Kapitel 2.5.4 beschrieben.

**Aktive Fläche einfügen**

Durch Klick auf *Aktive Fläche einfügen* können Sie einen Text einfügen und diesen bspw. mit einer externen Website, verschiedenen Mediendateien oder auch herkömmlichen Dokumenten verlinken. Auf diese Weise kann sich der Lerner beim Abspielen des Contents durch Klick auf den „aktivierten“ Text weiterführende Informationen anzeigen lassen. Das Einfügen und Editieren der Aktiven Fläche ist in Kapitel 2.5.5 beschrieben.

**Bild einfügen**

Durch Klick auf *Bild einfügen* können Sie Bilder einfügen. Das Einfügen von Bildern ist in Kapitel 2.5.6 beschrieben.

**Bubble einfügen**

Durch Klick auf *Bubble einfügen* können Sie eine Bubble einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben und mittels der Bubble-Spitze auf ein bestimmtes Element zeigen können. Das Einfügen von Bubbles ist in Kapitel 2.5.7 beschrieben.

**Pop-Up-Text einfügen**

Durch Klick auf *Pop-up-Text einfügen* können Sie eine Textbox, in die Sie beliebigen Text eingeben können, sowie eine zugehörige Schaltfläche einfügen. Die Textbox ist beim Abspielen des Contents ausgeblendet und lässt sich per Klick auf die Schaltfläche öffnen. Das Einfügen und Editieren der Textbox (einschl. Schaltfläche) ist in Kapitel 2.5.8 beschrieben.

**Platzhalter einfügen**

Durch Klick auf *Platzhalter einfügen* können Sie einen Platzhalter einfügen, in den Sie bspw. slide-Titel einfügen können. Das Einfügen und Füllen des Platzhalters ist in Kapitel 2.5.9 beschrieben.



Verlinkung einfügen

Durch Klick auf *Verlinkung einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort auf dem slide verlinken. Der Lern-Content lassen sich beim Abspielen des Contents über eine Schaltfläche öffnen. Das Einfügen von Verlinkungen ist in Kapitel 2.5.10 beschrieben.



Pfeil einfügen

Durch Klick auf *Pfeil einfügen* können Sie einen Hinweispfeil einfügen, dessen Form, Farbe und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Das Einfügen und Editieren des Pfeils ist in Kapitel 2.5.12 beschrieben.



Form einfügen

Durch Klick auf *Form einfügen* können Sie eine Form einfügen, deren Typ und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Formen wie bspw. Blockpfeile eignen sich insb. für die Visualisierung von Prozessabläufen und Reihenfolgen, da sich die Formen vielseitig einsetzen und mit Texten belegen lassen. Das Einfügen und Editieren der Formen ist in Kapitel 2.5.11 beschrieben.



Multimedia einfügen

Durch Klick auf *Multimedia einfügen* können Sie Audio- oder Video-Dateien einfügen. Das Einfügen von Mediendateien ist in Kapitel 2.5.13 beschrieben.



IFrame einfügen

Durch Klick auf *IFrame einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort in einen IFrame einbetten. Der eingebettete Content wird beim Abspielen des Contents direkt auf dem slide angezeigt. Das Einbetten von Content ist in Kapitel 2.5.14 beschrieben.



Zeitsteuerung einfügen

Durch Klick auf *Zeitsteuerung einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine zeitgesteuerte Aktion zuweisen, zum Beispiel das Einblenden eines Textfeldes nach einer bestimmten Zeit. Das Einfügen der Zeitsteuerung ist in Kapitel 2.3.40 beschrieben.



Animation einfügen

Durch Klick auf *Animation einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine Animation zuweisen, z. B. die Bewegung entlang eines vorgegebenen Pfads. Das Einfügen von Animationen ist in Kapitel 2.3.41 beschrieben.



Dokumentation erzeugen

Durch Klick auf *Dokumentation erzeugen* können Sie die Dokumentation für den Content erzeugen. Zur Erzeugung der Dokumentation muss ein Dokumentationstyp unter *Werkzeuge* -> *Dokumentation für journey* ausgewählt sein.



In den Vordergrund

Durch Klick auf *In den Vordergrund* können Sie Objekte auf die erste Ebene aller Objekte setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Eine Ebene nach vorne

Durch Klick auf *Eine Ebene nach vorne* können Sie Objekte eine Ebene nach vorne setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Eine Ebene nach hinten

Durch Klick auf *Eine Ebene nach hinten* können Sie Objekte eine Ebene nach hinten setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



In den Hintergrund

Durch Klick auf *In den Hintergrund* können Sie Objekte auf die letzte Ebene aller Objekte setzen. Durch die Anpassung der Ebenen können Objekte, die von anderen verdeckt werden, bspw. in den Vordergrund geholt werden.



Senkrechte Hilfslinie einfügen

Durch Klick auf *Senkrechte Hilfslinie einfügen* können Sie eine senkrechte Hilfslinie auf dem slide erzeugen. Mit Hilfe der Hilfslinie können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles exakt zueinander ausrichten. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste über den kompletten slide von links nach rechts und umgekehrt verschieben. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste von links nach rechts bzw. von rechts nach links über den kompletten slide verschieben. Nach dem Ausrichten der Objekte können Sie die Hilfslinie markieren und durch Klick auf *Löschen* wieder entfernen.



Horizontale Hilfslinie einfügen

Durch Klick auf *Horizontale Hilfslinie einfügen* können Sie eine horizontale Hilfslinie auf dem slide erzeugen. Mit Hilfe der Hilfslinie können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles exakt zueinander ausrichten. Die Hilfslinie lässt sich bei gedrückter Maustaste von oben nach unten bzw. unten nach oben über den kompletten slide verschieben. Nach dem Ausrichten der Objekte können Sie die Hilfslinie markieren und durch Klick auf *Löschen* wieder entfernen.



Magnetischer Modus

Durch Klick auf *Magnetischer Modus* können Sie Objekte wie bspw. Textboxen oder Bubbles zu einem bestimmten Objekt ausrichten. Wählen Sie das Objekt, nach dem Sie die anderen Objekte ausrichten wollen und klicken Sie auf *Magnetischer Modus*, um das Referenzobjekt festzulegen. Um die Objekte korrekt zum Referenzobjekt ausrichten zu können, werden beim Verschieben der Objekte Hilfslinien um das Referenzobjekt herum eingeblendet. Nach dem Ausrichten der Objekte zum Referenzobjekt können Sie das Referenzobjekt durch Klick auf *Magnetischer Modus* wieder deselektieren.

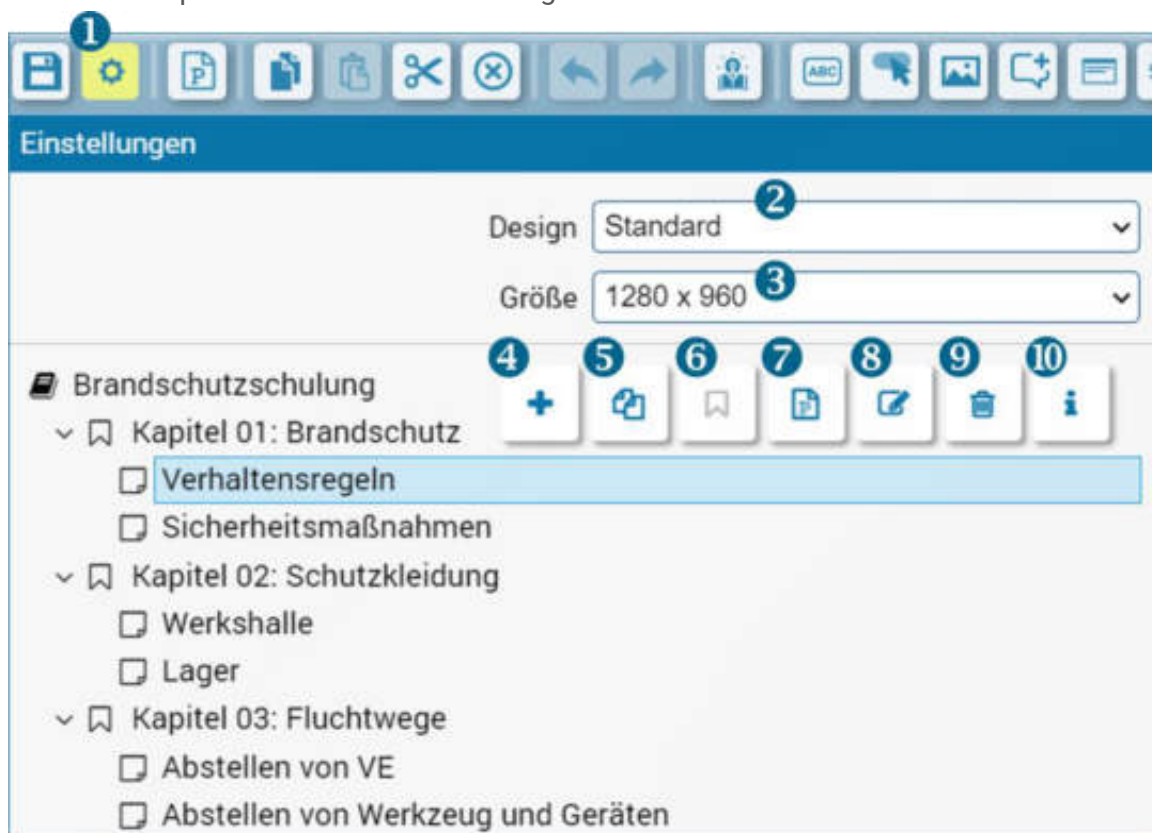


Vorschau zeigen

Durch Klick auf *Vorschau zeigen* können Sie sich den Content so anzeigen lassen, wie er dem Lerner später zur Verfügung gestellt wird.

2.5.2 Struktur und Einstellungen

Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Struktur und Einstellungen* [1] geklickt haben, wird das aktuelle Design des slide sowie das Inhaltsverzeichnis der journey angezeigt. Sie können hier verschiedene Anpassungen vornehmen, etwa slides hinzufügen oder die Reihenfolge von slides und Kapiteln ändern. Die Einstellungen in der Übersicht:



1 [Icon: Settings]

2 Design: Standard

3 Größe: 1280 x 960

4 [Icon: Add]

5 [Icon: Copy]

6 [Icon: Bookmark]

7 [Icon: Document]

8 [Icon: Edit]

9 [Icon: Delete]

10 [Icon: Info]

Brandschutzschulung

- Kapitel 01: Brandschutz
 - Verhaltensregeln
 - Sicherheitsmaßnahmen
- Kapitel 02: Schutzkleidung
 - Werkshalle
 - Lager
- Kapitel 03: Fluchtwege
 - Abstellen von VE
 - Abstellen von Werkzeug und Geräten

[2] Der **Stil** legt die Gestaltung des Hintergrunds, der Schaltflächen für verlinkten Lern-Content sowie der Textboxen fest.

[3] Die **Größe** legt die Größe der slides fest.

[4] Durch Klick auf **slide einfügen** können Sie einen neuen slide im Content anlegen. Nachdem Sie den Content bzw. ein Kapitel im Inhaltsverzeichnis ausgewählt und auf *slide einfügen* geklickt haben, wird ein Dialogfenster angezeigt. Geben Sie einen slide-Titel ein und klicken Sie auf *OK*, um den slide im Content bzw. unterhalb des ausgewählten Kapitels anzulegen. Die Funktion *Neuen slide einfügen* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, hinter dem eine neuer slide eingefügt werden soll, und klicken Sie auf *slide einfügen*.

[5] Durch Klick auf **slide duplizieren** können Sie den ausgewählten slide kopieren. Die Kopie wird automatisch hinter dem ausgewählten slide eingefügt. Die Funktion *slide duplizieren* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, hinter dem eine Kopie des slides eingefügt werden soll und klicken Sie auf *slide duplizieren*. Eine Mehrfachauswahl der slides ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere slides auf einmal kopieren.

[6] Durch Klick auf **Kapitel einfügen** können Sie ein neues Kapitel im Content anlegen, in dem Sie wiederum slides anlegen können. Nachdem Sie den Content im Inhaltsverzeichnis ausgewählt und auf *Kapitel einfügen* geklickt haben, wird ein Dialogfenster angezeigt. Geben Sie eine Kapitelüberschrift ein und klicken Sie auf *OK*, um das Kapitel anzulegen. Neue Kapitel können auch als Unterkapitel in Kapiteln angelegt werden.

[7] Durch Klick auf **PPTX Folie importieren** können Sie einzelne oder mehrere PPTX Folien in den Content importieren. Der Import ist in Kapitel 2.5.3 beschrieben. Die Funktion *PPTX Folie importieren* kann auch über das Kontextmenü des jeweiligen slides in der Vorschau ausgeführt werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü des slides, hinter dem die Folien eingefügt werden sollen, und klicken Sie auf *PPTX Folie importieren*.

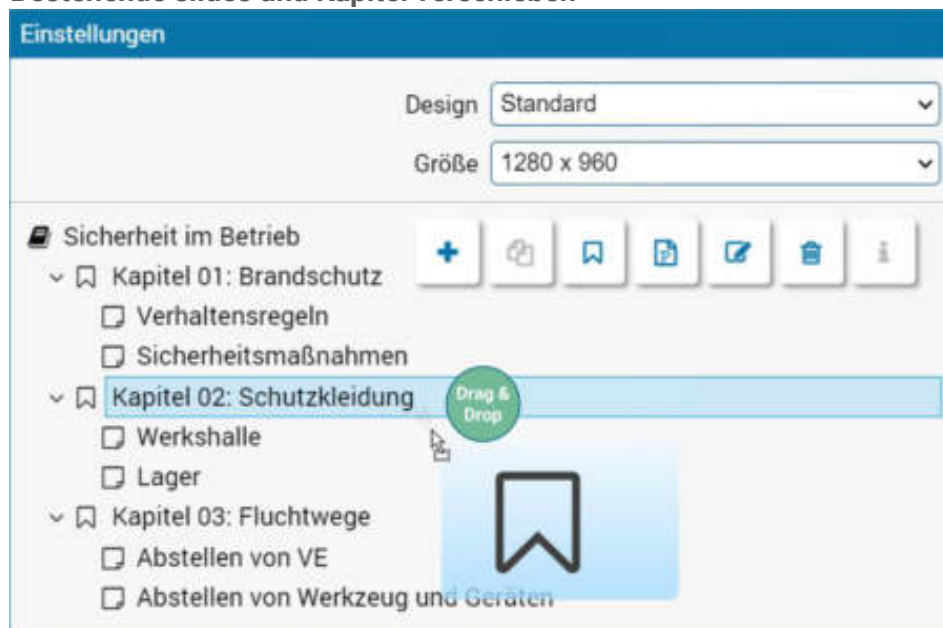
[8] Durch Klick auf **Bearbeiten** können Sie den Titel des Contents, der Kapitel oder der slides anpassen sowie eine Beschreibung hinzufügen. Nachdem Sie den Content, das Kapitel oder den slide im Inhaltsverzeichnis ausgewählt und auf *Bearbeiten* geklickt haben, wird ein Dialogfenster angezeigt. Passen Sie den Titel wie gewünscht an und klicken Sie auf *OK*, um Ihre Änderungen zu übernehmen.

[9] Durch Klick auf **Löschen** können Sie Kapitel oder slides löschen.

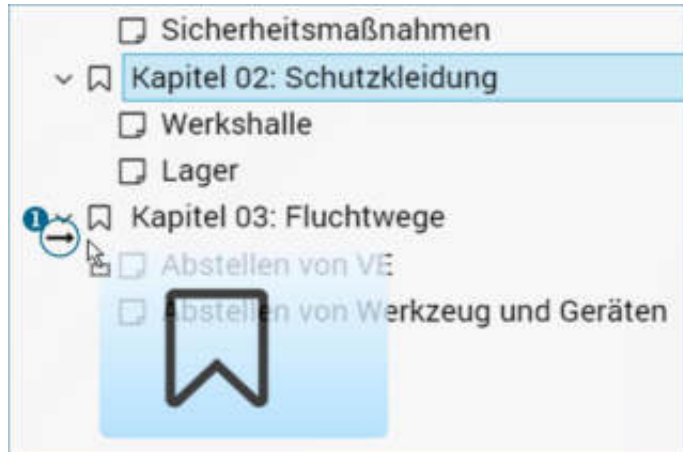
Einzelne slides können auch über das Kontextmenü der jeweiligen slides in der Vorschau gelöscht werden. Öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü der slides, die Sie löschen wollen und klicken Sie auf *Löschen*. Eine Mehrfachauswahl der slides, ist ebenfalls möglich, indem Sie die slides nacheinander bei gedrückter Strg-Taste auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere slides auf einmal löschen.

[10] Durch Klick auf **Indexslidemarker setzen** können Sie einen Indexslide festlegen. Üblicherweise wird der Indexslide als Einstiegs- oder Haupt-slide des Contents genutzt, von der aus Sie über Verlinkungen weitere Inhalte aufrufen können. Die anderen slides / enthaltenen Objekte (z.B. Erklärungs-Bubbles oder Texte) des Contents können mit einem Link versehen werden, der wieder zurück auf den Indexslide führt, so dass von ihr aus zentral navigiert werden kann.

Bestehende slides und Kapitel verschieben



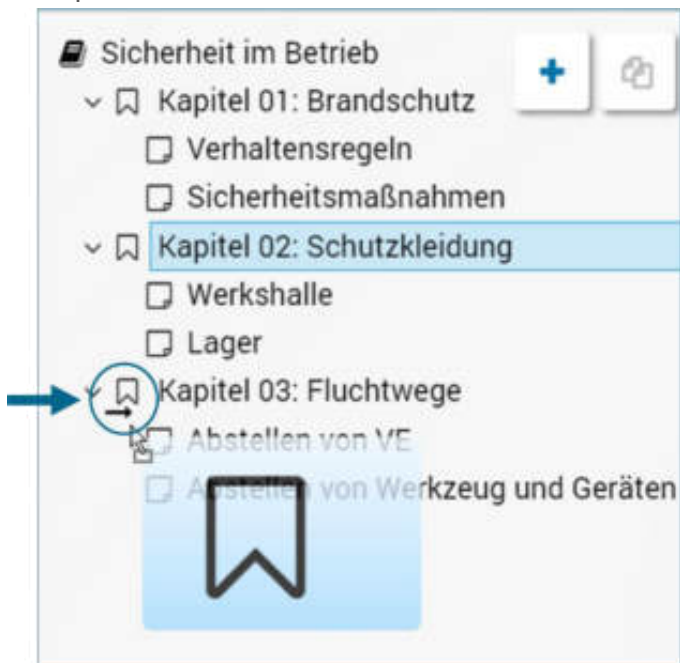
Die einzelnen slides und Kapitel können per Drag & Drop innerhalb des Inhaltsverzeichnisses verschoben werden.

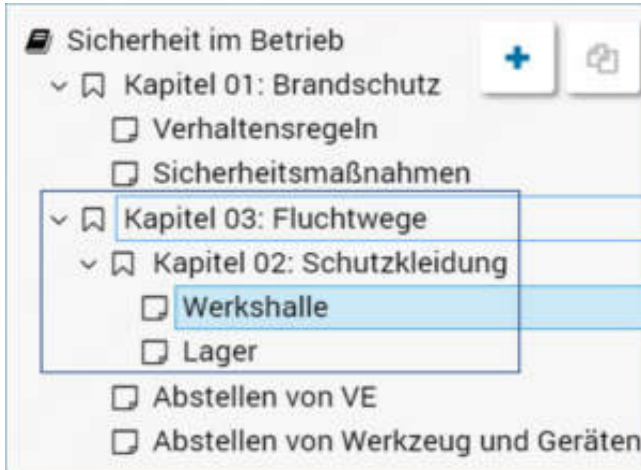


Beim Verschieben von slides oder ganzen Kapiteln zeigt ein schwarzer Pfeil [1] an, an welche Stelle im Inhaltsverzeichnis der slide bzw. das Kapitel verschoben wird.

Dabei haben Sie **drei Möglichkeiten**, den **slide** bzw. das **Kapitel zu platzieren**:

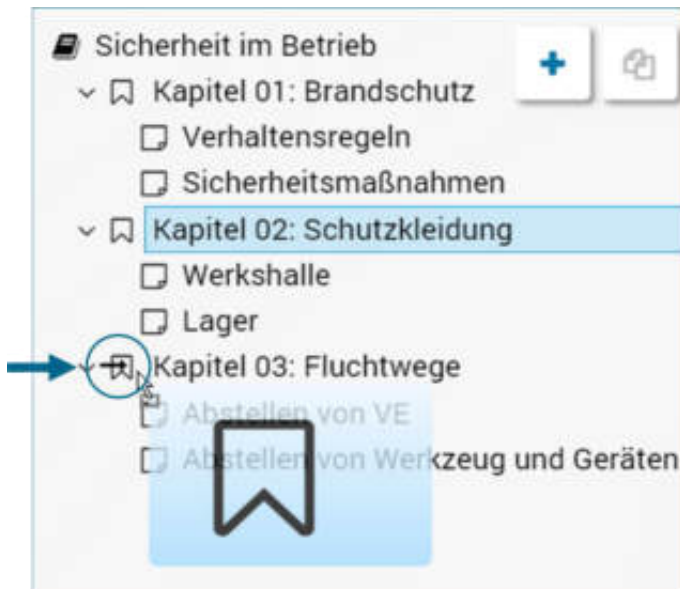
1. Platzieren Sie den schwarzen Pfeil direkt unter dem Kapitel-Icon, in diesem Beispiel von Kapitel 03 ...

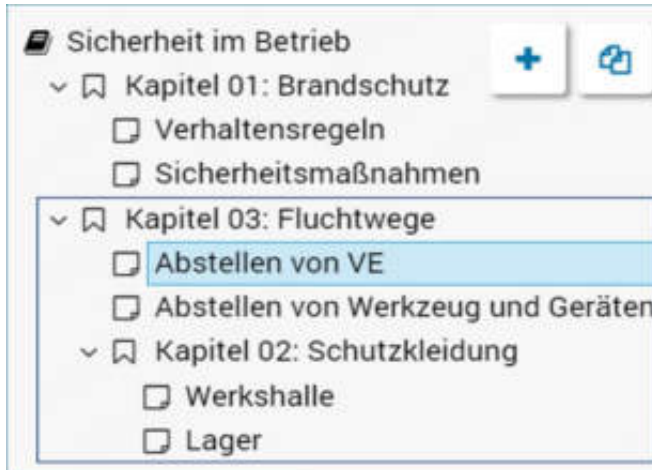




... dann wird der zu verschiebende slide bzw. das Kapitel dem Kapitel 03 untergeordnet. Innerhalb des Kapitels wird der slide bzw. das Kapitel **an erster Stelle platziert**.

2. Platzieren Sie den schwarzen Pfeil direkt auf dem Kapitel-Icon, in diesem Beispiel von Kapitel 03 ...

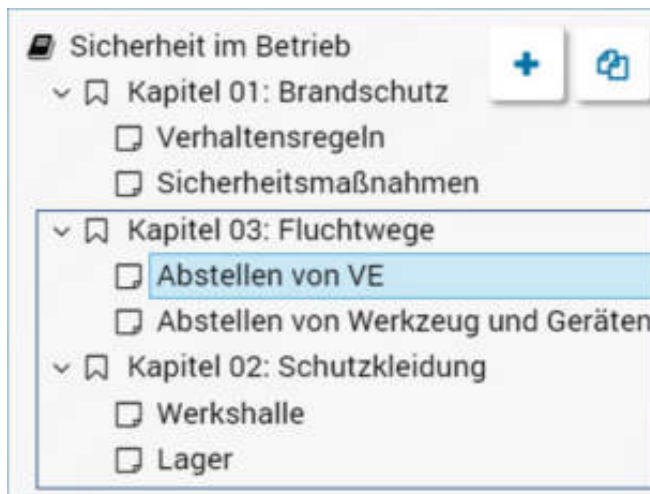




... dann wird der zu verschiebende slide bzw. das Kapitel dem Kapitel 03 untergeordnet. Innerhalb des Kapitels wird der slide bzw. das Kapitel **an letzter Stelle platziert**.

3. Platzieren Sie den schwarzen Pfeil seitlich unter dem Kapitel-Icon, in diesem Beispiel von Kapitel 03 ...



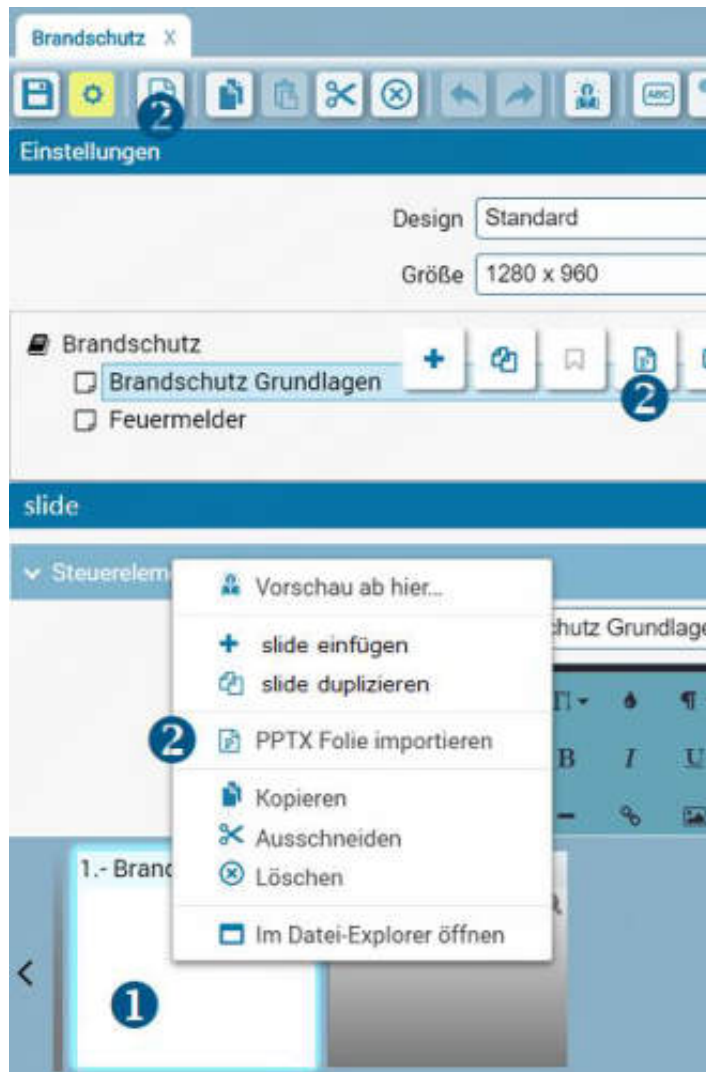


... dann wird der zu verschiebende slide bzw. das Kapitel hinter Kapitel 03 platziert und befindet sich danach auf derselben Ebene wie die anderen Kapitel.

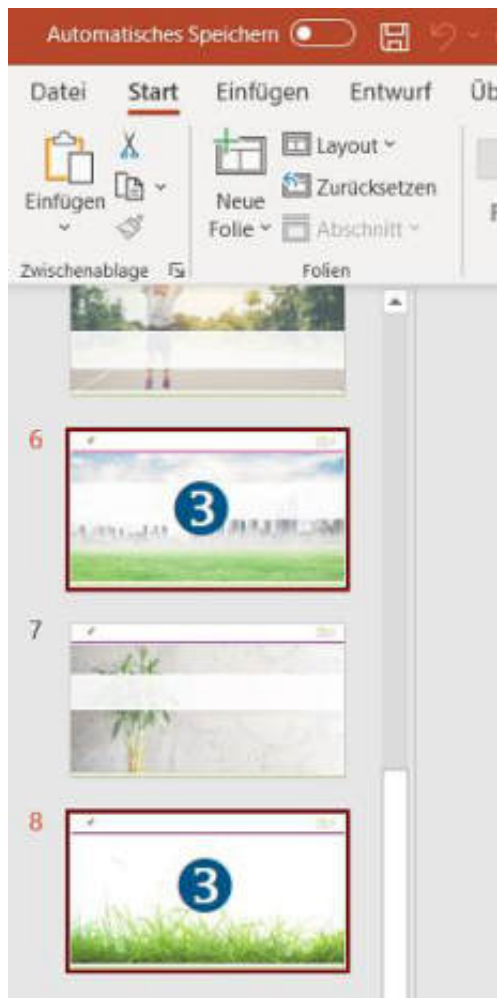
Hinweis: Sollten Sie einen slide oder ein Kapitel versehentlich falsch platziert haben, können Sie den Schritt mit Strg+Z wieder rückgängig machen.

2.5.3 PowerPoint Präsentationen seitenweise importieren

Mit der Funktion *PPTX Folie importieren* können Sie einzelne oder mehrere PPTX Folien in den Content importieren.



Klicken Sie in der Vorschau auf den slide **[1]**, nach dem Sie die Folien einfügen wollen. Wählen Sie im Kontextmenü des ausgewählten slides oder in der Werkzeugleiste oder in den Einstellungen *PPTX Folie importieren* **[2]**.



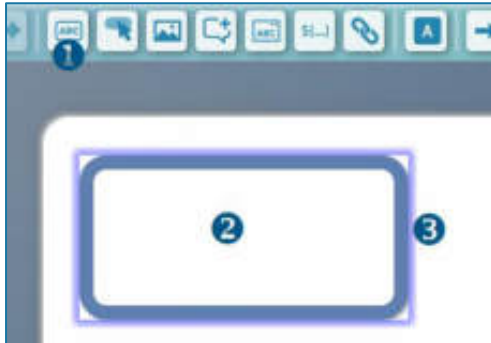
Öffnen Sie die PowerPoint Präsentation und wählen Sie die zu importierenden Folien **[3]**. Sie können alle oder einzelne Folien wählen.



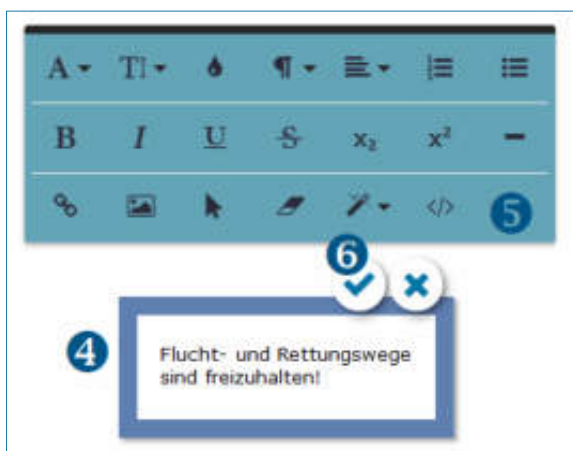
Klicken Sie im angezeigten Dialogfenster auf **OK [4]**. Die Folien werden importiert und in slides umgewandelt. Diese slides sind nicht editierbar.

2.5.4 Textbox einfügen

Mit der Funktion *Textbox einfügen* können Sie eine Textbox einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben können. Textboxen eignen sich bspw., um Lernern allgemeine oder einführende Informationen zu einem Thema bereitzustellen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Textbox einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Textbox [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Textbox bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die Textbox um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Textbox einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen.

Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.



Eigenschaften der Textbox bearbeiten

Klicken Sie auf die Textbox. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Textbox angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



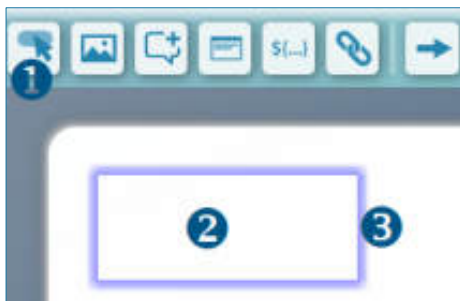
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Textbox ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen hinzufügen, werden diese standardmäßig der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Textboxen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Textbox eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Textbox bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Textbox beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Textbox in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Textboxfarbe ändert, wenn Sie die Maus über die Textbox bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die Textbox automatisch an die Länge Ihres Textes an.

Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Textstil, Dokumentation* und *Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.5 Aktive Fläche einfügen

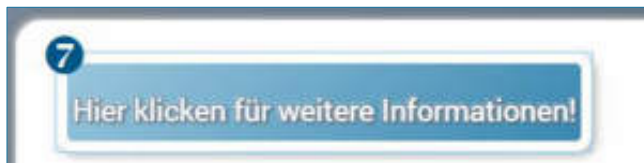
Mit der Funktion *Aktive Fläche einfügen* können Sie Text einfügen und diesen mit weiterem Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort verlinken. Auf diese Weise kann sich der Lerner beim Abspielen des Contents durch Klick auf den „aktivierten“ Text weiterführenden Lern-Content anzeigen lassen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Aktive Fläche einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Fläche [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Fläche bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die aktive Fläche, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die aktive Fläche einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.



Klicken Sie auf die aktive Fläche. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Klicken Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinken zu* auf das Icon *Import* [8]. Ein Importdialog wird angezeigt.

Aktive Fläche verlinken



Wählen Sie den Speicherort, in dem der Lern-Content, auf den Sie verlinken wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content* [1] oder *Gemeinsamer Content* [2]). Wählen Sie den Dateityp [3] (z.B. aufgezeichneter Content, PPT- oder PDF-Dateien, Audio- oder Videodateien). Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [4].

Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren.

Alternativ können Sie Aktionen (z.B. *Content pausieren*) wählen, mit denen die aktive Fläche verlinkt werden soll (unter *Aktionen* [5]). Das Verlinken von aktiven Flächen mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben.

Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* [6] können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben.

Wählen Sie den Content [7], die Aktion oder den freien Link und klicken Sie auf OK [8], um den Importdialog zu schließen und die aktive Fläche zu verlinken.

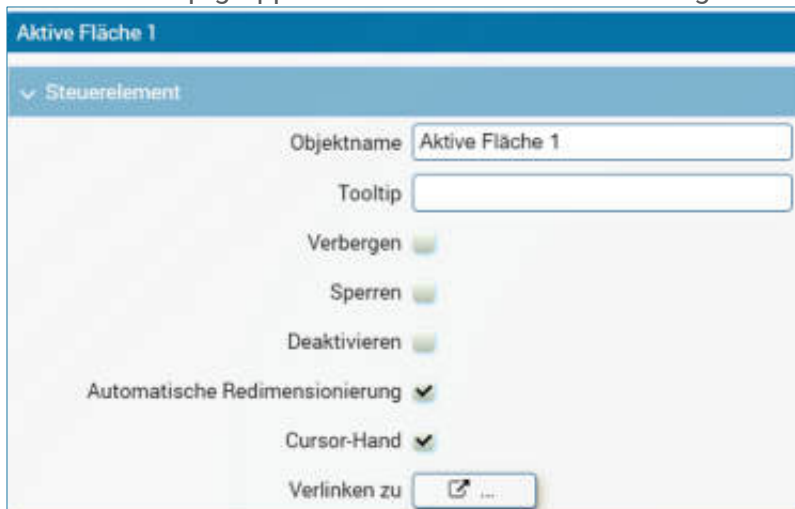
Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit Content verlinkte aktive Fläche klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit einer Aktion verlinkte aktive Fläche klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf die aktive Fläche klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Eigenschaften der aktiven Fläche bearbeiten

Klicken Sie auf die aktive Fläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der aktiven Fläche / des "aktivierten" Texts angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a settings dialog for 'Aktive Fläche 1'. The 'Steuerelement' group is expanded, revealing the following options:

- Objektname: Aktive Fläche 1
- Tooltip: (empty text box)
- Verbergen:
- Sperrern:
- Deaktivieren:
- Automatische Redimensionierung:
- Cursor-Hand:
- Verlinken zu:

Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der aktiven Fläche ändern. Wenn Sie mehrere aktive Flächen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die aktiven Flächen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die aktive Fläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den "aktivierten" Text bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den "aktivierten" Text beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die aktive Fläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der aktiven Fläche ändert, wenn Sie die Maus über die aktive Fläche / den "aktivierten" Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die aktive Fläche automatisch an die Länge des Textes an. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die aktive Fläche / den "aktivierten" Text bewegen. Unter **Verlinken zu** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* die aktive Fläche über den oben beschriebenen Importdialog verlinken (siehe Screen 5 dieses Abschnitts).

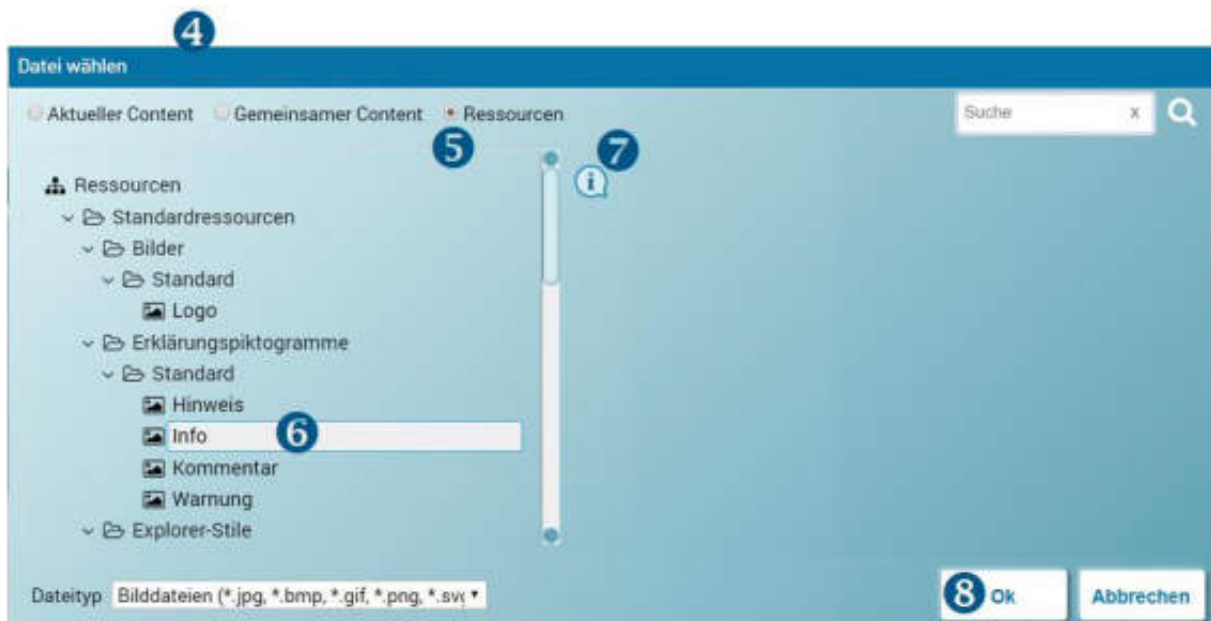
Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Textstil, Dokumentation und Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.6 Bild einfügen



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Bild einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in den Rahmen. Ein Importdialog [4] wird angezeigt. Wählen Sie im Importdialog den Speicherort [5] des Bildes (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content* oder *Ressourcen*). Wählen Sie das zu importierende Bild [6]. Die folgenden Bildformate können importiert werden: *.jpg., *.png., *.gif., *.bmp, *.svg. Das ausgewählte Bild wird Ihnen rechts in der Vorschau [7] angezeigt. Klicken Sie auf OK [8].



Das Bild wird in den Rahmen eingefügt [9].

Bild in aktuellen Content importieren

Sollte sich das gewünschte Bild nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren*. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie das zu importierende Bild aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um das Bild in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie das importierte Bild und klicken Sie auf *OK*. Das Bild wird in den Rahmen eingefügt.

Eigenschaften des Bildes bearbeiten

Klicken Sie auf das Bild. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Bild*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Bildes angezeigt und können dort bearbeitet werden.

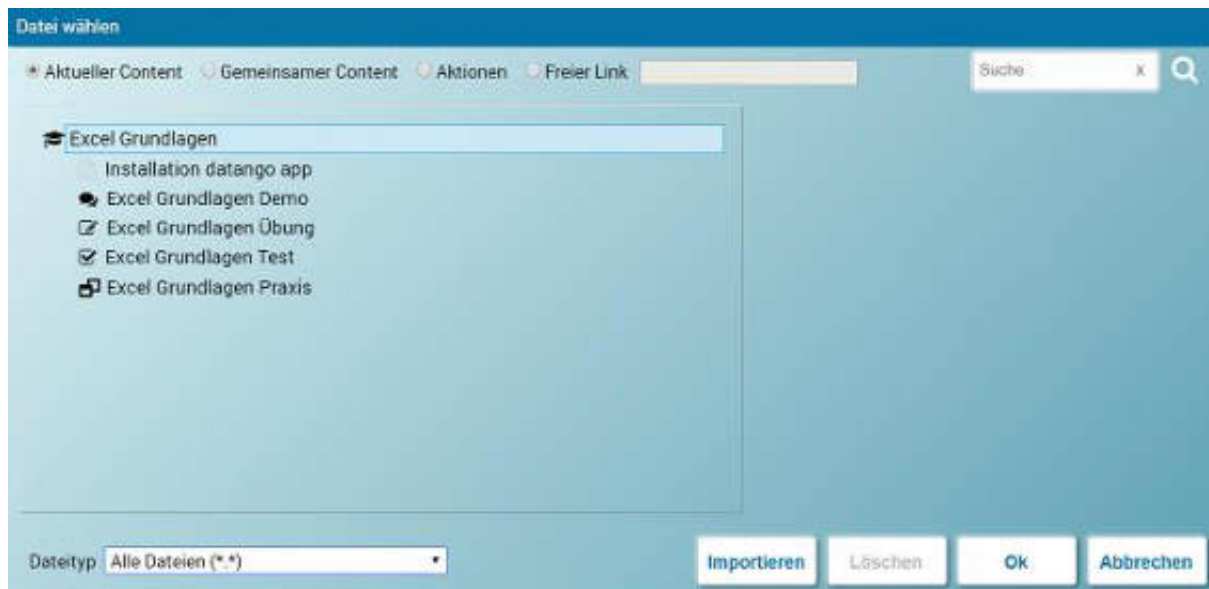
Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe ***Steuerelement*** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter ***Objektname*** können Sie die Standardbenennung des Bildes ändern. Wenn Sie mehrere Bilder hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Bilder klar voneinander unterscheiden können. Unter ***Tooltip*** können Sie einen Tooltip für das Bild eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über das Bild bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox ***Verbergen*** können Sie das Bild beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox ***Sperren*** können Sie das Bild in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox ***Deaktivieren*** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe des Bildes ändert, wenn Sie die Maus über das Bild bewegen.

Unter ***Verlinken zu*** können Sie das Bild mit weiterem Lern-Content oder Aktionen verlinken. Gehen Sie wie folgt vor, um das Bild zu verlinken: Klicken Sie unter *Verlinken zu* auf das Icon *Import*. Ein Importdialog wird angezeigt.

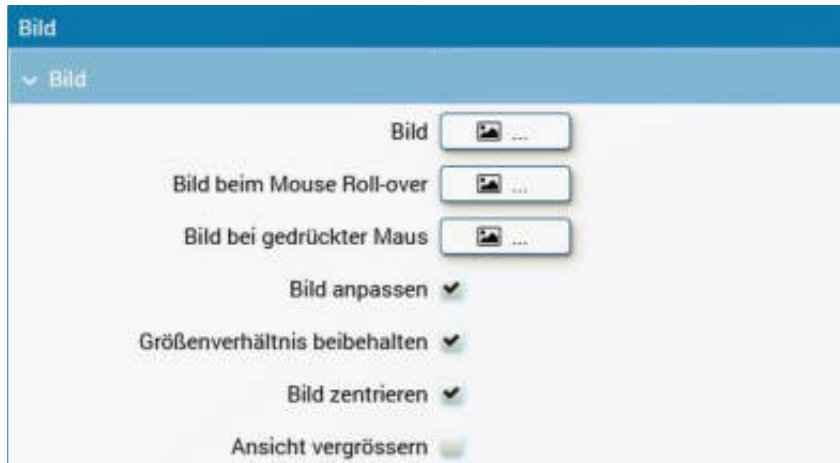


Wählen Sie im Importdialog den Lern-Content (z.B. Modi, Dokumentation), auf den Sie verlinken wollen (unter *Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Alternativ können Sie Aktionen (z.B. Content pausieren) wählen, mit denen das Bild verlinkt werden soll (unter *Aktionen*). Das Verlinken von Bildern mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben. Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Klicken Sie auf *OK*, um den Importdialog zu schließen und das Bild zu verlinken.

Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das mit Content verlinkte Bild klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das mit einer Aktion verlinkte Bild klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf das Bild klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Hauptgruppe **Bild**

Unter der Hauptgruppe **Bild** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Bild** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ein Bild importieren. Unter **Bild beim Mouse Roll-over** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ebenfalls ein Bild importieren. Dieses Bild wird beim Abspielen des Contents nur angezeigt, wenn Sie die Maus über das Bild bewegen. Unter **Bild bei gedrückter Maus** können Sie durch Klick auf das Icon **Bild** ein weiteres Bild importieren. Dieses Bild wird beim Abspielen des Contents nur angezeigt, wenn Sie die Maus auf dem Bild gedrückt halten.



Durch **Deaktivierung** der Checkbox **Bild anpassen** behält das Bild seine Originalgröße bei.



Durch Aktivierung der Checkbox **Bild anpassen** passt sich das Bild an die Höhe und Breite des Rahmens an. Durch Aufziehen des Rahmens können Sie das Bild frei skalieren.



Bei aktivierter Funktion **Bild anpassen** wird zusätzlich die Funktion **Größenverhältnis anpassen** angezeigt. Durch Aktivierung dieser Funktion wird das Bild mit seinem Originalseitenverhältnis dargestellt. Auch beim Skalieren des Bildes bzw. Aufziehen des Rahmens bleibt das Seitenverhältnis erhalten.



Bei Aktivierung der Checkbox **Bild zentrieren** wird das Bild innerhalb des Rahmens zentriert.



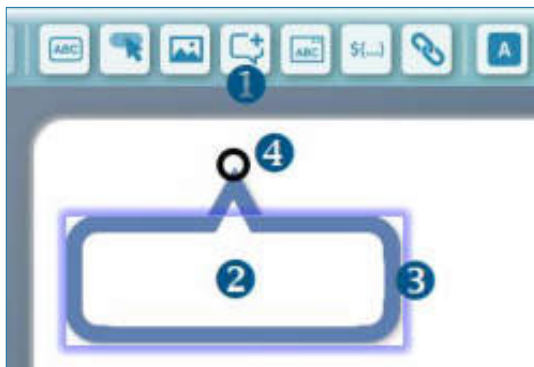
Bei Aktivierung der Checkbox **Ansicht vergrößern**, kann das Bild durch Klick auf das Icon *Lupe* beim Abspielen des Contents vergrößert dargestellt werden.

Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.7 Bubble einfügen

Mit der Funktion *Bubble einfügen* können Sie eine Bubble einfügen, in die Sie eigenen Text eingeben und mittels der Bubble-Spitze auf ein bestimmtes Element zeigen können.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Bubble einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Bubble [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Bubble bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen [3]. Die Spitze der markierten Bubble können Sie bei gedrückter Maustaste auf den Anfassers [4] verschieben, d.h. Winkel und Neigung der Spitze anpassen.



Durch Einfach-Klick auf den Anfassers [4] können Sie diesen in seiner Position fixieren und die Bubble dann mit gedrückter Maustaste an eine beliebige Stelle auf dem slide verschieben, ohne dass sich der Anfassers mitbewegt. Sie erkennen einen fixierten Anfassers daran, dass er blau markiert ist. Auf diese Weise können Sie bspw. die Spitze der Bubble exakt auf ein Element [5] richten und die Bubble problemlos an beliebiger Stelle und in beliebigem Abstand zu dem Steuerelement positionieren. Der Anfassers bleibt in seiner Position fixiert, auch wenn Sie einen anderen slide bearbeiten und anschließend wieder auf diesen slide zurückkehren.

Anfassers bleibt in seiner Position fixiert, auch wenn Sie einen anderen slide bearbeiten und anschließend wieder auf diesen slide zurückkehren.



Durch Doppelklick in die Bubble können Sie Ihren Text eingeben [6]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Bubble einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [7] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Texteingaben werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [8], um Ihren Text, einschl. Formatierung [9], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Eigenschaften der Bubble bearbeiten

Klicken Sie auf die Bubble. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Bubble-Stil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Bubble angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Durch Aktivierung der Checkbox **Alles wie Demo** wird die im Übungs-Modus angezeigte Bubble beim Abspielen des Übungs-Modus wie im Demo-Modus dargestellt (Bubble-Text, Bubble-Stil). Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Bubble ändern. Wenn Sie mehrere Bubbles hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Bubbles klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Bubble eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Bubble bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Bubble beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperrern** können Sie die Bubble in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Bubble-Farbe ändert, wenn Sie die Maus über die Bubble bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich die Bubble automatisch an die Länge Ihres Textes an.

Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Bubble-Stil*


Unter der Hauptgruppe **Bubble-Stil** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter der Hauptgruppe **Bubble-Stil** können Sie aus den Bubble-Stilen *Modern*, *Feedback*, *Standard*, *Mit dunkelrotem Rand*, *Transparent* auswählen. Die vordefinierten Bubble-Stile sind im Ordner *Standard* im zugehörigen Speicherort unter\resource\standard\bubble abgelegt. Sie können die Bubble-Stile entsprechend Ihrer individuellen Vorstellung anpassen (bspw. gemäß Ihrem Corporate Design). Falls Sie eigene Bubble-Stile kreiert haben, können Sie diese hier ebenfalls auswählen. Benutzerdefinierte Bubble-Stile werden im Ordner *custom* im zugehörigen Speicherort unter\resource\custom\bubble abgelegt.

Untergruppe **Rahmen**

Unter der Untergruppe **Rahmen** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des Bubble-Rahmens festlegen. Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des Bubble-Rahmens festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox *Transparent* scheint die Farbe des slides, auf der sich die Bubble befindet, durch. Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird die Bubble in Form einer Ellipse dargestellt. Bei Aktivierung der Checkbox **Keine Textanpassung an runde Ecken** wird der Bubble-Text nicht an den Verlauf der runden Ecken angepasst. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des Bubble-Rahmens verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Untergruppe *Hintergrund*

Unter der Untergruppe **Hintergrund** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe die Bubble ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Bei Aktivierung der Checkbox *Transparent* scheint die Farbe des slides, auf der sich die Bubble befindet, durch. Unter **Hintergrundfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Bubble-Farbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Hintergrundfarbe** der Bubble festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des Bubble-Texts zum oberen, linken Rand der Bubble festlegen. Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe der Bubble und des Rahmens deckend sind oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. die Bubble ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Schatten** können Sie Bubble-Schatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbwerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts von der Bubble einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb der Bubble einfügen, 3. Feld = Schatten hinter der Bubble einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist. Über das + (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das - entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Untergruppe *Spitze*

Unter der Untergruppe *Spitze* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



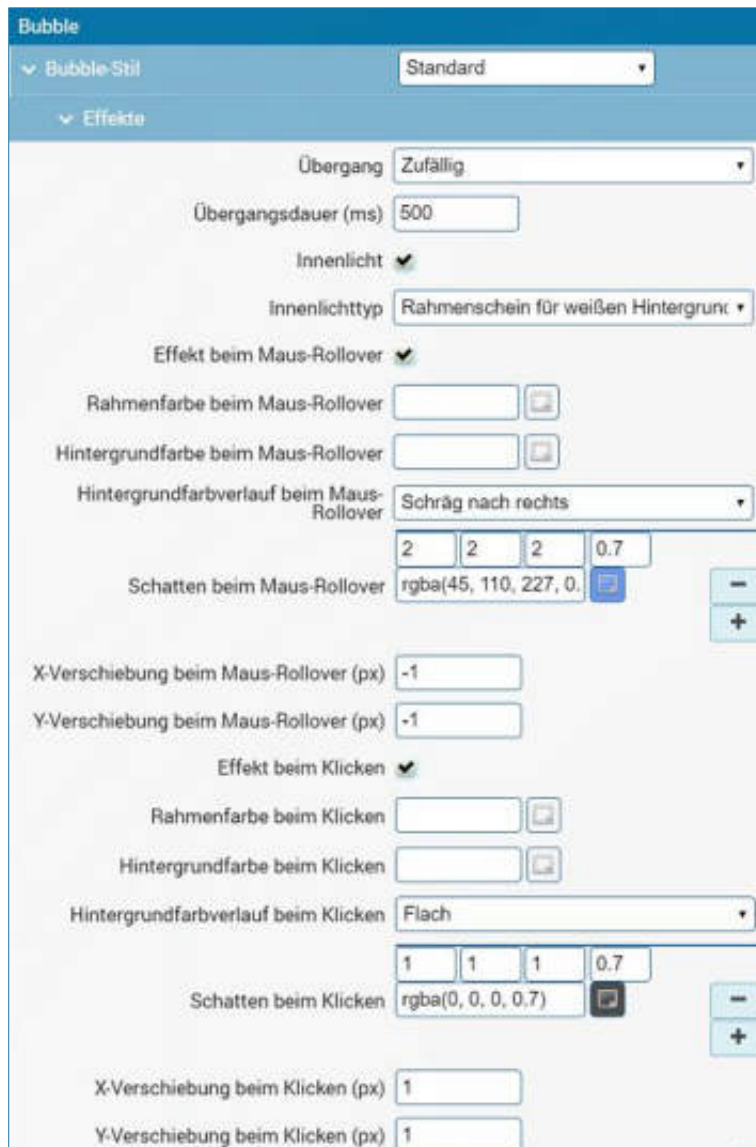
The screenshot shows a settings panel titled 'Bubble' with a blue header. Under the 'Spitze' sub-section, there are four input fields:

Parameter	Value
Winkel der Spitze	294.93
Länge der Spitze	40
Breite der Spitze	35
Neigung der Spitze	0

Unter **Winkel der Spitze** können Sie den Winkel der Spitze zum Bubble-Rahmen festlegen. Unter **Länge** bzw. **Breite der Spitze** können Sie die Länge bzw. Breite der Spitze festlegen. Unter **Neigung** können Sie die Ausrichtung der Spitze festlegen.

Untergruppe *Effekte*

Unter der Untergruppe **Effekte** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Bubble

▼ Bubble Stil Standard

▼ Effekte

Übergang Zufällig

Übergangsdauer (ms)

Innenlicht

Innenlichttyp Rahmenschein für weißen Hintergrund

Effekt beim Maus-Rollover

Rahmenfarbe beim Maus-Rollover

Hintergrundfarbe beim Maus-Rollover

Hintergrundfarbverlauf beim Maus-Rollover Schräg nach rechts

Schatten beim Maus-Rollover
 rgba(45, 110, 227, 0.)

X-Verschiebung beim Maus-Rollover (px)

Y-Verschiebung beim Maus-Rollover (px)

Effekt beim Klicken

Rahmenfarbe beim Klicken

Hintergrundfarbe beim Klicken

Hintergrundfarbverlauf beim Klicken Flach

Schatten beim Klicken
 rgba(0, 0, 0, 0.7)

X-Verschiebung beim Klicken (px)

Y-Verschiebung beim Klicken (px)

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise die Bubble beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis die Bubble vollständig dargestellt ist. Bei Aktivierung der Checkbox **Innenlicht** können Sie ein Licht einfügen, das sich beim Abspielen des Contents innerhalb der Bubble bewegt. Unter **Innenlichttyp** können Sie festlegen, in welcher Weise sich das eingefügte Licht innerhalb der Bubble bewegt. Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Maus-Rollover** können Sie folgende Bubble-Eigenschaften / Bubble-Effekte festlegen, die stattfinden, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents auf die Bubble bewegen: *Rahmenfarbe*, *Hintergrundfarbe*, *Hintergrundfarbverlauf*, *2. Hintergrundfarbe*, *Schatten*, *Verschiebung in X-Richtung*, *Verschiebung in Y-Richtung*.

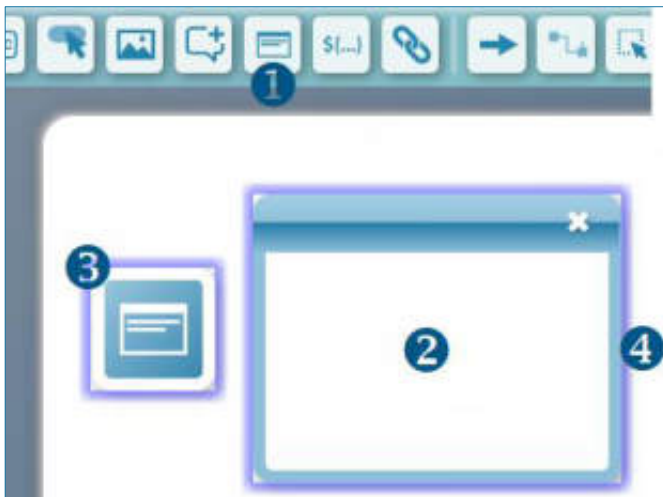
Bei Aktivierung der Checkbox **Effekt beim Klicken** können Sie folgenden Bubble-Eigenschaften / Bubble-Effekte festlegen, die stattfinden, wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die Bubble klicken: *Rahmenfarbe, Hintergrundfarbe, Hintergrundfarbverlauf, 2. Hintergrundfarbe, Schatten, Verschiebung in X-Richtung, Verschiebung in Y-Richtung.*

Hauptgruppe **Textstil, Dokumentation und Ereignisse**

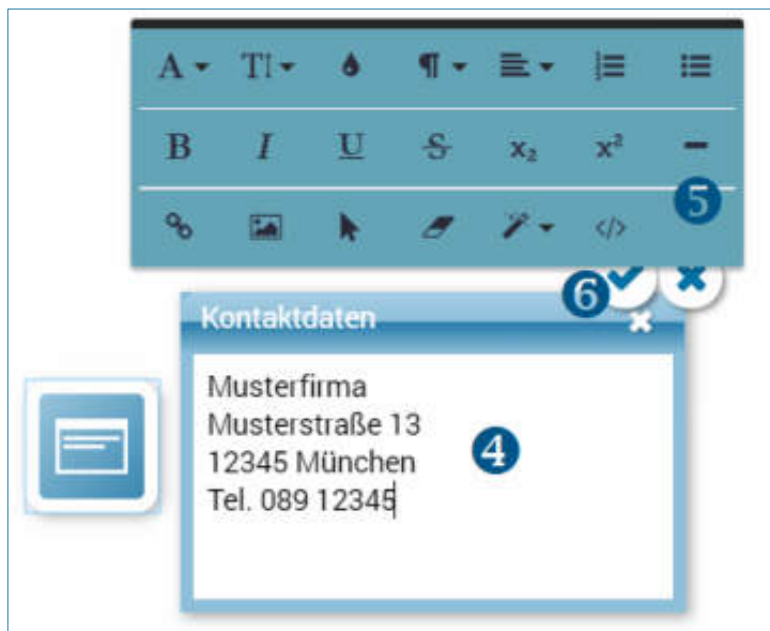
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.8 Pop-up Text einfügen

Mit der Funktion *Pop-up-Text einfügen* können Sie eine Textbox, in die Sie beliebigen Text eingeben können, sowie eine zugehörige Schaltfläche einfügen. Die Textbox ist beim Abspielen des Contents ausgeblendet und lässt sich per Klick auf die Schaltfläche öffnen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Pop-Up Text einfügen* [1] geklickt haben, wird eine leere Textbox [2] sowie eine Schaltfläche [3] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Textbox sowie Schaltfläche bei gedrückter Maustaste verschieben. Die Größe der Textbox kann durch Aufziehen des Rahmens [4] angepasst werden.



Doppelklicken Sie in die Textbox, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in die Textbox einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Formatierungen werden nicht übernommen. Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen des Texteditors [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung, zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Wenn Sie auf die Schaltfläche [3] klicken, wird die Textbox geöffnet und der enthaltene Text entsprechend angezeigt.

Eigenschaften der Textbox bearbeiten

Klicken Sie auf die Textbox. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der Textbox angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a configuration window for 'Pop-Up-Text 1'. Under the 'Steuerelement' group, there are the following settings:

- Objektname:** Pop-Up-Text 1
- Tooltip:** (empty text box)
- Titel:** (empty text box)
- Verbergen:**
- Sperren:**
- Deaktivieren:**
- Weiches ein- / ausblenden:**

Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Textbox ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Textboxen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Textbox eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Textbox bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Unter **Titel** können Sie einen Titel für die Textbox eingeben. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Textbox beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Textbox in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Textfarbe ändert, wenn Sie die Maus über den Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Weiches ein-/ausblenden** wird die Textbox beim Öffnen und Schließen langsam ein- und ausgeblendet.

Hauptgruppe *Position, Textstil, Dokumentation, Ereignisse*

Die Haupt- und Untergruppen *Position, Drehung, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse, Maus* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Eigenschaften der Schaltfläche bearbeiten

Klicken Sie auf die Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement, Position, Boxenstil, Dokumentation, Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der Schaltfläche angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe Steuerelement

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Verlinkung 1	
▼ Steuerelement	
Objektname	<input type="text" value="Verlinkung 1"/>
Tooltip	<input type="text"/>
Verbergen	<input type="checkbox"/>
Sperren	<input type="checkbox"/>
Deaktivieren	<input type="checkbox"/>
Cursor-Hand	<input checked="" type="checkbox"/>

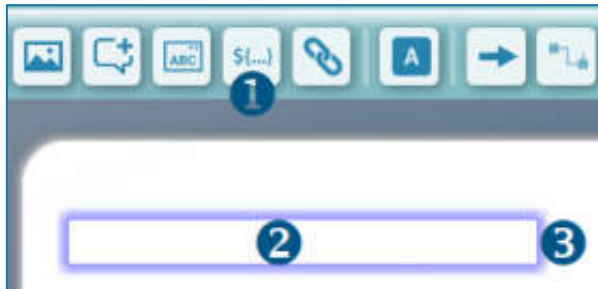
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der verlinkten Schaltfläche ändern. Wenn Sie mehrere Textboxen, inkl. Schaltflächen hinzufügen, werden die Schaltflächen der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie diese klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die verlinkte Schaltfläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die verlinkte Schaltfläche beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die verlinkte Fläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der verlinkten Schaltfläche ändert, wenn Sie die Maus über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über verlinkte Schaltfläche bewegen.

Hauptgruppe **Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse**

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.9 Platzhalter einfügen

Mit der Funktion *Platzhalter einfügen* können Sie einen Platzhalter einfügen, in den Sie bspw. den Titel oder die slide-Zahl des Contents einfügen können.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Platzhalter einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Platzhalter [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Platzhalter bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Klicken Sie auf den Platzhalter. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Wählen Sie unter *Steuerelement* -> *Text* [4] den Text, den Sie in den Platzhalter einfügen wollen.

Die folgenden Texte stehen zur Verfügung:

- Titel = Titel des Contents
- Beschreibung = Beschreibung des Contents
- slide-Titel = Titel des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Beschreibung = Beschreibung des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Zahl = Zahl des slides, auf dem sich der Platzhalter befindet
- slide-Anzahl = Anzahl aller im Content enthaltener slides

Der ausgewählte Text [5] wird automatisch in den Platzhalter eingefügt.

Eigenschaften des Platzhalters bearbeiten

Klicken Sie auf den Platzhalter. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Platzhalters angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



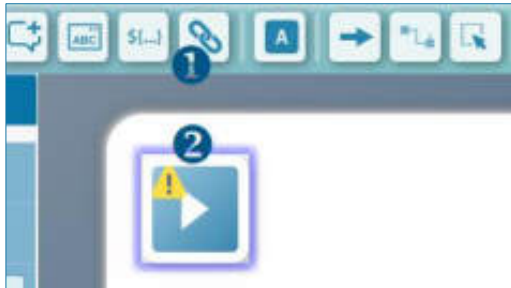
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Platzhalters ändern. Wenn Sie mehrere Platzhalter hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Platzhalter klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für den Platzhalter eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über den eingefügten Text bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den eingefügten Text beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Platzhalter in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe des Platzhalters ändert, wenn Sie die Maus über den Platzhalter/eingefügten Text bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Redimensionierung** passt sich der Platzhalter automatisch an die Länge des Textes an. Unter **Text** können Sie den Text auswählen, den Sie in den Platzhalter einfügen wollen. Die verfügbaren Texte sind oben beschrieben (siehe Screen 2).

Hauptgruppe **Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse**

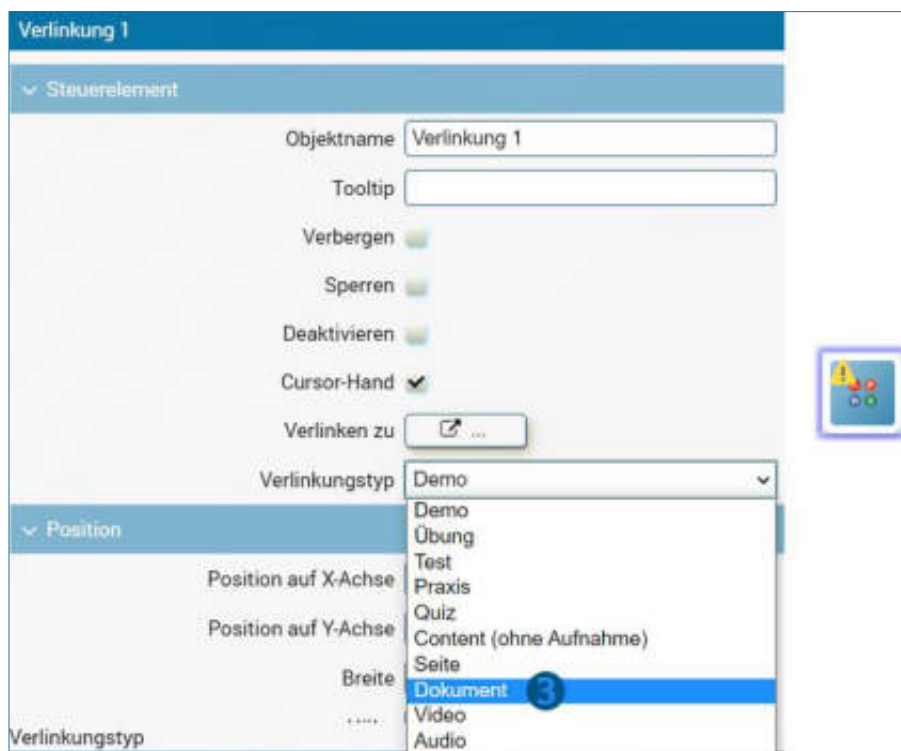
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.10 Verlinkung einfügen

Mit der Funktion *Verlinkung einfügen* können Sie weiteren Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort auf dem slide verlinken. Der Lern-Content lässt sich beim Abspielen des Contents über eine Schaltfläche öffnen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Verlinkung einfügen* [1] geklickt haben, wird die markierte Schaltfläche für den Demo -Modus (voreingestellte Schaltfläche) [2] auf dem slide eingefügt. Sie können die markierte Schaltfläche bei gedrückter Maustaste verschieben. Schaltflächen, die noch nicht mit Lern-Content verlinkt sind, sind mit einem gelben Achtungssymbol versehen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Eigenschaften angezeigt. Wählen Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinkungstyp* den Verlinkungstyp [3]. Sie können die Schaltfläche mit folgenden Objekten verlinken: Demo-Modus, Übungs-Modus, Test-Modus, Praxis-Modus, Quiz, journey, slide eines Contents, Dokument, Video- und Audiodateien.

Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche [2]. Ein Importdialog wird angezeigt.



Wählen Sie den Speicherort [4], in dem der Content, auf den Sie verlinken wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content*, *Ressourcen*). Wählen Sie den Content, auf den Sie verlinken wollen [5]. Der ausgewählte Content wird Ihnen rechts in der Vorschau [6] angezeigt. Klicken Sie auf **OK** [7], um das Dialogfenster zu schließen und die Verlinkung zu übernehmen. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Wenn Sie auf die verlinkte Schaltfläche klicken, wird der verlinkte Lern-Content automatisch in einem neuen Browser-Fenster angezeigt.

Content in *Aktuellen Content* importieren

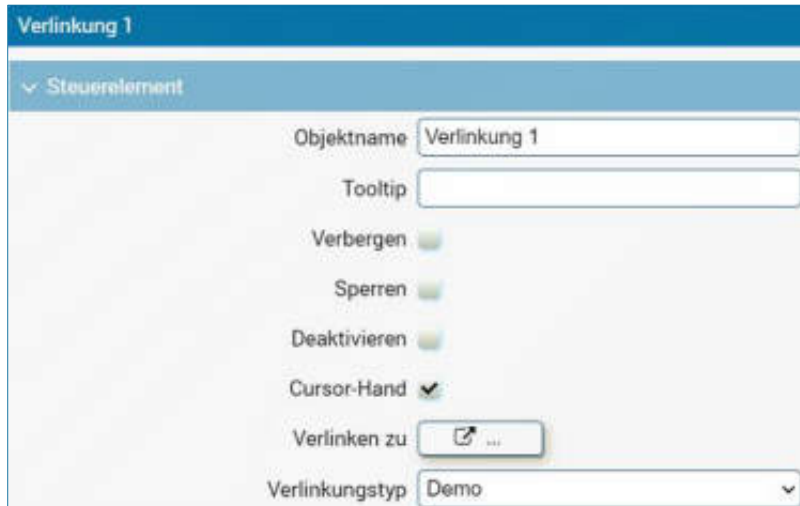
Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [8]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Die Verlinkung wird übernommen.

Eigenschaften der verlinkten Schaltfläche bearbeiten

Klicken Sie auf die verlinkte Schaltfläche. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der verlinkten Schaltfläche angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe Steuerelement

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows a configuration window titled 'Verlinkung 1'. Under the 'Steuerelement' group, the following settings are visible:

- Objektname: Verlinkung 1
- Tooltip: (empty text box)
- Verbergen:
- Sperren:
- Deaktivieren:
- Cursor-Hand:
- Verlinken zu: (button with icon and '...')
- Verlinkungstyp: Demo

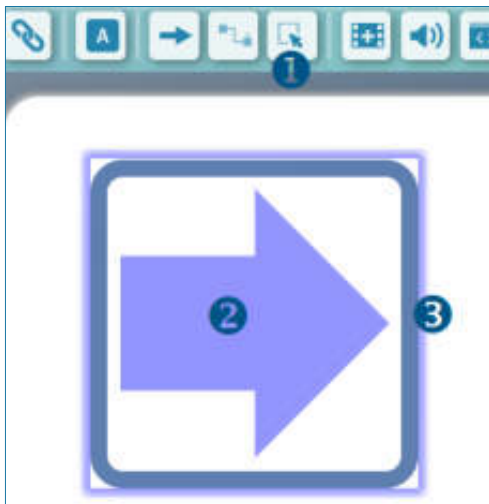
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Verlinkung ändern. Wenn Sie mehrere Verlinkungen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Verlinkungen klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die verlinkte Schaltfläche eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die verlinkte Schaltfläche beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die verlinkte Schaltfläche in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Rahmenfarbe der verlinkten Schaltfläche ändert, wenn Sie die Maus über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Cursor-Hand** wird der Cursor-Typ "Hand" angezeigt, wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die verlinkte Schaltfläche bewegen. Unter **Verlinken zu** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* die Schaltfläche über den oben beschriebenen Importdialog mit weiterem Lern-Content verlinken (siehe Screen 3 dieses Abschnitts). Unter **Verlinkungstyp** können Sie wie oben beschrieben einen Verlinkungstyp (bspw. Dokumente, Modi) auswählen (siehe Screen 2 dieses Abschnitts).

Hauptgruppe Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse

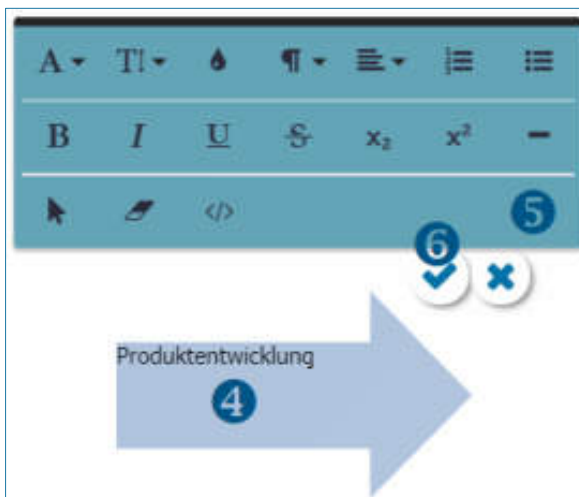
Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.11 Form einfügen

Mit der Funktion *Form einfügen* können Sie eine Form einfügen, deren Typ und Ausrichtung beliebig verändert werden kann. Formen wie bspw. Blockpfeile eignen sich insb. für die Visualisierung von Prozessabläufen und Reihenfolgen, da sich die Formen vielseitig einsetzen und mit Texten belegen lassen.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Form einfügen* [1] geklickt haben, wird ein Blockpfeil (voreingestellte Form) [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Blockpfeil bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.



Doppelklicken Sie in die Form, um Ihren Text einzugeben [4]. Sie können auch Texte aus Ihrem jeweiligen Schreibprogramm kopieren und mit der Tastenkombination Strg + V in das Textfeld einfügen. Über die Werkzeugleiste des Texteditors [5] können Sie Ihren Text formatieren. Die einzelnen Optionen zur Textformatierung mit dem Texteditor sind in Kapitel 1.3 beschrieben. Durch Klick auf das Kreuz schließen Sie den Texteditor. Mögliche Formatierungen werden nicht übernommen.



Bearbeiten Sie Ihren Text und klicken Sie auf das Häkchen [6], um Ihren Text, einschl. Formatierung [7], zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

Eigenschaften der Form bearbeiten

Klicken Sie auf die Form. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Gestaltung*, *Boxenstil*, *Textstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Form angezeigt und können dort bearbeitet werden.

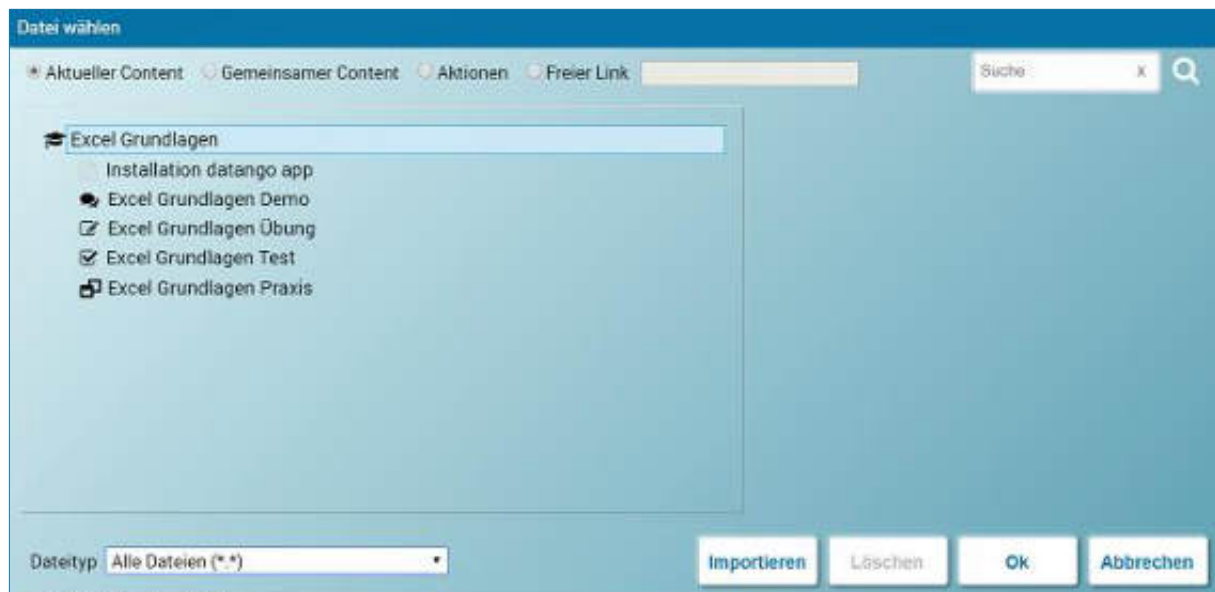
Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe ***Steuerelement*** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter ***Objektname*** können Sie die Standardbenennung der Form ändern. Wenn Sie mehrere Formen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Formen klar voneinander unterscheiden können. Unter ***Tooltip*** können Sie einen Tooltip für die Form eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Form bewegen, wird Ihnen der Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox ***Verbergen*** können Sie die Form beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox ***Sperren*** können Sie die Form in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox ***Deaktivieren*** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Farbe der Form ändert, wenn Sie die Maus über die Form bewegen.

Unter **Verlinken zu** können Sie die Form mit weiterem Lern-Content oder Aktionen verlinken. Gehen Sie wie folgt vor, um die Form zu verlinken: Klicken Sie unter *Verlinken zu* auf das Icon *Import*. Ein Importdialog wird angezeigt.



Wählen Sie im Importdialog den Lern-Content (z.B. Modi, Dokumentation), auf den Sie verlinken wollen (unter *Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Alternativ können Sie Aktionen (z.B. Content pausieren) wählen, mit denen die Form verlinkt werden soll (unter *Aktionen*). Das Verlinken von Formen mit Aktionen ist in Kapitel 2.3.44 beschrieben. Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Klicken Sie auf *OK*, um den Importdialog zu schließen und die Form zu verlinken.

Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit Content verlinkte Form klicken, wird der importierte Content in einem Browser geöffnet und kann von dort abgespielt werden. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf die mit einer Aktion verlinkte Form klicken, wird die Aktion ausgeführt. Wenn Sie einen Link zu einer externen Website verlinkt haben und auf die Form klicken, gelangen Sie auf die entsprechende Website.

Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Design*

Unter der Hauptgruppe *Design* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Form	
Design	
Typ und Ausrichtung	Pfeil: nach rechts
Stärke des Pfeilkörpers	30
Formenfarbe	#8080FF
Formenrahmenbreite	1
Formenrahmenfarbe	rgb(255,255,)
Formenfarbverlauf	Schräg nach rechts
2. Formenfarbe	rgb(255,165,)
Formenrahmenfarbverlauf	Schräg nach rechts
2. Formenrahmenfarbe	rgb(124,252,)
Abstand	3

Unter *Typ und Ausrichtung* können Sie den Formtyp sowie die -richtung festlegen.



z.B. Peil nach links



z.B. Chevron nach oben



z.B. Fünfeck nach unten



z.B. Rechteck

Bei Nutzung eines Pfeils als Form wird zusätzlich die Aktion *Stärke des Pfeilkörpers* angezeigt. Unter **Stärke des Pfeilkörpers** können Sie das Verhältnis des Pfeilkörpers zur Pfeilspitze festlegen. Bei höheren Werten ist die Breite des Pfeilkörpers gering; bei niedrigeren Werten entsprechend umgekehrt.



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 0



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 45



z.B. Stärke des Pfeilkörpers = 90

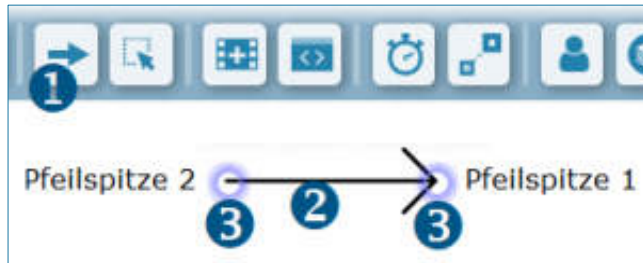
Unter **Formenfarbe** können Sie die Farbe der Form festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Formenrahmenbreite** können Sie die Breite des Formenrahmens festlegen. Unter **Formenrahmenfarbe** können Sie die Farbe des Formenrahmens festlegen. Unter **Formenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der Form festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine 2. **Formenfarbe** festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Formenrahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf des Formenrahmens festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine 2. **Formenrahmenfarbe** festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des Texts zum oberen, linken Rand der Form festlegen.

Hauptgruppe **Boxenstil, Textstil, Dokumentation und Ereignisse**

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Textstil, Text, Texteffekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.12 Pfeil einfügen

Mit der Funktion *Pfeil einfügen* können Sie einen Hinweispfeil einfügen, dessen Form, Farbe und Ausrichtung beliebig verändert werden kann.



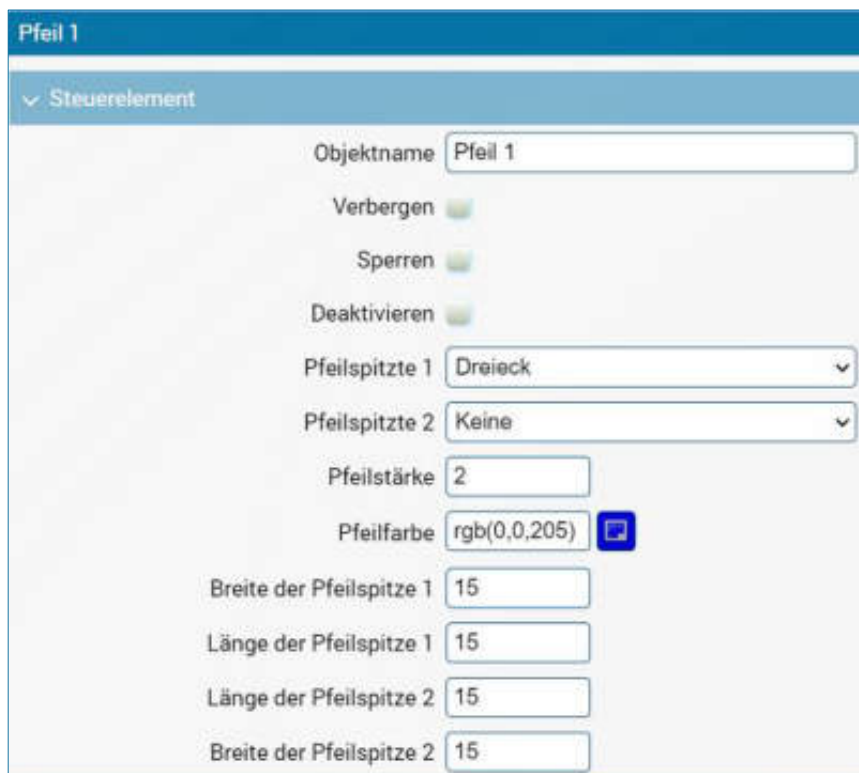
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Pfeil einfügen* [1] geklickt haben, wird ein Pfeil auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Pfeil [2] bei gedrückter Maustaste verschieben und an beliebiger Stelle platzieren. Wenn Sie bspw. auf den Anfasser [3] der Pfeilspitze 1 klicken und die Maus gedrückt halten, können Sie die Pfeilspitze 1 auf ein beliebiges Element richten. Die Pfeilspitze 2 bleibt dabei auf ihrer Position fixiert.

Eigenschaften des Pfeils bearbeiten

Klicken Sie auf den Pfeil. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Effekte*, *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten Pfeils angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des Pfeils ändern. Wenn Sie mehrere Pfeile hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Pfeile klar voneinander unterscheiden können.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den Pfeil beim Abspielen des Contents ausblenden.

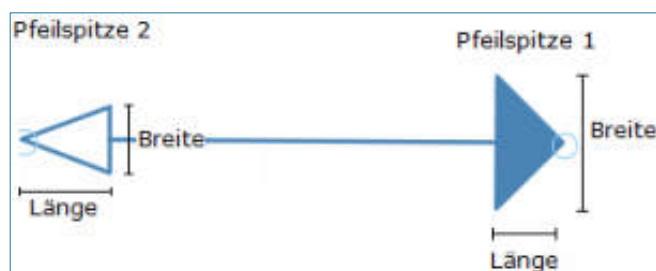
Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Pfeil in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann sein, dass der Pfeil beim Abspielen des Contents auf eine bestimmte Art und Weise (bspw. von links nach rechts) eingeblendet wird.

Unter **Pfeilspitze 1** bzw. **Pfeilspitze 2** können Sie die Form der Pfeilspitze 1 bzw. Pfeilspitze 2 festlegen. Folgende Formen stehen zur Verfügung: Dreieck, gefülltes Dreieck, Kreis, gefüllter Kreis, Raute, gefüllte Raute, Standard (Pfeilspitze), keine Form.

Unter **Pfeilstärke** können Sie die Stärke des Pfeils festlegen.

Unter **Pfeilfarbe** können Sie die Farbe des Pfeils festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen.



Unter **Breite** bzw. **Länge der Pfeilspitze 1** können Sie die Breite bzw. Länge der Pfeilspitze 1 festlegen. Unter **Breite** bzw. **Länge der Pfeilspitze 2** können Sie die Breite bzw. Länge der Pfeilspitze 2 festlegen.

Hauptgruppe *Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.

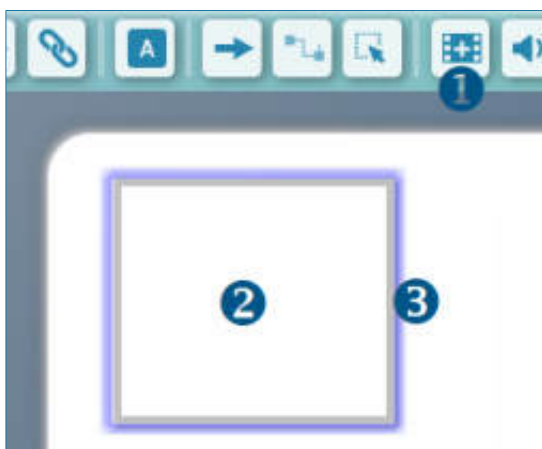
Pfeil	
▼ Effekte	
Übergang	Von links nach rechts bewegen ▼
Übergangsdauer (ms)	1000

Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der Pfeil beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der Pfeil vollständig dargestellt ist.

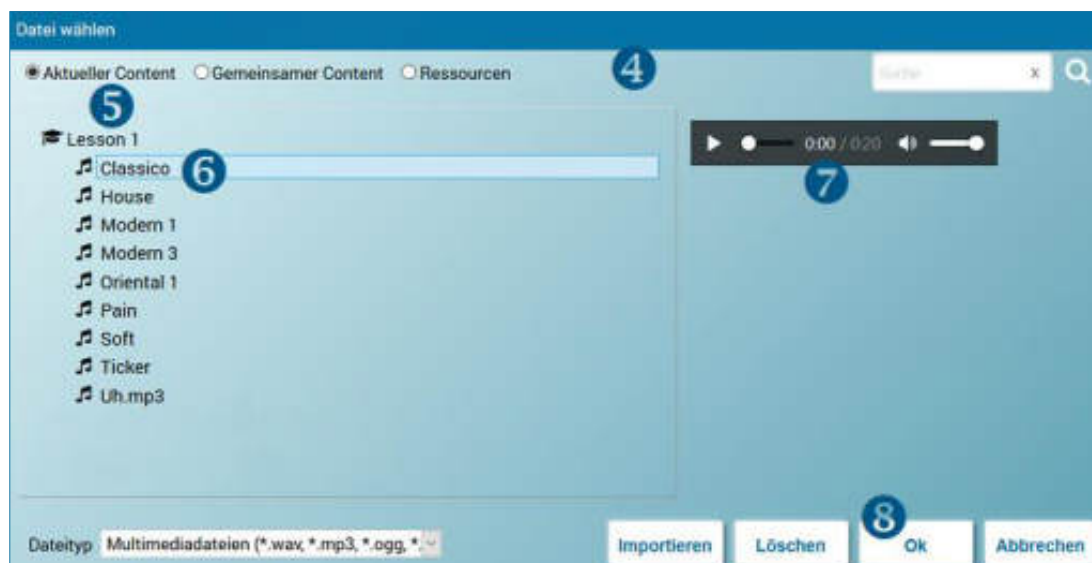
Hauptgruppe *Dokumentation*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Dokumentation* sind im in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.13 Multimedia einfügen



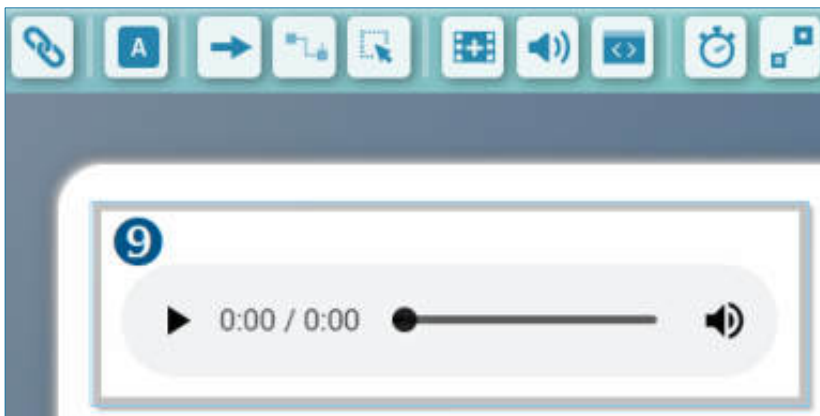
Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Multimedia einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen. Doppelklicken Sie in den Rahmen. Ein Importdialog [4] wird angezeigt.



Wählen Sie im Importdialog den Speicherort [5] der Audio- bzw. Videodatei (*Aktueller Content*, *Gemeinsamer Content* oder *Ressourcen*). Wählen Sie die zu importierende Datei [6]. Die Datei wird Ihnen rechts in der Vorschau angezeigt [7] und kann von dort aus auch abgespielt werden. Klicken Sie auf *OK* [8].

Hinweise zu Audio- und Videoformaten

Die folgenden Audio- und Videoformate können importiert werden: *.wav, *.mp3, *.ogg (Audioformate), *.mp4, *.avi, *.mov, *.ogv (Videoformate). ***.ogg-Dateien**, die Audio- und Video-Daten enthalten, werden lediglich als Audio-Dateien abgespielt. Um *.ogg-Dateien als Video-Dateien abzuspielen, müssen Sie diese umbenennen (*.ogg -> *.ogv, die Standarderweiterung für OGG-Video) und erneut importieren. Um ***.wav-Audio-Dateien** problemlos abspielen zu können, nutzen Sie PCM-Kodierung, Stereo, 44.1 kHz à 32 Bit (Standard CD-Qualität). ***.wmv-Video-Dateien** werden nicht unterstützt und können nicht abgespielt werden.



Die Datei bzw. das Bedienelement wird in den Rahmen eingefügt [9] und kann von dort aus abgespielt werden.

Audio- bzw. Videodatei in aktuellen Content importieren

Sollte sich die gewünschte Audio- bzw. Videodatei nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Import-Dialog auf *Importieren*. Ein weiterer Import-Dialog wird angezeigt. Wählen Sie die zu importierende Datei aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um die Datei in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie die importierte Datei und klicken Sie auf *OK*. Die Datei wird in den Rahmen eingefügt.

Eigenschaften der Datei / des Rahmens bearbeiten

Klicken Sie auf die Datei. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Boxenstil*, *Dokumentation*, *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Datei angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



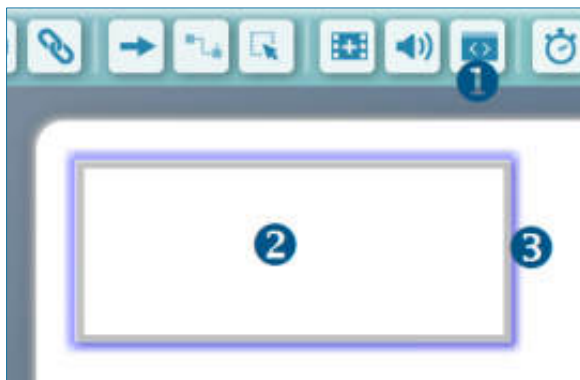
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Datei ändern. Wenn Sie mehrere Dateien hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Dateien klar voneinander unterscheiden können. Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Datei eingeben. Wenn Sie die Maus beim Abspielen des Contents über die Datei bewegen, wird der eingefügte Tooltip angezeigt. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Datei beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Datei in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe des Rahmens) fixieren. Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Ein Effekt kann bspw. sein, dass sich die Farbe des Rahmens ändert, wenn Sie die Maus über die Datei bewegen. Unter **Importieren** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* eine Audio- oder Videodatei über den oben beschriebenen Importdialog (siehe Screen 2 dieses Abschnitts) in den Rahmen einfügen. Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** wird die Audio- oder Videodatei beim Abspielen des Contents automatisch abgespielt. Bei Deaktivierung dieser Funktion wird die Datei bzw. das Bedienelement zwar angezeigt, jedoch nicht abgespielt. Durch Aktivierung der Checkbox **Bedienelement zeigen** können Sie das Bedienelement der Audio- bzw. Videodatei einblenden, d.h. die Audio- oder Videodatei kann entsprechend über das Bedienelement abgespielt, pausiert oder stummgeschaltet werden. Durch Aktivierung der Checkbox **Stummschalten** können Sie den Ton der Audio- bzw. Videodatei beim Abspielen des Contents ausschalten. Durch Aktivierung der Checkbox **In Schleife** können Sie die Audio- bzw. Videodatei beim Abspielen des Contents in Schleife abspielen. Sobald der nächste slide des Contents mit weiteren Lernschritten angezeigt wird, wird die Audio- bzw. Videodatei nicht länger abgespielt.

Hauptgruppe *Position, Boxenstil, Dokumentation und Ereignisse*

Die Eigenschaften der Haupt- und Untergruppen *Position, Boxenstil, Rahmen, Hintergrund, Effekte, Dokumentation, Ereignisse* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.14 IFrame einfügen

Mit der Funktion *IFrame einfügen* können Sie weiterführenden Lern-Content wie bspw. Modi (Demo-, Übungs-, Test-, Praxis-Modus) oder Dokumentation aus Ihrem Speicherort in einen IFrame einbetten. Der eingebettete Content wird beim Abspielen des Contents direkt auf dem slide angezeigt



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *IFrame einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer IFrame [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten IFrame bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

Einen Content pro slide einbetten! Durch das Einfügen mehrerer IFrames bzw. das Einbetten mehrerer Contents (bspw. PDF-Dokument, Video, Content im Übungs-Modus) auf nur einem slide kann es sein, dass der Lerner innerhalb der IFrames scrollen muss, um alle Contents gut lesen bzw. abspielen zu können. Um den Content auf den ersten Blick gut erkennen und abspielen zu können, sollte daher nach Möglichkeit ein IFrame pro slide eingefügt, am Rahmen so groß wie möglich aufgezogen werden und anschließend ein Content in den IFrame importiert werden.

Doppelklicken Sie in den IFrame. Ein Importdialog wird angezeigt.



Content/Link in IFrame einfügen

Wählen Sie den Dateityp [4] wie bspw. aufgezeichneten Content, Dokumente, Audio- oder Videodateien. Wählen Sie den Speicherort [5], in dem der Content, den Sie auf Ihrem slide einbetten wollen, abgelegt ist (*Aktueller Content* oder *Gemeinsamer Content*). Bei Aktivierung der Checkbox *Freier Link* [6] können Sie einen Link zu einer externen Website eintragen. Der Link sollte die Form 'http://www...' haben. Wählen Sie den einzubettenden Content [7] und klicken Sie auf *OK* [8], um das Dialogfenster zu schließen und den Lern-Content auf dem slide einzufügen.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf *Vorschau anzeigen*, um die Vorschauansicht zu öffnen. Der eingebettete Lern-Content wird in der Vorschau angezeigt und kann von dort aus aufgerufen werden.

Content in Aktuellen Content importieren

Sollte sich der gewünschte Content nicht unter *Aktueller Content* befinden, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie im Importdialog auf *Importieren* [9]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Der Content wird in den IFrame eingefügt.

Altbestände in Aktuellen Content importieren

Sie haben die Möglichkeit, Altdatenbestände aus dem producer in den *Aktuellen Content* zu importieren. Klicken Sie auf *Legacy Import* [10]. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Content aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Content in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Content und klicken Sie auf *OK*. Der Content wird in den IFrame eingefügt.

Content aus Altbeständen kann nicht bearbeitet werden!

Content aus importierten Altdatenbestände kann nicht bearbeitet, sondern nur abgespielt werden. Für eine Konvertierung der Altdatenbestände, kontaktieren Sie bitten den Support.

Single-SCO Inhalte in Aktuellen oder Gemeinsamen Content importieren

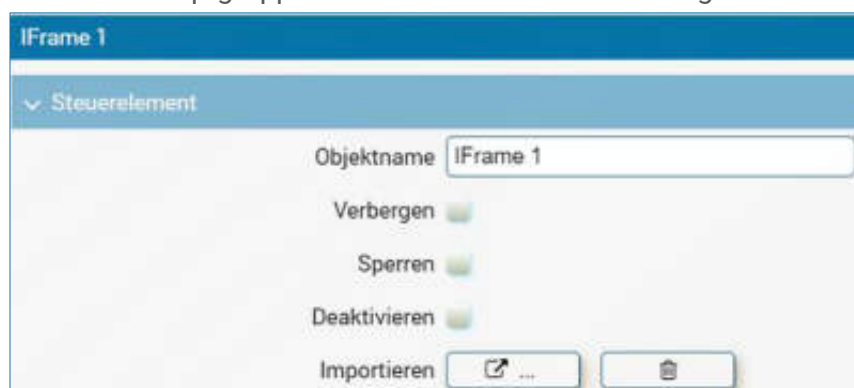
Sie haben die Möglichkeit, Single-SCO Inhalte in den *Aktuellen* oder *Gemeinsamen Content* zu importieren. Klicken Sie auf *Single SCO Import [11]*. Ein weiterer Importdialog wird angezeigt. Wählen Sie den zu importierenden Single-SCO Inhalt aus einem beliebigen Verzeichnis und klicken Sie auf *Öffnen*, um den Inhalt in den *Aktuellen Content* zu importieren. Wählen Sie den importierten Inhalt und klicken Sie auf *OK*. Der Inhalt wird in den IFrame eingefügt.

Eigenschaften des IFrames bearbeiten

Klicken Sie auf den IFrame. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Rahmen*, *Hintergrund*, *Effekte*, *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des eingefügten IFrames angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe *Steuerelement*

Unter der Hauptgruppe *Steuerelement* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



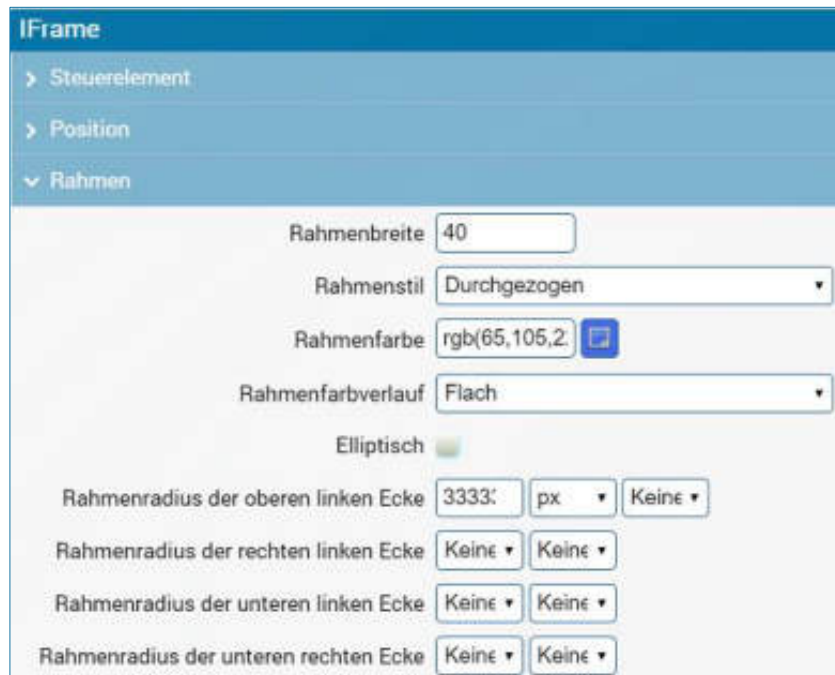
Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung des IFrames ändern. Wenn Sie mehrere IFrames hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die IFrames klar voneinander unterscheiden können. Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den IFrame (inkl. Content) beim Abspielen des Contents ausblenden. Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den IFrame in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren. Unter **Importieren** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* Content oder einen Link über den oben beschriebenen Importdialog (siehe Screen 2 dieses Abschnitts) in den IFrame importieren. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann der Content gelöscht werden.


Hauptgruppe *Position*

Die Eigenschaften der Hauptgruppe *Position* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

Hauptgruppe *Rahmen*

Unter der Hauptgruppe *Rahmen* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Iframe		
> Steuerelement		
> Position		
▼ Rahmen		
Rahmenbreite	<input type="text" value="40"/>	
Rahmenstil	<input type="text" value="Durchgezogen"/>	▼
Rahmenfarbe	<input type="text" value="rgb(65,105,2)"/> 	
Rahmenfarbverlauf	<input type="text" value="Flach"/>	▼
Elliptisch	<input type="checkbox"/>	
Rahmenradius der oberen linken Ecke	<input type="text" value="3333"/>	<input type="text" value="px"/> ▼ <input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der rechten linken Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der unteren linken Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼
Rahmenradius der unteren rechten Ecke	<input type="text" value="Keine"/>	<input type="text" value="Keine"/> ▼

Unter **Rahmenbreite** können Sie die Breite des IFrames festlegen. Unter **Rahmenstil** können Sie den Stil des IFrames festlegen (bspw. *durchgezogen*, *gestrichelt*). Unter **Rahmenfarbe** können Sie die Farbe des IFrames festlegen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Rahmenfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf des IFrames festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagrecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Rahmenfarbe** des IFrames festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Bei Aktivierung der Checkbox **Elliptisch** wird der IFrame in Form einer Ellipse dargestellt. Unter **Rahmenradius der oberen linken** und **rechten Ecke** bzw. **Rahmenradius der unteren linken** und **rechten Ecke** können Sie die Form des IFrames verändern, um bspw. die Ecken abzurunden.

Hauptgruppe *Hintergrund*

Unter der Hauptgruppe *Hintergrund* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Hintergrundfarbe** können Sie festlegen, mit welcher Farbe der IFrame ausgefüllt werden soll. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert festlegen. Unter **Hintergrundfarbverlauf** können Sie den Farbverlauf der IFrame-Hintergrundfarbe festlegen. Bei Auswahl der Farbverläufe *Schräg nach rechts*, *Schräg nach links*, *Waagerecht*, *Senkrecht* oder *Kreisförmig* können Sie eine **2. Hintergrundfarbe** des IFrames festlegen. Bei Nutzung von zwei Farben, werden die Farben gemischt. Unter **Abstand** können Sie den Abstand des eingebetteten Contents zum oberen, linken Rand des IFrames festlegen. Unter **Durchsichtigkeit** können Sie festlegen, ob die Farbe des IFrames deckend ist oder der dahinterliegende slide durchscheint. Der Wert 0 entspricht einer vollkommenen Transparenz, d.h. der IFrame ist nicht mehr sichtbar.

Unter **Schatten** können Sie IFrame-Schatten einfügen. Über das Icon *Farbe* (rechts neben dem Eingabefeld für die Farbwerte) lässt sich der Farbwert des Schattens festlegen. Über die vier Eingabefelder (über dem Eingabefeld für die Farbewerte) können Sie die Position und Sichtbarkeit des Schattens festlegen. Von links nach rechts: 1. Feld = Schatten rechts vom IFrame einfügen, 2. Feld = Schatten unterhalb des IFrames einfügen, 3. Feld = Schatten hinter dem IFrame einfügen, 4. Feld = Sichtbarkeit des eingefügten Schattens in 0,1-Schritten festlegen, wobei der Schatten bei 0 nicht mehr sichtbar und bei 1 vollständig sichtbar ist). Über das + (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie beliebig viele Schatten einfügen und über das - entsprechend entfernen. Über die kleinen Pfeile (rechts neben den Eingabefeldern) können Sie die eingefügten Schatten (einschl. der Parameter) gegeneinander austauschen.

Hauptgruppe *Effekte*

Unter der Hauptgruppe *Effekte* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Übergang** können Sie festlegen, in welcher Weise der IFrame beim Abspielen des Contents eingeblendet wird. Unter **Übergangsdauer** können Sie festlegen, wie lange es dauert, bis der IFrame vollständig dargestellt ist.

Hauptgruppe *Dokumentation*

Die Eigenschaften der Hauptgruppen *Dokumentation* sind in Kapitel 2.3.45 beschrieben.

2.5.15 Zeitsteuerung einfügen

Durch Klick auf *Zeitsteuerung einfügen* können Sie einem beliebigen Objekt eine zeitgesteuerte Aktion – genannt *Ereignis* – zuweisen. Es gibt verschiedene Ereignisse, zum Beispiel das Einblenden eines Textfeldes nach einem bestimmten Klick oder das Markieren eines Bildes nach einer bestimmten Zeit.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Zeitsteuerung einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

Hinweis

Alle im Folgenden festgelegten zeitverzögerten Ereignisse werden unter diesem Rahmen, *Zeitsteuerung* genannt, zusammengefasst. Möchten Sie zeitverzögerte Ereignisse festlegen oder an bereits festgelegten Ereignissen etwas ändern, müssen Sie als erstes die Zeitsteuerung anklicken. Die Zeitsteuerung wird beim Abspielen des Contents bzw. in der Dokumentation nicht zu sehen sein.

Eigenschaften der Zeitsteuerung bearbeiten

Klicken Sie auf die Zeitsteuerung. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position*, *Ereignisse* und *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Zeitsteuerung angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Gruppe *Steuerelement*



Unter **Objektname** können Sie die Standardbenennung der Zeitsteuerung ändern. Wenn Sie mehrere Zeitsteuerungen hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie diese klar voneinander unterscheiden können.

Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für die Zeitsteuerung eingeben. Wenn Sie die Maus über die Zeitsteuerung bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Beachten Sie, dass die Zeitsteuerung und somit der Tooltip nur während der Bearbeitung und Vorschau sichtbar ist, nicht jedoch beim Abspielen des Contents.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie die Zeitsteuerung während der Bearbeitung und Vorschau ausblenden. Haben Sie einen Namen für die Zeitsteuerung vergeben, wird dieser jedoch weiterhin angezeigt.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie die Zeitsteuerung in ihrem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Deaktivieren** können Sie Effekte beim Abspielen des Contents deaktivieren. Das Einrichten von Effekten ist in Kapitel 2.3.45 (Untergruppe *Effekte*) beschrieben.

Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** werden alle zeitgesteuerten Ereignisse beim Abspielen des Contents automatisch gestartet. Alternativ können Sie zeitgesteuerten Ereignissen eine alternative Startbedingung zuweisen, zum Beispiel den Start per Mausklick. Das Zuweisen von Aktionen nach Mausklick ist in Kapitel 2.3.45 (Untergruppe *Maus*) beschrieben.

Hinweis

Wenn Sie weder eine alternative Startbedingung zugewiesen noch die Checkbox *Autostart* aktiviert haben, funktioniert die Zeitsteuerung nicht!

Gruppe *Position*



The screenshot shows a software interface for 'Zeitsteuerung 1'. It has a blue header bar with the title. Below it, there are two expandable sections: '> Steuerelement' and 'v Position'. The 'Position' section is expanded and contains four input fields arranged in a grid. The first two fields are grouped together and labeled with a circled '1': 'Position auf X-Achse' with the value '410' and 'Position auf Y-Achse' with the value '73'. The next two fields are grouped together and labeled with a circled '2': 'Breite' with the value '240' and 'Höhe' with the value '120'.

Sie können die ausgewählte Zeitsteuerung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Alternativ können Sie die Position auch über die manuelle Eingabe der Axialwerte [1] oder der Größenwerte [2] verändern. Die Positionierung dient lediglich Ihres Komforts bei der Arbeit mit der Zeitsteuerung, da die Zeitsteuerung beim Abspielen des Contents nicht sichtbar ist.

Gruppe *Ereignisse*



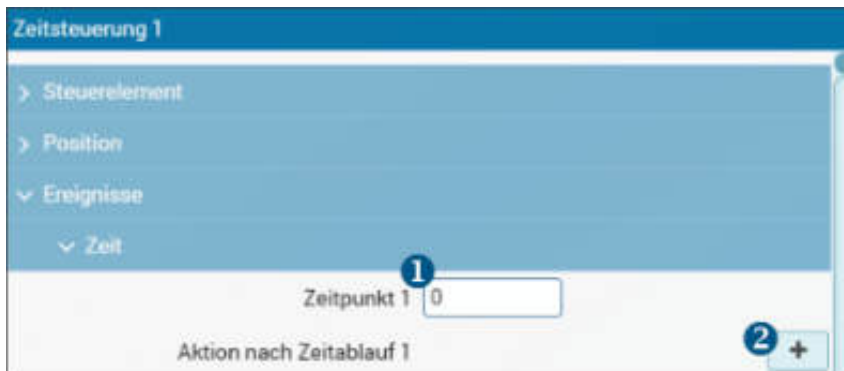
Die Gruppe *Ereignisse* enthält die für das Einrichten zeitgesteuerter Aktionen zentralen Funktionen: *Zeit*, *Handhabung* und *Visuell*.

Untergruppe *Zeit*

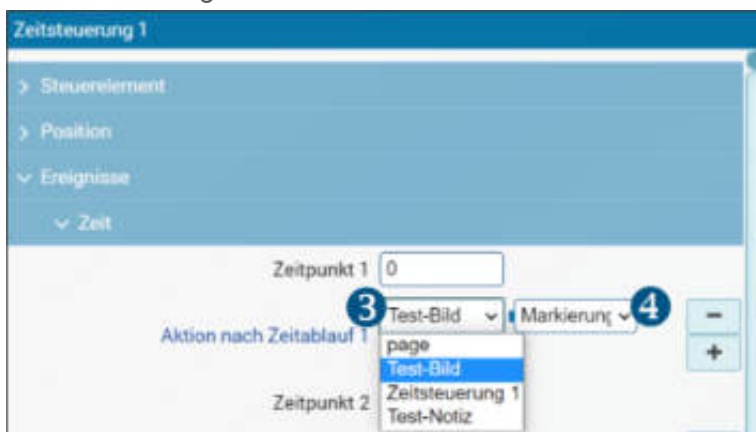


Die zeitgesteuerten Ereignisse Ihres Contents sind nach Zeitpunkt sortiert. D.h. Sie legen erst einen Zeitpunkt fest [1] und weisen diesem Zeitpunkt dann die Ereignisse zu [2], die zu diesem Zeitpunkt stattfinden sollen. Diesen Vorgang können Sie für bis zu 10 Zeitpunkte durchführen. Die Zeitsteuerung im Detail:

Unter **Zeitpunkt** [1] können Sie die Zeitverzögerung eingeben, mit der das Ereignis stattfinden sollen. Zeitverzögerung steht für die Zeit in Sekunden ab dem automatischen oder manuellen Start der Zeitsteuerung. Soll das Ereignis direkt nach dem Start der Zeitsteuerung stattfinden, tragen Sie Null ein. Klicken Sie nun auf **+** [2], um das Ereignis festzulegen und einem Objekt zuzuweisen.



Unter **Aktion nach Zeitablauf** [3] können Sie jetzt das Objekt festlegen, auf das sich das Ereignis beziehen soll - bspw. ein Bild, das Sie zuvor eingefügt haben. Das Einfügen von Bildern ist in Kapitel 2.3.30 beschrieben. Außerdem bestimmen Sie die Art des Ereignisses [4], bspw. *Zeigen* oder *Markierung*.



Beispiel

Sie möchten, dass ein Bild 10 Sekunden nach dem Start markiert wird. Dafür tragen Sie unter **Zeitpunkt** eine 10 ein, wählen unter **Aktion nach Zeitablauf** das Bild aus [3] und weisen zusätzlich die Aktion **Markierung** zu [4]. Damit die Markierung nach dem Ablauf der eingegebenen Zeitverzögerung automatisch erscheint, aktivieren Sie die Checkbox **Autostart** unter **Steuerelement**. Beachten Sie, dass die Zeitverzögerung die Gesamtanzeigedauer des slides, auf der die Zeitsteuerung eingefügt wurde, (slide -> Steuerelement -> Anzeigedauer) nicht überschreiten darf.

Hinweis

Der Rahmen der Zeitsteuerung selbst kann wie ein Objekt behandelt und entsprechend mit Ereignissen verknüpft werden. Sie können bspw. eine Reihe zeitverzögerter Ereignisse festlegen und die gesamte Ereignisgruppe auf einen Mausklick hin starten lassen.

Untergruppe Handhabung

Unter **Handhabung** können Sie einen bestimmten Ereignistyp festlegen, der automatisch auf den Anfang (*Beim Starten*) und das Ende (*Beim Stoppen*) der Zeitsteuerung festgelegt ist. Legen Sie das Objekt fest [1], auf das sich das Ereignis beziehen soll, und bestimmen Sie den Ereignis-Typ [2]. Mit dieser Funktion können Sie bspw. eine Textbox (wie im abgebildeten Screen) zu Beginn der Zeitsteuerung verbergen, wenn diese erst später eingeblendet werden soll.



Untergruppe Visuell

Unter **Visuell** können Sie einen bestimmten Ereignistyp festlegen, der automatisch auf das Zeigen (*Beim Zeigen*) oder Verbergen (*Beim Verbergen*) der Zeitsteuerung festgelegt ist. Beachten Sie, dass Sie zur Nutzung dieser Funktion der Zeitsteuerung zuvor das Ereignis *Zeigen* bzw. *Verbergen* zuweisen müssen [3].



2.5.16 Animation einfügen

Durch Klick auf Animation einfügen können Sie einem beliebigen Objekt einen Animationspfad zuweisen. Es gibt verschiedene Arten von Animationspfaden, zum Beispiel die Bewegung eines Objektes entlang eines vertikalen Pfades oder das Rotieren eines Objekts um die eigene Achse.



Nachdem Sie in der Werkzeugleiste auf *Animation einfügen* [1] geklickt haben, wird ein leerer Rahmen [2] auf dem slide eingefügt. Sie können den markierten Rahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens [3] anpassen.

Hinweis

Die festgelegte Animation wird durch diesen Animationsrahmen repräsentiert. Möchten Sie an einer bereits festgelegten Animation etwas ändern, müssen Sie als erstes den Animationsrahmen anklicken. Der Rahmen wird beim Abspielen des Contents bzw. in der Dokumentation nicht zu sehen sein.

Eigenschaften der Animation bearbeiten

Klicken Sie auf den Animationsrahmen. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Position* und *Dokumentation* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften der eingefügten Animation angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Gruppe Steuerelement



The screenshot shows a configuration panel for 'Animation 1' under the 'Gruppe Steuerelement' section. The panel contains the following fields and controls:

- Objektnamen:** A text input field containing 'Animation 1'.
- Tooltip:** An empty text input field.
- Verbergen:** A checkbox that is currently unchecked.
- Sperren:** A checkbox that is currently unchecked.
- Autostart:** A checked checkbox.
- Animieren:** A dropdown menu with 'Bild 1' selected.
- Dauer:** A text input field containing the number '1'.
- Eigenschaften:** An empty text input field.
- Abschwächung:** A dropdown menu with 'Linear' selected.

Unter **Objektnamen** können Sie die Standardbenennung des Objekts ändern. Wenn Sie mehrere Objekte hinzufügen, werden diese der Reihenfolge nach durchnummeriert, so dass Sie die Objekte klar voneinander unterscheiden können.

Unter **Tooltip** können Sie einen Tooltip für den Animationsrahmen eingeben. Wenn Sie die Maus über den Animationsrahmen bewegen, wird Ihnen der eingefügte Tooltip angezeigt. Beachten Sie aber, dass der Animationsrahmen nur beim Bearbeiten und während der Vorschau sichtbar ist. Beim Abspielen des Contents ist der Rahmen – und damit auch der Tooltip – nicht sichtbar.

Durch Aktivierung der Checkbox **Verbergen** können Sie den Animationsrahmen während der Bearbeitung und der Vorschau ausblenden.

Durch Aktivierung der Checkbox **Sperren** können Sie den Animationsrahmen in seinem Zustand (bspw. Position, Größe) fixieren.

Durch Aktivierung der Checkbox **Autostart** wird die Animation bei Aufruf des slides automatisch gestartet. Alternativ können Sie der Animation eine alternative Start-Bedingung zuweisen, zum Beispiel den Start per Mausklick. Das Zuweisen von Aktionen nach Mausklick ist in Kapitel 2.3.45 -> *Untergruppe Maus* beschrieben.

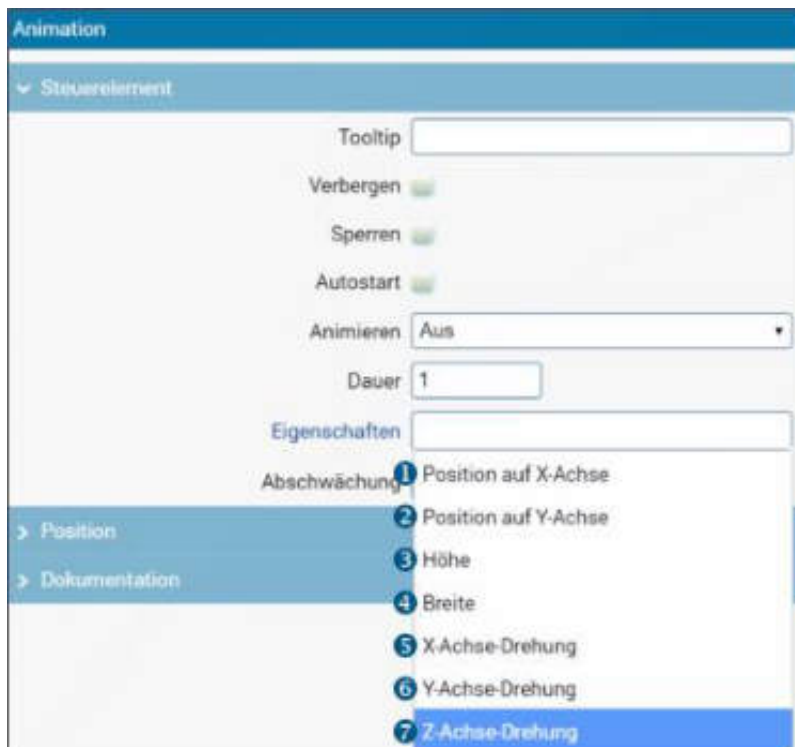
Unter **Animieren** legen Sie das Objekt fest, das Sie animieren möchten. Sie können eine Animation immer nur einem Objekt zuweisen.

Unter **Dauer** legen Sie die Dauer der Animation fest. Möchten Sie bspw., dass Ihre festgelegte Animation langsamer abläuft, erhöhen Sie die Animationsdauer.

Die Auswahlfelder Eigenschaften und Abschwächung sind die für Animationen zentralen Funktionen:

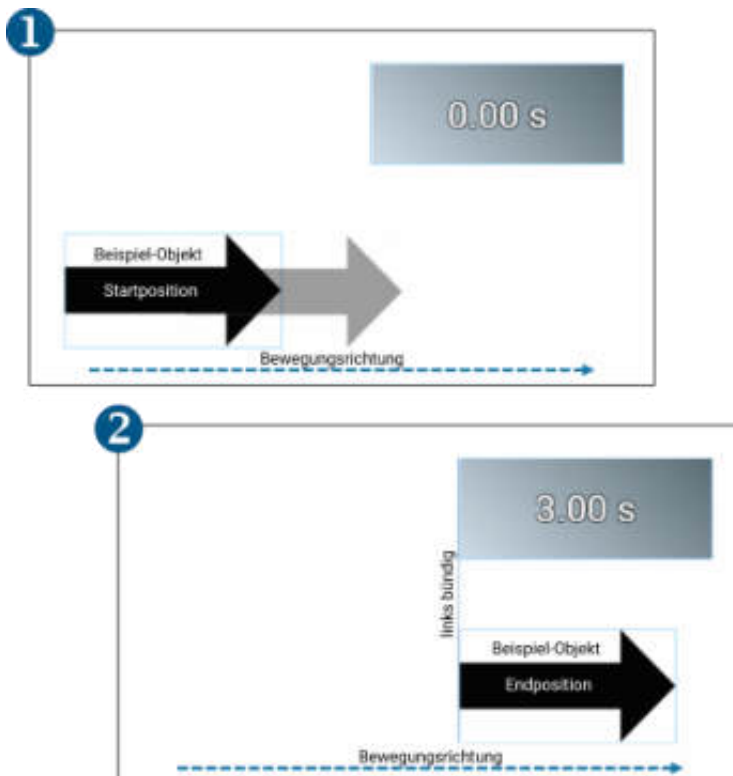
Festlegen des Animationspfades (Eigenschaften)

Es gibt sieben Arten von Animationspfaden:



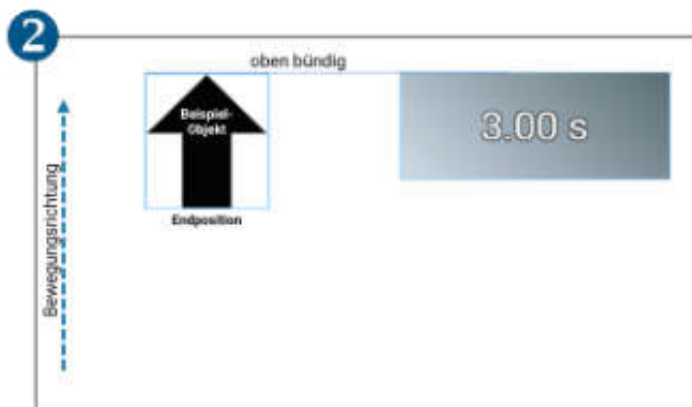
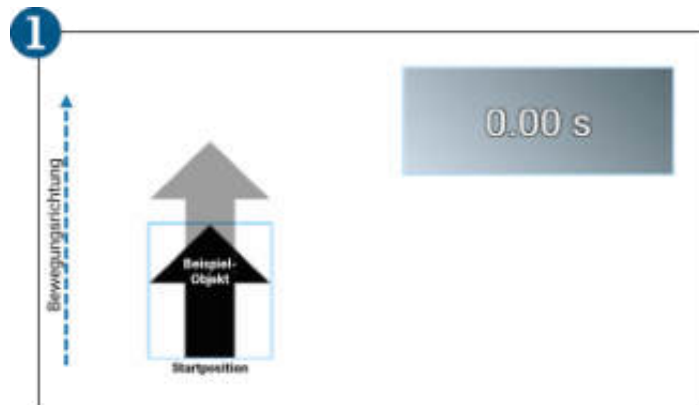
1. Position auf X-Achse:

Das Objekt bewegt sich horizontal (entlang einer gedachten X-Achse) in die Richtung des Animationsrahmens [1], bis Objektrahmen und Animationsrahmen links bündig sind [2].



2. Position auf Y-Achse

Das Objekt bewegt sich vertikal (entlang einer gedachten Y-Achse) in Richtung des Animationsrahmens, bis Objektrahmen und Animationsrahmen an der oberen Rahmenkante bündig sind.



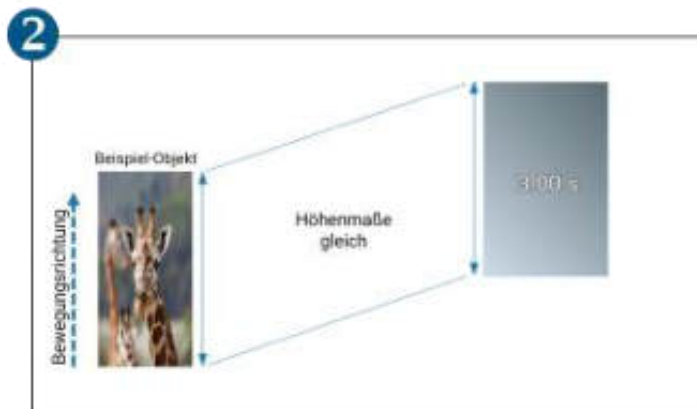
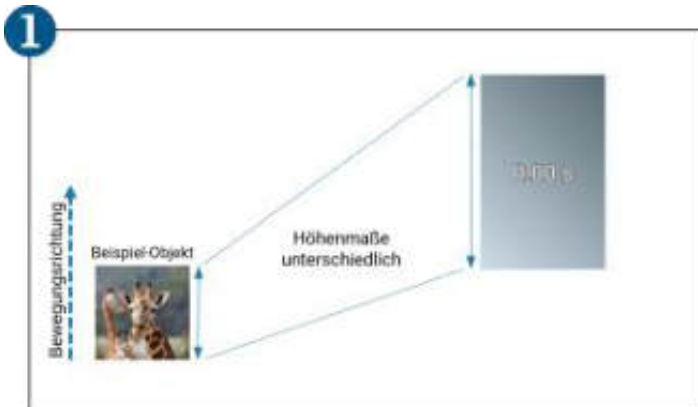
Hinweis

Sollte das animierte Objekt eine Bubble sein, bedenken Sie, dass die Spitze zugleich der Bezugspunkt für die Animation ist. In der Beispielabbildung sehen Sie, dass die Bubblespitze bündig mit dem Animationsrahmen ist.



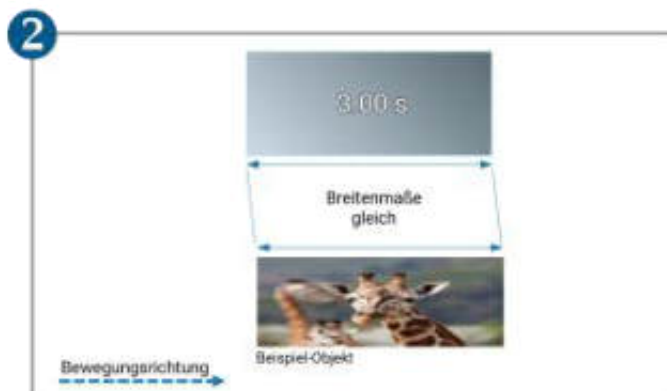
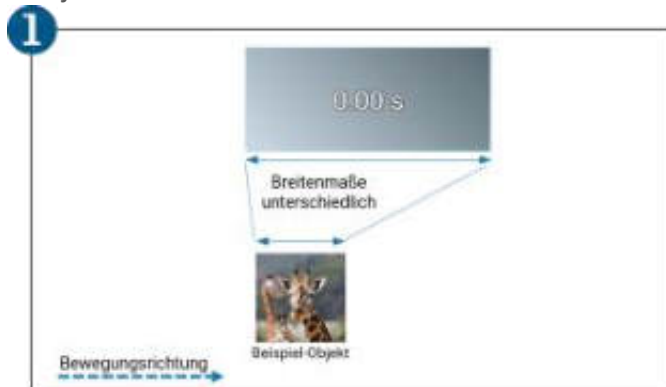
3. Höhe

Das Objekt wird auf das Höhenmaß skaliert, das der Animationsrahmen vorgibt. Wie im Screen zu sehen [2], werden die Seitenverhältnisse dabei nicht berücksichtigt. Die Position des Objekts bleibt unverändert.



4. Breite

Das Objekt wird auf das Breitenmaß skaliert, das der Animationsrahmen vorgibt. Wie im Screen zu sehen [2], werden die Seitenverhältnisse dabei nicht berücksichtigt. Die Position des Objekts bleibt unverändert.

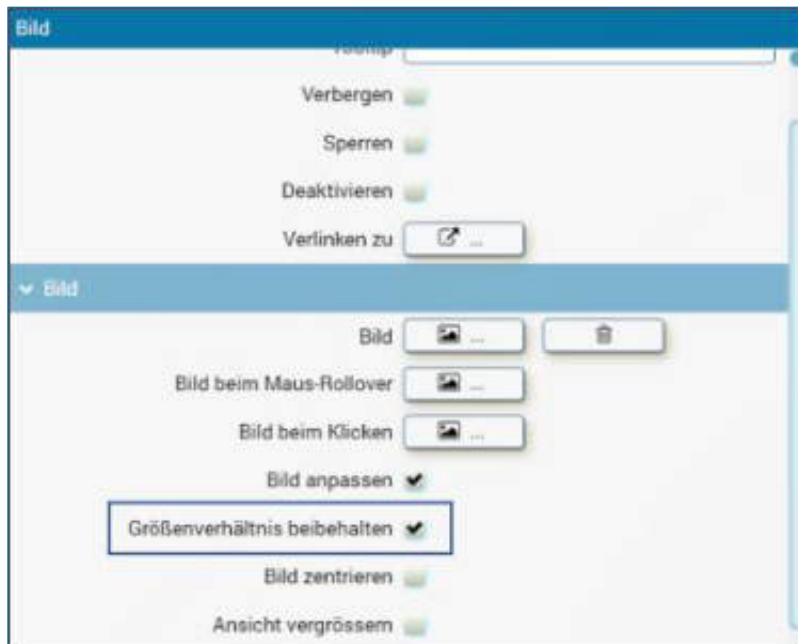


Hinweis

Wenn das Objekt nach der Höhen- und Breitenanimation sein ursprüngliches Seitenverhältnis beibehalten soll, muss auch der Animationsrahmen diesem Seitenverhältnis entsprechen. Zusätzlich müssen Sie beide Eigenschaften auswählen, wie im Screen zu sehen:

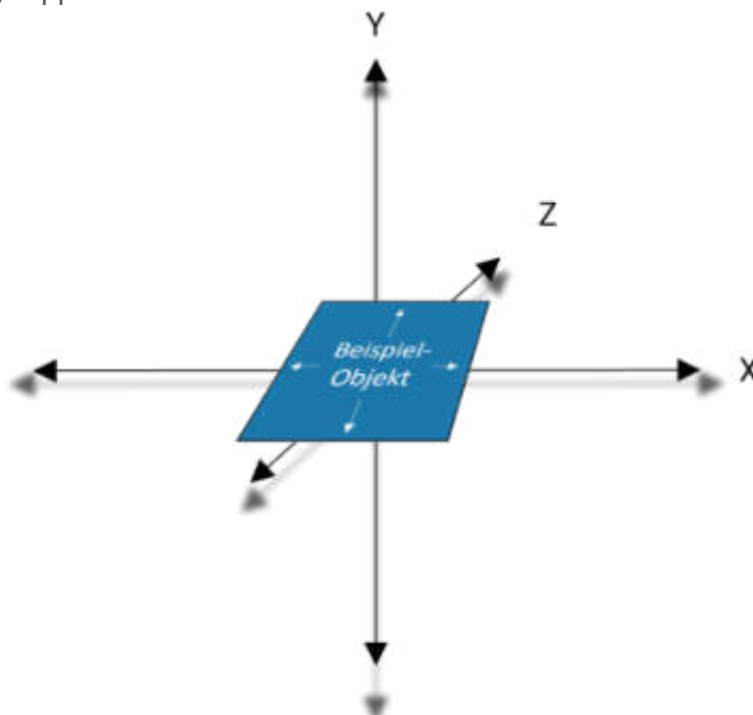


Sollte das Objekt ein Bild sein, achten Sie darauf, dass die Checkbox **Größenverhältnis beibehalten** unter *Bild* deaktiviert ist. Andernfalls kann die Animation u. U. nicht korrekt ausgeführt werden.



Die Achsen-Drehungen

Bei der Achsendrehung wird das Objekt dreidimensional entlang einer oder mehrerer Achsen gekippt.



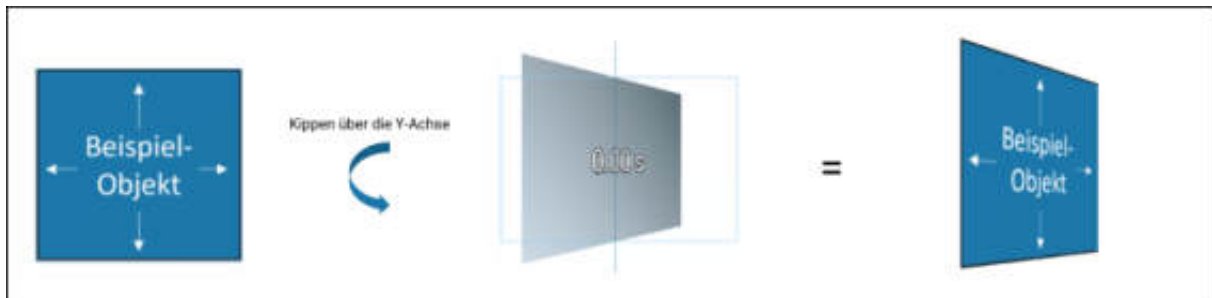
5. X-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte X-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



6. Y-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte Y-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



7. Z-Achse-Drehung

Das Objekt wird über eine gedachte Z-Achse gekippt – bis der Kippwinkel dem des Animationsrahmens entspricht.



Festlegung der Kippwinkel durch den Animationsrahmen

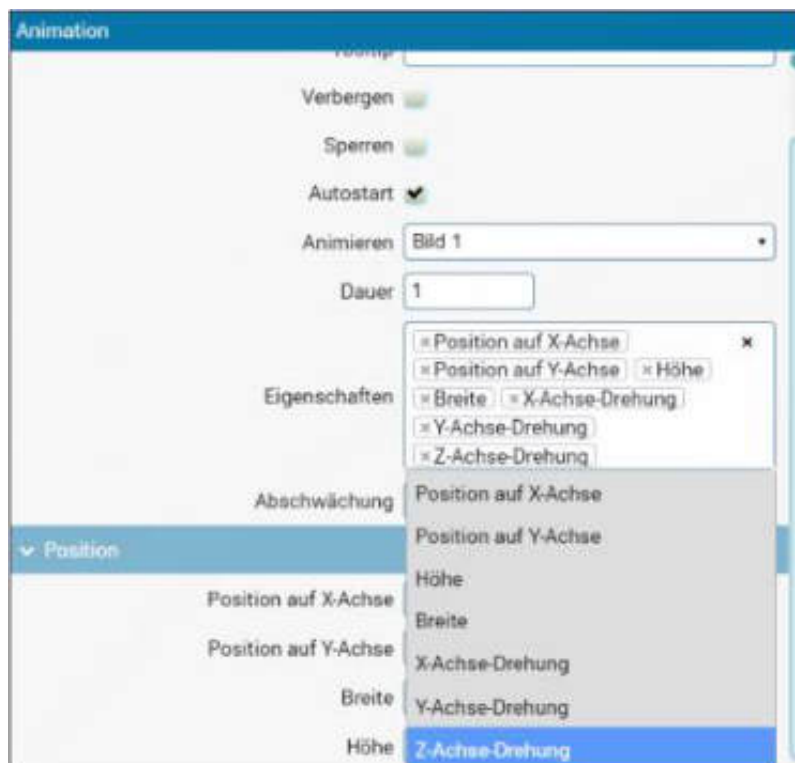
Klicken Sie den ausgewählten Animationsrahmen ein weiteres Mal an. Die blaue Markierung wechselt auf gelb und die Kippwinkel-Eingabe öffnet sich. Per Mausklick können Sie jetzt den Kippwinkel voreinstellen:



6. Der Wert des Kippwinkel wird in 10-Grad-Schritten verändert (negativ).
7. Der Wert des Kippwinkel wird in 1-Grad-Schritten verändert (negativ).
8. Der Wert des Kippwinkels wird auf null zurückgesetzt.
9. Der Wert des Kippwinkel wird in 1-Grad-Schritten verändert (positiv).
10. Der Wert des Kippwinkel wird in 10-Grad-Schritten verändert (positiv)

Festlegen mehrerer Animationspfade

Sie können mehrere Animationspfade miteinander kombinieren. So können Sie ein Objekt um mehrere Achsen rotieren lassen oder Höhe und Breite gleichzeitig skalieren.



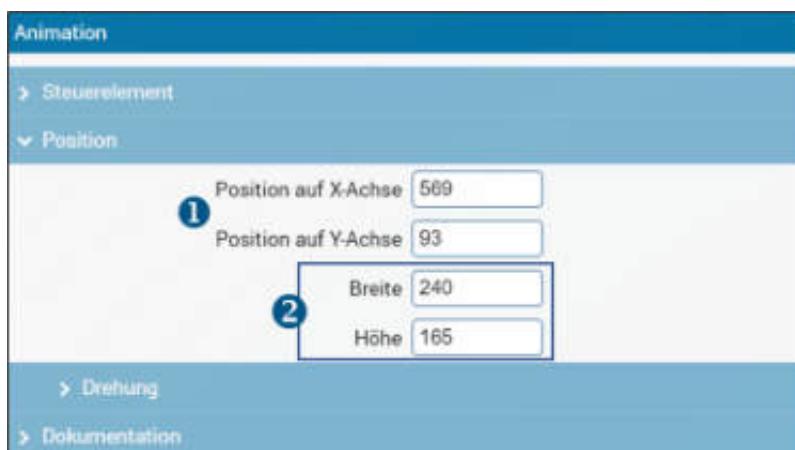
Festlegen der Animationsgeschwindigkeit (Abschwächung)

Die Geschwindigkeit der Animation können Sie über die *Dauer* regulieren. Sie haben zusätzlich die Möglichkeit, die Animationsgeschwindigkeit gleichmäßig (linear) oder ungleichmäßig verlaufen zu lassen. Es gibt über 30 voreingestellte Abschwächungen, z. B. exponentiell (Geschwindigkeit nimmt stetig zu) oder springen (Objekt springt einen Teil des Pfads entlang der gewählten Animationsachse).



Gruppe Position

Sie können die ausgewählte Zeitsteuerung bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Alternativ können Sie die Position auch über die manuelle Eingabe der Axialwerte verändern. Positionierung **[1]** und Größe **[2]** dienen lediglich Ihres Komforts bei der Arbeit mit der Zeitsteuerung, da die Zeitsteuerung beim Abspielen des Contents nicht sichtbar ist.



Gruppe Position -> Drehung

Sie können die Kippwinkel des Animationsrahmens über die Kippwinkel-Eingabe direkt am Animationsrahmen anpassen. Alternativ können Sie die Kippwinkel auch über die manuelle Eingabe der Winkelwerte **[1]** verändern.



Gruppe Dokumentation

Aktivieren Sie die Checkbox **In Dokumentation zeigen**, wird die Animation, soweit möglich, in die Dokumentation übernommen.



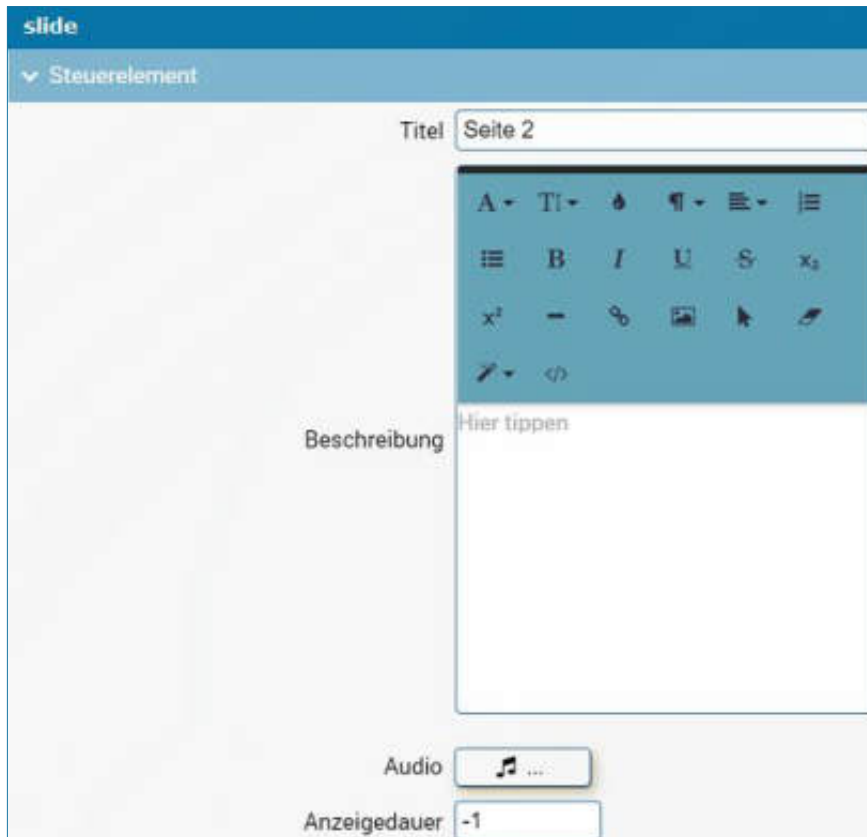
2.5.17 slide bearbeiten



Klicken Sie in der Vorschau auf den slide, den Sie bearbeiten wollen **[1]**. Der ausgewählte slide wird mittig und groß angezeigt **[2]**. Klicken Sie auf den groß angezeigten slide. Auf der linken Seite werden die Hauptgruppen *Steuerelement*, *Design*, *Dokumentation* und *Ereignisse* angezeigt. Unter den Gruppen werden alle Eigenschaften des slides angezeigt und können dort bearbeitet werden.

Hauptgruppe **Steuerelement**

Unter der Hauptgruppe **Steuerelement** können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Unter **Titel** können Sie einen Titel und unter **Beschreibung** eine Beschreibung des slides festlegen.

Unter **Audio** können Sie durch Klick auf das Icon *Import* eine Audiodatei aus dem aktuellen Content, dem gemeinsamen Content oder den Ressourcen über einen Importdialog importieren. Die Audiodatei wird beim Abspielen des Contents (dieses slides) abgespielt. Durch Klick auf das Icon *Abspielen* kann die Audiodatei abgespielt werden. Durch Klick auf das Icon *Löschen* kann die Audiodatei gelöscht werden.

Unter **Anzeigedauer** können Sie festlegen wie viele Sekunden (bspw. 3) der slide beim Abspielen des Contents angezeigt wird, bevor der nächste slide angezeigt wird. Bei 0 wird der slide beim Abspielen des Contents für 0s angezeigt, bevor der nächste slide angezeigt wird. Bei -1 (vorbesetzt) wird der slide (ab slide 2) beim Abspielen des Contents erst angezeigt, nachdem Sie im Bedienpanel des players auf die Schaltfläche *Nächste* geklickt habe oder der slide an der rechten oberen Ecke umgeblättert haben.

Hauptgruppe *Design* / Untergruppe *Bild und Position*

Unter der Hauptgruppe *Design* bzw. den Untergruppen *Bild* und *Position* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'slide' configuration interface. The 'Design' group is expanded to show 'Bild' and 'Position' sub-groups. Under 'Bild', there is a 'Hintergrund' dropdown menu set to 'Hintergrund 6' and an image icon. Under 'Position', there are three input fields: 'Breite' (1280), 'Höhe' (960), and 'Perspektive' (400).

Unter *Hintergrund* können Sie aus den Hintergrundstilen *Hintergrund 1* bis *Hintergrund 8* auswählen. Durch Klick auf das Icon *Bild* können Sie ein Bild, das Sie als Hintergrund verwenden möchten, aus dem aktuellen Content, dem gemeinsamen Content oder den Ressourcen über einen Importdialog importieren.

Unter *Breite* bzw. *Höhe* ist die Breite bzw. Höhe des slides angegeben. *Perspektive* ändert die Darstellung von rotierenden Bubbles.

Hauptgruppe *Dokumentation*

Unter der Hauptgruppe *Dokumentation* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



The screenshot shows the 'slide' configuration interface with the 'Dokumentation' group expanded. It features a checked checkbox 'In Dokumentation zeigen'. Below it are four input fields: 'Dokumentationszuschnitt - Position von links' (0), 'Dokumentationszuschnitt - Position von oben' (0), 'Breite des Dokumentationszuschnitts' (1280), and 'Höhe des Dokumentationszuschnitts' (960). The 'Ereignisse' group is partially visible at the bottom.

Durch Aktivierung der Checkbox *In Dokumentation anzeigen* wird nicht der gesamte slide, sondern nur der von Ihnen zugeschnittene Bereich in der Dokumentation dargestellt.

Unter **Dokumentationszuschnitt - Position von links** können Sie den Abstand des zugeschnittenen Bereichs (linker Rand) zum linken Rand des slides festlegen. Unter **Dokumentationszuschnitt - Position von oben** können Sie den Abstand des zugeschnittenen Bereichs (oberer Rand) zum oberen Rand des slides festlegen. Unter **Breite** bzw. **Höhe des Dokumentationszuschnitts** können Sie die Breite bzw. Höhe des zugeschnittenen Bereichs festlegen.

Hauptgruppe **Ereignisse** / Untergruppe **Maus**



Unter der Untergruppe **Maus** können Sie festlegen, welche Ereignisse stattfinden sollen (bspw. Bubble zeigen oder verbergen), wenn Sie beim Abspielen des Contents bestimmte Aktionen durchführen (bspw. Maus über Bubble bewegen, auf Bubble klicken).

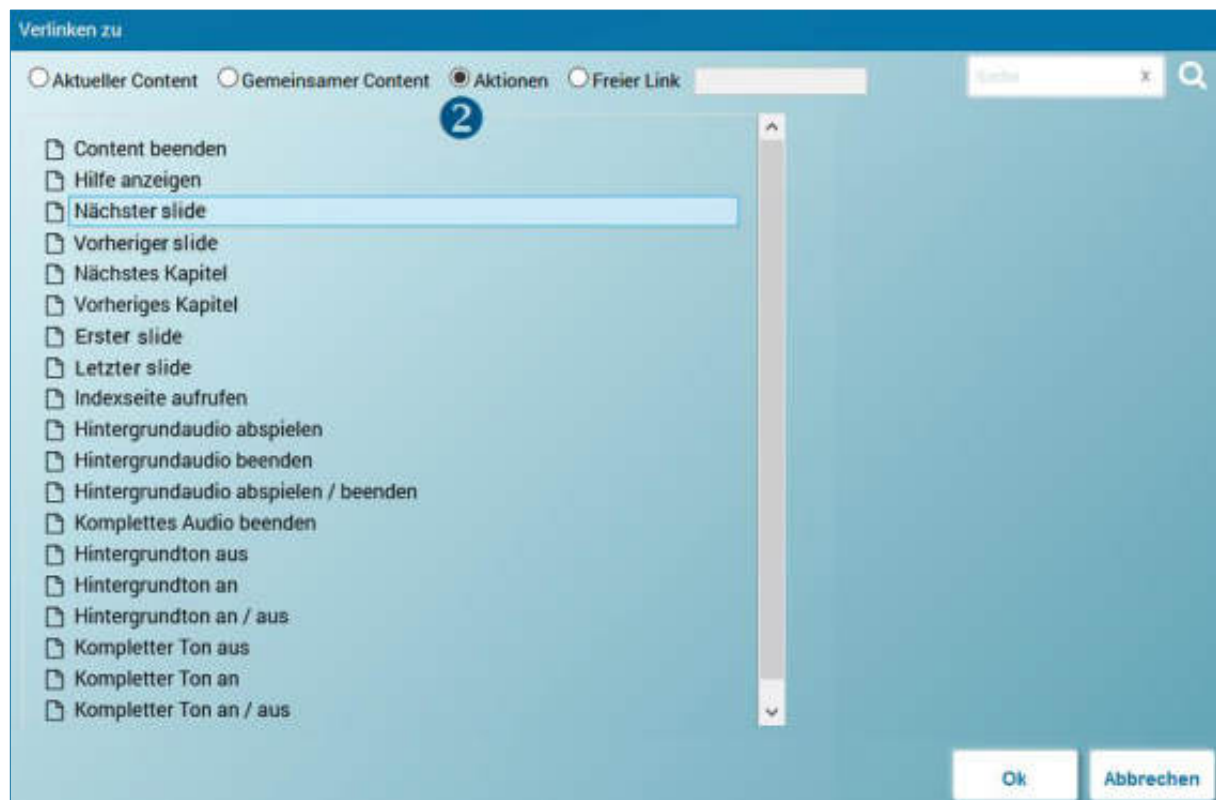
2.5.18 Objekte mit Aktionen verlinken

Sie können die folgenden Objekte mit bestimmten Aktionen verlinken: Bilder, Formen, Aktive Flächen.

Wählen Sie das Objekt im Editor.



Auf der linken Seite des Editors werden die Eigenschaften angezeigt. Klicken Sie unter *Steuerelement* -> *Verlinken zu* auf das Icon *Import* [1].



Ein Importdialog wird angezeigt. Aktivieren Sie die Checkbox *Aktionen* [2].

Wählen Sie eine der Aktionen, mit denen das Objekt verlinkt werden soll. Wenn Sie beim Abspielen des Contents auf das Objekt klicken, wird die Aktion ausgeführt.

Bedeutung der Aktionen:

Content beenden

Der Content wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Nächster slide

Der nächste slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Vorherige slide

Der vorherige slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Nächstes Kapitel

Der erste slide des nächsten Kapitels wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Vorheriges Kapitel

Der erste slide des vorherigen Kapitels wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Erster slide

Der erste slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Letzter slide

Der letzte slide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Indexslide aufrufen

Der Indexslide des Contents wird angezeigt, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundaudio abspielen

Die Audiodatei des slides, auf der sich das verlinkte Objekt befindet, wird abgespielt (z.B. slide 5), wenn Sie auf das Objekt klicken. Ist slide 5 nicht mit einer Audiodatei hinterlegt, wird die Audiodatei dem slide 4 abgespielt. Ist slide 4 nicht mit einer Audiodatei hinterlegt, wird die Audiodatei des slides 3 abgespielt usw.

Hintergrundaudio beenden

Die laufende Audiodatei des slides wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundaudio abspielen / beenden

Die laufende Audiodatei des slides wird beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Die nichtlaufende Audiodatei wird abgespielt, wenn Sie auf das verlinkte Bild klicken.

Komplettes Audio beenden

Die laufende Audiodatei des slides sowie weitere eingefügte laufende Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) werden beendet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundton aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das Objekt klicken.

Hintergrundton an

Den Ton der laufenden Audiodatei des slides wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Hintergrundton an / aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Der Ton der laufende Audiodatei des slides wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter laufender Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton an

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

Kompletter Ton an / aus

Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird ausgeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken. Der Ton der laufenden Audiodatei des slides sowie der Ton weiterer eingefügter Audiodateien (Funktion *Multimedia einfügen*) wird eingeschaltet, wenn Sie auf das verlinkte Objekt klicken.

2.6 Content abspielen

2.6.1 unit im Demo-Modus abspielen

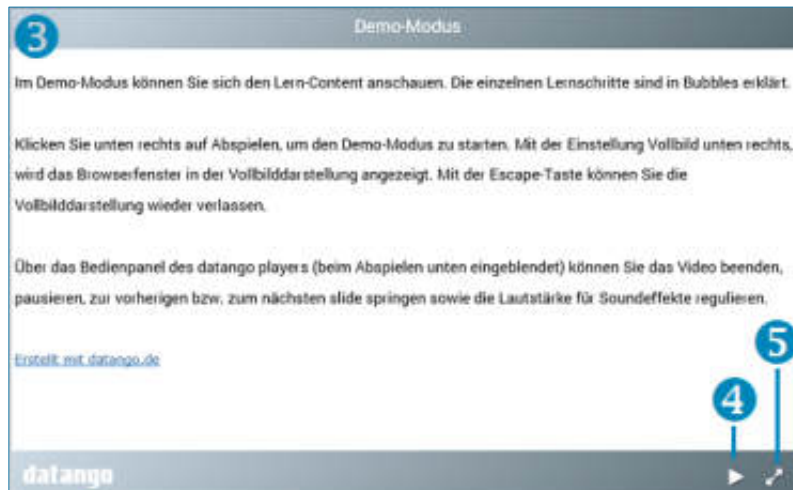
Im Demo-Modus können Sie sich den aufgezeichneten Content anschauen. Die einzelnen Lernschritte sind jeweils in Bubbles erklärt.



Wählen Sie den Content [1], den Sie im Demo-Modus abspielen wollen.



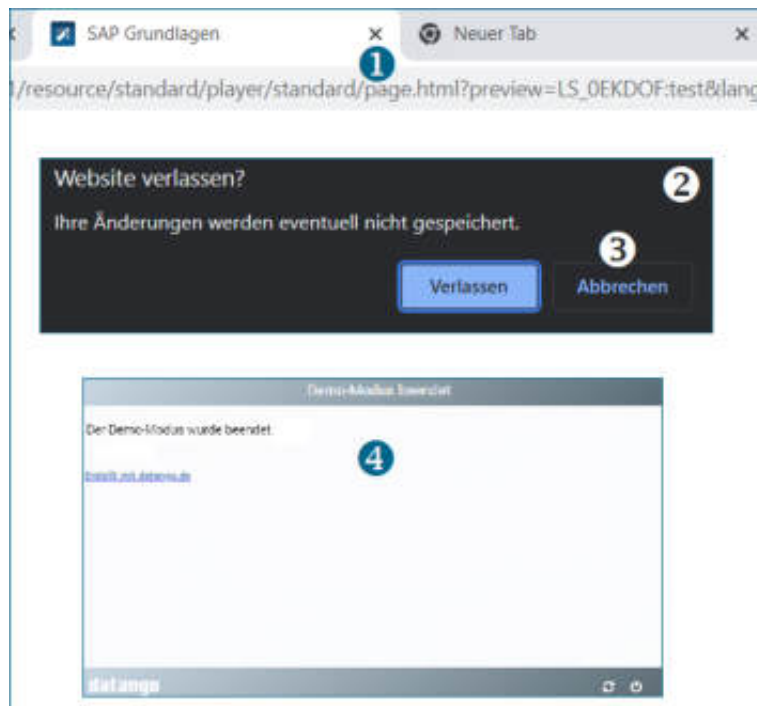
Klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf *Demo-Modus abspielen* [2].



Eine Erklärung, wie der Demo-Modus abläuft, wird angezeigt [3]. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf Abspielen [4], um den Demo-Modus zu starten. Mit der Einstellung *Vollbild* [5] wird das Browserfenster in der Vollbilddarstellung angezeigt. Mit der Escape-Taste können Sie die Vollbilddarstellung wieder verlassen.

In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* eingestellt werden. Über das Bedienpanel des datango players können Sie den Demo-Modus beenden, pausieren, zum vorherigen bzw. zum nächsten slide springen sowie die Lautstärke für Soundeffekte regulieren. Das Bedienpanel kann frei in der Bildschirmansicht bewegt werden, so dass dieses beim Abspielen jederzeit erreichbar ist. Die genaue Funktionsweise des datango players ist im Kapitel 2.6.5 beschrieben.

Worauf müssen Sie achten, wenn Sie den Demo-Modus über den Browser beenden mussten?



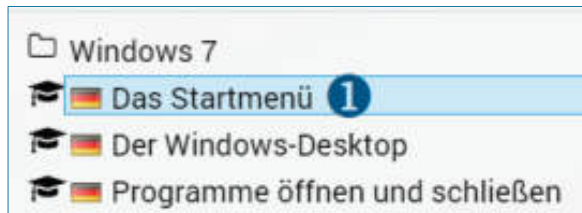
Wenn Sie mit dem collaborator verbunden sind und den Demo-Modus nicht regulär über das Bedienpanel des players beenden, sondern über den Browser **[1]** beenden mussten (Tab per Mausklick oder Tastenkombination schließen), zeigt der Browser eine Warnung **[2]** an, dass Änderungen ggf. verlorengehen.

Wählen Sie *Abbrechen* **[3]**, damit der Fortschritt gespeichert wird. Danach werden Sie zur Endseite **[4]** des players weitergeleitet, wo der Demo-Modus ordnungsgemäß beendet werden kann.

Sollten Sie die Warnung über *Verlassen* schließen, können wir **nicht** garantieren, dass der Fortschritt gespeichert und auf dem collaborator berücksichtigt wird

2.6.2 unit im Übungs-Modus abspielen

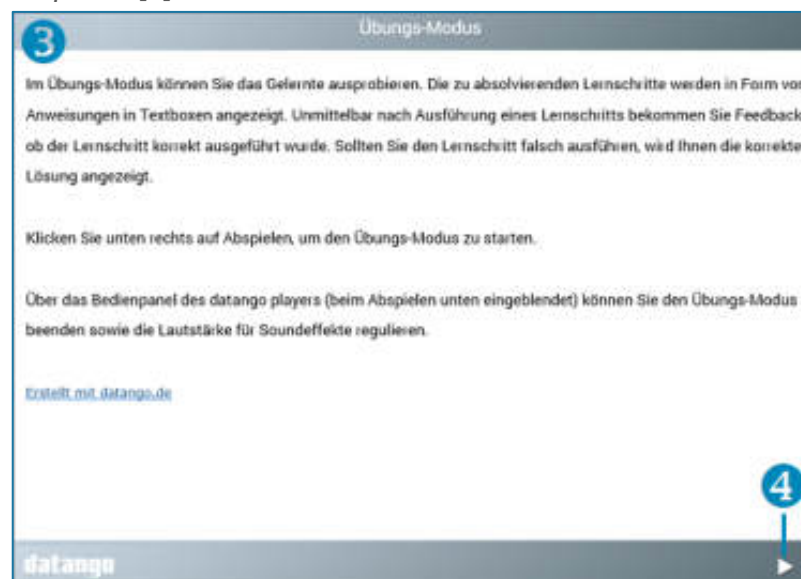
Im Übungs-Modus können Sie die Lernschritte des aufgezeichneten Contents Schritt für Schritt ausführen. Die Lernschritte werden in Form von Anweisungen wie bspw. *Klicken Sie auf Speichern.* in Textboxen angezeigt.



Wählen Sie den Content [1], den Sie im Übungs-Modus abspielen wollen.



Klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf *Übungs-Modus abspielen* [2].



Eine Erklärung, wie der Übungs-Modus abläuft, wird angezeigt [3]. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf *Abspielen* [4], um den Übungs-Modus zu starten.

In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* eingestellt werden. Über das Bedienpanel des datango players können Sie den Content beenden, zum vorherigen bzw. zum nächsten slide springen sowie die Lautstärke für Soundeffekte regulieren. Das Bedienpanel kann frei in der Bildschirmansicht bewegt werden, so dass dieses beim Abspielen jederzeit

erreichbar ist. Die genaue Funktionsweise des datango players ist im Kapitel 2.6.5 beschrieben.

Führen Sie die Anweisungen im Übungs-Modus nacheinander aus.

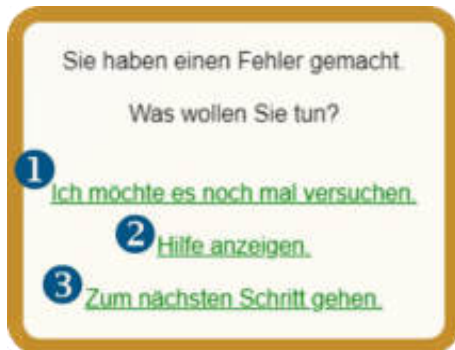
Nach der Ausführung der jeweiligen Anweisungen erhalten Sie unterschiedliches Feedback - je nachdem ob Sie die Anweisung korrekt ausgeführt haben oder nicht. Es gibt zwei Arten von Feedback-Verhalten, zwischen denen Sie wählen können: **klassisches** und **nicht klassisches** Verhalten. Das Verhalten kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> datango player -> Übungs-Modus eingestellt werden*.

Variante 1: **klassisches Verhalten**



Wenn Sie die Anweisung korrekt ausführen, wird ein grünes „Richtig“ angezeigt und der Übungs-Modus fortgesetzt.

Nach einer inkorrekten Eingabe erscheint folgende Meldung:



Sie können nun aus folgenden Optionen wählen:

1. Sie können noch einmal versuchen, die Anweisung korrekt auszuführen. Nach drei falschen Versuchen geht es zum nächsten Schritt (rotes "Fortfahren").
2. Sie erhalten Unterstützung: Dabei wird Ihnen angezeigt, wie sie die Anweisung korrekt ausführen (blaue Markierung). Zum Vergleich wird Ihnen außerdem angezeigt, welchen falschen Schritt Sie zuvor durchgeführt haben (rote Markierung).
3. Sie überspringen diesen Schritt der Übung.

Variante 2: **nicht klassisches Verhalten**

Nach der Ausführung der jeweiligen Anweisungen erhalten Sie unterschiedliches Feedback - je nachdem ob Sie die Anweisung korrekt ausgeführt haben oder nicht:



Wenn Sie die Anweisung korrekt ausführen, wird ein grünes „Richtig“ angezeigt und der Übungs-Modus fortgesetzt.



Wenn Sie die Anweisung falsch ausführen, wird ein gelbes „Falsch“ angezeigt und der Übungs-Modus unterbrochen. Sie bekommen einen zweiten Versuch, in dem die korrekt auszuführende Aktion markiert wird.

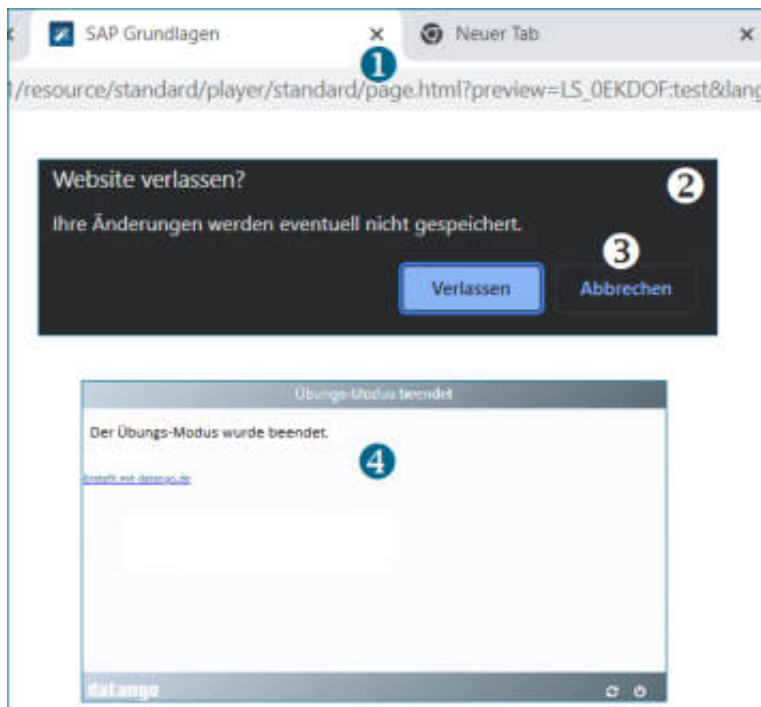


Wenn Sie die Anweisung erneut falsch ausführen, wird ein orangefarbenes „Falsch“ angezeigt und der Übungs-Modus unterbrochen. Sie bekommen einen dritten Versuch, in dem die korrekt auszuführende Aktion markiert wird.



Wenn Sie die Anweisung zum dritten Mal falsch ausführen, wird ein rotes „Fortfahren“ angezeigt und der Übungs-Modus dennoch fortgesetzt.

Worauf müssen Sie achten, wenn Sie den Übungs-Modus über den Browser beenden mussten?



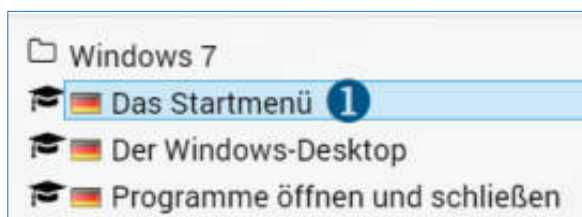
Wenn Sie mit dem collaborator verbunden sind und den Übungs-Modus nicht regulär über das Bedienpanel des players beenden, sondern über den Browser **[1]** beenden mussten (Tab per Mausklick oder Tastenkombination schließen), zeigt der Browser eine Warnung **[2]** an, dass Änderungen ggf. verlorengehen.

Wählen Sie *Abbrechen* [3], damit der Fortschritt gespeichert wird. Danach werden Sie zur Endseite [4] des players weitergeleitet, wo der Übungs-Modus ordnungsgemäß beendet werden kann.

Sollten Sie die Warnung über *Verlassen* schließen, können wir **nicht** garantieren, dass der Fortschritt gespeichert und auf dem collaborator berücksichtigt wird.

2.6.3 unit im Test-Modus abspielen

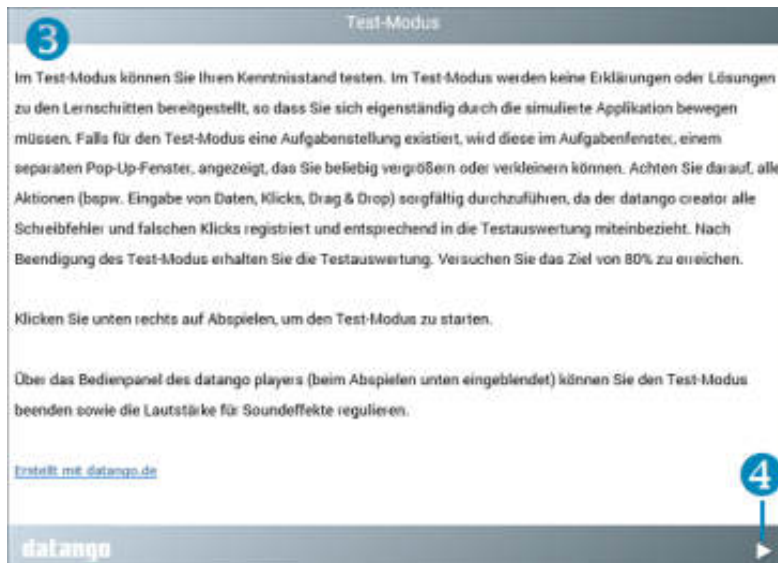
Im Test-Modus können Sie die Lernschritte des aufgezeichneten Contents Schritt für Schritt ausführen. Im Test-Modus werden keine Hinweise oder Lösungen zu den Lernschritten bereitgestellt, so dass Sie sich eigenständig durch die simulierte Applikation bewegen müssen.



Wählen Sie den Content [1], den Sie im Test-Modus abspielen wollen.



Klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf *Test-Modus abspielen* [2].



Eine Erklärung, wie der Test-Modus abläuft, wird angezeigt [3]. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf *Abspielen* [4], um den Test-Modus zu starten.

In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* eingestellt werden. Über das Bedienpanel des datango players können Sie den Content beenden, zum vorherigen bzw. zum nächsten slide springen sowie die Lautstärke für Soundeffekte regulieren. Das Bedienpanel kann frei in der Bildschirmansicht bewegt werden, so dass dieses beim Abspielen jederzeit erreichbar ist. Die genaue Funktionsweise des datango players ist im Kapitel 2.6.5 beschrieben.

Führen Sie die Lernschritte aus. Achten Sie darauf, alle Aktionen (bspw. Eingabe von Daten, Klicks, Drag & Drop) sorgfältig durchzuführen, da der datango creator alle Schreibfehler und falschen Klicks registriert und entsprechend in die Testauswertung miteinbezieht.

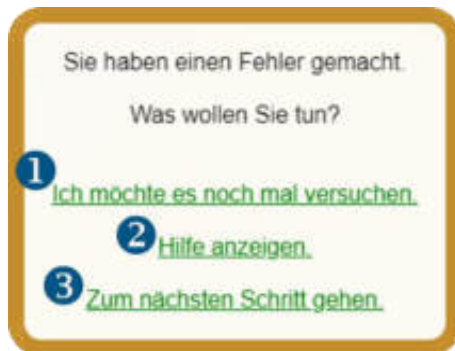
Nach der Ausführung eines jeden Lernschritts erhalten Sie unterschiedliches Feedback - je nachdem ob Sie die Anweisung korrekt ausgeführt haben oder nicht. Es gibt zwei Arten von Feedback-Verhalten, zwischen denen Sie wählen können: **klassisches** und **nicht klassisches** Verhalten. Die Einstellung nehmen Sie unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> datango player -> Test-Modus* vor.

Variante 1: **klassisches Verhalten**



Wenn Sie die Anweisung korrekt ausführen, wird ein grünes „Richtig“ angezeigt und der Test-Modus fortgesetzt.

Nach einer inkorrekten Eingabe erscheint folgende Meldung:



Sie können nun aus folgenden Optionen wählen:

1. Sie können noch einmal versuchen, den Schritt korrekt auszuführen. Nach drei falschen Versuchen geht es zum nächsten Schritt (rotes "Fortfahren").
2. Sie erhalten Unterstützung: Dabei wird Ihnen angezeigt, wie Sie den Schritt korrekt ausführen (blaue Markierung). Zum Vergleich wird Ihnen außerdem angezeigt, welchen falschen Schritt Sie zuvor durchgeführt haben (rote Markierung). **Nutzen Sie diese Option, werden Ihnen für diesen Schritt keine Punkte gutgeschrieben!**
3. Sie überspringen diesen Schritt des Test-Modus.

Variante 2: **nicht klassisches Verhalten**

Nach der Ausführung der jeweiligen Anweisungen erhalten Sie unterschiedliches Feedback - je nachdem ob Sie die Anweisung korrekt ausgeführt haben oder nicht:



Wenn Sie die Anweisung korrekt ausführen, wird ein grünes „Richtig“ angezeigt und der Test-Modus fortgesetzt.



Wenn Sie die Anweisung falsch ausführen, wird ein gelbes „Falsch“ angezeigt und der Test-Modus unterbrochen. Sie bekommen einen zweiten Versuch, in dem die korrekt auszuführende Aktion markiert wird.



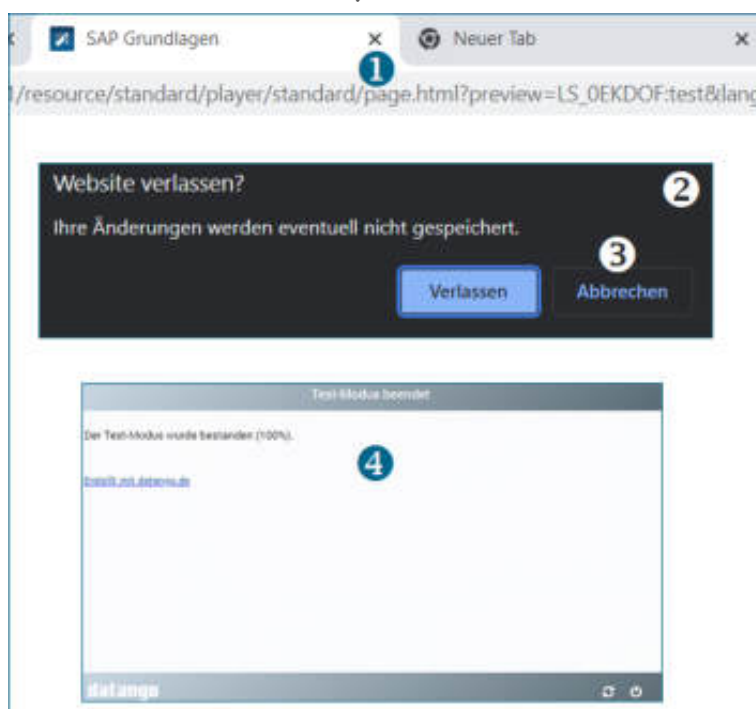
Wenn Sie die Anweisung erneut falsch ausführen, wird ein orangefarbenes „Falsch“ angezeigt und der Test-Modus unterbrochen. Sie bekommen einen dritten Versuch, in dem die korrekt auszuführende Aktion markiert wird.



Wenn Sie die Anweisung zum dritten Mal falsch ausführen, wird ein rotes „Fortfahren“ angezeigt und der Test-Modus dennoch fortgesetzt.

Nach Beendigung des Test-Modus werden Sie darüber informiert, ob Sie den Test-Modus bestanden oder nicht bestanden haben.

Worauf müssen Sie achten, wenn Sie den Test-Modus über den Browser beenden mussten?



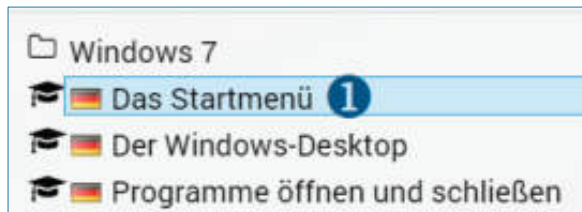
Wenn Sie mit dem collaborator verbunden sind und den Test-Modus nicht regulär über das Bedienpanel des players beenden, sondern über den Browser **[1]** beenden mussten (Tab per Mausklick oder Tastenkombination schließen), zeigt der Browser eine Warnung **[2]** an, dass Änderungen ggf. verlorengehen.

Wählen Sie *Abbrechen* **[3]**, damit die erreichte Punktzahl gespeichert wird. Danach werden Sie zur Endseite **[4]** des players weitergeleitet, wo der Test-Modus ordnungsgemäß beendet werden kann.

Sollten Sie die Warnung über *Verlassen* schließen, können wir **nicht** garantieren, dass die erreichte Punktzahl gespeichert und auf dem collaborator berücksichtigt wird.

2.6.4 unit im Praxis-Modus abspielen

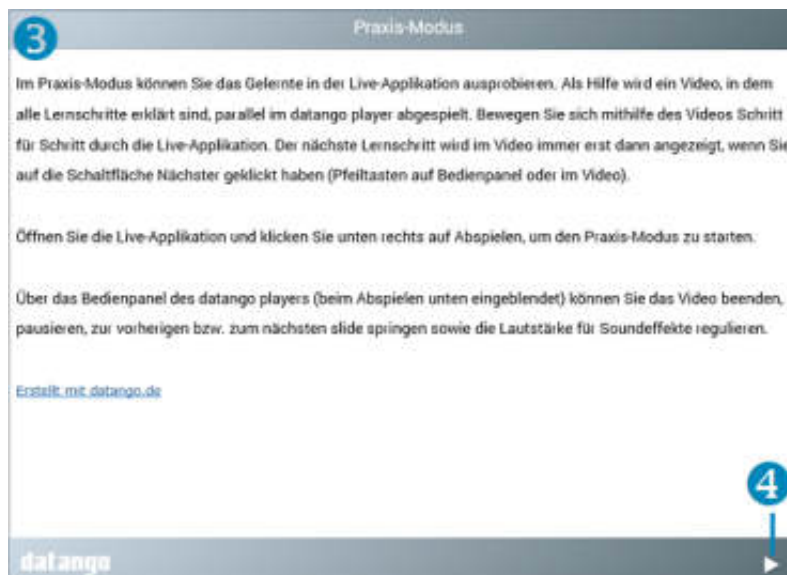
Im **Praxis-Modus** können Sie die Lernschritte in der Live-Applikation Schritt für Schritt ausführen. Als Hilfe wird der Praxis-Modus, in dem die Lernschritte erklärt sind, parallel abgespielt.



Wählen Sie den Content [1], den Sie im Praxis-Modus abspielen wollen.



Klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf *Praxis-Modus abspielen* [2].

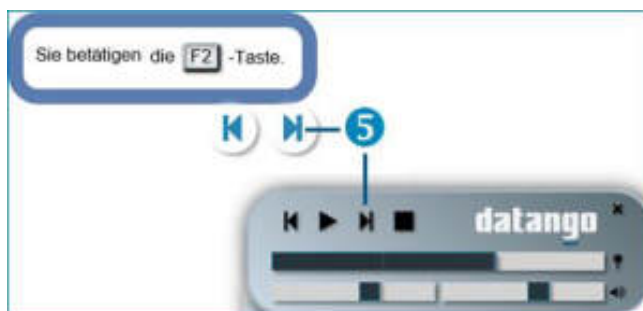


Eine Erklärung, wie der Praxis-Modus abläuft, wird angezeigt [3]. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf *Abspielen* [4], um den Praxis-Modus zu starten.

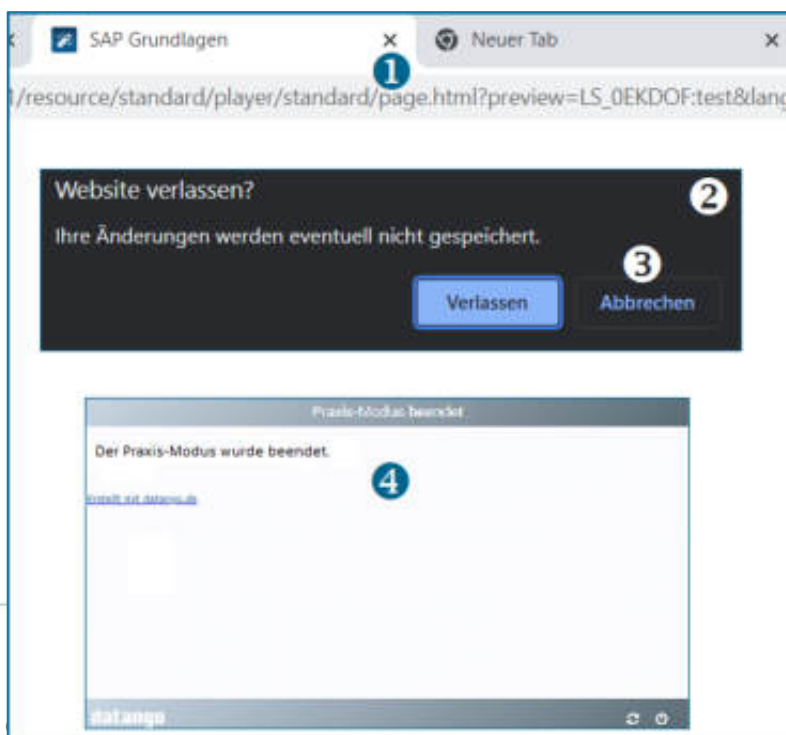
In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter

Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle eingestellt werden. Bei Nutzung einiger Browser wird der Praxis-Modus in einem sogenannten Topmost-Fenster abgespielt. Während des Abspielens des Contents können Sie das Topmost-Fenster minimieren, maximieren sowie auf der Bildschirmsicht verschieben. Das ermöglicht eine freie Sicht auf die Live-Applikation, um ungehindert in dieser arbeiten zu können. Über das Bedienpanel des datango players können Sie den Praxis-Modus beenden, pausieren, zum vorherigen bzw. zum nächsten slide springen sowie die Lautstärke für Soundeffekte regulieren. Das Bedienpanel kann minimiert werden sowie frei in der Bildschirmsicht bzw. im Topmost-Fenster bewegt werden, so dass dieses beim Abspielen jederzeit erreichbar ist. Die genaue Funktionsweise des datango players ist im Kapitel 2.6.5 beschrieben.

Öffnen Sie die Live-Applikation und bewegen Sie sich mithilfe des Praxis-Modus Schritt für Schritt durch die Applikation. Der nächste Lernschritt wird immer erst dann angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche *Nächster* geklickt haben (Pfeiltasten auf Bedienpanel oder bei Nutzung des Topmost-Fensters Pfeiltasten neben den Bubbles [5]).



Worauf müssen Sie achten, wenn Sie den Praxis-Modus über den Browser beenden mussten?



Wenn Sie mit dem collaborator verbunden sind und den Praxis-Modus nicht regulär über das Bedienpanel des players beenden, sondern über den Browser [1] beenden mussten (Tab per Mausklick oder Tastenkombination schließen), zeigt der Browser eine Warnung [2] an, dass Änderungen ggf. verlorengehen.

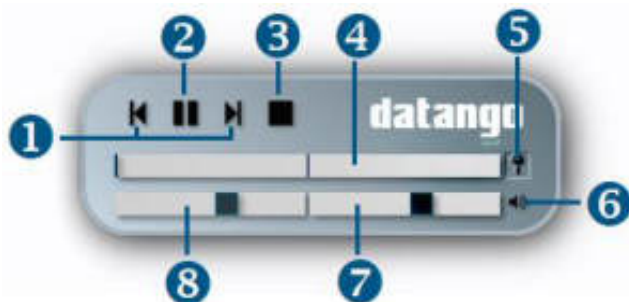
Wählen Sie *Abbrechen* [3], damit der Fortschritt gespeichert wird. Danach werden Sie zur Endseite [4] des players weitergeleitet, wo der Praxis-Modus ordnungsgemäß beendet werden kann.

Sollten Sie die Warnung über *Verlassen* schließen, können wir **nicht** garantieren, dass der Fortschritt gespeichert und auf dem collaborator berücksichtigt wird.

2.6.5 Funktion des datango player Bedienpanels

In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* eingestellt werden. Stellen Sie beim Abspielen der Lerninhalte im Browser sicher, dass die erforderlichen Einstellungen im Browser vorgenommen wurden. Dadurch werden Fehler bei der Darstellung und beim Abspielen der Lerninhalte vermieden. Browsereinstellungen sind im Kapitel 1.2 beschrieben.

Funktionen des datango player Bedienpanels - Demo-Modus



[1] Über die Schaltflächen *Vorheriger* / *Nächster* können Sie zum vorherigen / nächsten slide springen.

[2] Über die Schaltfläche *Pause* können Sie den Demo-Modus pausieren. Bei aktivierter Funktion wechselt die Schaltfläche *Pause* auf *Abspielen*. Durch Klick auf *Abspielen* können Sie den Demo-Modus fortsetzen.

[3] Über die Schaltfläche **Stop** können Sie den Demo-Modus beenden. Sie gelangen zurück in den Bereich *Bestehenden Content zeigen*.

[4] Die **Fortschrittsanzeige** zeigt an, wie viele der slides bereits angesehen wurden. Zusätzlich können Sie auf einzelne Balken der Fortschrittsanzeige klicken, um auf den entsprechenden slide zu springen.

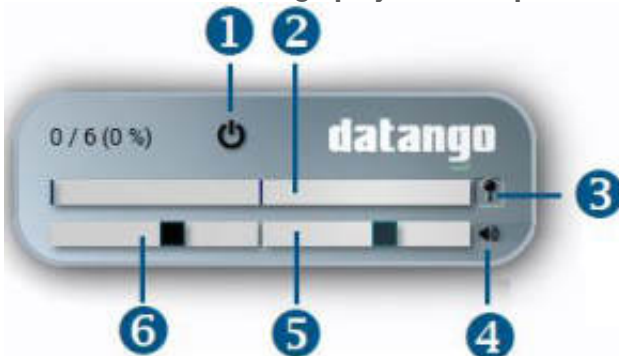
[5] Wenn Sie das Bedienpanel mithilfe des Mauszeigers auf dem Bildschirm verschieben und wieder loslassen, wird das Panel beim Abspielen des nächsten slides wieder auf seine ursprüngliche Position verschoben (Schaltfläche **Lösen** aktiviert). Über die Schaltfläche **Verankern** können Sie diesen Effekt deaktivieren, d.h. das Bedienpanel bleibt während des Abspielens des gesamten Contents auf der Position, auf die Sie es verschoben haben.

[6] Über die Schaltfläche **Ton an / aus** können Sie den Ton innerhalb des Demo-Modus an- bzw. ausstellen.

[7] Über die Funktion **Lautstärke von Bubble-Effekten** können Sie die Lautstärke von Bubble-Effekten steuern oder deaktivieren.

[8] Über die Funktion **Lautstärke von Audiodateien** können Sie die Lautstärke von Audiodateien steuern oder deaktivieren.

Funktionen des datango player Bedienpanels - Übungs-Modus / Test-Modus



[1] Über die Schaltflächen **Stop** können Sie den Modus beenden. Sie gelangen zurück in den Bereich *Bestehenden Content zeigen*.

[2] Die **Fortschrittsanzeige** zeigt an, wie viele der slides bereits durchgearbeitet wurden. Zusätzlich können Sie auf einzelne Balken der Fortschrittsanzeige klicken, um auf den entsprechenden slide zu springen.

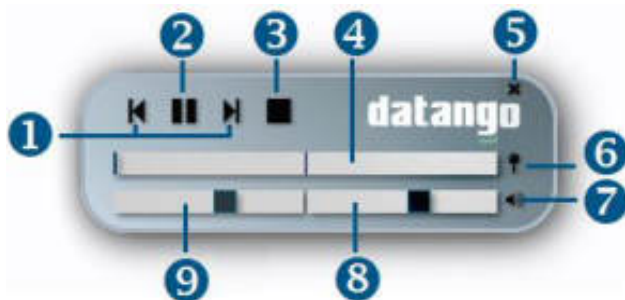
[3] Wenn Sie das Bedienpanel mithilfe des Mauszeigers auf dem Bildschirm verschieben und wieder loslassen, wird das Panel beim Abspielen des nächsten slides wieder auf seine ursprüngliche Position verschoben (Schaltfläche **Lösen** aktiviert). Über die Schaltfläche **Verankern** können Sie diesen Effekt deaktivieren, d.h. das Bedienpanel bleibt während des Abspielens des gesamten Contents auf der Position, auf die Sie es verschoben haben.

[4] Über die Schaltfläche **Ton an / aus** können Sie den Ton innerhalb des Modus an- bzw. ausstellen.

[5] Über die Funktion **Lautstärke von Bubble-Effekten** können Sie die Lautstärke von Bubble-Effekten steuern oder deaktivieren.

[6] Über die Funktion **Lautstärke von Audiodateien** können Sie die Lautstärke von Audiodateien steuern oder deaktivieren.

Funktionen des datango player Bedienpanels - Praxis-Modus



[1] Über die Schaltflächen **Vorheriger / Nächster** können Sie zum vorherigen / nächsten slide springen.

[2] Über die Schaltfläche **Pause** können Sie den Praxis-Modus pausieren. Bei aktivierter Funktion wechselt die Schaltfläche **Pause** auf **Abspielen**. Durch Klick auf **Abspielen** können Sie den Praxis-Modus fortsetzen.

[3] Über die Schaltfläche **Stop** können Sie den Praxis-Modus beenden. Sie gelangen zurück in den Bereich *Bestehenden Content* zeigen.

[4] Die **Fortschrittsanzeige** zeigt an, wie viele der slides bereits angesehen wurden. Zusätzlich können Sie auf einzelne Balken der Fortschrittsanzeige klicken, um auf den entsprechende slide zu springen.

[5] Über das **Kreuz** (vorhanden bei Nutzung des Topmost-Fensters) können Sie das Bedienpanel schließen. In der oberen Leiste wird das Bedienpanel des Topmost-Fensters angezeigt (siehe nächster Abschnitt).

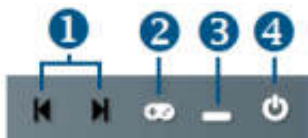
[6] Wenn Sie das Bedienpanel mithilfe des Mauszeigers auf dem Bildschirm verschieben und wieder loslassen, wird das Panel beim Abspielen des nächsten slides wieder auf seine ursprüngliche Position verschoben (Schaltfläche **Lösen** aktiviert). Über die Schaltfläche **Verankern** können Sie diesen Effekt deaktivieren, d.h. das Bedienpanel bleibt während des Abspielens des gesamten Contents auf der Position, auf die Sie es verschoben haben.

[7] Über die Schaltfläche **Ton an / aus** können Sie den Ton innerhalb des Praxis-Modus an- bzw. ausstellen.

[8] Über die Funktion **Lautstärke von Bubble-Effekten** können Sie die Lautstärke von Bubble-Effekten steuern oder deaktivieren.

[8] Über die Funktion **Lautstärke von Audiodateien** können Sie die Lautstärke von Audiodateien steuern oder deaktivieren.

Funktionen des Topmost-Fenster Bedienpanels - Praxis-Modus



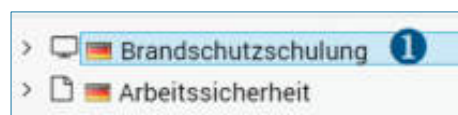
[1] Über die Schaltflächen **Vorheriger / Nächster** können Sie zum vorherigen / nächsten slide springen.

[2] Über die Schaltfläche **Bedienpanel** können Sie das Bedienpanel öffnen (siehe vorhergehender Abschnitt).

[3] Über die Schaltfläche **Pause** können Sie den Praxis-Modus pausieren. Bei aktivierter Funktion wechselt die Schaltfläche **Pause** auf **Abspielen**. Durch Klick auf **Abspielen** können Sie den Praxis-Modus fortsetzen.

[4] Über die Schaltfläche **Stop** können Sie den Praxis-Modus beenden. Sie gelangen zurück in den Bereich **Bestehenden Content zeigen**.

2.6.6 journey abspielen



Wählen Sie den Content [1], den Sie abspielen wollen.



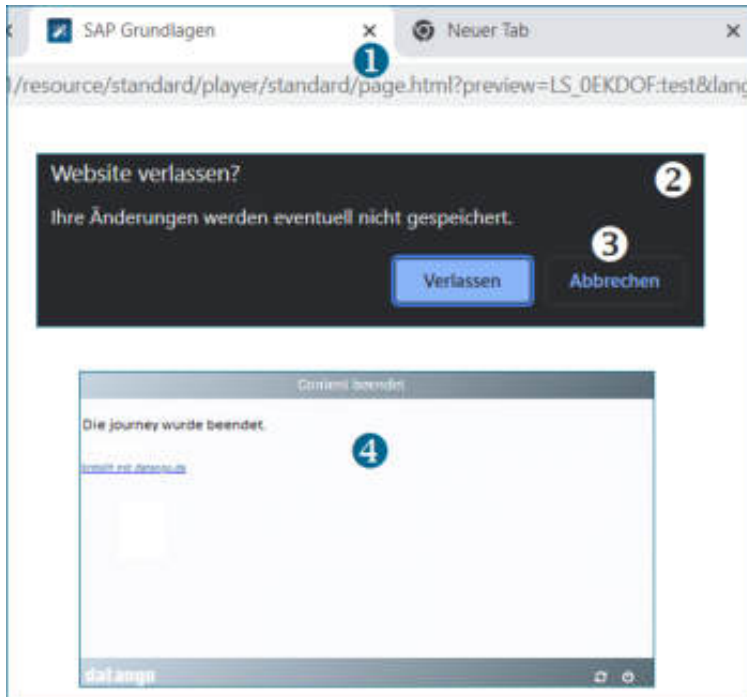
Klicken Sie unterhalb der Eigenschaften (rechts unten im creator-Fenster) auf **Content abspielen** [2].



Eine Erklärung, wie der Content durchgearbeitet werden kann, wird angezeigt [3]. Lesen Sie die Erklärung und klicken Sie auf *Abspielen* [4], um den ersten slide zu öffnen. Mit der Einstellung *Vollbild* [5] wird das Browserfenster in der Vollbilddarstellung angezeigt. Mit der Escape-Taste können Sie die Vollbilddarstellung wieder verlassen.

Standardmäßig wird Content im datango player abgespielt. Im datango player kann der Content slide für slide durchgearbeitet werden. Ein Vor- und Zurückblättern der slides ist dabei beliebig oft möglich. Über das Inhaltsverzeichnis bzw. die Vorschau der einzelnen slides können beliebige Kapitel bzw. slides des Contents geöffnet werden. Über das Bedienpanel des datango players können Sie den Content beenden, zum vorherigen bzw. zum nächsten slide springen sowie die Lautstärke für Soundeffekte regulieren. Die genaue Funktionsweise des datango players ist im Kapitel 2.6.7 beschrieben.

Worauf müssen Sie achten, wenn Sie den journey-Modus über den Browser beenden mussten?



Wenn Sie mit dem collaborator verbunden sind und den journey-Modus nicht regulär über das Bedienpanel des players beenden, sondern über den Browser [1] beenden mussten (Tab per Mausklick oder Tastenkombination schließen), zeigt der Browser eine Warnung [2] an, dass Änderungen ggf. verlorengehen.

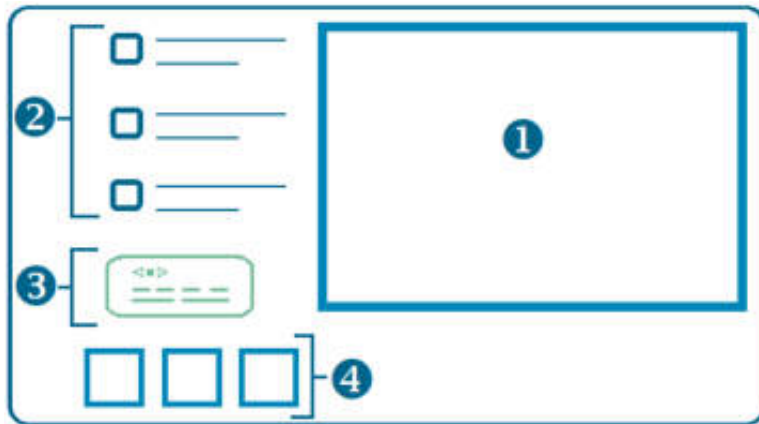
Wählen Sie *Abbrechen* [3], damit der Fortschritt gespeichert wird. Danach werden Sie zur Endseite [4] des players weitergeleitet, wo der journey-Modus ordnungsgemäß beendet werden kann.

Sollten Sie die Warnung über *Verlassen* schließen, können wir **nicht** garantieren, dass der Fortschritt gespeichert und auf dem collaborator berücksichtigt wird.

2.6.7 Funktion des datango players (journey)

In Abhängigkeit der Einstellungen wird der Content mithilfe des datango players im datango creator oder in einem externen Browser abgespielt. Die Abspielumgebung kann unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Benutzerschnittstelle* eingestellt werden. Stellen Sie vor dem Abspielen des Contents sicher, dass die erforderlichen Einstellungen im Browser vorgenommen wurden. Dadurch werden Fehler bei der Darstellung und beim Abspielen des Contents vermieden. Browsereinstellungen sind im Kapitel 1.2 beschrieben.

Funktionen des datango players



Der **datango player** besteht aus dem Fenster für die Darstellung des Contents [1], dem Inhaltsverzeichnis [2], dem Bedienpanel des datango players [3] sowie der Vorschau der einzelnen slides [4].

[1] slide

Der aktuell ausgewählte slide des Contents wird mittig angezeigt. An den linken bzw. rechten Ecken der slides können Sie diese vor- und zurückblättern.

Ein slide kann **unterschiedliche Objekte** beinhalten. Diese werden auf verschiedene Weise in den entsprechenden Programmen geöffnet.

Für **Modi** (Demo-, Übungs-, Test- und Praxis-Modus) werden Schaltflächen angezeigt, über die der jeweilige Modus aufgerufen werden kann. Anschließend wird dieser im datango player gestartet. Mit Beenden eines Modus gelangen Sie zurück in die Hauptansicht.

Für das Abspielen der **Mediendateien** mit Audio- oder Video-Content sind entsprechende Programme erforderlich. Standardmäßig sollte der Windows Media Player installiert sein. Für andere Formate (Flash, RealOne, QuickTime) ist es ggf. erforderlich, ein weiteres Abspiel-Programm zu installieren.

Dokumentationstypen wie bspw. Word-, PDF- und PowerPoint-Formate oder HTML-Seiten werden direkt in der zugehörigen Anwendung geöffnet. Stellen Sie vor dem Abspielen des Lern-Contents sicher, dass die erforderlichen Anwendungen wie bspw. ein PDF-Reader für die Darstellung von PDF-Dateien installiert ist.

[2] Inhaltsverzeichnis des Contents

Die im Content enthaltenen Kapitel, Unterkapitel, slides usw. können über das Inhaltsverzeichnis ausgewählt werden. Das Inhaltsverzeichnis kann beliebig aus- bzw. eingeblendet werden.

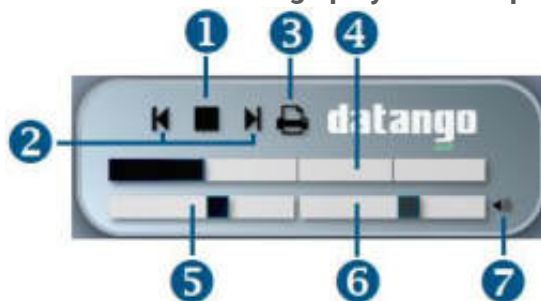
[3] Bedienpanel des datango players

Über das Bedienpanel des datango players kann der Content beendet werden, zum vorherigen / nächsten slide gesprungen werden sowie die Lautstärke von Soundeffekten reguliert werden (siehe auch nächster Abschnitt *Funktion des datango players*).

[4] Vorschau der slides

Die im Content enthaltenen slides können über die Vorschau ausgewählt werden. Die Vorschau kann beliebig aus- bzw. eingeblendet werden.

Funktionen des datango player Bedienpanels



[1] Über die Schaltfläche **Stop** können Sie den Content beenden. Sie gelangen zurück in den Bereich *Bestehenden Content zeigen*.

[2] Über die Schaltflächen **Vorheriger / Nächster** können Sie zum vorherigen / nächsten slide springen.

[3] Über die Schaltfläche **Drucken** können Sie den slide ausdrucken.

[4] Die **Fortschrittsanzeige** zeigt an, wie viele der slides bereits durchgearbeitet wurden. Zusätzlich können Sie auf einzelne Balken der Fortschrittsanzeige klicken, um auf den entsprechenden slide zu springen.

[5] Über die Funktion **Lautstärke von Audiodateien** können Sie die Lautstärke von Audiodateien steuern oder deaktivieren.

[6] Über die Funktion **Lautstärke von Bubble-Effekten** können Sie die Lautstärke von Bubble-Effekten steuern oder deaktivieren.

[7] Über die Schaltfläche **Ton an / aus** können Sie den slide-Sound aktivieren bzw. deaktivieren.

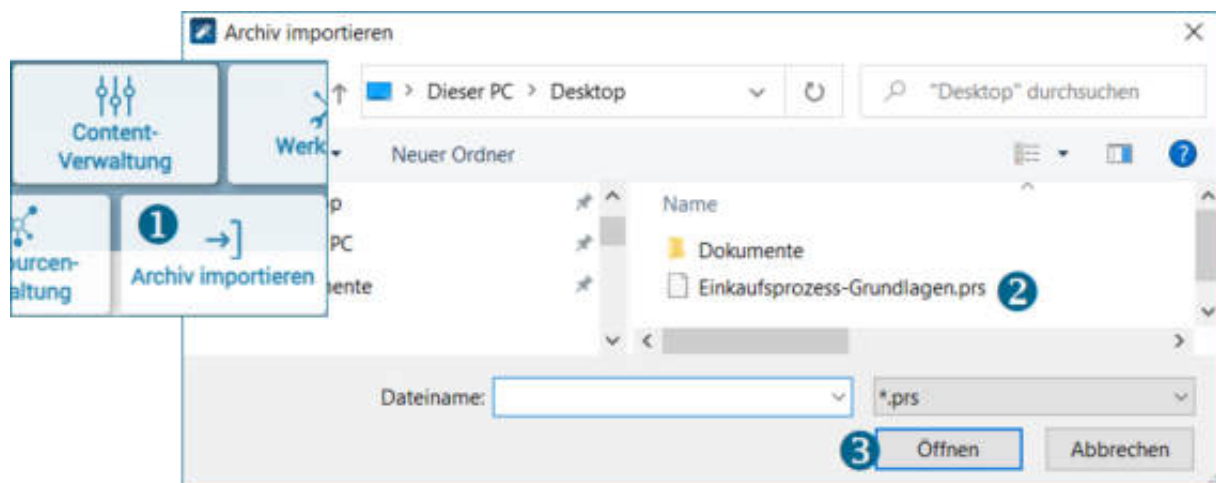
3 Funktionen der Kachel „Content-Verwaltung“

Im Bereich *Content-Verwaltung* können Sie Ihren Content z.B. importieren, exportieren, an einem beliebigen Ort speichern oder veröffentlichen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, sich den Content in der Form anzeigen zu lassen, wie dieser dem Lerner zur Verfügung gestellt wird.

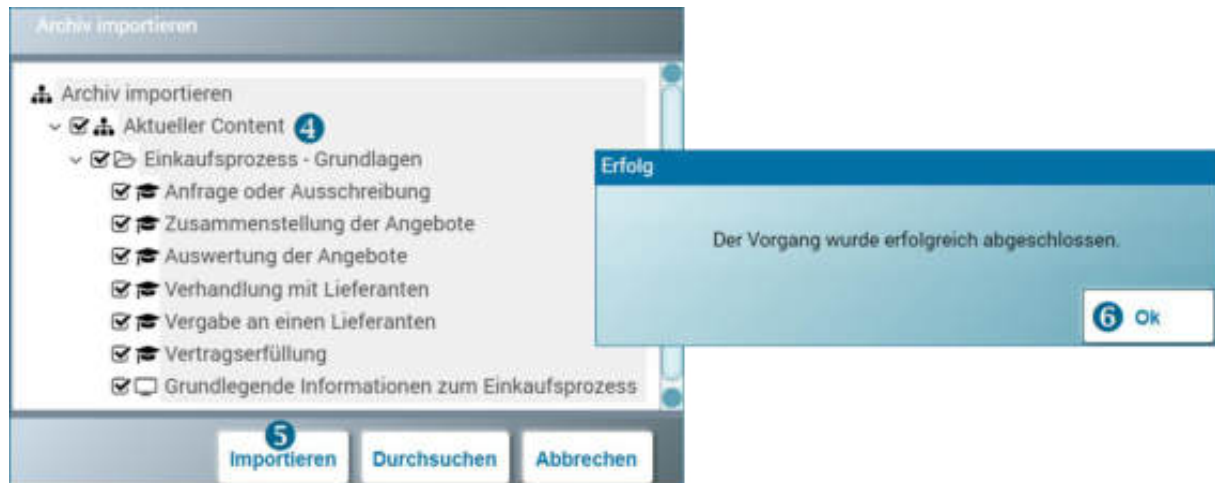
3.1 Archiv importieren

Über *Content-Verwaltung* -> *Archiv importieren* können Sie Content, benutzerdefinierte Ressourcen oder beides gleichzeitig importieren. Content (Ordner, units, journeys, Anhänge etc.) sowie Ressourcen, die vom creator importiert werden können, haben immer die Dateiendung prs.

3.1.1 Content importieren



Nachdem Sie auf die Kachel *Archiv importieren* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Importdialog, über den Sie Content importieren können. Wählen Sie den gewünschten Content [2] und klicken Sie auf *Öffnen* [3].



Wählen Sie den Content [4] im zweiten Importdialog und klicken Sie auf *Importieren* [5]. Bestätigen Sie die Meldung, dass der Content erfolgreich importiert wurde [6]. Der importierte Content wird im Content Explorer angelegt und kann beliebig verschoben werden.

Wenn Sie **Content mit benutzerdefinierten Einstellungen** wie bspw. eigene Bubble-Stile importieren, werden diese ebenfalls importiert. Dies ermöglicht Ihnen, Content zu importieren, der von anderen Autoren speziell angepasst wurde, wenn Sie oder andere Autoren nicht den collaborator zum Austausch nutzen.

Im producer erstelltes Buch nach Import von gemeinsamen in Server-Content verschieben!

Im datango producer können Sie eine Lerneinheit (unit) in einem Buch (journey) anlegen, was im creator nicht möglich ist. Wenn Sie dieses Buch in den creator importieren, wird das Buch (journey) im lokalen Content und die Lerneinheit (unit) im gemeinsamen Content abgelegt. Schieben Sie die journey vom lokalen Content in den Server-Content. Falls auf der im producer erstellten Buchseite kein Link auf die Lerneinheit eingefügt wurde, müssen Sie die journey öffnen und im Editor über die Funktion Verlinkung einfügen einen Link auf die unit einfügen.

Zu importierender Content ist bereits vorhanden. Was nun?

Wenn Sie Content importieren wollen, der bereits im creator angelegt ist, stehen Ihnen folgende Optionen zu Verfügung:



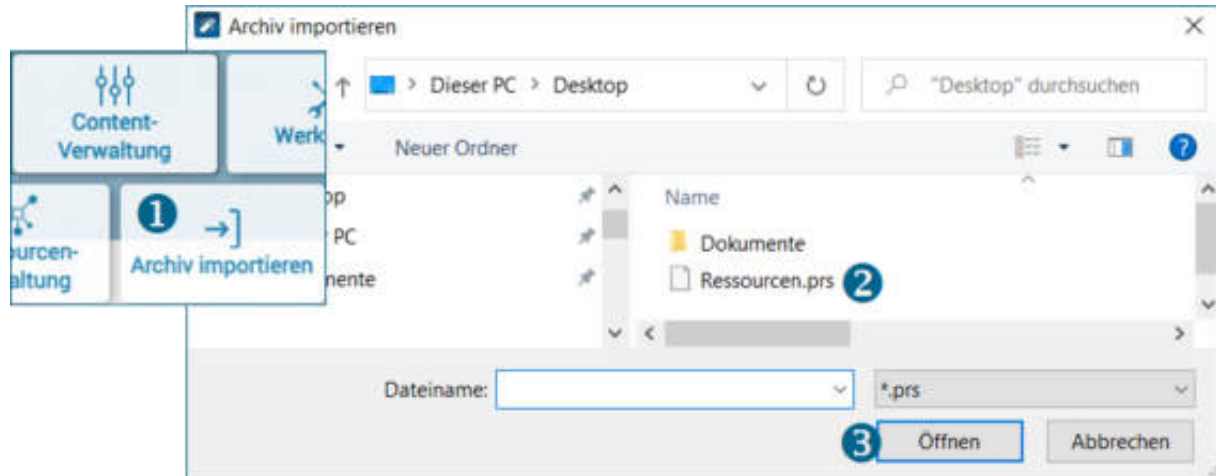
Wählen Sie **Überspringen**, bleibt der bereits vorhandene Content erhalten. Der zu importierende Content wird aus dem Importverzeichnis entfernt. Wählen Sie **Überschreiben**, wird der bereits vorhandene Content durch den zu importierenden Content ersetzt. Wählen Sie **Neu erstellen**, bleibt der bereits vorhandene Content erhalten. Der zu importierende Content wird importiert, so dass nach dem Import beide Contents im creator angelegt sind.

3.1.2 Benutzerdefinierte Ressourcen importieren

Sie können fast alle unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* verfügbaren Einstellungen als benutzerdefinierte Ressourcen importieren. Dies ermöglicht Ihnen, Einstellungen mit Autoren auszutauschen, die von diesen speziell angepasst wurden (bspw. Bubble-Stile), wenn Sie oder andere Autoren nicht den collaborator zum Austausch nutzen.

Ausnahmen! Die gewählte Sprache der Benutzeroberfläche sowie Expertenfeatures können aktuell noch nicht importiert werden. Weiterhin können derzeit noch keine hochgeladenen Word-Formatvorlagen sowie die „Auswahl“ hinterlegter Word-Formatvorlagen importiert werden. Letzteres bedeutet, dass bspw. die Auswahl der Vorlage *datango Standard-EN* nicht importiert werden kann. Soll diese jedoch von allen Autoren genutzt werden, muss jeder Autor die Vorlage lokal in seinem creator auswählen.

Importvorgang



Nachdem Sie auf die Kachel *Archiv importieren* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Importdialog, über den Sie die Ressourcen importieren können. Wählen Sie die gewünschten Ressourcen [2] und klicken Sie auf *Öffnen* [3].



Die Ressourcen sind im zweiten Importdialog vorausgewählt. Klicken Sie auf *Importieren* [4]. Bestätigen Sie die Meldung, dass die Ressourcen erfolgreich importiert wurden [5]. Die benutzerdefinierten Ressourcen werden im Speicherort angelegt. creator wird neu gestartet, d.h. Sie werden auf die Startseite weitergeleitet. Bei einem Neustart wird der Cache aktualisiert, so dass creator die importieren Ressourcen auch „erkennt“.

Zu importierende Ressourcen sind bereits vorhanden. Was nun?

Wenn Sie Ressourcen importieren wollen, die bereits im creator angelegt sind, stehen Ihnen folgende Optionen zu Verfügung:

Importkonflikt

Um den Import fortzusetzen, wählen Sie eine Konfliktlösungsstrategie aus dem Drop-Down-Menü. Die konfliktbehafteten Objekte sind unten gelistet.

Strategie für Ressourcen:

Titel | Beschreibung

Benutzerschnittstelle	Objekttyp: Aktuell Objekt-ID: user.interface.json
Aufnahme	Objekttyp: Aktuell Objekt-ID: recording.json

Ok Abbrechen

Wählen Sie **Überspringen**, bleiben bereits vorhandene Ressourcen erhalten. Die zu importierenden Ressourcen werden aus dem Importverzeichnis entfernt. Wählen Sie **Überschreiben**, werden die bereits vorhandenen Ressourcen durch die zu importierenden Ressourcen ersetzt.

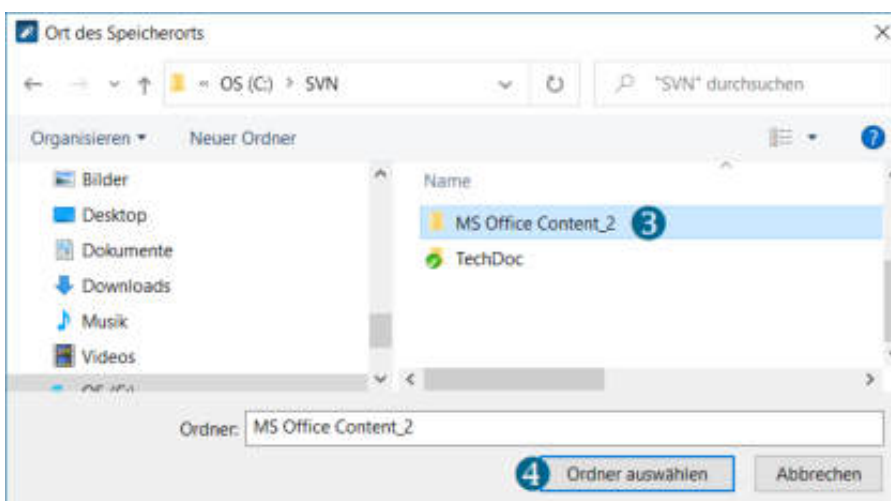
3.2 Speicherort ändern

Über *Content-Verwaltung* -> *Speicherort ändern* können Sie den Speicherort für Ihren Content (einschl. Ressourcen-Dateien) ändern.

Speicherort wählen

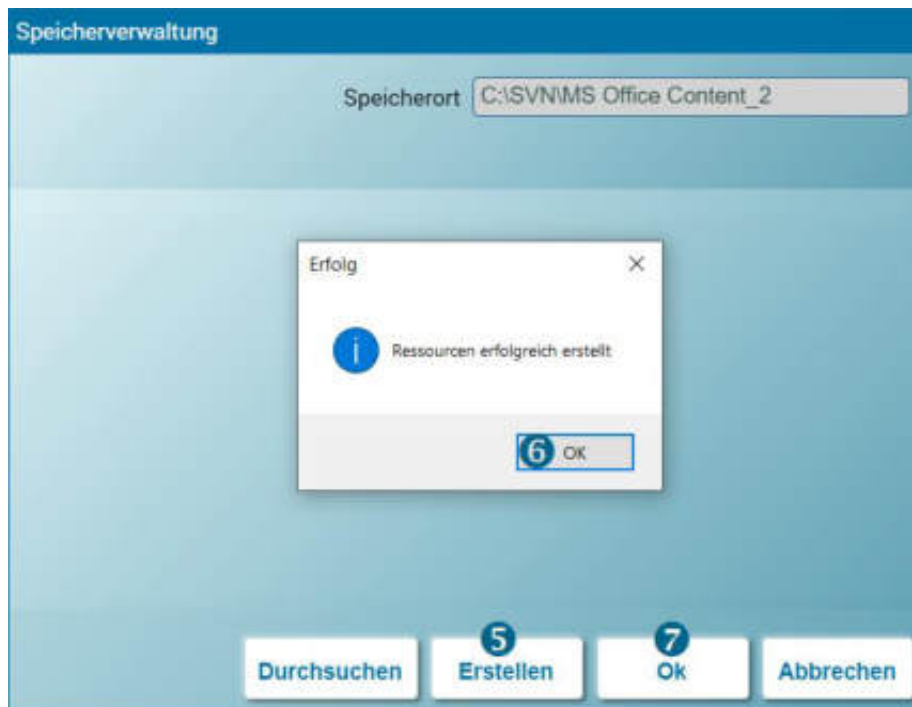


Nachdem Sie auf die Kachel *Speicherort ändern* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Dialog zur Verwaltung des Speicherorts. Nachdem Sie auf *Durchsuchen* [2] geklickt haben, öffnet sich ein weiterer Dialog zur Auswahl des Speicherorts.



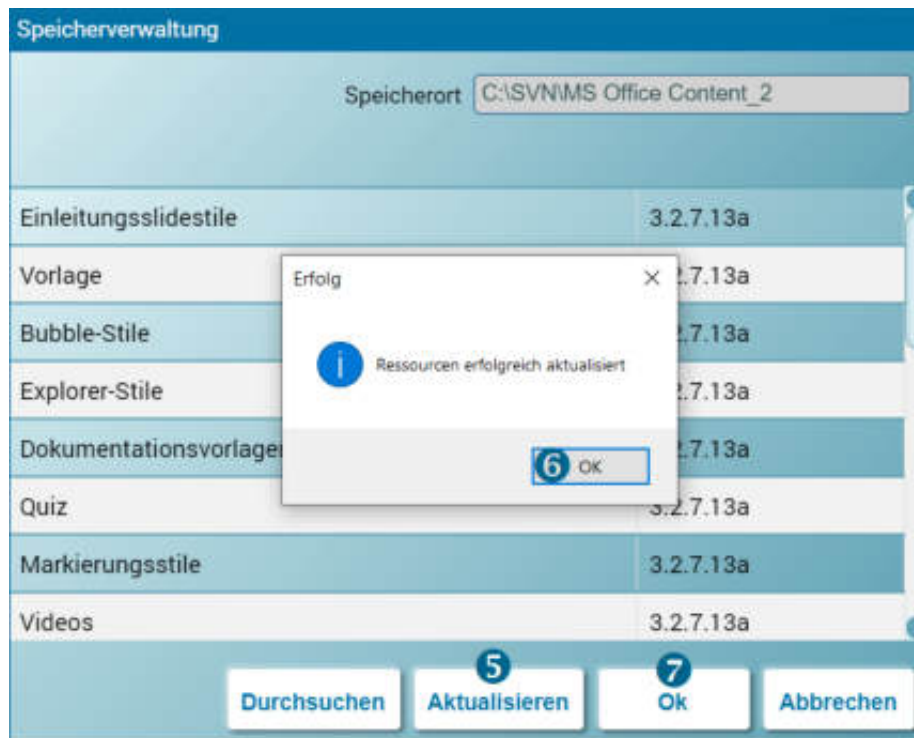
Wählen Sie den gewünschten Speicherort **[3]**, an dem Ihr Content zukünftig gespeichert werden soll, und klicken Sie auf *Ordner auswählen* **[4]**.

Option 1 - Neuen Speicherort festlegen



Sollte der von Ihnen gewählte Speicherort noch nie genutzt worden sein, müssen Sie im Dialog zur Verwaltung des Speicherorts zunächst auf *Erstellen* **[5]** klicken. Bestätigen Sie anschließend die Meldung, dass die Ressourcen erfolgreich im neuen Speicherort erstellt wurden **[6]**. Klicken Sie abschließend auf *OK* **[7]**, um den festgelegten Speicherort nutzen zu können.

Option 2 - Bereits verwendeten Speicherort festlegen



Sollte der von Ihnen gewählte Speicherort bereits einmal genutzt worden sein, müssen Sie im Dialog zur Verwaltung des Speicherorts lediglich auf **Aktualisieren** [5] klicken. Bestätigen Sie anschließend die Meldung, dass die Ressourcen erfolgreich aktualisiert wurden [6]. Klicken Sie abschließend auf **OK** [7], um den festgelegten Speicherort nutzen zu können.

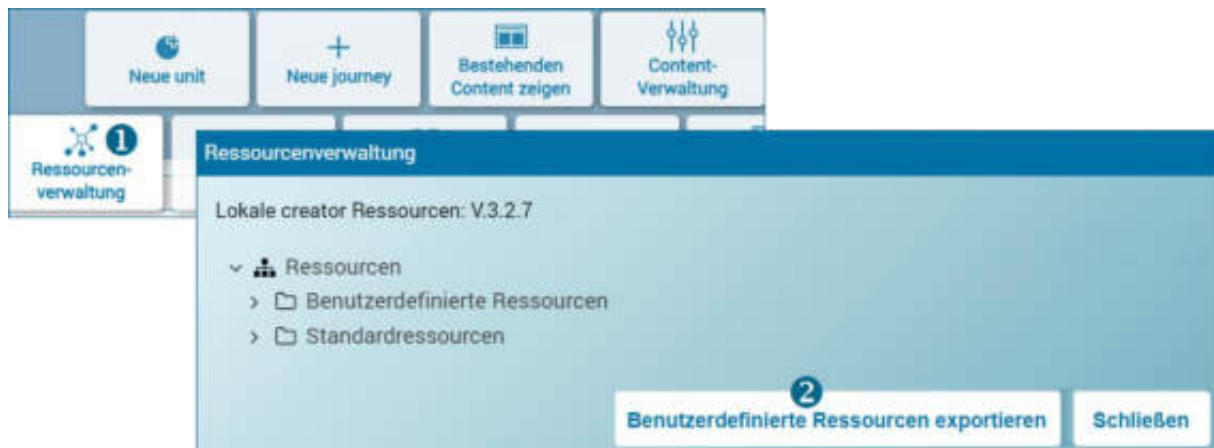
3.3 Ressourcenverwaltung

Über *Content-Verwaltung* -> *Ressourcenverwaltung* können Sie benutzerdefinierte Ressourcen exportieren oder Standardressourcen auf den collaborator hochladen. Ressourcen, die vom creator exportiert werden können, haben immer die Dateiendung prs.

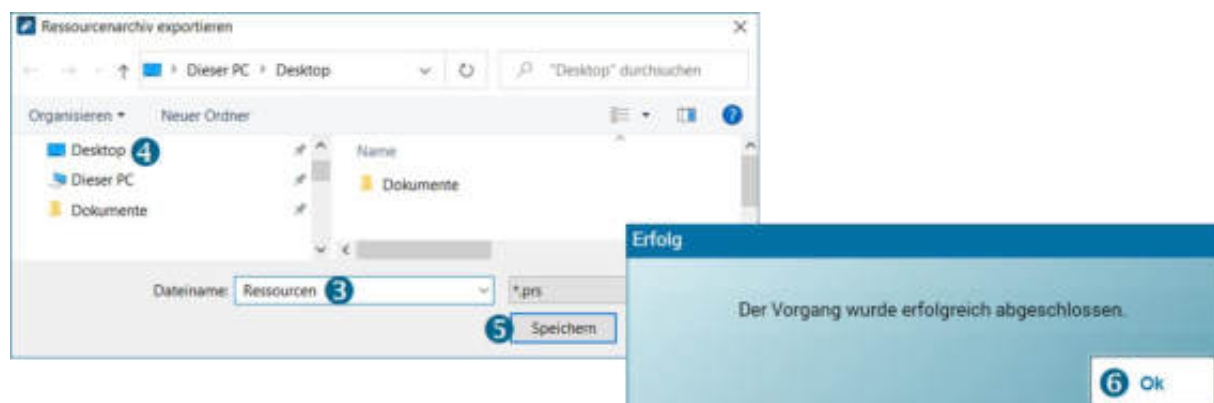
3.3.1 Benutzerdefinierte Ressourcen exportieren

Sie können fast alle unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* verfügbaren Einstellungen als benutzerdefinierte Ressourcen exportieren. Dies ermöglicht Ihnen, Einstellungen mit Autoren auszutauschen, die von Ihnen speziell angepasst wurden (bspw. Bubble-Stile), wenn Sie oder andere Autoren nicht den collaborator zum Austausch nutzen.

Ausnahmen! Die gewählte Sprache der Benutzeroberfläche sowie Expertenfeatures können aktuell noch nicht exportiert werden. Weiterhin können derzeit noch keine hochgeladenen Word-Formatvorlagen sowie die „Auswahl“ hinterlegter Word-Formatvorlagen exportiert werden. Letzteres bedeutet, dass bspw. die Auswahl der Vorlage *datango Standard-EN* nicht exportiert werden kann. Soll diese jedoch von allen Autoren genutzt werden, muss jeder Autor die Vorlage lokal in seinem creator auswählen.



Nachdem Sie auf die Kachel *Ressourcenverwaltung* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Dialog zum Export der benutzerdefinierten Ressourcen und Upload der Standardressourcen auf den collaborator. Nachdem Sie auf *Benutzerdefinierte Ressourcen exportieren* [2] geklickt haben, öffnet sich ein weiterer Dialog zum Export der benutzerdefinierten Ressourcen.



Vergeben Sie einen Dateinamen [3], wählen Sie einen Speicherort [4] für die zu exportierenden Ressourcen und klicken Sie auf *Speichern* [5]. Bestätigen Sie die Meldung, dass die Ressourcen erfolgreich exportiert wurden [6].



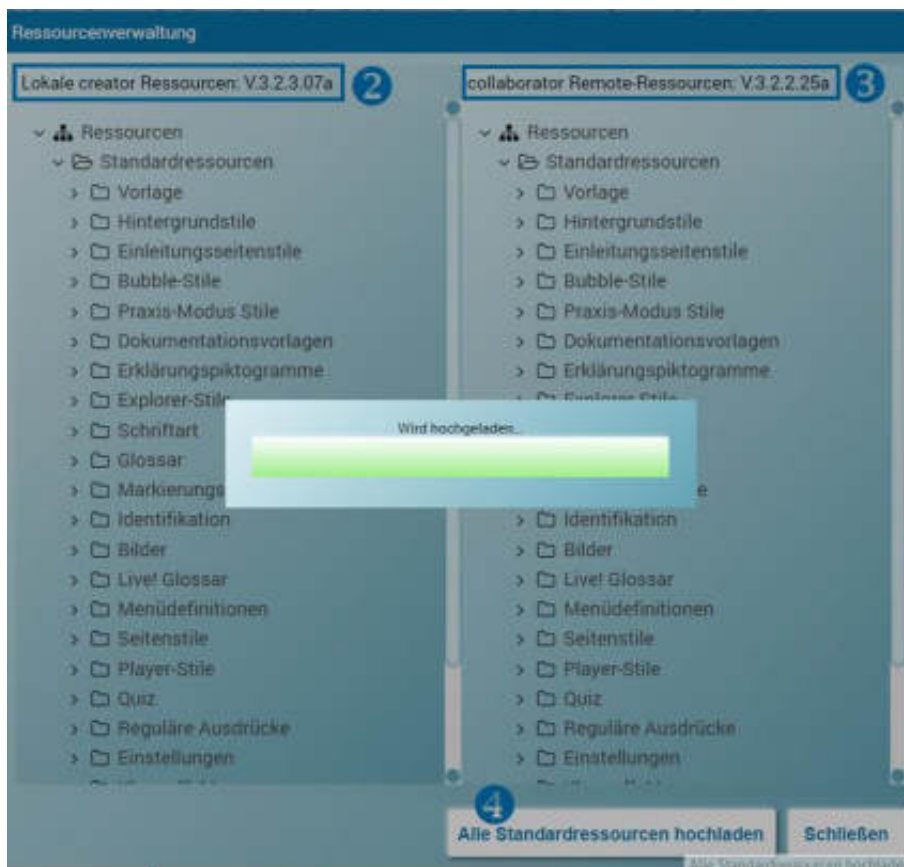
Exportiert wurden alle unter der Ressourcengruppe *Einstellungen* abgelegten Ressourcen.

3.3.2 creator-Standardressourcen auf den collaborator hochladen

Nach jedem Update des creators oder collaborators müssen die creator-Standardressourcen **einmalig** auf den collaborator hochgeladen werden. Somit wird sichergestellt, dass Content fehlerfrei auf dem collaborator abgespielt werden kann.



Nachdem Sie auf die Kachel *Ressourcenverwaltung* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Dialog zum Export der benutzerdefinierten Ressourcen und Upload der Standardressourcen auf den collaborator.



Auf der linken Seite werden die aktuellen creator-Standardressourcen [2] und auf der rechten Seite die aktuellen collaborator-Ressourcen [3] angezeigt. Klicken Sie auf *Alle Standardressourcen hochladen* [4], um die creator-Standardressourcen auf den collaborator hochzuladen. Die collaborator-Ressourcen werden dabei von den creator-Standardressourcen überschrieben.

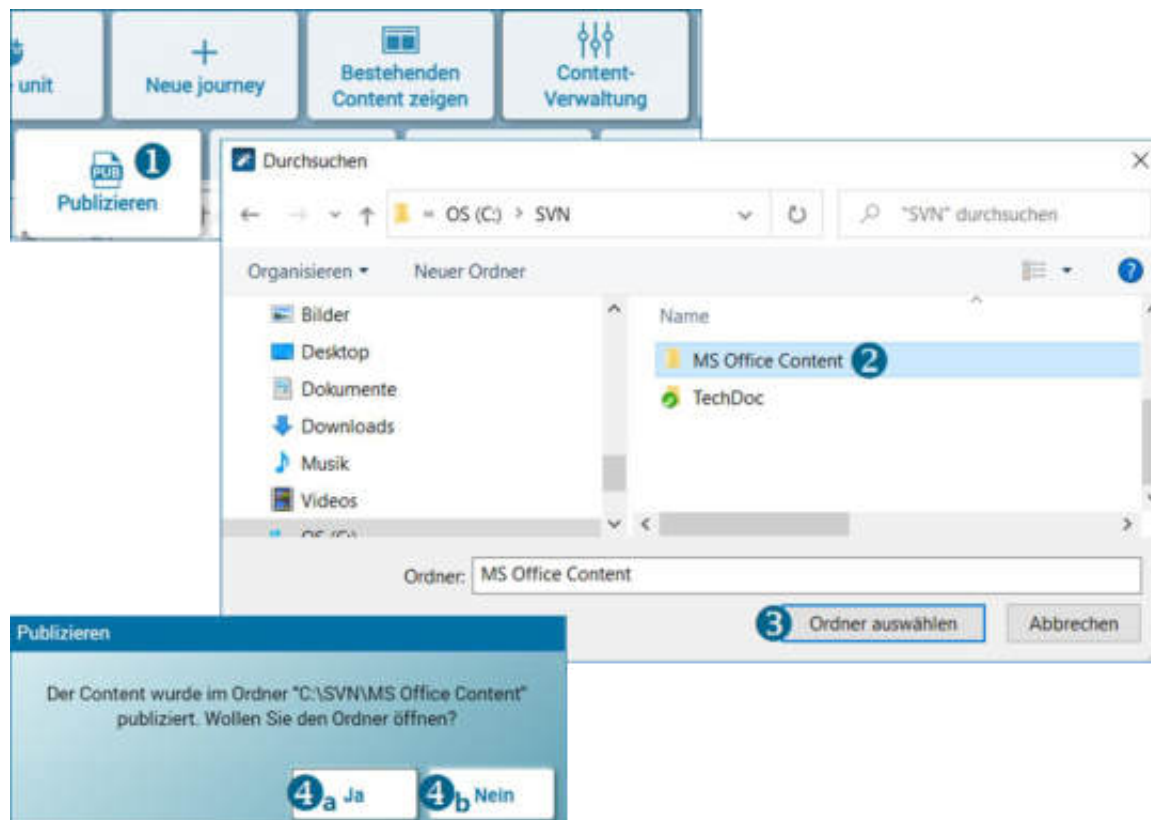


Dass die collaborator-Ressourcen aktualisiert wurden, erkennen Sie an der identischen Versions-Nr. der Ressourcen [5]. Klicken Sie auf *Schließen* [6], um den Dialog zu schließen.

3.4 Publizieren

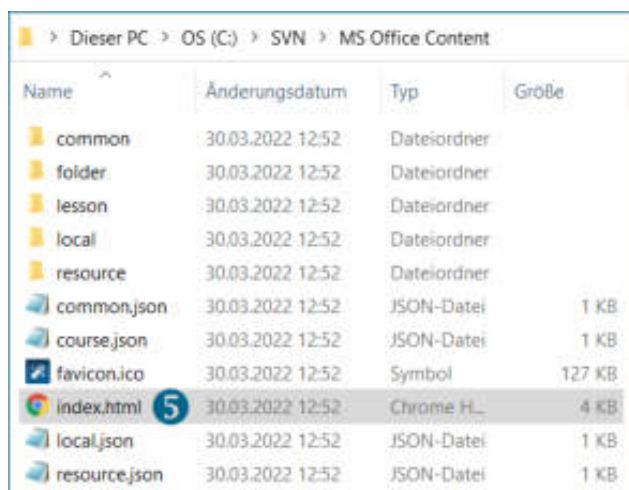
Content veröffentlichen

Unter *Content-Verwaltung* -> *Publizieren* können Sie Ihren Content (einschl. Ressourcen-Dateien) veröffentlichen, d.h. in einem Ordner ablegen. User, die Zugriff auf diesen Ordner haben, können Content entsprechend abspielen. Die Veröffentlichung beinhaltet die Entfernung unbenutzter Materialien.



Sie auf die Kachel *Publizieren* [1] geklickt haben, öffnet sich ein Dialog zur Auswahl des Speicherorts. Wählen Sie den gewünschten Speicherort [2], in dem Ihr Content gespeichert werden soll, und klicken Sie auf *Ordner auswählen* [3]. Bestätigen Sie anschließend die Meldung, dass der Content erfolgreich veröffentlicht wurde, und klicken Sie auf *Ja* [4a], um den Ordner zu öffnen, oder auf *Nein* [4b], um den Dialog zu schließen.

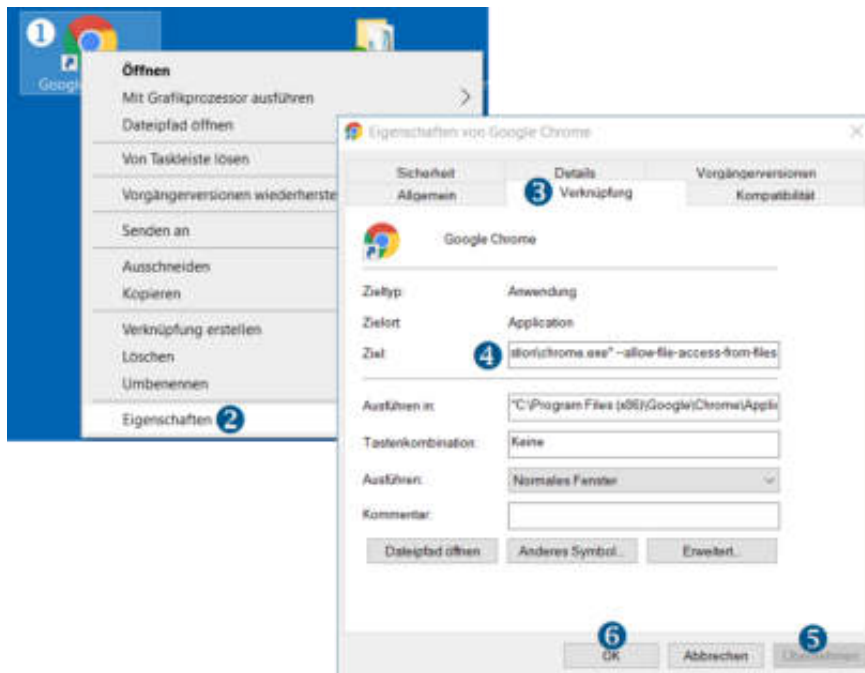
Veröffentlichten Content abspielen



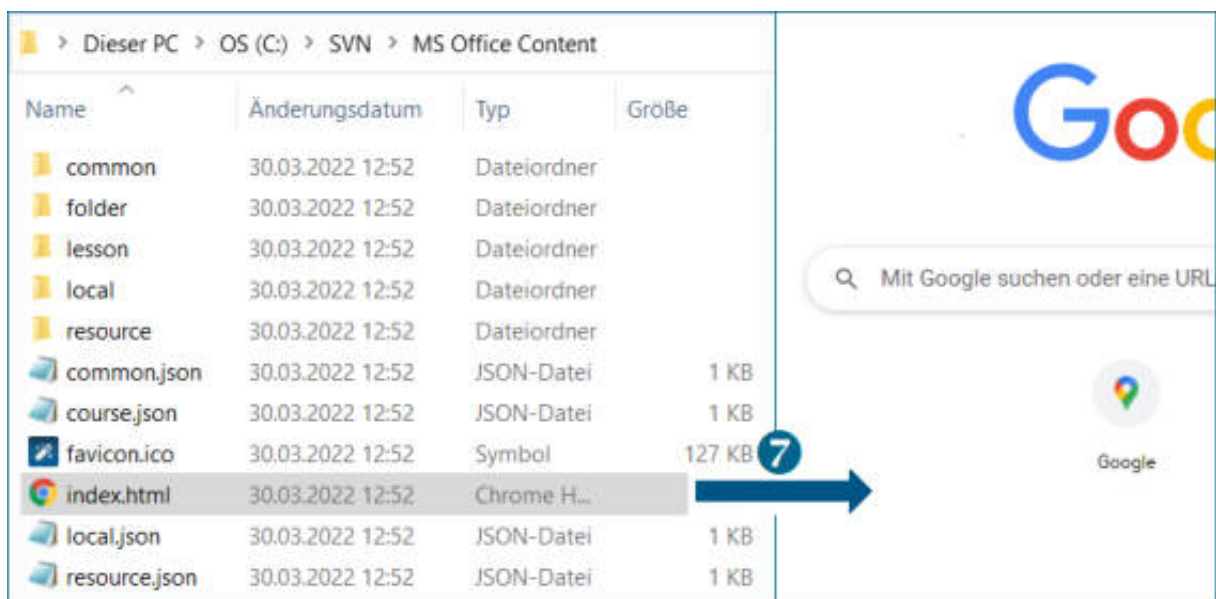
Der veröffentlichte Content kann durch Doppelklick auf die Datei *index.html* [5] im Browser abgespielt werden. Alternativ können Sie das Kontextmenü der Datei *index.html öffnen* und von dort den Browser wählen.

Tipps zur Nutzung von Chrome

Bei Nutzung von Chrome wird nach Doppelklick auf die Datei *index.html* folgende Fehlermeldung angezeigt: *error.storage.resourceLoadingFailed*. Gehen Sie wie folgt vor, um den Content dennoch mit Chrome abspielen zu können:



Erstellen Sie eine Verknüpfung von Chrome [1]. Wählen Sie im Kontextmenü der Chrome-Verknüpfung den Eintrag *Eigenschaften* [2]. Öffnen Sie den Tab *Verknüpfung* [3]. Tragen Sie unter *Ziel* **hinter** dem bestehenden Pfad *--allow-file-access-from-files* [4] ein. Klicken Sie auf *Übernehmen* [5] und *OK* [6].



Stellen Sie sicher, dass alle Browser geschlossen sind. Öffnen Sie Chrome über die "angepasste" Verknüpfung [1]. Ziehen Sie die veröffentlichte Datei *index.html* per Drag & Drop in den geöffneten Browser [7]. Der veröffentlichte Content kann nun mit Chrome abgespielt werden.

3.5 Im media center öffnen

Die Funktion *Im media center öffnen* bietet Ihnen die Möglichkeit, sich den Content Explorer mit dem enthaltenen Content in der Form anzeigen zu lassen, wie er dem Lerner später zur Verfügung gestellt wird. Bei dem media center handelt es sich also um die Schnittstelle zwischen Autor und Lerner.

Klicken Sie im Bereich *Content-Verwaltung* auf *Im media center öffnen*. Das media center gliedert sich in zwei Hauptbereiche: das Inhaltsverzeichnis auf der linken Seite [1] und die Ansicht des jeweils ausgewählten Ordners/Contents auf der rechten Seite [2].



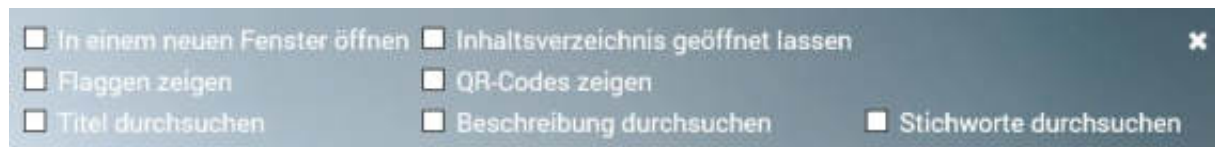
In der oberen Zeile werden zugehörige Dokumente angezeigt [3]. Durch Klick auf ein Dokument wird dieses auf Ihren Rechner heruntergeladen und kann von dort aus geöffnet werden. In der mittleren Zeile werden zugehörige Dateien wie bspw. Audio-, Video- oder Bilddateien angezeigt [4]. Durch Klick auf eine Datei wird diese im media center geöffnet und angezeigt. In der unteren Zeile werden zugehörige Modi angezeigt [5]. Durch Klick auf einen Modus kann dieser abgespielt werden. Über die Suche [6] kann der Content gezielt nach bestimmten Themenbereichen durchsucht werden.



Audio- und Videoformate

***.ogg-Dateien**, die Audio- und Video-Daten enthalten, werden lediglich als Audio-Dateien abgespielt. Um *.ogg-Dateien als Video-Dateien abzuspielen, müssen Sie diese umbenennen (*.ogg -> *.ogv, die Standarderweiterung für OGG-Video) und erneut importieren. Um ***.wav-Audio-Dateien** problemlos abspielen zu können, nutzen Sie PCM-Kodierung, Stereo, 44.1 kHz à 32 Bit (Standard CD-Qualität). ***.wmv-Video-Dateien** werden nicht unterstützt und können nicht abgespielt werden.

Über das Werkzeug-Icon [6] können die Einstellungen geöffnet werden. Zum Speichern der Einstellungen können diese einfach über das Kreuz (oben rechts in den Einstellungen) geschlossen werden. Nach dem Schließen des media centers bleiben die Einstellungen erhalten und müssen beim Aufrufen des media centers nicht erneut festgelegt werden.



Die folgenden Einstellungen können festgelegt werden:

- Durch Aktivierung von **In einem neuen Fenster** öffnen sich verlinkte Ordner beim Aufrufen in einem neuen Tab, so dass Sie parallel mehrere Tabs mit je einem Ordner geöffnet haben können.
- Durch Aktivierung von **Inhaltsverzeichnis geöffnet lassen** öffnen sich verlinkte Ordner beim Aufrufen in demselben Tab, d.h. in der mittleren Ansicht [2]. Der ursprüngliche Ordner wird geschlossen und im Inhaltsverzeichnis ist der neue Ordner ausgewählt (markiert).
- Durch Aktivierung von **Flaggen zeigen** werden, länderspezifische Flaggen im Inhaltsverzeichnis angezeigt (bspw. deutsche Flagge für deutschsprachigen Content).
- Durch Aktivierung von **Titel durchsuchen** werden alle Titel der Ordner durchsucht.
- Durch Aktivierung von **Beschreibung durchsuchen** werden Beschreibungen für Ordner/Content durchsucht. Beschreibungen können jeweils in den Eigenschaften der Ordner/des Contents im Bereich *Bestehenden Content zeigen* ergänzt werden.
- Durch Aktivierung von **Stichworte durchsuchen** werden Stichworte zu Ordnern/Content durchsucht. Stichworte können jeweils in den Eigenschaften der Ordner/des Contents im Bereich *Bestehenden Content zeigen* ergänzt werden.

3.6 Mit collaborator verbinden

Für die Unterstützung von größeren Autorengruppen kann der creator mit einem Server, dem collaborator, verbunden werden. Im collaborator kann der Lern-Content der einzelnen Autoren gesammelt, verwaltet und editiert werden.

**Speicherort vor dem Verbinden leeren!**

Um den creator mit dem collaborator verbinden zu können bzw. Content vom collaborator herunterzuladen, ist ein leerer Speicherort erforderlich. Exportieren Sie ggf. vorhandenen Server- und gemeinsamen Content als Backup und entfernen Sie diesen anschließend aus dem creator.

**Speicherort für optimale Performance auswählen!**

Für eine optimale Performance empfehlen wir, einen Speicherort zu verwenden, der auf einer lokalen schnellen Festplatte liegt; idealerweise einer SSD. Netzwerklaufwerke werden nicht empfohlen, da dies die Aufnahme-geschwindigkeit negativ beeinflussen kann und zu erhöhtem Netzwerk-Traffic führt.



Klicken Sie im Bereich *Content-Verwaltung* auf *Mit collaborator verbinden*.



Verbindungseinstellungen: Server wählen

URL

User

Passwort

Ok Abbrechen

Geben Sie im angezeigten Dialogfenster die URL des collaborators, Ihren Usernamen sowie Ihr Passwort ein und klicken Sie auf *OK*.



Wählen Sie im angezeigten Dialogfenster den Arbeitsbereich, auf den Sie innerhalb des collaborators zugreifen wollen und klicken Sie auf **OK**, um den creator mit dem collaborator zu verbinden.

3.7 Content aktualisieren

Bei einem Update Ihres creators fügen wir ggf. neue Features hinzu. Der von Ihnen in der Vergangenheit (vor dem Update) erstellte Content, z. B. units oder journeys, arbeitet nach einem Versions-Update unter Umständen nicht mehr einwandfrei. Dieser muss für die neuen Features erst aufbereitet werden. Das ist die Aufgabe der „Content aktualisieren“-Funktion. „Content aktualisieren“ prüft die Version, mit der Content erstellt wurde, und passt diesen falls nötig an die neue Version an. Diese Funktion ist nicht zum Aktualisieren von Content bzw. Verzeichnisbäumen!

Für die Synchronisierung mit auf dem collaborator gespeicherten Content öffnen Sie das Kontextmenü – rechte Maustaste auf den zu synchronisierenden Ordner – und wählen „Ganzen Baum (ab hier) mit collaborator synchronisieren“.

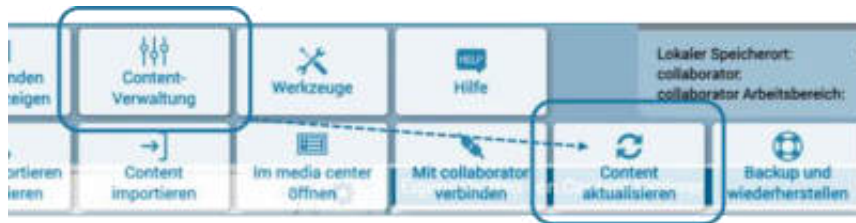
Wann muss die „Content aktualisieren“-Funktion genutzt werden?

Nach einem creator Update auf eine neue Version (z. B. von 3.2.2 auf 3.2.3) führen Sie bitte die „Content aktualisieren“-Funktion aus. Wenn Sie nach einem Versionswechsel datango Content importieren, den Sie vor dem Wechsel erstellt haben, oder Content mit einer älteren Version (z. B. bei Nutzung des producers) erstellen, führen Sie bitte ebenfalls „Content aktualisieren“ aus.

Wer muss "Content aktualisieren" ausführen?

Manche datango User arbeiten lokal mit dem creator, andere nutzen den collaborator, um Content serverseitig zu speichern. **Jeder User, der Content lokal speichert**, muss die „Content aktualisieren“-Funktion (siehe vorheriger Abschnitt) ausführen. **Arbeiten Sie und andere User auf einem collaborator**, dann muss nur ein User die „Content aktualisieren“-Funktion ausführen. Denn in diesem Fall wird die Aufbereitung des datango Contents über den collaborator aktualisiert. Alle anderen datango User bekommen die Aufbereitung des Contents dann automatisch bei der nächsten Synchronisierung. Die Aktualisierung wirkt sich dabei immer nur auf einen Speicherort auf dem collaborator aus.

Wie wird "Content aktualisieren" ausgeführt?



Die Kachel zur Ausführung von „Content aktualisieren“ finden Sie in der Werkzeugleiste am oberen Bildschirmrand – unter *Content-Verwaltung*.

Was muss bei "Content aktualisieren" beachtet werden?

In Abhängigkeit von eventuell vorhandenen Content-Volumina **kann der Vorgang nach Ausführung von „Content aktualisieren“ einige Zeit in Anspruch nehmen**. Daher empfehlen wir, den Vorgang ggf. auszuführen, wenn Sie nicht mit dem creator arbeiten möchten – etwa über Nacht oder am Wochenende.

Übersicht der betroffenen Versionen und Funktionen

Funktion / Version	3.2.2 (und älter)	3.2.3	neue Versionen
AppExe Feld aus Beschreibung	✓	✓	✓
Update: TTS Pfad	✓	✓	✓
Update: Sprache in entity json	✓	✓	✓
html parsing in entity behoben	✓	✓	✓
Display Anzeigedauer optimiert	✓	✓	✓
Wiederherstellung fehlender Modi	✓	✓	✓

Fehlerbehebung

Fehler 1

Aktualisierung langsam

Lösung 1

creator während der Aktualisierung nicht schließen!

Der Prozess kann insgesamt etwas Zeit in Anspruch nehmen, da er das Holen der Schreibrechte für den Content, das Herunterladen des Contents in den creator, die Konvertierung des Contents, das Hochladen des Contents auf den collaborator sowie das Zurückgeben der Schreibrechte beinhaltet.

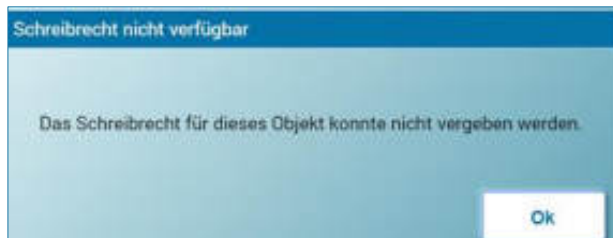
Fehler 2

Aktualisierung fehlgeschlagen

Lösung 2

Schreibrechte erforderlich!

Falls ein anderer Autor die Schreibrechte für den Content, den Sie aktualisieren wollen, besitzt, kann der Content nicht aktualisiert werden. Wenn Sie bspw. 10 Ordner mit Content aktualisieren wollen und ein anderer Autor hat nur einen dieser Ordner ausgeliehen, kann der gesamte Aktualisierungsprozess nicht durchgeführt werden, da der creator die Schreibrechte jedes einzelnen Ordners, Unterordners, Contents benötigt. In diesem Fall wird Ihnen eine Fehlermeldung angezeigt, dass die Schreibrechte nicht verfügbar sind.



Klicken Sie auf *OK*, um das Dialogfenster zu schließen.



Der von dem anderen Autor ausgeliehene Ordner/Content ist mit einem roten Schloss versehen. Wenn Sie auf das rote Schloss klicken, können Sie den Autor direkt per E-Mail kontaktieren und um die Schreibrechte bitten.

Bei vorhandener Einstellung im collaborator werden Sie zusätzlich vom collaborator benachrichtigt, wenn der Content wieder zur Verfügung steht.

3.8 Backup und Wiederherstellen

3.8.1 Automatisches Backup

Der creator erzeugt automatisch immer dann ein Backup des Contents, wenn der Content editiert und gespeichert oder neuer Content importiert wird. Bei einem Backup handelt es sich um eine **Sicherungskopie des bestehenden Contents**. Im Falle eines Content-Verlustes kann das Backup bzw. der verlorene Content jederzeit wiederhergestellt werden. Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *Anwendung* -> *Backup und wiederherstellen* können Sie den Speicherort sowie den Zeitpunkt der Löschung für das Backup festlegen.

3.8.2 Manuelles Backup

Mit der Funktion *Backup und wiederherstellen* können Sie auch jederzeit manuell ein Backup Ihres Contents erstellen, an einem beliebigen Ort speichern und wiederherstellen. Wiederhergestellt wird der zum Zeitpunkt der Sicherung vorhandene Content. Zur Nutzung dieser Funktion muss diese unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Backup und wiederherstellen* aktiviert sein.

Klicken Sie im Bereich *Content-Verwaltung* auf *Backup und Wiederherstellen*. Ein Dialog zur Erstellung eines Backups, einschl. Pfad zum aktuellen **Backup-Verzeichnis [1]**, wird angezeigt. Unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Backup und wiederherstellen* können Sie den Speicherort für Ihr Backup beliebig ändern.



Durch Klick auf **Backup [2]** können Sie ein Backup des gesamten Contents erzeugen und unter dem aktuell festgelegten Backup-Verzeichnis speichern.

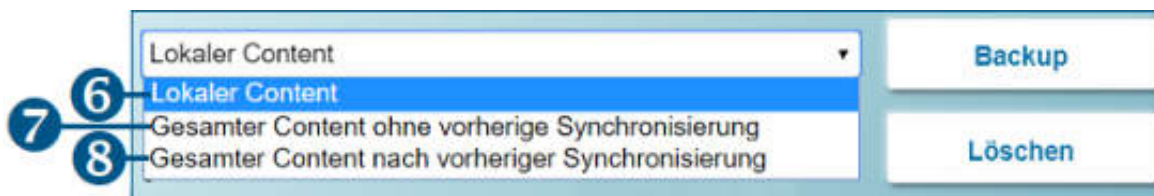
Durch Klick auf **Löschen [3]** können Sie den gesamten Inhalt des Backup-Ordners löschen. Der Ordner selbst wird dabei nicht gelöscht. Unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Backup und wiederherstellen* können Sie einen Zeitraum festlegen, nach dem das Backup automatisch gelöscht wird (bspw. nach 2 Tagen, nach 2 Wochen).

Durch Klick auf **Wiederherstellen** [4] können Sie das automatisch oder manuell erzeugte Backup wiederherstellen. Sie haben die Möglichkeit, Stände zu verschiedenen Zeitpunkten wiederherzustellen (bspw. Stand des Contents vom Vormittag oder Stand des Contents vom Nachmittag).

Durch Klick auf **OK** [5] wird das Dialogfenster geschlossen.

3.8.3 Manuelles Backup bei Nutzung des collaborators

Bei Verbindung mit dem collaborator stehen Ihnen weitere Backup-Optionen zur Verfügung:



Bei Auswahl von **Lokaler Content** [6] wird ein Backup des lokalen Contents erzeugt.



Bei Auswahl von **Gesamter Content ohne vorherige Synchronisierung** [7] wird ein Backup des lokalen, gemeinsamen und Server-Contents erzeugt ohne vorherige Synchronisierung mit dem collaborator. In diesem Fall werden also auch leere Ordner gebackupt. Wenn bspw. auf dem collaborator Ordner mit neuem Content hinzugefügt wurden, werden diese Ordner bei Klick auf den übergeordneten Ordner auch im creator angelegt. Solange Sie die neuen Ordner und den enthaltenen Content nicht synchronisieren (☁️), wird der Content nicht heruntergeladen und entsprechend nicht gebackupt.



Bei Auswahl von **Gesamter Content nach vorheriger Synchronisierung [8]** wird ein Backup des lokalen, gemeinsamen und Server-Contents erzeugt nach vorheriger Synchronisierung mit dem collaborator.

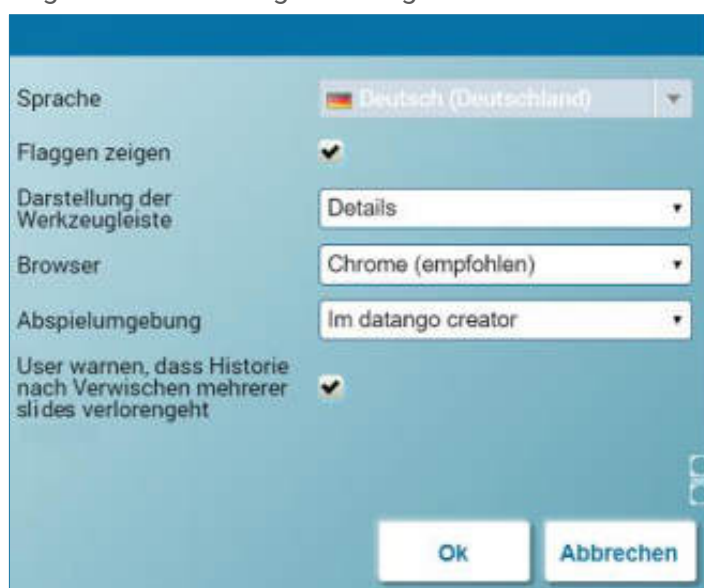


4 Funktionen der Kachel „Werkzeuge“

Im Bereich *Werkzeuge* können Sie diverse Einstellungen festlegen (bspw. Benutzersprache, Backup-Verzeichnis Ihres Contents, Formate für die Dokumentation).

4.1 Einstellungen - Benutzerschnittstelle

Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *Anwendung* -> *Benutzerschnittstelle* können Sie die folgenden Einstellungen festlegen.



Unter **Sprache** können Sie die Sprache der Benutzeroberfläche festlegen.

Bei Aktivierung der Checkbox **Flaggen zeigen** werden die Landesflaggen für den Content in der Baumstruktur im Bereich *Bestehenden Content anzeigen* angezeigt. Somit können Sie schnell überblicken, welcher Content in welcher Sprache erstellt wurde.

Unter **Darstellung der Werkzeugleiste** können Sie festlegen, in welchem Umfang die Werkzeugleiste im Editor angezeigt wird.

Folgende Anzeigeoptionen stehen zur Verfügung:

- Details (alle verfügbaren Funktionen werden angezeigt)
- Standard (die Standardfunktionen werden angezeigt; voreingestellt)
- Kompakt (reduzierte Funktionen werden angezeigt)
- Quiz (reduzierte Funktionen (nur Quiz) werden angezeigt)

Unter **Browser** können Sie den Browser einstellen, in dem der Content abgespielt werden sollen. Um Content in externen Browsern abzuspielen, müssen Sie unter **Abspielumgebung** den Menüeintrag *Im externen Browser* ausgewählt haben.

Folgende Browser werden unterstützt:

- Standard (der unter Ihren Windows-Einstellungen eingestellte Standardbrowser)
- Chrome (empfohlen)
- Microsoft Edge
- Internet Explorer (nicht empfohlen)
- Mozilla Firefox
- Opera


Unter **Abspielumgebung** können Sie festlegen, ob der Content in einem der verfügbaren externen Browser (siehe oben) oder intern im creator abgespielt werden sollen.

Bei Aktivierung der Checkbox **User warnen, dass Historie nach Verwischen mehrerer slides verlorengeht** wird der User nach dem Verwischen mehrerer slides (Bildausschnitte unkenntlich machen) darüber informiert, dass die Historie von Rückgängig/Wiederherstellen aller im Content getätigter Aktionen verlorengeht.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellungen.

4.2 Einstellungen - Dokumentation

Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *Anwendung* -> *Benutzerschnittstelle* können Sie die folgenden Einstellungen festlegen.



Formatvorlage Word-Dokument	datango Standard-DE
Formatvorlage PPT-Dokument	datango Standard-DE
Details der unit einfügen	<input checked="" type="checkbox"/>
Bubble-Text	Demo
Prozessablauf	<input type="checkbox"/>

Unter **Formatvorlage Word-Dokument** können Sie eine Formatvorlage für das Ausgabeformat MS Word festlegen, in der die Dokumentation erstellt wird. Unter **Formatvorlage PPT-Dokument** können Sie eine Formatvorlage für das Ausgabeformat PowerPoint festlegen, in der die Dokumentation erstellt wird. Durch Aktivierung von **Details der unit einfügen** können Sie festlegen, ob die Beschreibung und der Titel der unit in der Dokumentation dargestellt werden.

Unter **Bubble-Text** können Sie festlegen, ob die Bubble-Texte in Form von Erklärungen (*Demo*), in Form von Erklärungen mit einzugebenden Texten (*Demo mit einzugebendem Text*), in Form von Anweisungen (*Übung*), in Form von Anweisungen mit einzugebenden Texten (*Übung mit einzugebendem Text*) oder gar nicht (*Keine*) in der Dokumentation dargestellt werden. Bei einzugebenden Texten handelt es sich um die Texte, die der Lerner in Texteingabefelder eingeben muss, um Lernschritte zu bestehen (siehe auch Kapitel 2.3.27). Durch Aktivierung von **Prozessablauf** wird die HTML- und Word-Dokumentation als Prozessablauf dargestellt. Eine Aktivierung / Deaktivierung dieser Einstellung hat keinen Einfluss auf den Dokumentationstyp Jobhilfe.



Bei Aktivierung der Checkbox **Überschriften von neuem slide** können Sie Ebenen für Kapitelüberschriften festlegen. Die Überschrift entspricht dem jeweiligen slide-Titel der unit. In einem Einzeldokument wird eine Gliederung aus dem Titel der unit und den einzelnen Lernschritten erstellt. Dies ergibt eine zweistufige Gliederstruktur. Um eine Gliederung aus dem Titel der unit auf der ersten Überschriftenebene und den Lernschritten auf der zweiten Überschriftenebene zu definieren, müssen Sie unter **Überschriftenebene für Einzeldokument** den Wert „2“ setzen.



Unter Einstellungen von **Zentraldokument bei Nutzung von MS Word** können Sie eine Formatvorlage für das Ausgabeformat MS Word Zentraldokument festlegen, in der die Dokumentation erstellt wird.



Unter **Bilder** können Sie festlegen, in welcher Art die Bilder in der Dokumentation dargestellt werden. Durch Deaktivierung der Checkbox **Bildkomprimierung** werden die Bilder vor der Dokumentenerzeugung minimal komprimiert, d.h. die Dokumentenerzeugung erfolgt schnell. Durch Aktivierung der Checkbox **Bildkomprimierung** werden die Bilder vor der Dokumentenerzeugung hingegen maximal komprimiert, d.h. die Dokumentenerzeugung nimmt mehr Zeit in Anspruch. Die Komprimierung der Bilder hat keinen Einfluss auf die Qualität der Bilder; lediglich die Dateigröße wird minimiert. Unter **Bildskalierung** können Sie den Skalierungsfaktor für die Bilder in Prozent festlegen. Durch Aktivierung der Checkbox **Bild mit Bildunterschrift** können Sie die Bilder mit einer Bildunterschrift versehen. Die Bildunterschrift entspricht dem jeweiligen slide-Titel des Contents. Unter **Randstärke für Bilder** können Sie die Randstärke für die Bilder in Pixel festlegen. Unter **Randfarbe für Bilder** können Sie die Randfarbe für die Bilder festlegen.



Automatischer Zuschnitt	
Nur unten rechts	<input checked="" type="checkbox"/>
Skalierung anpassen	<input checked="" type="checkbox"/>
Maximalgröße	580
Linker Rand	60
Oberer Rand	60
Rechter Rand	60
Unterer Rand	60
Minimalbreite	580
Minimalhöhe	200

Unter **Automatischer Zuschnitt** können Sie den Bereich um ein Steuerelement (z.B. Link, Drop-Down-Menü), den Sie im Editor unter **Automatischer Zuschnitt** zuschneiden können, festlegen. Durch Aktivierung von **Nur unten rechts** wird nur der untere, rechte Bereich des Screenshots abgeschnitten. Der obere, linke Bereich bleibt erhalten. Durch Aktivierung von **Skalierung anpassen** wird die Skalierung des Screenshots entsprechend der Maximalgröße angepasst. Unter **Maximalgröße** können Sie die Maximalgröße für Screenshots in Pixel festlegen. Unter **Linker Rand** können Sie den Abstand zwischen dem linken Rand des Zuschnitts und dem Steuerelement festlegen. Unter **Oberer Rand** können Sie den Abstand zwischen dem oberen Rand des Zuschnitts und dem Steuerelement festlegen. Unter **Unterer Rand** können Sie den Abstand zwischen dem unteren Rand des Zuschnitts und dem Steuerelement festlegen. Unter **Minimalbreite** können Sie die minimale Breite des Zuschnitts festlegen. Unter **Minimalhöhe** können Sie die minimale Höhe des Zuschnitts festlegen.

v Markierungen

Markierungen mit Nummer

Fortlaufende Nummerierung von Markierungen

Markierungsabstand

Randstärke

Schriftart

Farbe

Textfarbe

Hintergrundfarbe

Linienlänge

Linienbreite

Unter **Markierungen** können Sie festlegen in welcher Art die Markierungen (Rechtecke um Steuerelemente) in der Dokumentation dargestellt werden. Durch Aktivierung der Checkbox **Markierungen mit Nummer** werden die Markierungen auf den Screenshots durchnummeriert. Auf diese Weise können die Markierungen den Aktionen (Bubble-Texte) in der Dokumentation zugeordnet werden. Bei Deaktivierung dieser Einstellung sind die Markierungen auf den Screenshots nicht nummeriert. Durch Aktivierung der Checkbox **Fortlaufende Nummerierung von Markierungen** wird die Nummerierung der Markierungen auf jedem neuen Screenshot fortgesetzt und fängt nicht wieder bei '1' an. Unter **Markierungsabstand** können Sie die Markierung um das ursprünglich markierte Steuerelement verkleinern/vergrößern. Unter **Randstärke** können Sie die Randstärke der Markierungen in Pixel festlegen.

Unter **Schriftart** können Sie die Schriftart der Markierungsnummer festlegen. Der creator unterstützt die Schriftarten Verdana und Arial. Unter **Farbe** können Sie die Rahmenfarbe der Markierung festlegen. Unter **Textfarbe** können Sie die Farbe der Markierungsnummer festlegen. Unter **Hintergrundfarbe** können Sie die Hintergrundfarbe der Markierungsnummer festlegen. Unter **Linienlänge** können Sie Länge der Linie, die die Markierung und die Markierungsnummer verbindet, in Pixel festlegen. Unter **Linienbreite** können Sie die Breite der Linie, die die Markierung und die Markierungsnummer verbindet, in Pixel festlegen.

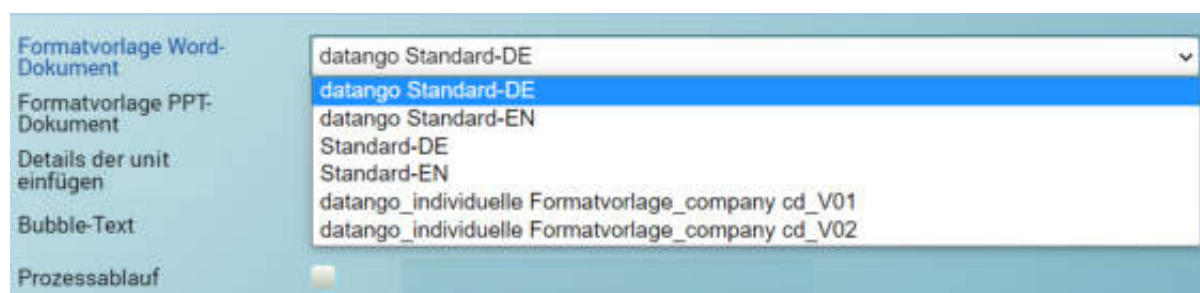
v Kundenspezifische Formatvorlagen

Kundenspezifische Word Formatvorlage hinzufügen

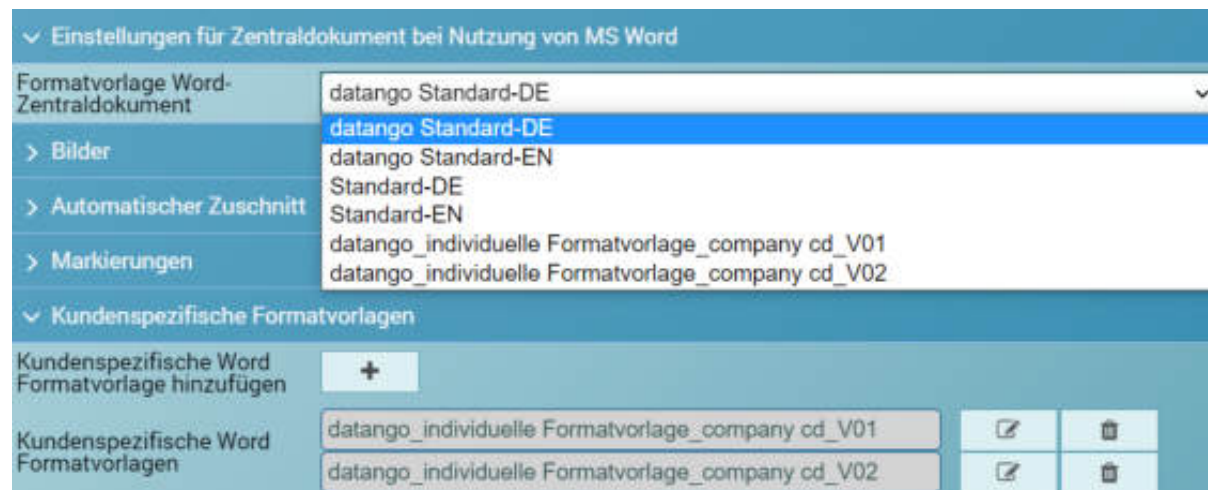
	2	3
Kundenspezifische Word Formatvorlagen 1 <input type="text" value="datango_individuelle Formatvorlage_company cd_V01"/>	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="🗑"/>
<input type="text" value="datango_individuelle Formatvorlage_company cd_V02"/>	<input type="button" value="✎"/>	<input type="button" value="🗑"/>

Unter **Kundenspezifische Formatvorlagen** können Sie eine eigene Formatvorlage (z. B. Ihrem Corporate Design entsprechend) für das Ausgabeformat MS Word hinzufügen, in der die Dokumentation erstellt wird. Durch Klick auf **+** öffnet sich der Auswahldialog. Wählen Sie Ihre individuelle Formatvorlage aus und bestätigen Sie die Auswahl. Sie können auch mehrere Formatvorlagen hochladen.

- [1] Jede hochgeladene Formatvorlage wird in einem eigenen Info-Fenster angezeigt.
- [2] Über dieses Icon editieren Sie die Benennung der hochgeladenen Formatvorlagen.
- [3] Über dieses Icon löschen Sie hochgeladene Formatvorlagen.



Unter **Formatvorlage Word-Dokument** können Sie aus dem Drop-Down-Menü nun eine der hochgeladenen Formatvorlagen wählen.

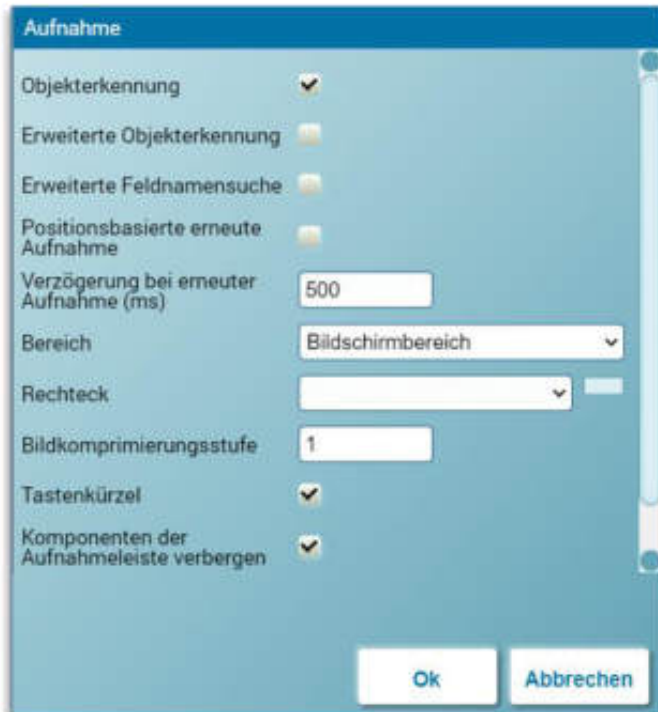


Unter **Formatvorlage Word-Zentraldokument** legen Sie die Vorlage für das Zentraldokument fest. Hierbei können Sie aus den hochgeladenen Formatvorlagen ihre individuelle Formatvorlage wählen.

Durch Klick auf **OK** speichern und schließen Sie die Einstellungen.

4.3 Einstellungen - Aufnahme

Unter **Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Aufnahme** können Sie die folgenden Einstellungen festlegen.



Objekterkennung

Die Aktivierung der Checkbox *Objekterkennung* ermöglicht eine optimale Erkennung von Objekten sowie ein optimales Auslesen der Objektinformationen. Falls die Aufnahme mit dem creator nicht einwandfrei funktionieren sollte, haben Sie die Möglichkeit, die Objekterkennung zu deaktivieren. Durch die Deaktivierung dieser Einstellung wird nicht das ganze Objekt wie bspw. ein Textfeld erkannt und aufgenommen, sondern lediglich der Klickbereich der Maus innerhalb des Textfelds. Siehe folgende Darstellung:



Falls die Text- und / oder Feldnamensuche mit dem creator nicht einwandfrei funktionieren sollte, haben Sie die Möglichkeit die *Erweiterte Objekterkennung* und / oder die *Erweiterte Feldnamensuche* zu aktivieren.

Erweiterte Objekterkennung

Die Aktivierung der Checkbox *Erweiterte Objekterkennung* ermöglicht eine optimale Erkennung von Texten (bspw. Text innerhalb eines Textfelds). Die Nutzung dieser Option kann die Aufnahme verlangsamen.

Erweiterte Feldnamensuche

Die Aktivierung der Checkbox *Erweiterte Feldnamensuche* ermöglicht eine optimale Erkennung von Feldnamen (bspw. Bezeichnung eines Textfelds). Die Nutzung dieser Option kann die Aufnahme verlangsamen.

Positionsbasierte erneute Aufnahme

Bei der ursprünglichen Aufnahme speichert der creator für jedes aufgenommene Objekt folgende Informationen: Objekt-ID, Objekttyp (z.B. Typ *Button*, Typ *Tab*), Position/Koordinaten des Objekts auf dem Bildschirm. Bei der erneuten Aufnahme prüft der creator zunächst, ob das Objekt, das erneut aufgenommen werden soll, diese Informationen besitzt und ob diese identisch mit den gespeicherten Informationen sind.

Ist eine Objekt-ID vorhanden und identisch mit der während der Aufnahme gespeicherten Objekt-ID, bewegt der creator die Maus automatisch auf das entsprechende Objekt, führt dort die Aktion aus und nimmt diese erneut auf.

Ist keine Objekt-ID vorhanden und ist die Checkbox *Positionsbasierte erneute Aufnahme* aktiviert, bewegt der creator die Maus anhand der gespeicherten Koordinaten auf das Objekt, das vermutlich als nächstes aufgenommen werden soll. Dort prüft der creator, ob ein Objekt-Typ vorhanden ist. Ist ein Objekt-Typ vorhanden und identisch mit dem während der Aufnahme gespeicherten Objekt-Typ, führt der creator die Aktion aus und nimmt diese erneut auf. Sind lediglich die Koordinaten vorhanden, wird die erneute Aufnahme unterbrochen. Ihnen wird eine Erklärung mit den nächsten erforderlichen Schritten sowie ein Pop-Up-Fenster mit der Aktion, die als nächstes aufgenommen werden soll, angezeigt. Die interaktive erneute Aufnahme ist in Kapitel 2.2.3 beschrieben.

Verzögerung bei erneuter Aufnahme (ms)

Unter *Verzögerung bei erneuter Aufnahme (ms)* können Sie festlegen wie lange der creator nach der erneuten Aufnahme einer Aktion (bspw. Mausklick, Dateneingabe) „wartet“, bevor er die nächste Aktion ausführt und aufzeichnet. Die Nutzung der Verzögerungsfunktion ist erforderlich, da das Laden der einzelnen Applikationsseiten während der Aufnahme in der Regel etwas Zeit in Anspruch nimmt. Ohne Verzögerungsfunktion, d.h. bei 0ms, würde bspw. eine Aktion ausgeführt werden, bevor sich die Applikationsseite komplett aufgebaut hat. Die auf diese Weise erzeugte Lerneinheit wäre unbrauchbar. In Abhängigkeit der Applikation müssen unterschiedliche Zeitangaben festgelegt werden, um die erneute Aufnahme korrekt durchführen zu können. Für Applikationen, deren Seiten sich schnell aufbauen, sind in der

Regel 1000ms ausreichend. Für Applikationen, deren Seiten sich langsamer aufbauen können bis zu 5000ms erforderlich sein.

Bereich

Unter *Bereich* können Sie festlegen, ob der Bildschirm (Menüeintrag *Bildschirmbereich*), das Fenster, welches sich aktuell im Vordergrund befindet (Menüeintrag *Vordergrundfenster*), oder der komplette Bildschirm (Menüeintrag *Vollbild mit System Tray*), d.h. auch Klicks in der Taskleiste und im System-Tray, aufgenommen wird.

Rechteck

Unter *Rechteck* können Sie den unter *Bereich* festgelegten Bereich *Bildschirmbereich* näher definieren. Bei Auswahl von *Bildschirm* wird alles aufgenommen; allerdings werden durchgeführte Aktionen wie bspw. Klicks in der Taskleiste und im System-Tray Bereich ignoriert, um die Applikation wechseln zu können. Bei Auswahl von *Arbeitsbereich* wird die Taskleiste nicht mitaufgenommen. Durch Klick auf das Rechteck neben dem Eingabefeld wird ein roter Auswahlrahmen erzeugt. Sie können den Auswahlrahmen bei gedrückter Maustaste verschieben und die Größe durch Aufziehen des Rahmens anpassen. Positionieren Sie den Auswahlrahmen um den gewünschten Bereich, den Sie aufnehmen wollen und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit Enter. Die Koordinaten werden dabei automatisch ins Eingabefeld übernommen. Weiterhin haben Sie unter *Rechteck* die Möglichkeit, die Größe des Bereichs *Bildschirmbereich* in Pixel festzulegen.

Bildkomprimierungsstufe

Unter *Bildkomprimierungsstufe* können Sie die Größe der im Content enthaltenen Bilder festlegen (0 = Originalgröße, 9 = kleinste Bildgröße). Durch die Reduzierung der Bildgröße können Prozesse wie bspw. Content auf den collaborator uploaden oder Content abspielen beschleunigt werden.

Tastenkürzel

Bei Aktivierung der Checkbox *Tastenkürzel* können Tasten/Tastenkürzel während der Aufnahme genutzt werden (z.B. Strg + Alt + F12 zum Pausieren der Aufnahme).

Komponenten der Aufnahmeleiste verbergen

Die Benutzeroberfläche des creators arbeitet mit für den User unsichtbaren Funktionsrahmen, welche erst bei Benutzung sichtbar werden. Da diese jedoch bei Aufnahmen zu Fehlverhalten (unerwünschte schwarze Balken) führen können, werden sie standardmäßig an den Rand des Sichtfeldes bewegt (aktivierte Checkbox) und sind somit bei Aufnahmen nicht erkennbar.

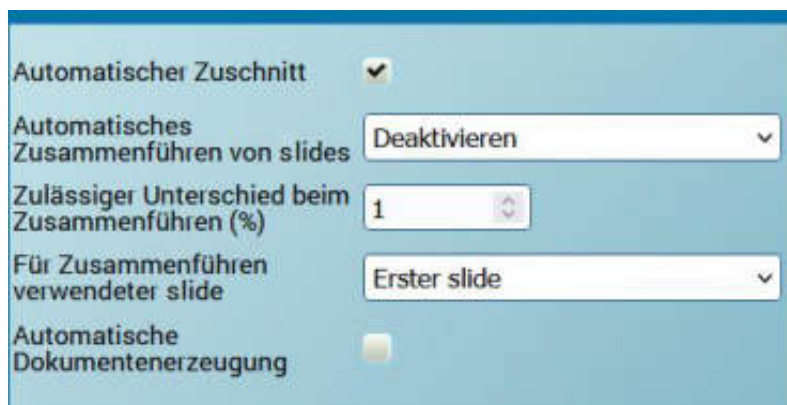
Standardanzeigedauer für Bubbles

Unter *Standardanzeigedauer für Bubbles* können Sie festlegen, für wie viele Sekunden die Bubble beim Abspielen des Contents angezeigt wird.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die jeweilige Einstellung.

4.4 Einstellungen - Automatische Funktionen

Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *Anwendung* -> *Automatische Funktionen* können Sie die folgenden Einstellungen festlegen.



Automatischer Zuschnitt	<input checked="" type="checkbox"/>
Automatisches Zusammenführen von slides	Deaktivieren
Zulässiger Unterschied beim Zusammenführen (%)	1
Für Zusammenführen verwendeter slide	Erster slide
Automatische Dokumentenerzeugung	<input type="checkbox"/>

Durch Aktivierung der Checkbox **Automatischer Zuschnitt** können Sie die Funktion *Automatischer Zuschnitt* im Content-Editor aktivieren, d.h. Sie können Screenshots für Ihre Dokumentation automatisch zuschneiden. Hierfür wird der Bereich des aufgenommenen Steuerelements (bspw. Link, Drop-Down-Menü) mit einem definierten Abstand zur Markierung automatisch ausgewählt und zugeschnitten.

Unter **Automatisches Zusammenführen von slides** können Sie festlegen, ob slides, die ähnlich sind, während der Aufnahme automatisch zusammengeführt werden. Auf einem slide können so mehrere Aktionen dargestellt sein. Bei Deaktivierung der Funktion werden slides nicht zusammengeführt. Das bedeutet, dass pro slide eine Aktion dargestellt ist, wobei der zuletzt erzeugte slide keine Aktion enthält, sondern nur den Zustand zeigt, im dem sich die Applikation nach erfolgreicher Ausführung der Prozessschritte befinden soll.

Unter **Zulässiger Unterschied beim Zusammenführen (%)** können Sie festlegen, in welchem Ausmaß sich die Farbwerte der verschiedenen slides unterscheiden dürfen, um ein automatisches Zusammenführen der slides auszulösen. Wenn Sie bspw. 0% eingeben, müssen die Farbwerte der slides komplett identisch sein, damit die slides zusammengeführt werden. Wenn Sie bspw. 100% eingeben, werden alle vorhandenen slides zusammengeführt.


Unter **Für Zusammenführen verwendeter slide** können Sie festlegen, ob slides auf dem ersten oder letzten slide des Contents zusammengeführt werden.

Durch Aktivierung der Checkbox **Automatische Dokumentenerzeugung** können Sie festlegen, dass die Dokumentation unmittelbar nach Beendigung einer Aufnahme automatisch erzeugt wird.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellung.

4.5 Einstellungen - collaborator

Unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> collaborator* können Sie die folgende Einstellung festlegen.



Im Fall von Netzwerkunterbrechungen wird die aktuell durchgeführte Aktion im creator nicht abgebrochen. In diesem Fall pausiert der creator. Wenn das Netzwerk wieder verfügbar ist, wird die Aktion fortgesetzt. Unter **Max. Übertragungsversuche** können Sie einstellen, wie oft der creator bei einer Netzwerkunterbrechung versuchen soll, sich wieder mit dem collaborator zu verbinden bzw. die Aktion fortzusetzen.

Wenn Sie Content auf den collaborator hochladen bzw. von diesem herunterladen, wird der Prozess standardmäßig nach 350 Sekunden aufgrund eines Timeout-Fehlers abgebrochen. Unter **collaborator Download-Timeout (Sekunden)** können Sie die für den Upload / Download zulässige Zeitspanne beliebig festlegen.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellung.

4.6 Einstellungen - Expertenfeatures

Unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Expertenfeatures* können Sie zusätzliche Funktionen des creators aktivieren. Hierfür werden Einträge im Textfeld in einer bestimmten Syntax vorgenommen. Pro Zeile erfolgt ein Eintrag. Mit dem Eintrag 'Funktion=true' wird bspw. eine bestimmte Funktion aktiviert und mit 'Funktion=false' wird die Funktion deaktiviert.

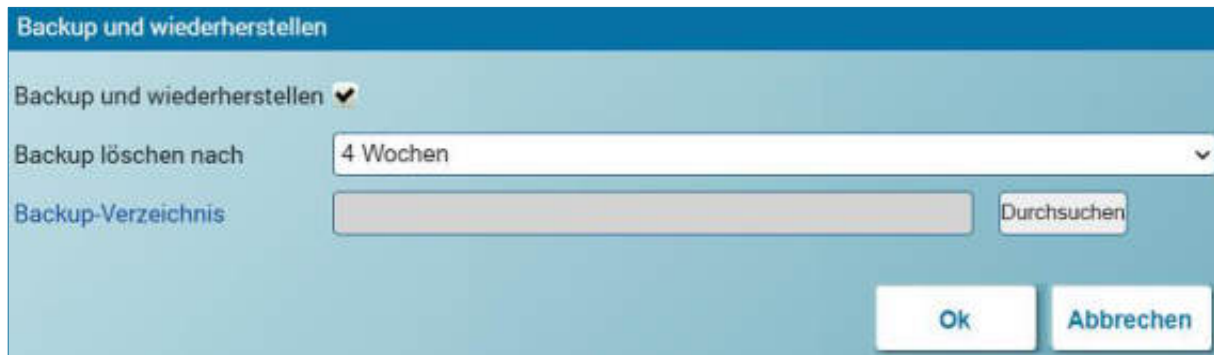


Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellung.

4.7 Einstellungen - Backup und wiederherstellen

Der creator erzeugt automatisch immer dann ein Backup des Contents, wenn der Content editiert und gespeichert oder neuer Content importiert wird. Bei einem Backup handelt es sich um eine Sicherungskopie des bestehenden Contents. Im Falle eines Content-Verlustes kann das Backup bzw. der verlorene Content jederzeit wiederhergestellt werden.

Unter *Werkzeuge -> Einstellungen -> Anwendung -> Backup und wiederherstellen* können Sie folgende Einstellungen festlegen.



Durch Aktivierung der Checkbox **Backup und wiederherstellen** können Sie die Funktion *Backup und wiederherstellen* unter *Content-Verwaltung* aktivieren. Bei aktivierter Funktion können Sie jederzeit zusätzlich zur automatischen Backup-Funktion **manuell** ein Backup Ihres gesamten Contents erstellen.

Unter **Backup löschen nach** können Sie einen Zeitraum festlegen, nachdem das automatisch oder manuell erzeugte Backup des Contents automatisch gelöscht wird (bspw. nach 2 Tagen, nach 2 Wochen).

Unter **Backup-Verzeichnis** wird der Speicherort angezeigt, in dem sich das automatisch oder manuell erzeugte Backup des Contents aktuell befindet. Standardmäßig wird das Backup im Ordner *backup* in Ihrem aktuell verwendeten Speicherort angelegt.

Sie können Backups an beliebigen Orten speichern. Das Backup kann bspw. in Ihrem festgelegten Speicherort, auf einer externen Festplatte oder auch auf einem USB-Stick gespeichert werden. Klicken Sie dazu auf **Durchsuchen**. Ein Dialog zur Auswahl des Speicherorts wird angezeigt. Wählen Sie den Speicherort, an dem Sie das Backup speichern wollen, und klicken Sie auf *Ordner auswählen*. Der Pfad des neuen Speicherorts wird unter *Backup-Verzeichnis* angezeigt.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellungen.

4.8 Einstellungen - datango player

Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *datango player* können Sie die folgenden Einstellungen festlegen.

Übersicht aller verfügbaren Einstellungen für die Modi

	Anfangsseite /	Visuelle Effekte deaktivieren	Klassisches Verhalten	Maus-Animation deaktivieren	Lineare Mausbewegung	Mausbewegung	Jeweils nur eine Markierung	Seitenrand	Tracking	Tracking-Details	SCORM-Einstellungen
Demo-Modus	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓
Übungs-Modus	✓	✓	✓	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓
Test-Modus	✓	✓	✓	x	x	x	✓	✓	✓	✓	✓
Praxis-Modus	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	✓
journey	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	✓	✓	✓	✓
media center	✓	✓	x	✓	✓	✓	x	x	x	x	x

Allgemein

Anfangs- / Endseite



Bei Aktivierung von **Schnelles Starten** bzw. **Schnelles Schließen** werden die üblicherweise vor und nach dem Abspielen von Content gezeigten Infokästen ausgeblendet.



Allgemein	
Anfangsseite	Startslide
Endseite	Endslide

Bei Aktivierung von **Startslide** bzw. **Endslide** werden die Infokästen vor und nach dem Abspielen von Content eingeblendet.

Klassisches Verhalten

Visuelle Effekte deaktivieren

Bei Aktivierung der Checkbox **Visuelle Effekte deaktivieren** werden visuelle Effekte beim Abspielen des Contents nicht dargestellt. Visuelle Effekte sind bspw. Lichter, die sich beim Abspielen des Contents innerhalb von Bubbles bewegen.

Klassisches Verhalten

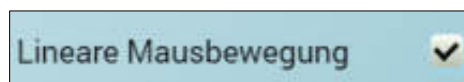
Bei Aktivierung der Checkbox **Klassisches Verhalten** reagiert der datango player mit dem klassischen Feedback:



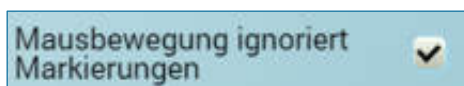
Bei **Deaktivierung der Checkbox** reagiert der datango player mit dem einfachen Feedback:



Bei Aktivierung der Checkbox **Maus-Animation deaktivieren** wird die Maus beim Abspielen des Contents nicht angezeigt.



Bei Aktivierung der Checkbox **Lineare Mausbewegung** ist die Mausbewegung beim Abspielen des Contents linear, d.h. die Maus bewegt sich immer horizontal, vertikal oder diagonal von einem Element zum nächsten. Die Mausbewegung ist nicht kurvenförmig.



Bei Aktivierung der Checkbox **Mausbewegung ignoriert Markierungen** wird die Maus beim Abspielen des Contents nicht auf die Markierungen bewegt. Mit Markierungen sind die Markierungen gemeint, die über die Werkzeugleiste des Editors (*Aktion hinzufügen -> Markierung einfügen*) eingefügt werden können.



Bei Aktivierung der Checkbox **Jeweils nur eine Markierung** wird beim Abspielen des Contents jeweils nur die zuletzt eingefügte Markierung angezeigt. Mit Markierungen sind die Markierungen gemeint, die über die Werkzeugleiste des Editors (*Aktion hinzufügen -> Markierung einfügen*) eingefügt werden können.

Seitenrand

Unter **Seitenrand** können Sie den Abstand des datango player-Fensters zum oberen, unteren, rechten und linken Rand des creators bzw. Browsers festlegen. Je größer der hier angegebene Wert ist, desto kleiner ist das datango player-Fenster.

Tracking-Einstellungen

Tracking-Einstellungen
 Tracking

Bei Aktivierung der Checkbox **Tracking** sendet der datango player Tracking-Daten an den collaborator, sobald Content auf dem collaborator angesehen wird. So können Sie nachvollziehen, ob die Lerner den Content angesehen haben.

Tracking-Details

Bei Aktivierung der Checkbox **Tracking-Details** enthalten die Tracking-Daten je nach Modus zusätzliche Informationen darüber, welche Arbeitsschritte ausgeführt wurden (z. B. gegebene Antworten oder Dauer der Durchführung).

SCORM-Einstellungen

SCORM-Einstellungen
 Kommunikation mit LMS deaktivieren
 Bookmark ignorieren
 Ergebnisse tracken
 Fertigstellung des Contents tracken
 Fertigstellungsstatus als Punkte an LMS übertragen
 Fertigstellungsstatus in Prozent an LMS übergeben
 Dezimalstellen nach Komma
 Punkte nur am Ende des Contents an LMS übertragen
 Zustand des Contents bei Übertragung an LMS
 Sicherheitsabfrage beim Neustart abgeschlossener Contents
 Versionsart
 SCORM Objectives für Untereinheiten des media centers / content readers

Durch Aktivierung von **Kommunikation mit dem LMS deaktivieren** wird die Kommunikation mit dem Learning Management System (LMS) unterbrochen.

Durch Deaktivierung von **Bookmark ignorieren** werden an der Stelle, an der ein Content unterbrochen und eine Bookmark gesetzt wurde, die bisher erreichten Punkte gespeichert. Wird der Content an derselben Stelle fortgesetzt, wird die gespeicherte Punktzahl berücksichtigt.

Durch Aktivierung von **Ergebnisse tracken** werden die Ergebnisse der units für die Berechnung der Punktzahl getrackt.

Durch Aktivierung von **Fertigstellungsstatus als Punkte an LMS übertragen** wird der Status über die Fertigstellung des Contents für die Berechnung der Punktzahl getrackt.

Durch Aktivierung von **Fertigstellungsstatus als Prozent an LMS übertragen** wird der Status über die Fertigstellung des Contents für die Berechnung der Prozentzahl getrackt.

Der Wert unter **Dezimalstellen nach Komma** gibt an, wie viele Stellen hinter dem Komma für die Punktauswertung berücksichtigt werden sollen. Hierfür müssen die Optionen **Fertigstellungsstatus als Prozent an LMS übertragen** und **Fertigstellungsstatus als Punkte an LMS übertragen** deaktiviert sein.

Durch Aktivierung von **Punkte nur am Ende des Contents an LMS übertragen** werden die Punkte nur nach Beendigung des Contents übertragen.

Unter **Zustand des Contents bei Übertragung an LMS** können Sie festlegen, welchen Status der Content haben soll, damit dieser ans LMS übertragen wird. Wird der Wert 0 eingetragen, wird bestandener sowie nicht bestandener Content immer ans LMS übertragen. Wird der Wert 1 eingetragen, wird bestandener sowie nicht bestandener Content nach dessen Fertigstellung ans LMS übertragen. Wird der Wert 2 eingetragen, wird bestandener sowie nicht bestandener Content nie ans LMS übertragen.

Durch Aktivierung von **Sicherheitsabfrage beim Neustart abgeschlossenen Contents** wird verhindert, dass bereits abgeschlossener Content beim Neustart im LMS ungewollt zurückgesetzt wird.

Unter **Versionsart** können Sie festlegen, welche SCORM-Format genutzt werden soll. Wird der Wert 0 eingetragen, werden beliebige Formate genutzt. Wird der Wert 1 eingetragen, wird das Format SCORM 1.2 genutzt. Wird der Wert 2 genutzt, wird das Format SCORM 2004 genutzt.

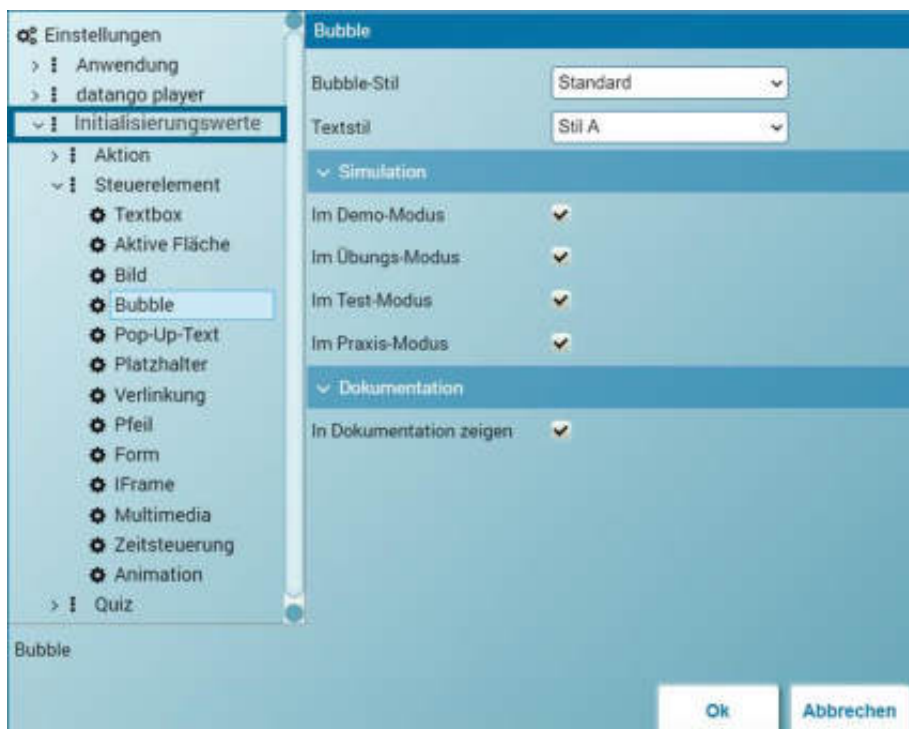
Durch Aktivierung von **SCORM Objectives für Untereinheiten des media centers** werden Untereinheiten eines datango media centers erzeugt.

Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellungen.

4.9 Einstellungen - Initialisierungswerte

Bei der Erstellung von Content werden Standeinstellungen genutzt (bspw. Standardrahmen für Bubbles). Diese Standardeinstellungen können Sie bei der Nachbearbeitung im Content-Editor beliebig ändern.

Unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* -> *Initialisierungswerte* können Sie diese Standardeinstellungen schon vor Erstellung des Contents festlegen. Wenn Sie also bspw. hier einen dunkelroten Rahmen für Ihre Bubbles festlegen, werden alle Bubbles in Ihrem Content mit einem dunkelroten Rahmen dargestellt.



Durch Klick auf *OK* speichern und schließen Sie die Einstellung.

Die einzelnen Einstellungen, die hier festgelegt werden können, sind in den Kapiteln 2.3 bzw. 2.5 beschrieben.

4.10 Einstellungen teilen

4.10.1 Einstellungen mit anderen Autoren über den collaborator teilen

Fast alle unter *Werkzeuge -> Einstellungen* verfügbaren Einstellungen können mit anderen Autoren über den collaborator geteilt werden (bspw. Bubble-Stile).

Das bedeutet, wenn Sie Ihren creator starten, oder wenn Sie sich erstmalig mit dem collaborator verbinden, werden die Einstellungen automatisch vom collaborator heruntergeladen. Somit kann sichergestellt werden, dass Sie dieselben Einstellungen zur Content-Erstellung nutzen (bspw. dieselben Bubble-Stile), wie Ihre Autorenkollegen, die denselben collaborator-Arbeitsbereich nutzen.

Auch wenn **Sie** eine Einstellung festgelegt und gespeichert haben, wird diese automatisch auf den collaborator hochgeladen. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass die Berechtigung *Ressourcen bearbeiten* auf dem collaborator aktiviert ist. Sollten Sie diese Berechtigung nicht besitzen, sind fast alle unter *Werkzeuge -> Einstellungen* verfügbaren Einstellungen ausgegraut bzw. können nicht geändert und geteilt werden.

Ausnahmen! Die gewählte Sprache der Benutzeroberfläche, Vorlagen für Content sowie Expertenfeatures können aktuell noch nicht geteilt werden. Weiterhin können derzeit noch keine hochgeladenen Word-Formatvorlagen sowie die „Auswahl“ hinterlegter Word-Formatvorlagen geteilt werden. Letzteres bedeutet, dass bspw. die Auswahl der Vorlage *datango Standard-EN* nicht geteilt werden kann. Soll diese jedoch von allen Autoren genutzt werden, muss jeder Autor die Vorlage lokal in seinem creator auswählen.

Content mit benutzerdefinierten Einstellungen aus dem Kurs heraus abspielen

Im collaborator können Sie aus dem hochgeladenen Content, Kurse zusammenstellen, die der Lerner dann entsprechend ausführen kann.

Enthält der hochgeladene Content von Ihnen im creator angepasste Einstellungen, müssen die zugehörigen Ressourcen auf dem collaborator veröffentlicht sein, damit „Ihre“ Einstellungen auch beim Abspielen von Kursen berücksichtigt werden.



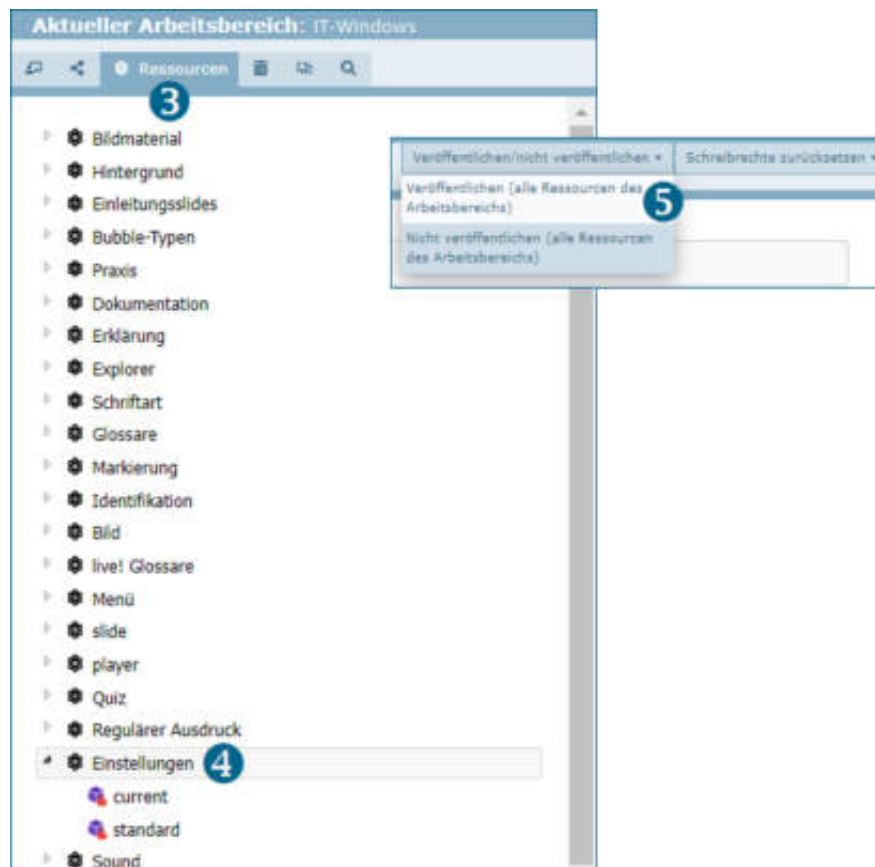
Wenn Sie also bspw. das Abspielen des Demo-Modus **ohne** Startslide in den Einstellungen festgelegt haben **[1]** und die zugehörigen Ressourcen auf dem collaborator unveröffentlicht sind, wird der Demo-Modus beim Ausführen des Kurse **mit** dem Startslide (Standardeinstellung) abgespielt.

Gehen Sie wie folgt vor, um die zugehörigen Ressourcen auf dem collaborator zu veröffentlichen:

Stellen Sie sicher, dass Sie die Berechtigungen *Ressourcen anlegen* und *Ressourcen bearbeiten* besitzen. Berechtigungen können unter *Administration -> Rechtsverwaltung* festgelegt werden.



Wählen Sie den Arbeitsbereich **[2]**, in dem sich der hochgeladene Content befindet.



Öffnen Sie die Ressourcen [3]. Die auf dem creator vorgenommenen Einstellungen sind unter *Einstellungen* -> *current* abgelegt, d.h. die Ressource *current* muss veröffentlicht sein. Wir empfehlen, jedoch alle Ressourcen des Arbeitsbereichs zu veröffentlichen. Wählen Sie dazu *Einstellungen* [4] oder eine beliebige andere Ressourcengruppe und im Anschluss den Menüeintrag *Veröffentlichen (alle Ressourcen des Arbeitsbereichs)* [5] im Content Editor. Im creator festgelegte Einstellungen werden nun auch beim Abspielen von Content aus Kursen heraus berücksichtigt.

4.10.2 Einstellungen mit anderen Autoren über PRS teilen

Fast alle unter *Werkzeuge* -> *Einstellungen* verfügbaren Einstellungen können als benutzerdefinierte Ressourcen importiert oder exportiert werden.

Ausnahmen! Die gewählte Sprache der Benutzeroberfläche sowie Expertenfeatures können aktuell noch nicht geteilt werden. Weiterhin können derzeit noch keine hochgeladenen Word-Formatvorlagen sowie die „Auswahl“ hinterlegter Word-Formatvorlagen geteilt werden. Letzteres bedeutet, dass bspw. die Auswahl der Vorlage *datango Standard-EN* nicht geteilt werden kann. Soll diese jedoch von allen Autoren genutzt werden, muss jeder Autor die Vorlage lokal in seinem creator auswählen.

Die Import- sowie Exportfunktion ermöglicht Ihnen, Einstellungen mit Autoren auszutauschen, die von Ihnen oder anderen Autoren speziell angepasst wurden (bspw. Bubble-Stile), wenn Sie oder andere Autoren nicht den collaborator zum Austausch nutzen.

Der Import ist im Kapitel 3.1.2 beschrieben und der Export im Kapitel 3.3.1.

4.11 Geänderte Einstellungen und Speicherorte

4.11.1 Änderungen und Speicherorte (ohne Nutzung von collaborator)

Von Ihnen geänderte Einstellungen (bspw. dunkelroter Bubble-Rahmen) werden übernommen, auch wenn Sie neue Speicherorte anlegen. Beachten Sie allerdings, dass wenn Sie einen Speicherort nutzen, den Sie angelegt haben, bevor Sie die Änderungen vorgenommen haben, diese hier **nicht** aktiv sind. Das heißt in unserem Beispiel würde die Bubble keinen dunkelroten Rahmen, sondern wieder den lilafarbenen Standardrahmen haben.

Was passiert im Hintergrund auf Ihrem Rechner?

Wenn Sie bspw. Einstellung A ändern, wird diese Änderung in Speicherort 1 sowie in einem Systemordner gespeichert, der für das Anlegen neuer Speicherorte relevant ist.

Wenn Sie Speicherort 2 anlegen, wird die geänderte Einstellung A aus dem Systemordner in Speicherort 2 kopiert. Wenn Sie in Speicherort 2 Einstellung B ändern, wird diese Änderung in Speicherort 2 sowie im Systemordner gespeichert.

Wenn Sie Speicherort 3 anlegen, werden die geänderten Einstellungen A und B aus dem Systemordner in Speicherort 3 kopiert.

Wenn Sie nun wieder Speicherort 1 wählen, ist die geänderte Einstellung A nach wie vor vorhanden. Die Änderung für Einstellung B hingegen ist nicht vorhanden, da diese Änderung erst in Speicherort 2 vorgenommen wurde. Für Einstellung B nutzt der creator den Standardwert. Das heißt, beim „Zurückgehen“ auf zuvor angelegte Speicherorte, werden keine Einstellungen aus dem Systemordner in den ausgewählten Speicherort kopiert. Dieser Prozess wird nur beim Neuanlegen von Speicherorten durchgeführt.

Wenn Sie nun Speicherort 4 anlegen, werden die geänderten Einstellungen A und B aus dem Systemordner in Speicherort 4 kopiert.

4.11.2 Änderungen und Speicherorte (mit Nutzung von collaborator)

Von Ihnen geänderte Einstellungen (bspw. dunkelroter Bubble-Rahmen) werden durch die auf dem collaborator gespeicherten Einstellungen ersetzt, wenn Sie sich mit diesem verbinden. Wenn Sie einen zweiten Speicherort anlegen und sich **nicht** mit dem collaborator verbinden, sind Ihre Änderungen wieder vorhanden. Für weitere zuvor vom collaborator heruntergeladene Einstellungen verwendet der creator die Standardwerte.

Was passiert im Hintergrund?

Wenn Sie bspw. Einstellung A ändern, wird diese Änderung in Speicherort 1 sowie in einem Systemordner gespeichert, der für das Anlegen neuer Speicherorte relevant ist.

Wenn Sie sich mit dem collaborator verbinden, wird Einstellung A vom collaborator heruntergeladen und für Speicherort 1 genutzt. Das heißt Ihre vorgenommene Änderung wird überschrieben. Weitere Einstellungen wie bspw. C und B werden ebenfalls vom collaborator heruntergeladen und für Speicherort 1 genutzt. Vom collaborator heruntergeladene Einstellungen werden nicht im Systemordner gespeichert.

Wenn Sie nun Speicherort 2 anlegen, wird die geänderte Einstellung A aus dem Systemordner in Speicherort 2 kopiert. Für die weiteren vom collaborator heruntergeladenen Einstellungen B und C verwendet der creator jeweils den Standardwert; unabhängig davon, welche Werte für Einstellung B und C auf dem collaborator festgelegt und in Speicherort 1 heruntergeladen wurden.

4.12 Dokumentation für unit

Unter *Werkzeuge* -> *Dokumentation für unit* können Sie die Ausgabeformate und Dokumentationstypen für die Dokumentation des Contents festlegen.



	Standard	Jobhilfe	Prozessanleitung	Schulungshandbuch	Kurzanleitung	Testdokument	Zentraldokument
DocX	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PDF	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PptX	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HTML	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[1] Der creator unterstützt die **Ausgabeformate** Word, PDF, PowerPoint und HTML.

[2] Mit dem creator können folgende **Dokumentationstypen** erzeugt werden:

- **Standardformat**

Zweck: Das Standardformat ist für keinen speziellen Anwendungsfall vorgesehen.

Aufbau: Im Standardformat sind die Screens mit den markierten Aktionen dargestellt. Unter den Screens sind die Bubble-Texte der Aktionen aufgeführt.

- **Jobhilfe**

Zweck: Die Jobhilfe eignet sich zur Darstellung einfacher oder selten genutzter Prozesse. Der User kann die Jobhilfe als Merkzettel im Arbeitsalltag nutzen.

Aufbau: Die Jobhilfe unterteilt sich in zwei Spalten. In der 1. Spalte *Schritt* sind die Nummern der Aktionen dargestellt. In der 2. Spalte *Aktion* sind die Bubble-Texte der Aktionen dargestellt. Die Screens sind nicht dargestellt.

- **Prozessanleitung**

Zweck: Die Prozessanleitung eignet sie sich für die Darstellung von Prozessen, die einer ausführlichen Erklärung bedürfen.

Aufbau: Die Prozessanleitung unterteilt sich in drei Spalten. In der 1. Spalte *Was ist zu tun* sind die Bubble-Texte der Aktionen aufgeführt. In der 2. Spalte *Was ist zu sehen* sind die Screens mit den markierten Aktionen dargestellt. In der 3. Spalte *Was ist zu sagen* sind Erklärungen, die der Autor bspw. in Form von Bubbles ergänzt hat, aufgeführt.

- **Schulungshandbuch**

Zweck: Das Schulungshandbuch eignet sich zur Darstellung komplexer oder umfangreicher Prozesse. Der User kann das Schulungshandbuch nutzen, um sich in neue Applikationen einzuarbeiten.

Aufbau: Im Schulungshandbuch sind die Screens mit den markierten Aktionen dargestellt. Unter den Screens ist je eine Tabelle dargestellt. In der 1. Spalte *Schritt* sind die Nummern der Aktionen dargestellt. In der 2. Spalte *Aktion* sind die Bubble-Texte der Aktionen aufgeführt.

- **Kurzanleitung**

Zweck: Da es sich bei der Kurzanleitung um eine übersichtliche Form des Standardformats handelt, kann der User sie nutzen, um sich durch Applikationen zu bewegen, die er bereits kennt, mit denen er aber noch nicht 100% vertraut ist.

Aufbau: Die Kurzanleitung unterteilt sich in zwei Spalten. In der 1. Spalte *Was ist zu tun* sind die Bubble-Texte der Aktionen aufgeführt. In der 2. Spalte *Was ist zu sehen* sind die Screens mit den markierten Aktionen dargestellt.

- **Testdokument**

Zweck: Das Testdokument kann genutzt werden, um aufgezeichneten Content auf Korrektheit (Release- oder Customizing-Test) bzw. Aktualität zu prüfen. Der User führt dabei die im Testdokument dargestellten Aktionen des aufgezeichneten Contents in der aktuellen Applikation nacheinander aus und dokumentiert, ob die beschriebenen Aktionen korrekt bzw. noch aktuell sind. Das Testdokument ist wie im Abschnitt *Aufbau* beschrieben auszufüllen.

Aufbau: Im Testdokument sind die Screens mit den markierten Aktionen dargestellt. Unter den Screens ist je eine Tabelle dargestellt. Spalte 1,2 und 4 werden automatisch bei der Generierung des Testdokuments erstellt. Spalte 3 und 5 sind vom User manuell auszufüllen. In der 1. Spalte *Schritt* sind die Nummern der Aktionen dargestellt. In der 2. Spalte *Aktion* sind die Bubble-Texte der Aktionen dargestellt. In der 3. Spalte *Eingaben* dokumentiert der User seine in der Applikation vorgenommenen Aktionen. In der 4. Spalte *Erwartete Ergebnisse* werden die korrekt auszuführenden Aktionen (Lösungen) dargestellt, falls der Autor des Contents diese bei der Content-Erstellung angegeben hat. In der 5. Spalte *Testergebnisse* dokumentiert der User, ob die beschriebenen Aktionen korrekt sind. Falls nicht, müssen Prozesse ggf. neu aufgezeichnet werden oder die Applikation angepasst werden.

[3] Durch Klick auf **Alle auswählen** werden alle zur Verfügung stehenden Dokumentationstypen und Ausgabeformate ausgewählt.

[4] Durch Klick auf **Alle abwählen** werden alle zur Verfügung stehenden Dokumentationstypen und Ausgabeformate abgewählt.

[5] Durch Klick auf **OK** werden die ausgewählten Dokumentationstypen und Ausgabeformate übernommen und das Dialogfenster geschlossen.

[6] Durch Klick auf **Abbrechen** wird das Dialogfenster geschlossen. Eine mögliche Auswahl wird nicht übernommen.

5 Funktionen der Kachel „Hilfe“

Im Bereich *Hilfe* können Sie sich die Hilfe sowie rechtliche Hinweise zum creator anzeigen lassen. Darüber hinaus können Sie über eine Diagnosefunktion technische Daten generieren, die Sie dem datango Support zur Behebung möglicher technischer Probleme zukommen lassen können.

5.1 Über datango creator

Unter *Hilfe* -> *Über datango creator* können Sie sich rechtliche Hinweis zum creator sowie die aktuelle Versions-Nr. anzeigen lassen. Damit der datango Kundensupport ggf. technische Fragen schnellstmöglich beantworten kann, sollten Sie die Versions-Nr. Ihres installierten creators bereithalten.

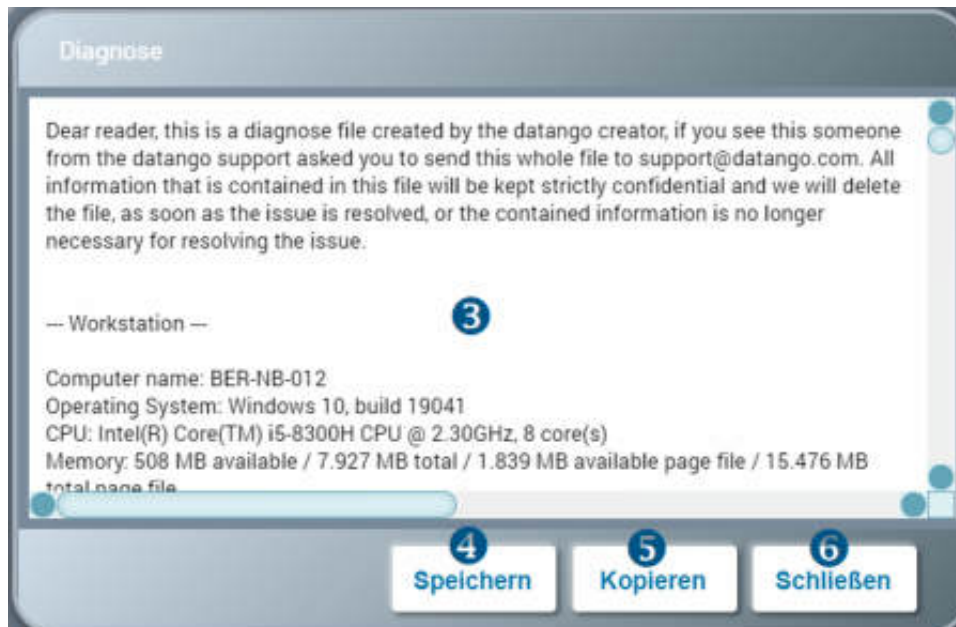


5.2 Diagnose

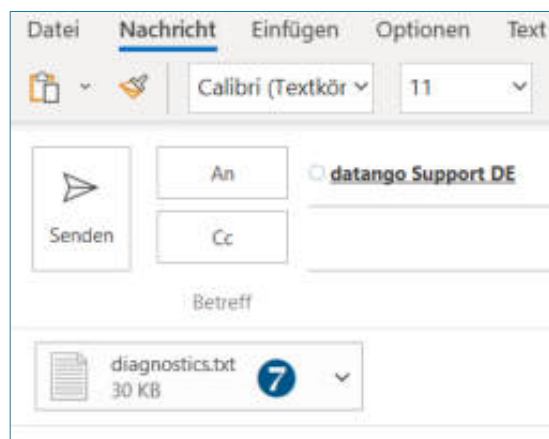
Mithilfe der Diagnosefunktion können Sie Systemdaten Ihren creator und Rechner betreffend generieren und dem Kundensupport zur Verfügung stellen. Diese Daten unterstützen den Kundensupport bei der schnellen Analyse und Behebung technischer Probleme.



Klicken Sie auf die Kachel *Hilfe* [1] und *Diagnose* [2].

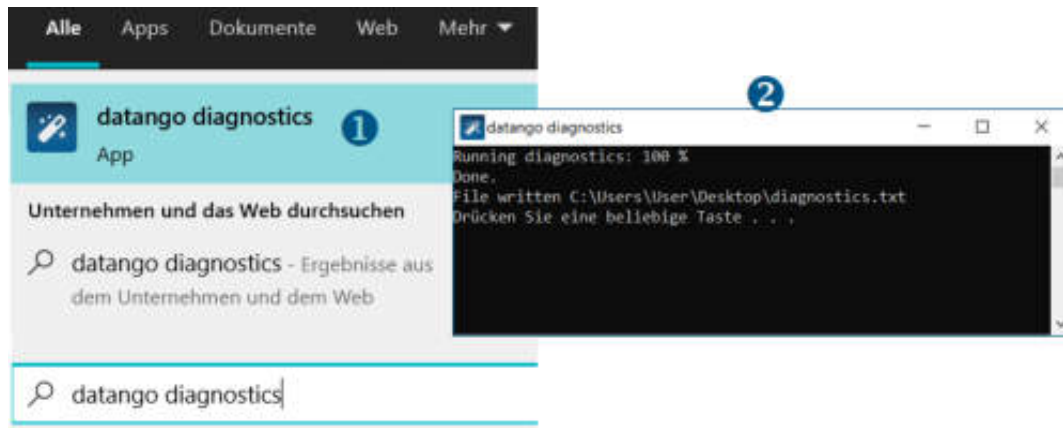


Die Systemdaten [3] werden generiert. Die Daten können als Textdatei lokal gespeichert [4] oder kopiert [5] und in ein beliebiges Textverarbeitungsprogramm eingefügt werden. Schließen Sie das Dialogfenster [6].



Senden Sie die Diagnose-Datei [7] an den datango Kundensupport.

Erzeugung der Diagnose-Datei bei geschlossenem creator



Sollten Sie Ihren creator nicht mehr öffnen können, können Sie die App *datango diagnostics* [1] aufrufen, um die Systemdaten [2] zu generieren. Drücken Sie eine beliebige Taste, um die Generierung der Systemdaten abzuschließen und die Diagnose-Datei lokal zu speichern.

6 Anhang

6.1 Allgemeine Geschäfts- und Lizenzbedingungen

I. Allgemeines

1. Die nachfolgenden Allgemeinen Geschäfts- und Lizenzbedingungen (nachfolgend „AGB“ genannt“) enthalten die zwischen Ihnen und uns, der Pre-A Gesellschaft für Process Easy Automation GmbH, ausschließlich geltenden Bedingungen, soweit diese nicht durch schriftliche Vereinbarung zwischen den Parteien abgeändert werden.

2. Entgegenstehende oder von unseren AGB abweichende Bedingungen des Kunden erkennen wir nicht an. Unsere AGB gelten auch dann, wenn wir in Kenntnis entgegenstehender oder von unseren AGB abweichender Bedingungen des Kunden die vertraglich geschuldeten Leistungen vorbehaltlos erbringen.

3. Unser Angebot richtet sich nur an Kunden, die unsere Leistungen ausschließlich in ihrer selbstständigen beruflichen, gewerblichen, behördlichen oder dienstlichen Tätigkeit verwenden. Dies ist uns auf Verlangen nachzuweisen.

II. Vertragsgegenstand und Nutzungsrecht

1. Mit der Installation des Programms erwirbt der Kunde ein einfaches, nicht ausschließliches Nutzungsrecht an dem Programm für die vereinbarte Nutzungszeit und die vereinbarten Bedingungen. Der Kunde darf das Programm weder veräußern, noch verschenken oder verleihen, noch vermieten. Die gesetzlichen Mindestnutzungsrechte bleiben unberührt.

2. Das Programm ist nicht für die Installation oder Benutzung auf Computer-Systemen geeignet und vorgesehen, die in jedem Fall einen fehlerfreien Betrieb voraussetzen oder Systemen, bei denen Software-Fehler Schäden nach sich ziehen können. Wir können nicht ausschließen, dass das Programm in bestimmten Hard- und Softwareumgebungen fehlerhaft reagiert.

3. Der Quellcode des Programms ist ein schutzwürdiges Geschäftsgeheimnis. Eigentum und alle Rechte an dem Quellcode verbleiben bei uns. Das gilt insbesondere für Urheber- und etwaige Datenbankrechte. Der Kunde verpflichtet sich, keine Maßnahmen zu ergreifen die es ihm oder einer anderen Person ermöglichen könnten, auf den Quellcode zuzugreifen oder diesen verwenden. Insbesondere sind Dekompilierungen, Disassemblierungen und alle sonstigen in diese Richtung zielenden Versuche untersagt. In keinem Fall darf der Kunde den Quellcode dieses Programms verändern.

III. Preise und Zahlungsbedingungen, Eigentumsvorbehalt

1. Sofern nichts Abweichendes vereinbart wurde oder der Kunde das Programm über die vereinbarte Nutzungszeit und die vereinbarten Bedingungen hinaus nutzen sollte, sind wir berechtigt, die Preise unserer jeweils gültigen Preisliste des Produktes nebst der Servicegebühr in Höhe von 22 % zu berechnen.

2. Das Programm bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

IV. Gewährleistungs- und Haftungsbeschränkung

1. Technische Daten, Spezifikationen und Leistungsangaben in öffentlichen Äußerungen, insbesondere in Werbemitteln, sind keine Beschaffenheitsangaben.

2. Mängelansprüche verjähren in zwölf Monaten, es sei denn, der Mangel wurde arglistig verschwiegen. Die Durchsetzung von Mängelansprüchen ist davon abhängig, dass Mängel innerhalb von einer Woche nach ihrem erstmaligen Erkennen schriftlich gemeldet werden. Wir können die Nacherfüllung verweigern, solange der Kunde die geschuldete Vergütung noch nicht vollständig gezahlt hat.

3. Wir haften für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Für leichte Fahrlässigkeit haften wir nur bei Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht (Kardinalpflicht), deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf, sowie bei Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit.

4. Wir haften nicht für Schäden, die durch den Download, die Installation oder die Nutzung des Programms entstehen. Dies gilt insbesondere für alle Mangelfolgeschäden. Wir übernehmen keine Haftung für entgangenen Gewinn, verlorene Zeit, Betriebsausfall, Schädigung oder Zerstörung von Daten, Datenverarbeitungsanlagen, Computernetzwerken etc. Für den Verlust von Daten und/oder Programmen haften wir nicht. Der Kunde ist verpflichtet, vor dem Download Datensicherungen durchzuführen und sicherzustellen, dass verlorengegangene Daten mit vertretbarem Aufwand wiederhergestellt werden können.

5. Der Kunde als Lizenznehmer ist allein verantwortlich für sämtliche aufgenommenen Inhalte und daraus resultierende Konsequenzen. Der Kunde stellt uns von allen Ansprüchen Dritter frei, die diese aufgrund der von dem Kunden produzierten Inhalte gegebenenfalls gegen uns wegen Verletzung eigener Rechte geltend machen. Dies gilt insbesondere für wettbewerbsrechtliche Ansprüche und/oder Ansprüche aus Urheber- oder sonstigen Schutzrechten und gewerblichen Schutzrechten.

6. Erhält der Kunde ein Update oder Upgrade bzw. eine neue Version des Programms, muss ein wirksamer Lizenzvertrag für die vorige Version bestehen, um das Update nutzen zu können. Sämtliche dem Kunden zur Verfügung gestellten Updates unterliegen diesen Bedingungen. Im Rahmen der Weiterentwicklung der Softwarekomponenten können u.U. nicht alle durch den Kunden erzeugte Daten, wie bspw. Log- bzw. historische Daten, konvertiert bzw. bereitgestellt und in die neue Softwareversion übernommen werden. Diese Tatsache ist eine notwendige Maßnahme um eine Weiterentwicklung gewährleisten zu können. Unsere Haftung für einen etwaigen Datenverlust in dieser Form o.ä. ist ausgeschlossen.

V. Datenschutz

1. Wir selbst speichern und verarbeiten außerhalb des Programms keine Daten durch die man Rückschlüsse auf den Kunden als Betroffenen ziehen kann. Lediglich die im Rahmen einer Vertragsanbahnung, einer Vertragsabwicklung oder einer Kontaktaufnahme notwendigen Daten für die Finanzbuchhaltung und die Rechteverwaltung werden erhoben. Es werden ausschließlich personenbezogene Daten erhoben, wenn der Kunde uns diese mitteilt.

2. Durch die Nutzung des Programms werden personenbezogene Daten u.U. in einer verschlüsselten Datenbank gespeichert, sofern das jeweilige Teilprodukt eine Datenbank verwendet. Der Kunde unterliegt dort in Abhängigkeit des lizenzierten Teilprodukts einem Rollen- und Rechte-Konzept um ihn vor unbefugtem Zugriff zu schützen. Der Kunde ist für die Sicherung der Daten, die in seiner Infrastruktur gespeichert und verwaltet werden, oder extern im Auftrag des Kunden gehostet werden, selbst verantwortlich. Diese Daten können neben dem Namen, den Kontaktinformationen (E-Mail und Telefonnummer) auch die durchgeführten Schritte und Ergebnisse der einzelnen Lernszenarien/Kurse und damit zusammenhängenden Informationen beinhalten. Welche Daten genau erhoben werden, hängt von den bereitgestellten Daten des Kunden ab und wird durch den Kunden im Rahmen der Nutzung des Programms teilweise festgelegt. Eine Auskunft über die verwendeten Daten können wir nach bereitgestelltem Systemzugriff auf das System des Kunden erteilen.

3. Die nach den Ziffern 1. und 2. erfassten Daten werden durch das Programm nicht automatisch gelöscht, sie dienen dem Nachweis der durchgeführten Schulungs- und Unterstützungsmaßnahmen der Software. Eine Löschung gemäß Art.17 der EU-DSGVO wird über eine Supportanfrage bei uns sichergestellt.

4. Die Rechte der Nutzer der Software („Betroffenen“) muss der Kunde als Lizenznehmer („Verantwortlicher“) sicherstellen

a. gemäß Art. 15 DSGVO das Recht, in dem dort bezeichneten Umfang Auskunft über die verarbeiteten personenbezogenen Daten zu verlangen;

- b. gemäß Art. 16 DSGVO das Recht, unverzüglich die Berichtigung unrichtiger oder Vervollständigung der gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen;
- c. gemäß Art. 17 DSGVO das Recht, die Löschung der gespeicherten personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit nicht die weitere Verarbeitung
 - zur Ausübung des Rechts auf freie Meinungsäußerung und Information;
 - zur Erfüllung einer rechtlichen Verpflichtung;
 - aus Gründen des öffentlichen Interesses oder
 - zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen erforderlich ist;
- d. gemäß Art. 18 DSGVO das Recht, die Einschränkung der Verarbeitung der personenbezogenen Daten zu verlangen, soweit
 - die Richtigkeit der Daten bestritten wird;
 - die Verarbeitung unrechtmäßig ist, deren Löschung aber abgelehnt wird;
 - wir die Daten nicht mehr benötigen, diese jedoch zur Geltendmachung, Ausübung oder Verteidigung von Rechtsansprüchen benötigen oder
 - der Kunde gemäß Art. 21 DSGVO Widerspruch gegen die Verarbeitung eingelegt haben;
- e. gemäß Art. 20 DSGVO das Recht, die personenbezogenen Daten, die bereitgestellt wurden, in einem strukturierten, gängigen und maschinenlesebaren Format zu erhalten oder die Übermittlung an einen anderen Verantwortlichen zu verlangen;
- f. gemäß Art. 77 DSGVO das Recht, sich bei einer Aufsichtsbehörde zu beschweren.

5. Mit der Installation des Programms willigt der Kunde in die Nutzung der Daten wie zuvor beschrieben ein.

VI. Abtretung von Forderungen

Die Abtretung von Forderungen ist nur mit unserer schriftlichen Zustimmung zulässig.

VII. Erfüllungsort, Rechtswahl, Gerichtsstand

1. Erfüllungs- und Zahlungsort ist unser Geschäftssitz.
2. Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts.
3. Ausschließlicher Gerichtsstand ist das für unseren Geschäftssitz zuständige Gericht.

VIII. Salvatorische Klausel

Sollten einzelne Bestimmungen ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Die Parteien vereinbaren bereits jetzt für diesen Fall, dass die ungültige Bestimmung durch eine wirksame Bestimmung ersetzt wird, die dem wirtschaftlichen Zweck der ungültigen Bestimmung möglichst nahe kommt.