

Bedienungsanleitung Interviewer

Bedienungsanleitung zu der Client-
/Serveranwendung Interviewer

Interviewer

16.01.2014

Software Projekt im WS 13/14 an der Leibniz Universität Hannover

Bedienungselemente und Vorgänge werden beschrieben. Begrifflichkeiten wie Code, Aussage, Interview, Projekt,... werden erläutert.

Inhalt

Einführung	3
Anmeldung/Abmeldung	4
Benutzerverwaltung/Administration	5
Benutzer erstellen	5
Benutzer bearbeiten.....	6
Benutzer löschen	6
Projektverwaltung	7
Projekt erstellen	7
Projekt bearbeiten.....	8
Projekt löschen.....	8
Projekt exportieren	8
Informationen eines Projekts	8
Interview-Verwaltung.....	9
Interview erstellen	9
Interview bearbeiten.....	10
Interview löschen	10
Informationen eines Interviews	10
Aussageneditor.....	11
Playerbedienung.....	11
Aussage erstellen.....	11
Aussage bearbeiten.....	12
Aussage löschen	12
Codes bearbeiten	12
Code-Übersicht.....	13

Einführung

Das Projekt Interview dient der Verarbeitung von aufgenommenen Interviews die im mp3-Format vorliegen.

Die gesamte Anwendung ist als Webserver aufgebaut, der mittels des PlayFrameworks (<http://www.playframework.com/>) eine Plattform erzeugt um mit mehreren Benutzern ein Interview zu kommentieren und zu analysieren.

Nach dem Start des Servers ist die Anwendung mit einem Browser über den Port 9000 (z.b.: <http://localhost:9000/>) zu erreichen.

Anmeldung/Abmeldung

Der Anmelde-Vorgang erfolgt über die Anmelde-Seite (<http://SERVER/login>). Auf diese Seite wird bei jedem Aufruf weitergeleitet, falls der aktuelle Benutzer nicht angemeldet ist.

Mittels des Alias oder der E-Mail-Adresse und des dazugehörigen Passwortes kann sich der Benutzer anmelden.

Nach dem Anmelden wird der Benutzer auf die Projektübersichts-Seite (<http://SERVER/>) weitergeleitet.

Die Abmeldung erfolgt über den „Benutzer abmelden“-Link in der Menüleiste.

Benutzerverwaltung/Administration


Es gibt zwei unterschiedliche Benutzertypen. Administratoren und Standardbenutzer. Administratoren sind in der Lage Benutzer und weitere Administratoren zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen, sowie alle Aktionen eines Standardbenutzers durchführen. Standardbenutzer können Projekte und Interviews erstellen, bearbeiten und löschen. Auch andere Benutzer können sie zu bestehenden Projekten hinzufügen.

Um auf die Benutzerverwaltung/Administration zuzugreifen muss ein Administrator auf das System zugreifen.

Über den Link „Administration“ (<http://SERVER/admin>) wird eine Übersicht der aktuell vorhandenen Benutzer angezeigt.

A rectangular button with a light blue border and the word "Administration" in blue text.

Benutzer erstellen

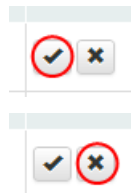
Um einen neuen Benutzer zu erstellen muss über den Button  eine neue Zeile erzeugt und mit den Daten des neuen Benutzers gefüllt werden.

User-ID	Alias	E-Mail-Adresse	Passwort	Admin	
	<input type="text" value="Alias"/>	<input type="text" value="Email"/>	<input type="password" value="*****"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Der Alias und die Email-Adresse sind einmalig, d.h. kein anderer Benutzer darf sie bereits benutzen.

Das Passwort hat eine Mindestlänge von 5 Zeichen.

Über Den „Speichern“-Button oder [Enter] kann der Benutzer angelegt werden. Über den „Verwerfen“-Button oder [Esc] kann das erstellen abgebrochen werden.



Eine Erfolgsmeldung wird das Erstellen eines neuen Benutzers bestätigen. Sonst wird eine Fehlermeldung gezeigt.

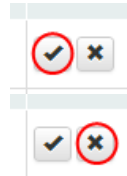
Benutzer bearbeiten

Über den „Bearbeiten“-Button wird die Zeile mit den Benutzerinformationen zum editieren freigegeben.



User-ID	Alias	E-Mail-Adresse	Passwort	Admin	
145	<input type="text" value="marie"/>	<input type="text" value="mariemuster@example.co"/>	<input type="text" value="password"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Nachdem Änderungen vorgenommen wurden können die neuen Eigenschaften über den „Speichern“-Button [Enter] gespeichert werden oder über den „Verwerfen“-Button [Esc] verworfen werden.



Erfolg und Fehlerfall wird über eine entsprechende Meldung visualisiert.

Benutzer löschen

Um einen Benutzer zu löschen muss der „Löschen“-Button betätigt werden. Damit stets mindestens ein Administrator im System verbleibt, darf der eigene Nutzer nicht gelöscht werden. Um ihn zu löschen muss ein anderer Administrator diese Aktion auslösen.



Der Dialog muss bestätigt werden um den Benutzer zu löschen.

Sind Sie sicher? ×

Wirklich den Benutzer max/maxmuster@example.com löschen?

Erfolg und Fehlerfall wird über eine entsprechende Meldung visualisiert.

Projektverwaltung

Die Projektverwaltungs-Seite ist die Startseite nach dem Login.

[Projekte](#)

Projekte fassen Interviews zusammen. Einem Projekt werden mehrere Eigenschaftsfelder zugeordnet, die in jedem Untergeordneten Interview ausgefüllt werden können.

Der Name des Projekts ist der Link um in die Interview-Verwaltung des jeweiligen Projekts zu gelangen.

Projekt erstellen

Um ein neues Projekt zu erzeugen muss die Projektübersichtseite aufgerufen werden (<http://SERVER/>) und der Button **+ Neues Projekt** betätigt werden.

Der geöffnete Dialog erfordert einen eindeutigen Namen für das neue Projekt, die Auswahl der zugriffberechtigten Benutzer und [optional] ein paar Eigenschaften. Die Eigenschaften werden in jedem zugehörigen Interview ausgefüllt werden können. (z.B.: Datum, Ort, Befragte Person, Geschlecht, Thema,...)

Neues Projekt erstellen

Projektname

Benutzer

Mögliche

tina

max

marie

↔

→

←

Zugehörige

hans

Eigenschaften ?

Neue Eigenschaft

✓

✗

Abbrechen

Speichern

Projekt bearbeiten

Erstellte Projekte können über den „Bearbeiten“-Button editiert werden. Im Bearbeiten-Dialog können neue Eigenschaften erzeugt und gelöscht werden, Zugriffsberechtigte Benutzer hinzugefügt und gelöscht werden und der Name des Projekts bearbeitet werden.



Über „Speichern“ werden die Eigenschaften gespeichert.

Projekt löschen

Das Löschen kann über den „Löschen“-Button angestoßen werden. Dabei werden alle zum Projekt gehörigen Interviews ebenfalls gelöscht.



Projekt exportieren

Der Export erfolgt im zip-Format und beinhaltet alle zum Projekt gehörigen Dateien. Benutzerzugehörigkeiten werden nicht gespeichert.



Informationen eines Projekts

Um die Informationen eines Projekts einzusehen wird ein Dialog mit allen Informationen zum Projekt über den „Informationen“-Button geöffnet.



Interview-Verwaltung

Die Interview-Verwaltung listet alle Interviews eines Projekts auf. Über die Verknüpfung über den Projektnamen gelangt man

[amazingNewMarketingProject](#)

auf die Seite der Interview-Verwaltung. Der Interviewname führt zum Aussageneditor um das Interview zu bearbeiten.

[Interview01](#)

Interview erstellen

Um ein neues Interview anzulegen wird über den Button **+ Neues Interview** der Dialog zur Erstellung geöffnet. Dem Interview muss dort ein (im Projekt) eindeutiger Name zugewiesen werden.

Eine Audio-Datei zum Interview kann ausgewählt werden indem der „Datei auswählen“-Button geklickt wird. Im Dateidialog wird die .mp3-Datei gewählt und bestätigt. Dies kann jedoch auch nach der Erstellung des Interviews erfolgen.

Falls im Projekt Eigenschaftsfelder definiert wurden, erscheint für jede Eigenschaft ein Textfeld in dem Die Eigenschaft ausgefüllt werden kann. In der Beispielgrafik ist „Datum“ ein solches Eigenschaftsfeld.

Über Speichern wird das Interview angelegt und die [optionale] Audio-Datei hochgeladen.

Add Interview ×

Interview Name	<input type="text" value="Interviewname"/>
Audio	<input type="button" value="Datei auswählen"/> Keine ausgewählt
Datum	<input type="text"/>

Interview bearbeiten

Der „Interview bearbeiten“-Button öffnet ein Fenster in dem das Interview bearbeitet werden kann. Der Name und die Eigenschaftsfelder können editiert werden.



Falls keine Audiodatei beim Erzeugen ausgewählt wurde kann hier über den „Datei auswählen“-Button der Dateidialog geöffnet werden.

Interview löschen

Das Löschen eines Interviews erfolgt durch klicken des „löschen“-Buttons. Es werden alle Aussagen und die Audio-Datei des Interviews gelöscht. Der Löschvorgang muss in einem Dialog bestätigt werden.



Informationen eines Interviews

Um die Informationen eines Interviews einzusehen wird ein Dialog mit allen Informationen zum Interview über den „Informationen“-Button geöffnet.



Aussageneditor

Den Aussageneditor erreicht man über den Namen des Interviews in der Interviewübersicht. Er bietet einen Player und ein Interface um Aussagen des Interviews zu erfassen.

[Interview01](#)

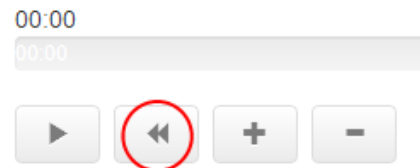
Playerbedienung

Der Player bietet 4 Steuerungsbuttons:

Über den „Play/Pause“-Button kann die Wiedergabe gestartet und pausiert werden.



Der „Zurückspulen“-Button setzt die aktuelle Position um 5 sec zurück.

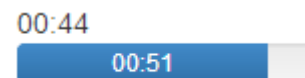


Der „Zoom-In“-Button vergrößert den Sichtbereich den die Wiedergabeleiste fasst.



Der „Zoom-Out“-Button reduziert den Sichtbereich den die Wiedergabeleiste fasst.

Die Wiedergabeleiste zeigt die aktuelle Wiedergabeposition an. Sie bietet außerdem die Möglichkeit an eine andere Stelle in der Wiedergabe zu springen. Neben der Leiste ist der angezeigte Bereich erkennbar.



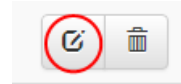
Aussage erstellen

Der Button **+ Neue Aussage** erzeugt eine Zeile um eine neue Aussage zu erzeugen. Die Wiedergabe wird in diesem Fall pausiert um Zeit zu bieten die Aussage aufzunehmen und Codes zuzuordnen. Auch die Zeitposition die

standardmäßig auf 4 sec vor der Erstellung gesetzt wird kann bearbeitet werden.

Aussage bearbeiten

Der „Aussage bearbeiten“-Button macht eine Aussage editierbar. Sie kann so bearbeitet werden.



Aussage löschen

Der „Aussage löschen“-Button löscht eine Aussage komplett. Falls Codes nur in dieser Aussage auftraten werden sie ebenfalls gelöscht und erscheinen auch nicht mehr in der Codeübersicht.



Codes bearbeiten

Das Textfeld um Codes hinzuzufügen hat zwei Buttons. Der „Hinzufügen“-Button fügt den eingegebenen Code zur Liste der zugeordneten Codes hinzu. Der Dropdown-Pfeil öffnet die Liste der zugeordneten Codes um Codes zu löschen.

A horizontal input field with the placeholder text "Code". To the right of the input field are two buttons: a square button with a plus sign icon and a square button with a downward-pointing arrow icon.

Code-Übersicht

Die Codes-Übersicht listet alle im Projekt vorhandenen Codes auf. / [Codes](#)

Wenn die Liste eines Codes geöffnet wird werden alle Aussagen die diesen Code haben aufgelistet. Ein Klick auf eine solche Aussage führt zum jeweiligen Interview im Aussagen-Editor.

Codes in amazingNewMarketingProject

Important			2
Question			1
Zeit	Beschreibung	Interview	
01:52	Hallo?	conversation1	
Optional			2

Kontakt

Die Kontaktseite (<http://SERVER/about>) zeigt Informationen über die Entwickler und bietet den Link zu dieser Bedienungsanleitung.