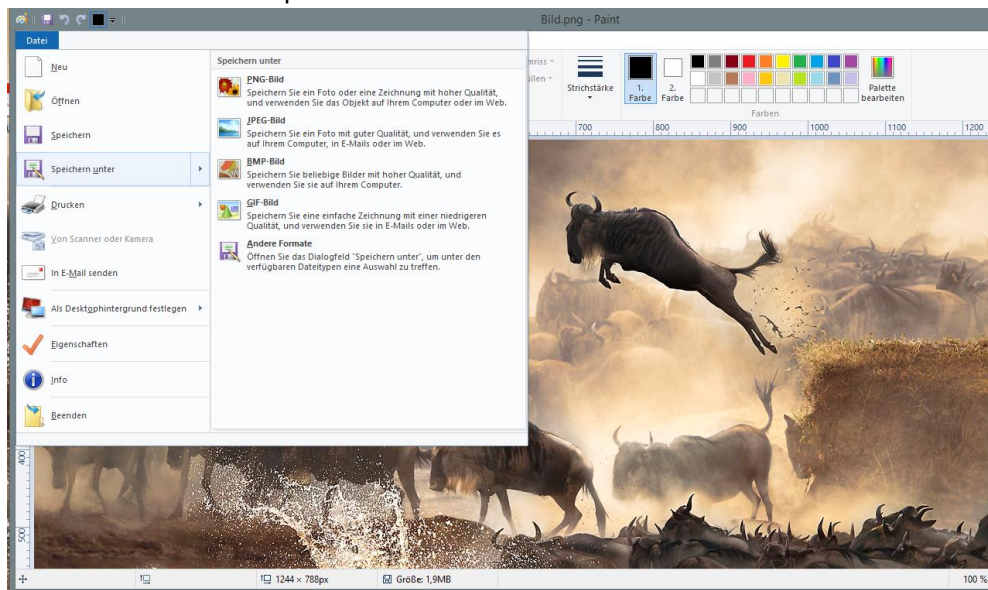



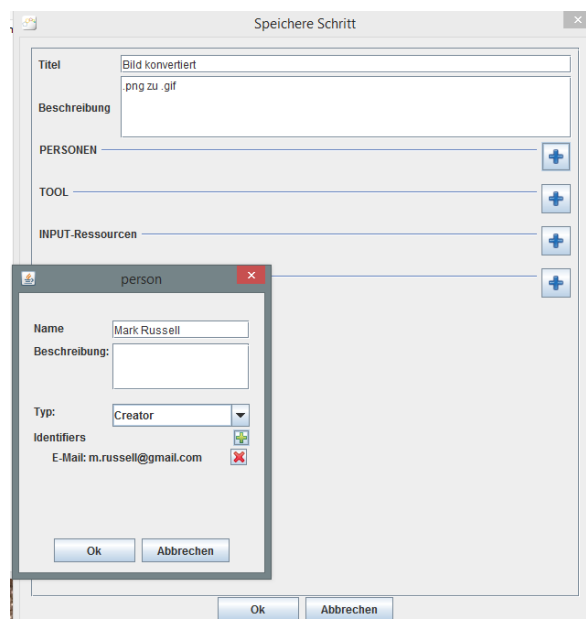
Tutorial 3: Metadaten

Um die einzelnen Zwischenstände besser dokumentieren zu können und somit einen besseren Überblick zu behalten, bietet RePlay-DH eine Vielzahl an optionalen Metadaten, welche Gegenstand dieses Tutorials sind.

- Öffnen Sie für dieses Tutorial eine beliebige Bilddatei (z.B. ein selbst aufgenommenes Foto) in Ihrem standardmäßigen Bildbearbeitungsprogramm. Speichern Sie diese nun in einem anderen Dateiformat ab und verschieben die neu entstandene Datei in das Arbeitsverzeichnis. Beispiel: [Dateiname.png] öffnen → Datei → Speichern unter... → [Dateiname].gif
 - o Hinweis: Sie können alternativ auch ein Textdokument unter einem anderen Dateiformat abspeichern

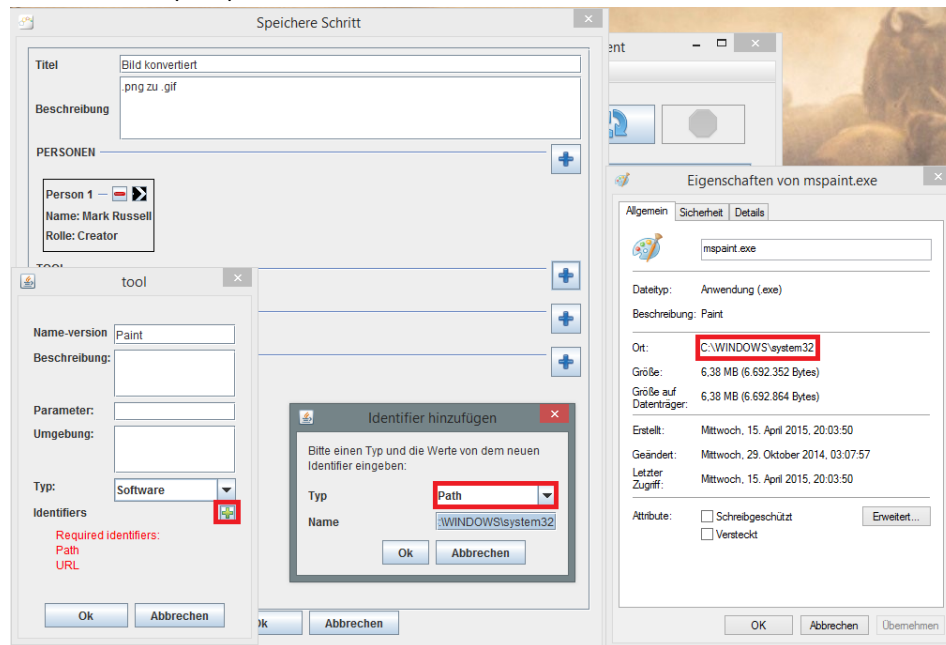


- Klicken Sie im RePlay-DH-Client auf „Speichere Schritt“ und geben Sie einen beliebigen Namen und eine Beschreibung ein
- Nun können Sie über  bei den jeweiligen Punkten optionale Metadaten hinzufügen. Tragen Sie bei PERSONEN z.B. den Fotografen als „Creator“ und/oder sich selbst als „Editor“ ein.

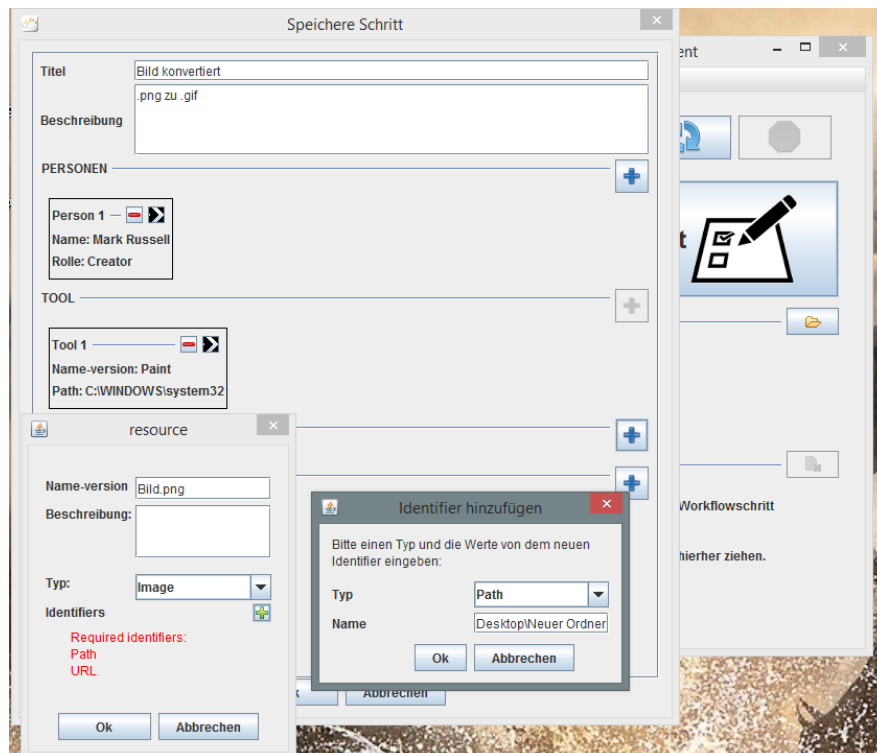


Tutorial 3: Metadaten


- Außerdem können Sie jeder Person einen oder mehrere Identifier zuordnen. Dies reicht von deren Institution über die E-Mail-Adresse bis hin zu spezifischen ID-Nummern.
- Als nächstes fügen Sie Metadaten für das Programm (TOOL) hinzu, mit dem Sie das Bild neu abgespeichert haben. Der Typ ist hier dementsprechend „Software“. Als Identifier geben Sie entweder den Speicherort (Path) des Programms auf der Festplatte oder eine Internetadresse (URL) an.

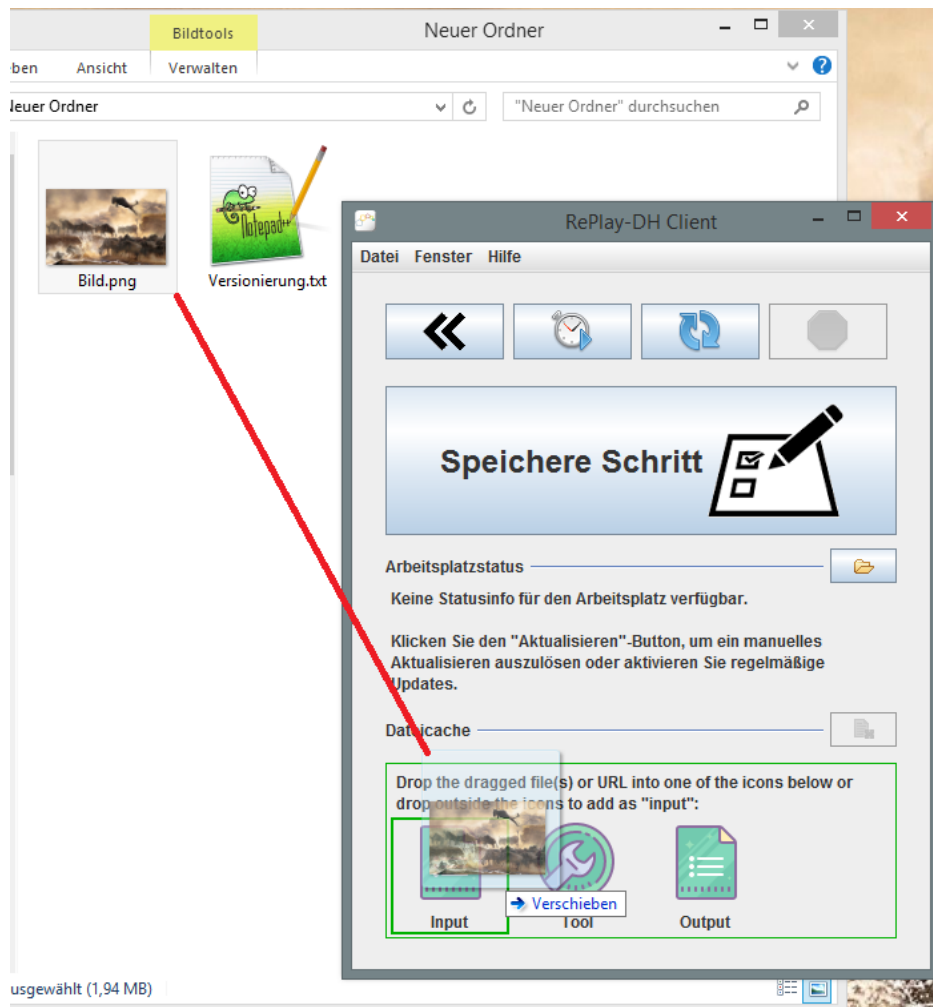


- Zuletzt geben Sie als INPUT-Ressourcen alle Dateien an, welche am Entstehungsprozess der neuen Bilddatei beteiligt waren – in diesem Fall das Originalbild vom Typ „Image“. Auch hierfür müssen Sie den Speicherort oder eine Internetadresse angeben.



Tutorial 3: Metadaten

- Unter OUTPUT-Ressourcen finden Sie alle in diesem Schritt veränderten oder hinzugefügten Dateien. Diese sind generell automatisch mit Metadaten versehen; sie können allerdings über  noch weitere Identifier oder einen Namen hinzufügen. Sind alle Metadaten vollständig dokumentiert, können Sie den Schritt abspeichern.
- Jeder der gerade genannten Schritte lässt sich auch über das Dateicache-Feld bewerkstelligen. Ziehen Sie dazu eine Datei aus Ihrem Dateisystem per Drag&Drop in das Feld und lassen es auf dem Symbol los, welches die Datei beschreibt (also Input, Output oder Tool). Dies bietet zum einen den Vorteil, dass diese Metadaten nicht manuell über den „Speichere Schritt“-Dialog definiert werden müssen; zum anderen wird dadurch automatisch der Path-Parameter erkannt.



Tutorial 3: Metadaten

- Die im Dateicache befindlichen Metadaten sind nun für den nächsten zu speichernden Schritt bereits im Dialogfenster enthalten.

Speichere Schritt

Titel: <Unnamed step>

Beschreibung:

PERSONEN +

TOOL +

INPUT-Ressourcen +

Input 1
Path: Bild.png
Typ: Dataset

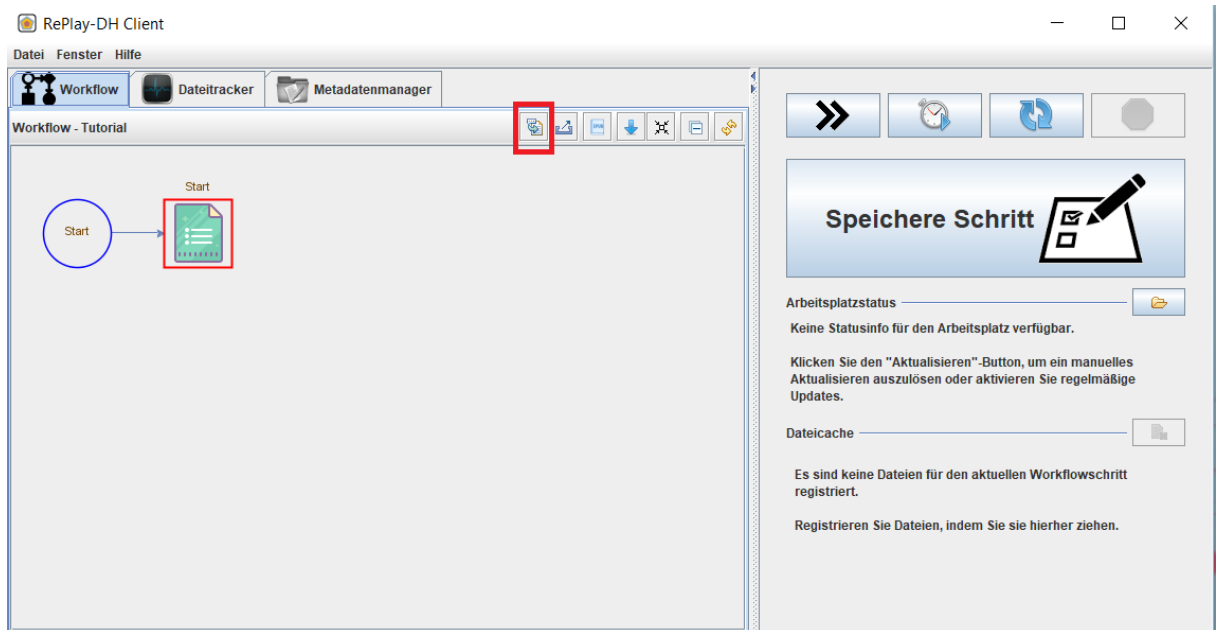
OUTPUT-Ressourcen +

Output 1
Path: Bild.gif
Typ: Dataset

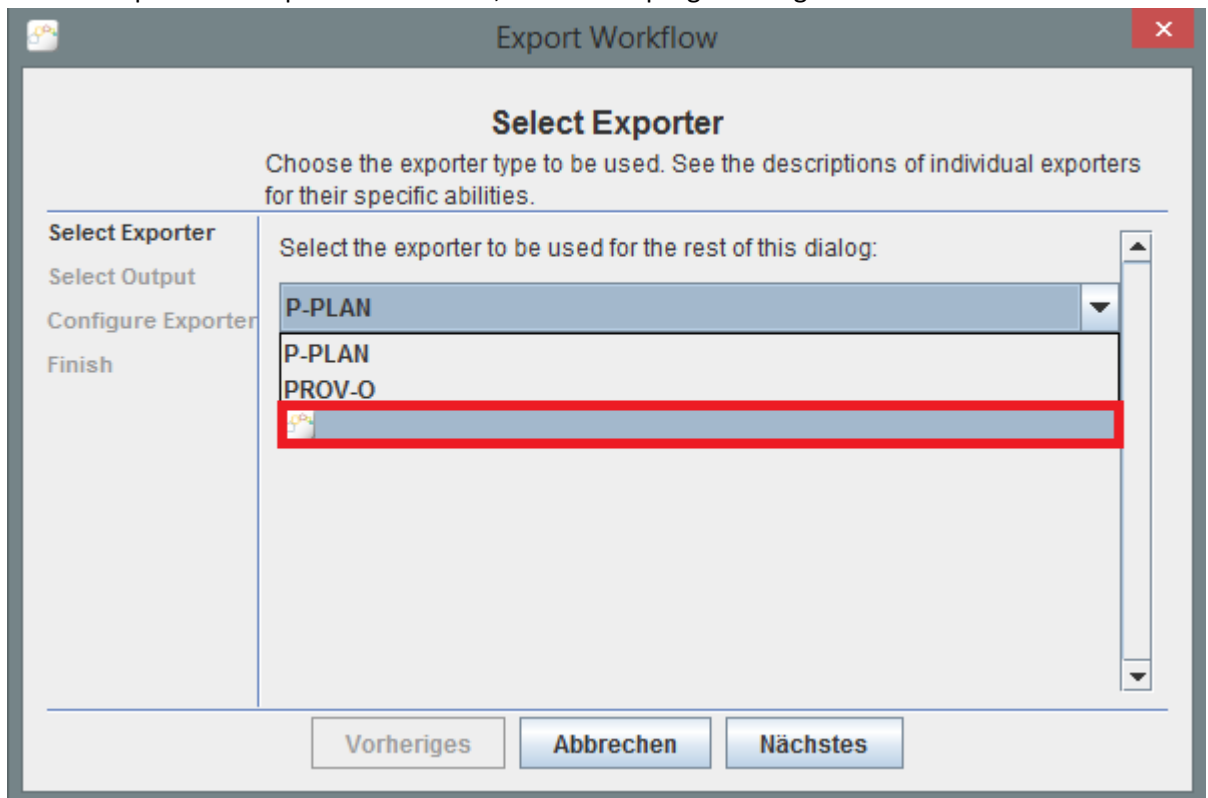
Ok Abbrechen

Tutorial 3: Metadaten

- Für eine kompakte, nicht grafische Zusammenfassung des Arbeitsvorganges können dessen Metadaten (dazu gehören auch alle automatisch erfassten, wie z.B. Zeitstempel für gespeicherte Arbeitsschritte) über die Kopfzeile exportiert werden



- Wählen Sie dazu – vor allem für die Metadaten, welche Sie an die Betreuer senden – die unterste Option im Dropdown-Menü aus; dies ist das programmeigene Format.



- Geben Sie Im nächsten Dialogfenster einen Speicherort (außerhalb ihres Arbeitsverzeichnis) und einen Namen für die exportierte Datei an.