

---

# Shirtnetwork

**Alexander Kludt**

**25.06.2020**



---

## Contents

---

<b>1</b>	<b>Erste Schritte</b>	<b>3</b>
1.1	Anmeldung . . . . .	3
1.2	Kontoübersicht . . . . .	3
1.3	Produktdaten hinzufügen . . . . .	4
1.4	Backend Server installieren . . . . .	4
1.5	Shop verbinden . . . . .	4
1.6	Bestellungen verarbeiten . . . . .	13
<b>2</b>	<b>Tools</b>	<b>15</b>
2.1	Backend Server . . . . .	15
2.2	EPS Tool . . . . .	16
<b>3</b>	<b>Preismodell</b>	<b>19</b>
3.1	Gebühren . . . . .	19
<b>4</b>	<b>HBE - Händler Backend</b>	<b>21</b>
4.1	Login . . . . .	21
4.2	Übersicht . . . . .	21
4.3	Ersteinrichtung . . . . .	23
4.4	Druckarten . . . . .	24
4.5	Steuersätze . . . . .	26
4.6	Produkte . . . . .	26
4.7	Motive . . . . .	29
<b>5</b>	<b>Weiterführende Links</b>	<b>31</b>



Mit Shirtnetwork haben Sie sich für eine einzigartige und umfassende Lösung für Print on Demand im Webshop entschlossen. Mit einer einzigen Software können Sie nicht nur individualisierte Artikel direkt vom Kunden gestalten lassen, sondern auch durch den viralen Effekt von Partnershops und dem Marktplatz Ihre Umsätze erheblich steigern.

Durch unser einfaches und leicht durchschaubares Modell haben Sie die Kosten jederzeit im Griff, denn es fallen nur dann Gebühren an wenn Sie auch wirklich einen Artikel verkaufen.

Wir helfen Ihnen jederzeit kompetent bei allen Fragen und Problemen, denn Ihr Geschäftserfolg ist ein unser wichtigstes Interesse.

Der Einstieg ist kinderleicht und kann von Ihren in-house Kräften oder von einer Medienagentur Ihrer Wahl vorgenommen werden. Natürlich können Sie auch unsere verschiedenen Services in Anspruch nehmen um schnellst möglich beginnen zu können. Von der Grundinstallation bis zur kompletten Layout und Konzept Entwicklung können wir Ihnen alle Dienstleistungen anbieten.

Durch unsere modulare Architektur schreiben wir Ihnen die technische Grundlage Ihres Webshops nicht vor, entscheiden Sie sich selbst welches Shop System Ihren Ansprüchen am besten gerecht wird und installieren Sie einfach eines unserer zahlreichen Module für das entsprechende System.

Die Datenpflege der Produkte wird in unserem speziellen auf HTML5 basierenden Webanwendung vorgenommen, dadurch werden Ihnen lange Wartezeiten erspart.

90% der Modul Quellcodes sind offen und können nach belieben angepasst werden, dadurch können auch die speziellsten Anwendungsfälle abgebildet werden. Fangen Sie schon heute damit an Ihre Werbeartikel mit Shirtnetwork zu vertreiben und erreichen Sie eine nie da gewesenen Absatzsteigerung durch den Einsatz von der interaktiven Technik die wir Ihnen bieten können.



Um mit Shirtnetwork arbeiten zu können benötigen Sie einen Shirtnetwork Benutzer. Anschließend können Sie sich im sog. HBE (Händler Backend) anmelden und mit der Datenpflege beginnen.

### 1.1 Anmeldung

Füllen Sie alle Pflichtfelder in unserem [Registrierungsformular](#) aus, die Kontoerstellung ist kostenlos. Die gewählte E-Mail Adresse wird auch gleichzeitig als ihr zukünftiger Shirtnetwork Benutzername verwendet.

Sie erhalten automatisch 5 Coins um Testbestellungen auszuführen. Weitere Informationen zu unseren Preisen und den Zahlungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Handbucheintrag.

### 1.2 Kontoübersicht

Nachdem Sie einen Benutzer erstellt haben erlangen Sie Zugriff auf Ihren [Kontobereich](#). Hier können Sie Ihre Stammdaten ändern, den Newsletter abonnieren, Ihre Gebührenübersicht aufrufen sowie Guthaben aufladen.

#### 1.2.1 Verkaufsübersicht

Hier finden Sie einen Überblick über alle von uns registrierten Verkäufe und die erhobenen Gebühren. Geben Sie den gewünschten Datumsbereich in die entsprechenden Felder ein und klicken Sie auf *absenden*.

### Verkäufe stornieren

Sollte eine Bestellung vom Kunden oder von Ihnen storniert worden sein haben Sie die Möglichkeit sich die Gebühren hierfür gutschreiben zu lassen. Wenn Sie Verkäufe stornieren möchten wählen Sie die jeweilige Zeile aus und geben Sie den Stornierungsgrund an, klicken Sie auf *absenden* um die Stornierung durchzuführen.

**Achtung:** Wir behalten uns vor Stichproben anzufordern und bei unbegründeten Stornierungen die jeweiligen Forderungen nachzuberechnen und den Service ohne Vorankündigung zu kündigen.

### 1.2.2 Guthaben aufladen

Kunden die nicht mit dem Lastschrift Verfahren arbeiten müssen Guthaben (Coins) auf Ihr Kundenkonto aufladen um personalisierte Artikel über Shirtnetwork zu verkaufen. Wählen Sie den Punkt [Coins aufladen](#) und folgen Sie den Schritten um den gewünschten Betrag aufzuladen.

## 1.3 Produktdaten hinzufügen

Da Shirtnetwork Artikel mehr Daten als ein klassischer Artikel benötigen wie z.B. verschiedene Ansichten, Druckarten etc. ist es notwendig die Artikeldaten in einer separaten Software anzulegen. Die Daten können massenweise importiert oder manuell eingegeben werden, im Anschluss können die notwendigen Daten in Ihr Shopsystem übertragen werden.

Die Verwaltungssoftware HBE finden Sie online, sie lässt sich in den meisten modernen Browsern bedienen und ist Endgeräte unabhängig. Sie finden das HBE unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

Hinweise zur Bedienung der Software entnehmen Sie bitte dem zugehörigen [Handbucheintrag](#).

## 1.4 Backend Server installieren

Alle vom Kunden bereit gestellten Daten wie hochgeladene Bilder oder die gestalteten Produkte werden in einem zusätzlichen System abgelegt. Dieser sog. Backend Server kann von beliebig vielen Ihrer Systeme genutzt werden und muss nur einmalig installiert werden.

Folgen Sie bitte der *Anleitung zur Installation des Backend Servers*

## 1.5 Shop verbinden

Damit der Designer in Ihrem Shop dargestellt werden kann ist ein sogenannter Connector notwendig. Hierbei handelt es sich um ein Shop Plugin das wie gewohnt installiert wird.

Bitte rufen Sie den zugehörigen Handbucheintrag für Ihr Shopsystem auf und installieren Sie den Connector:



## 1.5.1 Shop Module

Damit der Designer in Ihrem Shop dargestellt werden kann ist ein sogenannter Connector notwendig. Hierbei handelt es sich um ein Shop Plugin das wie gewohnt installiert wird.

### Allgemeine Informationen

#### Artikelnummern Schema

Die Artikelnummer ist eine zentrale Komponente die sehr wichtig ist für die Übertragung der Daten an das Shop System ist. Die verschiedenen Connectoren unterstützen unterschiedliche Methoden der Übertragung. Die folgenden Schemas sind lediglich Empfehlungen die sich in der Praxis bewährt haben, das soll Sie natürlich nicht davon abhalten Ihr eigenes Schema zu verwenden.

#### Stammartikel

Für alle Connectoren gilt, die Artikelnummer des Stammartikels muss im HBE und im Shopsystem genau identisch sein. Wir empfehlen entweder die Übernahme der Artikelnummer des Händlers oder die Verwendung eines Schemas um Artikelnummern festzulegen.

#### Nummeriert

Eine einfache Möglichkeit der Artikelnummernvergabe ist die Verwendung von fortlaufenden Nummern mit führenden Nullen.

```
000001
000002
000003
000004
000005
```

#### Gruppiert

Wenn Sie viele Warengruppen im Sortiment haben empfiehlt es sich die Artikel zusätzlich mit einem Prefix zu versehen um z.B. zwischen Herren, Damen und Kinderkleidung zu unterscheiden.

```
A00001
A00002
B00001
B00002
C00001
C00002
```

---

**Hinweis:** Diese Schemas lassen sich auch für die Varianten wiederverwenden.

---

### Varianten

Wie Sie die Varianten Ihrer Artikel kennzeichnen sollten hängt davon ab ob Sie eine Lagerhaltung und/oder eine Anbindung an Ihre Warenwirtschaft benötigen. 2 Methoden haben sich bisher gut bewährt.

### Sub Nummern

Bei diesem Schema werden die Varianten jeweils mit der Hauptartikelnummer als Prefix gekennzeichnet. Beispiel für Varianten eines Hauptartikels mit der Artikelnummer 000001:

```
000001-001  
000001-002  
000001-003  
000001-004  
000001-005
```

### Variantenabhängig

Diese Methode empfiehlt sich um verschiedene Varianten unterschiedlicher Artikel zu gruppieren - z.B. nach Farbe oder Form. Hierzu vergeben Sie doppelte Variantenartikelnummern innerhalb unterschiedlicher Artikel.

Varianten für Artikel Männer T-Shirt

```
001 (Rot)  
002 (Gelb)  
003 (Blau)  
004 (Grün)
```

Varianten für Artikel Frauen T-Shirt

```
001 (Rot)  
002 (Gelb)  
003 (Blau)  
004 (Grün)
```

**Achtung:** Die Hauptartikelnummer sollte auf jeden Fall eindeutig sein!

### Größen

Für Größen können die selben Schemas wie für Varianten verwendet werden.

## Mehrdimensionale Varianten

Oxid eShop bietet die Möglichkeit um mehrdimensionale Varianten abzubilden, also Hauptartikel die in mehrfach verzweigte Subartikel haben. Ein Beispiel für solche Varianten sind:

- T-Shirt, Farbe Rot, Größe M
- Poloshirt, Farbe Blau, Größe XL
- Tasse, Farbe Gold, Größe 150ml

Damit der Connector automatisch den zugrunde liegenden Shop Artikel ermitteln kann, ist es notwendig dass Ihre Oxid Artikelnummern einem Schema folgen. Dieses Schema sorgt dafür dass eine Subartikelnummer immer aus einer Kombination von Haupt-, Varianten- und Größenartikelnummer besteht.

## Beispiele

Wie das Schema aussieht können Sie in den Einstellungen des Connectors selbst festlegen.

```
{PRODUCT_SKU}-{VARIANT_SKU}-{SIZE_SKU}
```

Damit bei dieser Einstellung der richtige Artikel in den Warenkorb übertragen wird muss beispielsweise folgendes gelten:

- Der HBE Hauptartikel hat die Artikelnummer 000001
- Die HBE Variante hat die Artikelnummer 001
- Die HBE Größe hat die Artikelnummer 123
- Die Mehrdimensionale Oxid Variante hat die Artikelnummer 000001-001-123

Sie können dieses Schema wie bereits erwähnt beliebig ändern, so könnten Sie auf Werte verzichten - diese mit einem festen Prefix versehen oder weitere Einstellungen vornehmen.

So könnten Sie zum Beispiel mit dem Subnummern Artikelschema arbeiten wenn Sie folgende Einstellung setzen:

```
{VARIANT_SKU}-{SIZE_SKU}
```

Damit bei dieser Einstellung der richtige Artikel in den Warenkorb übertragen wird muss beispielsweise folgendes gelten:

- Die HBE Variante hat die Artikelnummer 000001-001
- Die HBE Größe hat die Artikelnummer 123
- Die Mehrdimensionale Oxid Variante hat die Artikelnummer 000001-001-123

## Oxid eShop

### Installation

---

**Hinweis:** Das Shirtnetwork Modul ist nur mit Oxid eShop ab Version 6 kompatibel, frühere Versionen werden nicht unterstützt

---

Die Installation des Moduls erfolgt via composer, für weitergehende Informationen zu Modulen im Oxid eShop rufen Sie bitte das [Handbuch des Shop Systems](#) auf.

Das Modulpaket wird über unser hausinternes Composer Repository verteilt, passen Sie die Datei composer.json im Shop Stammverzeichnis wie folgt an:

```
{
  "repositories": [{
    "type": "composer",
    "url": "https://packages.aggrosoft.de"
  }]
}
```

Anschließend kann das Modul per composer installiert werden

```
composer require shirtnetwork/designer-oxid
```

Nach der Installation kann das Modul im Oxid eShop Backend aktiviert werden.

### Konfiguration

Das Modul kommt mit verschiedenen Einstellungen die vor der Verwendung konfiguriert werden müssen.

### Zugangsdaten

Geben Sie hier Ihren Shirtnetwork Benutzernamen und das Passwort ein, nachdem Sie die Einstellungen speichern wird automatisch die zugehörige Benutzer ID ermittelt.

### Backend

Geben Sie hier die URLs zu Ihrem *Backend Server* ein. <https://backend.mein-shop.de/files> für Upload Server URL und <https://backend.mein-shop.de> für Config Server URL.

EPS Tool Projekt enthält den Namen des *EPS Tool* Projekts den Sie festgelegt haben.

**Achtung:** Achten Sie auf die genaue Schreibweise des Projektnamens, inklusive aller Leerzeichen und der Groß- und Kleinschreibung

### Einstellungen

#### Start Artikelnummer

Gültige Artikelnummer die geladen werden soll wenn der Designer ohne eine Artikelnummer aufgerufen wird. Achten Sie unbedingt darauf dass dieser Artikel aktiv ist und dem Shop zugewiesen wurde.

### Artikelnummern Schema

Ihr aktuelles Artikelnummern Schema, weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte dem zugehörigen Handbucheintrag.

### Designer Version

Version des Designers die geladen werden soll, das Feld schlägt automatisch die neuesten Versionen vor die zur Verfügung stehen und zeigt diese an. Wählen Sie bei einer Neuinstallation die höchste Versionsnummer.

### Druckart Auswahlmodus

Legt fest wie Druckarten vom Benutzer gewählt werden können, für jedes einzelne Objekt oder nur pro Ansicht oder Produkt. Bitte beachten Sie dass im Nach Objekt Modus das Objekt (Text, Motiv) angewählt werden muss um die Druckart zu wechseln, dies führt häufig zu Missverständnissen.

### Preise nicht überschreiben

Wenn diese Option aktiv ist werden immer die Preise aus dem Shopsystem verwendet. Für die korrekte Preisanzeige im Designer ist dann das Shopsystem verantwortlich.

### Debug Modus

Aktiviert Entwickler Optionen, dadurch ist es möglich die [VueJS Entwickler Tools](#) zu verwenden.

<b>Achtung:</b> Verwenden Sie den Debug Modus niemals im Live Betrieb!
--

### Produkte / Motive pro Seite

Gibt an wie viele Produkte bzw. Motive pro Seite in den Listen im Designer dargestellt werden.

### Synchronisierung

Mit diesen Einstellungen legen Sie fest wie das Oxid Feld Name der Auswahl beim synchronisieren befüllt wird. Mehr Informationen zu diesem Feld entnehmen Sie bitte dem [Oxid eShop Handbucheintrag](#)

### Daten Mapping

Geben Sie hier Daten im Format `oxidfeld => variable` ein, im Designer Template können Sie auf diese Daten via `$shop("variable")` zugreifen. So können Sie beliebige Oxid Datenbankfelder des Artikels im Designer verwenden z.B. `oxean => ean` macht die EAN im Designer Template als `$shop("ean")` verfügbar.

### SEO

Legen Sie hier die gewünschten Meta Tags für den Designer fest. Die Meta Angaben für Logo Kategorien geben Sie im Format `kategorieid => Wert an`.

Listing 1: Beispiel für Logo Kategorie Meta

```
1001 => Meine SEO description
1002 => Eine andere Beschreibung
1004 => Noch mehr
```

Die ID's der einzelnen Kategorien lesen Sie am einfachsten aus der URL der Logoliste ab, diese finden Sie unter [https://www.ihr-shop.de/index.php?cl=designer\\_logos](https://www.ihr-shop.de/index.php?cl=designer_logos)

### Laufzettel

Hier finden Sie verschiedene Einstellungen mit denen Sie die Ausgabe des Laufzettels zu den Bestellungen anpassen können.

### Verwendung

#### Artikel synchronisieren

Damit Artikel in den Warenkorb gelegt werden können müssen diese mit einer *passenden Artikelnummer* in Ihrem Shop existieren. Um doppelte Datenpflege zu vermeiden ist es möglich Artikel vom HBE in Ihren Shop zu übernehmen. Bei diesem Vorgang wird das aktuelle *Artikelnummern Schema* und die *Einstellungen zur Synchronisierung* beachtet.

Sie finden die Synchronisierung im Admin Bereich unter `Shirtnetwork => Synchronisation`. Wählen Sie den gewünschten Artikel aus und drücken Sie *Artikel synchronisieren* um den Artikel anzulegen.

**Achtung:** Sollte der Artikel bereits vorher synchronisiert worden sein werden eventuelle Änderungen überschrieben.

## Verlinkungen

Das Modul stellt aktuell 2 Oberflächen bereit die im Frontend verlinkt werden können. Dies kann über einen externen Link einer Kategorie erfolgen, oder über einen Link innerhalb des Templates oder eines CMS Inhaltes.

## Designer

Zeigt den eigentlichen Shirtnetwork Designer an. Der Link lautet wie folgt:

```
https://www.mein-shop.de/index.php?cl=designer
```

Folgende zusätzliche Parameter können wahlweise übergeben werden um beliebige Daten vorzugeben:

Parameter	Funktion
artnr	Artikelnummer des Hauptartikels
varnr	Artikelnummer der Variante
sartnr	Artikelnummer der Größe
config	ID einer Konfiguration die auf dem Backend Server liegt (nicht kompatibel mit anderen Parametern)
text	Start Text
logo	ID eines Logos
overrides	Alternativer Template Override
custom	Alternatives zusätzliches Javascript
keep	Wenn Wert = 1 dann werden bereits gestaltete Inhalte des Kunden nicht gelöscht
plain	Wenn Wert = 1 aktiviert den Popup Modus (nur der Designer wird gezeigt, ohne Shop layout)

## Motive

Zeigt die vorhandenen Motive und Motivkategorien an. Der Link lautet wie folgt:

```
https://www.mein-shop.de/index.php?cl=designer_logos
```

Der Parameter `lcid` kann gesetzt werden um eine beliebige Logo Kategorie zu laden.

## Bestellungen bearbeiten

Das Modul erweitert den Reiter Artikel der Bestellübersicht. Sie finden den Punkt im Admin Bereich unter Bestellungen verwalten => Bestellungen.

Es werden Ihnen alle Details der vom Kunden gestalteten Artikel angezeigt. Mit dem Button *Laufzettel drucken* erzeugen Sie eine Auftragsübersicht zur Produktion.





## Druckdateien generieren

Starten Sie das *EPS Tool* bevor Sie den die Artikelübersicht im Browser aufrufen. Prüfen Sie nun ob der Status EPS Tool Verbindung auf Verbunden steht. Sollte die Verbindung nicht aufgebaut sein drücken Sie den Button *Verbindung prüfen* und bestätigen Sie eventuelle Sicherheitsmeldungen mit einer Ausnahme. Rufen Sie anschließend die Artikelübersicht erneut auf.

EPS Tool Verbindung: **Verbunden**

	KURZBESCHREIBUNG	EBRUTTO	GESAMT	MWST.	
ails: shirtnetwork		26,90 EUR	26,90 EUR	19	 

Figure2: Statusmeldung EPS Tool

*Druckdateien generieren* übergibt die geforderte Bestellung automatisch an das EPS Tool und öffnet die Datei. Prüfen Sie den Status im EPS Tool, die Erstellung kann einige Sekunden dauern.

## 1.6 Bestellungen verarbeiten

Wenn eine Bestellung in Ihrem System eingeht können Sie die Personalisierungs Details einsehen und mit Hilfe des sog. EPS-Tool druckfertige Daten generieren.

Installieren Sie bitte das *EPS-Tool entsprechend des Handbucheintrages*, wie Sie die Bestelldaten aus dem Shop erstellen wird näher im Handbucheintrag zum jeweiligen Connector erklärt.



## 2.1 Backend Server

Der Backend Server speichert die Kundenuploads und Konfigurationen, außerdem stellt er die Schriften für den Designer bereit. Detailinformationen zur Software entnehmen Sie bitte unserem zugehörigen [Github Repository](#).

### 2.1.1 Installation

Für die Installation des Backend Servers ist [git](#) und [Composer](#) notwendig, installieren zunächst [git](#) und [Composer](#) nach Anleitung auf der Website.

Bauen Sie eine SSH Verbindung zu Ihrem Server auf und führen Sie folgende Befehle nacheinander aus:

```
git clone https://github.com/aggrosoft/designer-backend-skeleton.git
cd designer-backend-skeleton
composer install
cp cfg.inc.sample.php cfg.inc.php
```

Passen Sie die Datei `cfg.inc.php` nach Ihren Wünschen an, wir raten dazu mindestens die Einstellung `auth => users` zu setzen. Hierbei handelt es sich um Benutzernamen und Kennwort um die Einstellungen des Servers zu verändern.

Erstellen Sie nun eine Subdomain die auf den Installationsordner des Backend Servers zeigt e.g. `https://backend.mein-shop.de`

Wenn die Subdomain fertig eingerichtet ist können Sie unter `https://backend.mein-shop.de/settings/fonts` die Schriftarten konfigurieren. Anschließend ist die Software einsatzbereit.

## 2.1.2 Update

Aktualisierungen werden ebenfalls per composer vorgenommen, führen Sie hierfür einfach folgenden Befehl im Verzeichnis aus:

```
composer update
```

## 2.2 EPS Tool

Das EPS Tool erzeugt aus den Konfigurationen Ihrer Kunden automatisch Druckdaten. Das Tool kommuniziert hierfür mit dem *Backend Server*, dieser sollte also vorher installiert worden sein.

### 2.2.1 Installation

#### Java installieren

Das EPS Tool basiert auf Java, um es zu verwenden muss ein sog. Java Runtime Environment (JRE) auf Ihrem Computer installiert sein. Wir empfehlen den Einsatz des kostenfreien Open JDK von Oracle.

Adopt Open JDK stellt fertige Installationpakete für Open JDK bereit, dies vereinfacht die Installation.

Laden Sie das [Open JDK Installationspaket](#) für ihr Betriebssystem herunter und führen Sie es aus. Die Vorauswahl auf der Website ist bereits optimal eingestellt. Folgen Sie den Schritten im Installer, weitere Hilfe finden Sie auf der Website von Adopt Open JDK.

#### Paket installieren

Laden Sie zunächst das Installationspaket aus unserem [Download Bereich](#) herunter. Das Paket kommt als .zip Archiv und muss entpackt werden, im Normalfall bietet ihr Betriebssystem hierfür eine Möglichkeit. Entpacken Sie das Archiv in ein Verzeichnis Ihrer Wahl z.B. *C:\epstool*. **Der Verzeichnisname darf keine runden oder eckigen Klammern enthalten, er darf auch keine Umlaute enthalten.**

#### Perl installieren

Unter Windows ist es zusätzlich notwendig Perl zu installieren, laden Sie das [Strawberry Perl Installationspaket](#) herunter und installieren Sie es unter *C:\strawberry* (Standardeinstellung)

#### Software starten

Starten Sie das EPS Tool per Doppelklick auf die Datei *PdfLogoCreator.jar* im Installationsordner des EPS Tools.

Sollte das Tool nicht starten führen Sie bitte den folgenden Befehl auf der Kommandozeile Ihres Betriebssystems aus  
*java -jar C:\epstool\PDFLogoCreator.jar*

Passen Sie den Pfad an ihren gewählten Installationsordner an, achten Sie auf eventuelle Fehlermeldung die ausgegeben werden. Sollten Sie die Fehlermeldung nicht selbst beheben können senden Sie bitte die vollständige Ausgabe an unseren Support.

## 2.2.2 Konfiguration

Nach dem ersten Start muss ein Projekt konfiguriert werden, der Bildschirm hierfür wird automatisch geöffnet.

The screenshot shows a 'New Project' dialog box. It has a title bar with the text 'New Project' and a close button (X). The dialog is divided into two main sections. The first section, 'Select project', contains a dropdown menu with 'demo' selected, a 'Login' button, and a 'Remove project' button. The second section, 'or create new project', contains several input fields: 'Project (free selectable)' (empty), 'Shop-URL' (pre-filled with 'http://www.yourshop.de'), 'HBE-Login' (empty), 'HBE-Password' (empty), and 'Shop system' (dropdown menu with 'Oxid' selected). At the bottom of the dialog are 'OK' and 'CANCEL' buttons.

Figure1: Projektbildschirm EPS Tool

Füllen Sie unter `or create new project` die Felder aus.

- **Project:** Name des Projekts, frei definierbar. Halten Sie den Namen am besten kurz und prägnant.
- **Shop-URL:** URL zum *Backend Server* e.g. `https://backend.mein-shop.de`
- **HBE-Login:** Shirtnetwork Benutzername bzw. E-Mail Adresse
- **HBE-Password:** Shirtnetwork Passwort
- **Shop System:** Wählen Sie in diesem Fall bitte unbedingt `Config-Server`

Drücken Sie auf OK um das neue Projekt zu speichern.

### 2.2.3 Verwendung

Das EPS Tool erlaubt es Ihnen Bestellungen manuell zu filtern und zu generieren, zusätzlich lässt sich die Generierung eines bestimmten Auftrags auch direkt aus der Shop bzw. Warexo Backend starten.

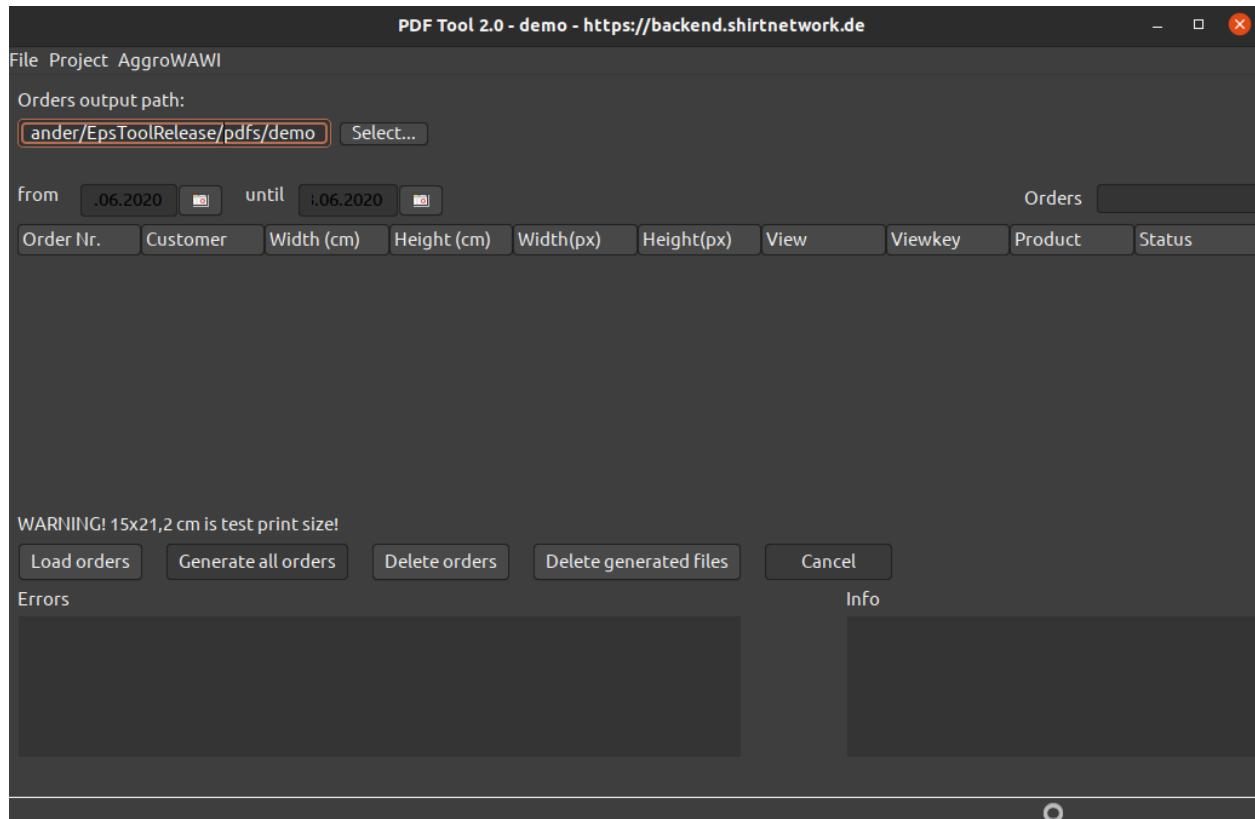


Figure2: EPS Tool Hauptbildschirm

Geben Sie unter *from* und *until* einen Datumsbereich ein oder tragen Sie unter *Orders* eine oder mehrere Bestellnummern (Komma getrennt) ein und klicken Sie auf *Load Orders* um eine Liste mit Bestellungen zu erstellen.

Wählen Sie per Rechtsklick einen Eintrag aus, der Befehl *Generate EPS/AI/PDF* erzeugt die Druckdaten. Nachdem der Vorgang abgeschlossen ist können Sie per Rechtsklick *Open ...* die Druckdatei im gewünschten Format öffnen.

### 3.1 Gebühren

Für die Nutzung von Shirtnetwork fallen Gebühren an, Sie zahlen jedoch nur für Artikel die Sie wirklich verkauft haben. Die Gebühren werden auf zwei Arten verrechnet, entweder per Lastschrift Verfahren für Kunden mit einem Gebührenvolumen von mindestens 300€ monatlich, oder per Prepaid (Coins) System. Für das Lastschrift Verfahren müssen Sie sich bei Interesse separat anmelden, kontaktieren Sie uns hierfür einfach direkt.

*Da die Gebühren auf den Brutto Preis anfallen sind alle Preisangaben inklusive Mehrwertsteuer*

#### 3.1.1 Berechnung

Für Artikel mit einem brutto Verkaufswert über 10€ zahlen Sie pauschal 1€ pro verkauftem Artikel Für Artikel mit einem brutto Verkaufswert unter 10€ zahlen Sie 10% des Verkaufswertes

#### Beispiel

Sie verkaufen über Ihren Online Shop 3 Artikel mit Konfiguration, 1 Artikel für 10,90€ und 2 Artikel für 5,20€ - es fallen nun folgende Gebühren an:

- 1 x 1,00€ für den Artikel mit VK 10,90€
- 2 x 0,52€ für die Artikel mit VK 5,20€
- = 2,04€ Gebühren

Für Artikel die nicht konfiguriert wurden zahlen Sie keine Gebühren!

### 3.1.2 Preisstaffeln

Bei entsprechend hohem Verkaufsvolumen erhalten Sie einen Rabatt auf Ihre Gebühren.

#### Prepaid

Coins	Kosten	Rabatt
10	10,00€	n.V.
20	20,00€	n.V.
50	50,00€	n.V.
100	100,00€	n.V.
250	245,00€	5,00€
500	490,00€	10,00€
1000	975,00€	25,00€
2500	2000,00€	500,00€
5000	4000,00€	1000,00€

#### Lastschrift

Verkaufte Artikel monatlich	Gebühr
ab 2500	0,75€ / 7,5%
ab 5000	0,50€ / 5,0%



---

### HBE - Händler Backend

---

Da Shirtnetwork Artikel mehr Daten als ein klassischer Artikel benötigen wie z.B. verschiedene Ansichten, Druckarten etc. ist es notwendig die Artikeldaten in einer separaten Software anzulegen. Die Daten können massenweise importiert oder manuell eingegeben werden, im Anschluss können die notwendigen Daten in Ihr Shopsystem übertragen werden.

Die Verwaltungssoftware HBE finden Sie online, sie lässt sich in den meisten modernen Browsern bedienen und ist Endgeräte unabhängig. Sie finden das HBE unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

#### 4.1 Login

Sie finden die Software immer aktuell unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

Der erste Schritt zur Verwaltung Ihrer Produkte ist der Login Bereich. Nach dem Start der Software sehen Sie den Login Bildschirm vor sich, hier geben Sie bitte Ihre Shirtnetwork Zugangsdaten ein.

Wenn Sie sich nicht einloggen können fordern Sie über unsere Homepage ein neues Kennwort an oder wenden Sie sich an unseren Support.

#### 4.2 Übersicht

Das HBE ist in verschiedene Bereiche aufgegliedert:

Auf der linken Seite befindet sich die Menüleiste, hier finden Sie Links zu den einzelnen Funktionen. Je nach gewählter Funktion sehen Sie rechts die zugehörige Liste bzw. Formular

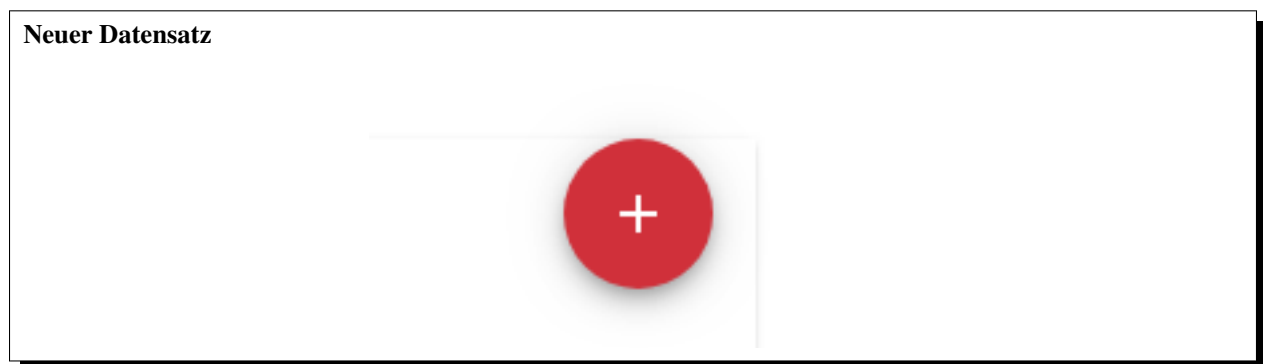
<input type="checkbox"/>	Aktiv	Sortierung	Bild	Titel	Artnr.	Preis	Kategorie	Aktionen
<input type="checkbox"/>	●	1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Origin T-shirt Herren	AD-171	25,109	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Basic T-shirt Herren	AD-129	23,205	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Fit-T LS T-shirt Kinder	AD-X21	9,342	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	
<input type="checkbox"/>	●	1		Native T-shirt Damen	AD-174	23,205	test	

Zeilen pro Seite: 10 1-8 von 8

Figure1: HBE Übersicht

## 4.2.1 Listen

Die Listen innerhalb des HBE bieten unterschiedliche Funktionen:





































Sie sehen den Titel der Liste, eventuell eine Kategorieauswahl und eine Sucheingabe. Das große rote Plus Symbol rechts oben öffnet das Formular für einen neuen Datensatz.

Ein klick auf einen Spaltentitel sortiert die Liste nach dieser Spalte, erneutes drücken dreht die Sortierung um.

Die erste Spalte erlaubt es mehrere Datensätze anzuwählen, dadurch erscheint im Fuß der Tabelle die Massенbearbeitung. Hiermit lassen sich die Einträge löschen oder als CSV Datei exportieren.

Die letzte Spalte der Liste enthält die Funktionen für den jeweiligen Datensatz, wie z.B. bearbeiten, löschen, duplizieren oder konfigurieren. Fahren Sie mit der Maus über das Symbol um zu sehen welche Funktion ausgeführt wird. Wenn Sie versuchen einen Datensatz zu löschen oder zu kopieren wird vorher sicherheitshalber eine Abfrage angezeigt.

Im Fuß der Tabelle können Sie wählen wie viele Datensätze angezeigt werden und zwischen den Seiten blättern.


Produkte 		Kategorie test	Suchen ...						
	Aktiv	Sortierung	Bild	Titel	Artnr.	Preis	Kategorie	Aktionen	
<input type="checkbox"/>		1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test		
<input checked="" type="checkbox"/>		1		Origin T-shirt Herren	AD-171	25,109	test		
<input type="checkbox"/>		1		Basic T-shirt Herren	AD-129	23,205	test		
<input type="checkbox"/>		1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test		
<input type="checkbox"/>		1		Fit-T LS T-shirt Kinder	AD-X21	9,342	test		
<input type="checkbox"/>		1		Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test		
<input type="checkbox"/>		1		Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test		
<input type="checkbox"/>		1		Native T-shirt Damen	AD-174	23,205	test		






1 AUSGEWÄHLTE EINTRÄGE ...
Zellen pro Seite: 10
1-8 von 8



Figure2: HBE Listen

## 4.2.2 Formulare

Formular Reiter

 Junior Polohemd Kinder

 STAMM
 PREISE
 GRENZWERTE
 BESCHREIBUNG
 MELDUNG

 Preis fixieren
 Flächenberechnung

Wenn Sie einen Datensatz erzeugen oder bearbeiten wird ein Eingabeformular in einem Fenster angezeigt. Die einzelnen Felder werden im weiteren Handbuch erklärt. Formulare können in mehrere Reiter eingeteilt sein, diese werden am oberen Rand des Formulars dargestellt. Klicken Sie auf einen Reiter um ihn zu aktivieren. Am unteren Ende finden Sie die *Speichern* sowie *Abbruch* Buttons.

## 4.3 Ersteinrichtung

Bevor Sie Artikel oder Motive anlegen sollten Sie zunächst einige grundlegende Daten anlegen. Benötigt werden:

- Druckarten
- Steuersätze
- Größen
- Produktkategorien
- Motivkategorien

Hierfür bietet das HBE Ihnen die Möglichkeit die benötigten Einträge über einen Ersteinrichtungs Assistenten zu erledigen. Sie finden den Assistenten in der Menüleiste unter `Ersteinrichtung`.

Alternativ können Sie die Datensätze auch direkt über die jeweiligen Menüpunkte erzeugen.

## 4.4 Druckarten

Druckarten bestimmen die verschiedenen Arten der Personalisierung die Sie anbieten möchten wie z.B. Digitaldruck, Stickerei, Gravur etc.

### 4.4.1 Eingabefelder

#### Aktiv

Nur aktive Druckarten stehen zur Auswahl

#### Digitaldruckart

Bei Digitaldruckarten können die Kunden aus beliebigen Farben wählen, sie müssen in diesem Fall nicht jede Farbe einzeln definieren.

#### Upload erlaubt

Wenn aktiviert kann der Kunde eigene Bilder hochladen und mit dieser Druckart verwenden.

#### Titel

Angezeigter Titel dieser Druckart

#### Sortierung

Druckarten werden anhand dieses Feldes sortiert, von niedrig nach hoch.

#### cm<sup>2</sup> Preis

Wenn bei einem Produkt die cm<sup>2</sup> Berechnung aktiviert ist wird dieser Wert verwendet um den Aufpreis zu ermitteln. Die Kosten des Objekts sind dann cm<sup>2</sup> multipliziert mit diesem Wert.

#### Aufschlag Upload

Zusatzkosten für jeden Upload der diese Druckart verwenden - gilt für jeden Artikel wenn der Kunde mehr als einen Artikel bestellt

### Aufschlag Sonderfarbe

Aktuell nicht verwendet

### Sonderaufschlag Upload

Zusatzkosten für jeden Upload der diese Druckart verwenden - gilt nur einmalig egal wie viele Artikel der Kunde bestellt (z.B. für Vorkosten Punching Stick)

### Erlaubte Schriftarten

Wenn Sie keine erlaubten Schriftarten wählen sind alle Schriftarten für diese Druckart erlaubt. Die Suchvorschläge entsprechen nicht unbedingt den verfügbaren Schriftarten.

### Beschreibung

HTML Beschreibung der Druckart, kann im Designer Template verwendet werden.

### Farb Preisstaffel

Aufpreis für diese Druckart anhand der Anzahl der verwendeten Farben und der vom Kunden gewählten Menge. Hinzufügen über den großen roten Plus Button, entfernen über das Mülltonnensymbol am Ende der Zeile.

### cm<sup>2</sup> Preisstaffel

Aufpreis für diese Druckart anhand der cm<sup>2</sup> Größe des Objekts. Hinzufügen über den großen roten Plus Button, entfernen über das Mülltonnensymbol am Ende der Zeile.

## 4.4.2 Farben

**Achtung:** Eine Druckart muss mindestens eine Farbe besitzen um verwendet zu werden, **dies gilt auch für Digitaldruckarten.**

Jede Druckart erlaubt es dem Kunden die Objekte im Designer einzufärben (sofern das Objekt färbbar ist). Hierzu muss jede wählbare Farbe angelegt werden.

### Eingabefelder

#### Aktiv

Nur aktive Farben werden angezeigt.

### Titel

Angezeigter Titel der Farbe

### Sortierung

Die Farben werden anhand dieser Sortierung sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

### Farbwahl

Wählen Sie im Farbwähler die Farbe in der die Objekte eingefärbt werden. Alternativ können Sie auch den gewünschten Hex-Wert im Eingabefeld direkt eingeben.

### Bild

Bestimmte Effektfarben wie z.B. Gold, Silber etc. sollen im Designer mit einem Farbbild statt mit einer Vollfarbe angezeigt werden. Laden Sie hier das gewünschte Bild hoch.

## 4.5 Steuersätze

Da Produkte verschiedenen Steuersätzen unterliegen können bzw. sich der Hauptsatz ändern kann ist es notwendig mindestens einen Steuersatz anzulegen. Diese können Sie dann beliebig den Produkten zuweisen.

### 4.5.1 Eingabefelder

#### Titel

Titel des Steuersatzes, dient zur internen Kennzeichnung z.B. DE

#### Wert

Mehrwertsteuerwert in % - für Deutschland aktuell 19

## 4.6 Produkte

### 4.6.1 Produktkategorien

Um Produkte organisieren zu können müssen Sie zunächst einen Kategoriebaum anlegen. Dieser kann dem in Ihrem Online Shop oder auch völlig anders aufgebaut sein.

### Eingabefelder

#### Aktiv

Nur aktive Kategorien werden angezeigt

#### Titel

Angezeigter Titel dieser Kategorie

#### Sortierung

Die Kategorien werden anhand dieses Wertes sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

#### Elternkategorie

Die Oberkategorie dieser Kategorie, wenn es sich um eine Hauptkategorie handelt wählen Sie bitte ---

## 4.6.2 Größen

Produkte können verschiedene Größen besitzen (z.B. für Textilien S,M,L). Damit Sie die Größen nicht für jedes Produkt neu definieren müssen werden diese hier zentral verwaltet und später dem Produkt zugewiesen.

Eine Größenangabe ist nicht zwingend erforderlich, wenn Ihre Produkte nicht über verschiedene Größen verfügen, können Sie diesen Schritt überspringen.

Es müssen hier alle möglichen Größen erstellt werden, unabhängig von einem Produkt. Wenn Sie also z.B. T-Shirts und Tassen als Produkte haben, müssen hier sowohl die T-Shirt Größen als auch die Größen für die Tassen erstellt werden.

## 4.6.3 Produkte

Produkte sind der zentrale Bestandteil des Designers und enthalten alle Informationen die zur Personalisierung notwendig sind. Produkte bestehen aus Varianten, und Varianten wiederum aus Ansichten.

### Eingabefelder

#### Stammdaten

#### Aktiv

Sie können den Artikel „An“ bzw. „Aus“ schalten. Ist er nicht aktiv, so erscheint der Artikel auch nicht im Designer.

### Titel

Bezeichnung des Artikels.

### Kategorie

Gewünschte Kategorie in der dieser Artikel auftauchen soll.

### Artikelnummer

Die gewünschte Artikelnummer des Artikels. Es ist dabei unbedingt darauf zu achten, dass die Artikelnummer sowohl im HBE als auch in ihrem Shop System identisch ist.

### Sortierung

gibt die Reihenfolge der Artikel innerhalb einer Kategorie an.

### Bild

Das Produktbild des Artikels. i.d.R. ist das ein normales Produktfoto, wie Sie es in ihrem Shop ebenfalls benötigen. Dieses Bild wird in der Auswahlliste der Produkte im Designer verwendet und sollte im Normalfall 65\*65px groß sein.

### Preise

#### Preis fixieren

mit dieser Option können Sie bestimmen, dass der eingegebene Preis für den Artikel fix ist. Die Gestaltung im Designer hat dann keinen Einfluss auf den Preis mehr. Diese Option eignet sich gut für Promotionartikel und Sonderangebote.

#### Flächenberechnung aktivieren

Schaltet die Flächenberechnung als Grundlage für die Kalkulation des Preises ein (siehe Flächenberechnung).

### Preis

Der Brutto-Preis des Produktes ohne jegliche Gestaltung. Dieser Preis sollte exakt dem Preis in Ihrem Shop entsprechen.



### **Textpreis pro Buchstabe/pro Zeile**

der Preis der bei der Gestaltung mit Text zum tragen kommt. Je nach gewählter Option, wird dieser für jeden Buchstaben oder pro Zeile kalkuliert und auf den Artikelpreis aufgeschlagen.

### **Textelement Preis**

zusätzlich zum Textpreis, können Sie hier einen Aufpreis je Textelement eintragen der für jeden Textblock addiert werden soll.

### **Upload Preis**

Preispauschale die aufgeschlagen werden soll wenn der Benutzer beim Gestalten des Artikels ein eigenes Bild verwendet.

### **Verpackungseinheit**

Gibt an wie viele Artikel zu einer Verpackungseinheit gehören. Dies bewirkt zum einen dass bei der Eingabe der Anzahl im Designer nur in diesen Schritten erhöht werden kann, zum Anderen bezieht sich die Shirtnetwork Gebührenberechnung auf diese Einheit, statt auf die Stückzahl.

### **Steuersatz**

der bei der Berechnung für diesen Artikel berücksichtigt werden soll. Der Steuersatz sollte exakt dem in Ihrem Shop System entsprechen um Fehler bei der Preisberechnung zu vermeiden.

## **4.7 Motive**

### **4.7.1 Motivkategorien**

### **4.7.2 Motive**



---

### Weiterführende Links

---

- [genindex](#)
- [search](#)