

UNIQVUE User Manual

Einleitung

UNIQVUE ist ein interaktives Framework für *Showrooms* und *Experience Center*. Es ermöglicht die dynamische Bespielung großer interaktiver Displayflächen in Echtzeit. Über den *Manager* können Inhalte und Quellen flexibel zu Showabläufen zusammengestellt werden. Zur Vereinfachung ist das System in diesem Manual in zwei Teile unterteilt, den **Manager** und den **Showroom**.

System Übersicht

Manager:

Im Detail besteht der Manager aus einer App (Benutzeroberfläche), einem Server, einem Filesystem und einer Datenbank. Für Sie als User wird aber immer nur die App sichtbar sein. Geben Sie Ihrer Show ein einnehmendes und besonderes Narrativ. Sie können bspw. die Raumsteuerung unter Ihre Kontrolle bringen oder während einer Show mit Ihrer speziell zusammengestellten Toolbox dynamisch auf besondere Situationen reagieren. * Managing App:**

Hier verwalten Sie Ihre Showabläufe, Inhalte und Quellen. Sie legen Ihren Style fest und befüllen die Toolbox mit Inhalten.

* Server:**

Der Server läuft im Hintergrund und stellt die Kommunikation und den Transport der Daten zwischen den einzelnen Komponenten von UNIQVUE sicher.

* File Storage:**

Hier werden die Inhalte verschlüsselt abgelegt. Jede Datei wird dazu in UNIQVUE „hochgeladen“. Dabei prüft das System, ob es die Datei bereits gibt. Falls ja, wird nur eine Referenz erstellt. * Datenbank:**

Alle Abläufe und Strukturen werden in einer Datenbank abgelegt. * Showroom:**

Der Showroom ist die Bühne auf der alle Inhalte zusammenkommen und in hoher Auflösung und vielen Bildern pro Sekunde dargestellt werden. Hier bieten sich nochmal zahlreiche Möglichkeiten Einfluss auf die Show zu nehmen. UNIQVUE basiert auf einer 3D Echtzeit Rendering Engine ähnlich einer 3D Spiele Engine, aber mit dem Fokus auf Präsentation. Alles was Sie sehen wird in Echtzeit berechnet und dargestellt. Dadurch ist das System auflösungsunabhängig, interaktiv und es kann auf Änderungen von Parametern sofort reagieren. In diesem Zusammenhang spricht man von Skalierbarkeit und datengetriebenen oder „datadriven“ Inhalten. Grundsätzlich stehen zwei verschiedenen Wege bereit Ihre Inhalte dem Publikum zu präsentieren. Sie können den Ablauf in Form einer Session vorab definieren, sich durch eine Agenda navigieren oder Sie legen die Inhalte nach Themen oder Typen sortiert in einer Toolbox an und können sie jederzeit flexibel aufrufen. Beide Möglichkeiten können natürlich

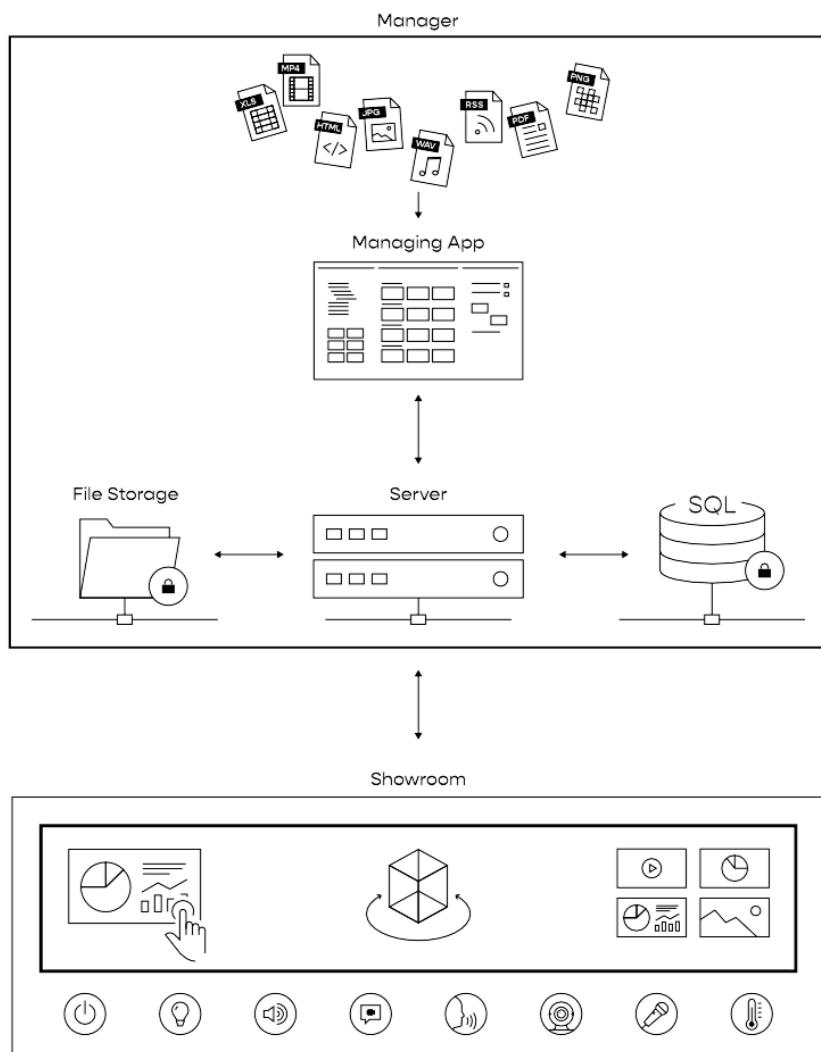


Figure 1: SystemÜbersicht

auch kombiniert werden.

* Remote Client:**

Eine Besonderheit an UNIQVUE ist, dass Sie externe PC's als Quellen einbinden und diese fernsteuern können. Dies geschieht über einen HID-Emulator. Es wird also keine Netzwerkverbindung zu diesem PC benötigt.

* External Devices:**

Neben den PC'S können auch Kameras und andere Quellen wie z.B. Apple TV, Clickshare oder Cynap eingebunden werden. * Raumsteuerung:**

Ein Showroom lebt von den kleinen Extras. Mit UNIQVUE können wir Ihre Raumsteuerung einbinden. Egal ob Licht, Ton, Jalousien, Sprachsteuerung, ob Crestron, DMX oder KNX. Wir verbinden alle Komponenten.

* Webcasting & Streaming:**

Alle Bildquellen liegen in UNIQVUE als Videostreams im Netzwerk. Dadurch kann ein zusätzlicher Regieplatz eingerichtet und als Schlüsselposition für Hybrid Sessions genutzt werden. *** Dieses Manual soll den Umgang mit diesem System auf Anwenderebene zeigen. Im Detail wird erläutert, wie Sie Shows im Session Manager, der Managing-App nach ihren Vorstellungen erschaffen und im Showroom kontrollieren können.

Session Manager

Der *Session Manager* ist eines der Kernelemente von UNIQVUE. Dieser ist die Managing-App und bildet das Authoring-Tool mit dem Sie ihre Show und den gesamten Showroom individualisieren können. Hier werden Sessions angelegt, Toolboxes für einen dynamischen Workflow konzipiert und der Style bzw. das gesamte Erscheinungsbild Ihres Showrooms eingestellt. Der Session Manager arbeitet unabhängig vom Showroom und kommuniziert mit dem Server, wo Content für ihre Show organisiert bzw. bereitgestellt wird.

Alles Weitere zum Umgang mit dem Session Manager wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

Login

Nachdem dem Starten der Managing-App *Session Manager* gelangen Sie in den Anmeldebereich.

Geben sie Ihren Benutzernamen und das dazugehörige Passwort in die entsprechenden Felder ein um sich im Session Manager von UNIQVUE einzuloggen.

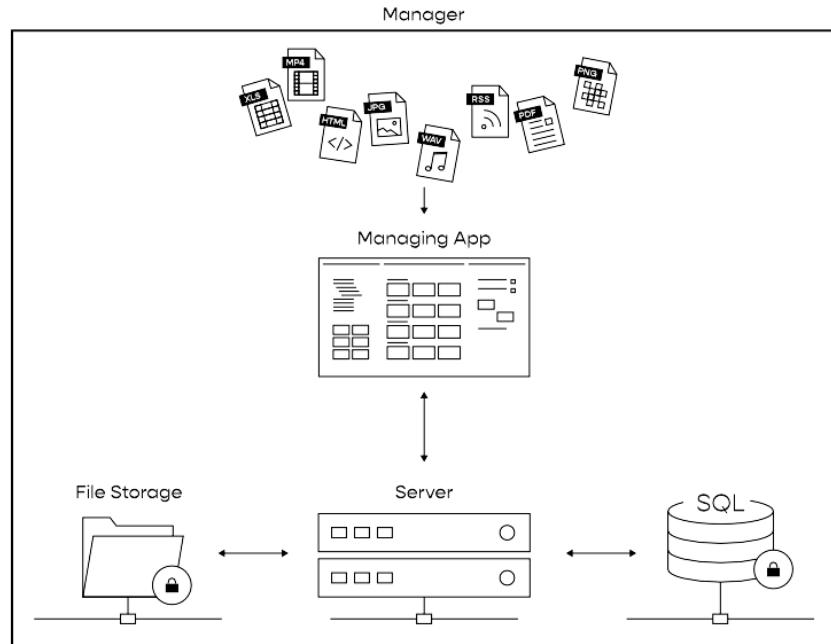


Figure 2: ManagerOverview

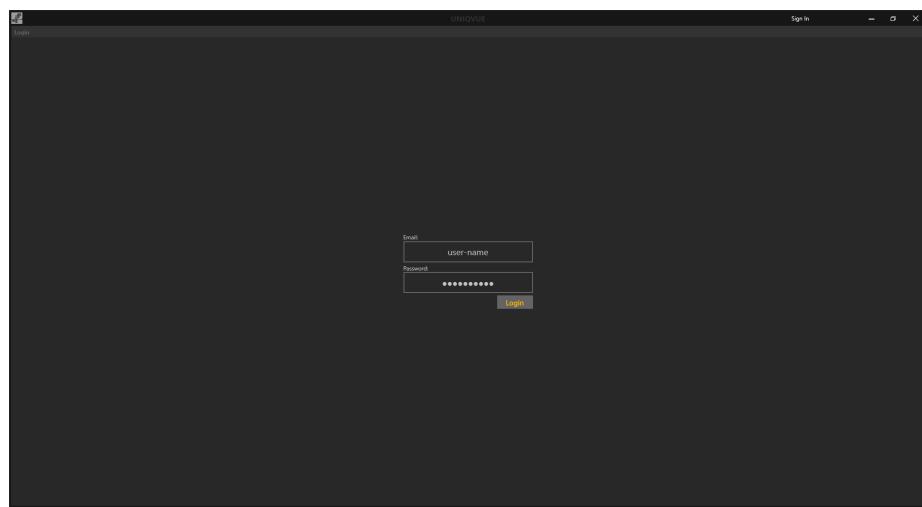


Figure 3: Placeholder

Dashboard

Ausgangspunkt für die gesamte Konfiguration der Funktionen in UNIQVUE ist der Manager. Nach dem Login gelangen Sie in das Dashboard. Hier zu sehen sind die Schaltflächen, welche weiter in die Bearbeitungsebenen der einzelnen großen “Bausteine” führen, aus denen sich eine Session zusammensetzt.

Session

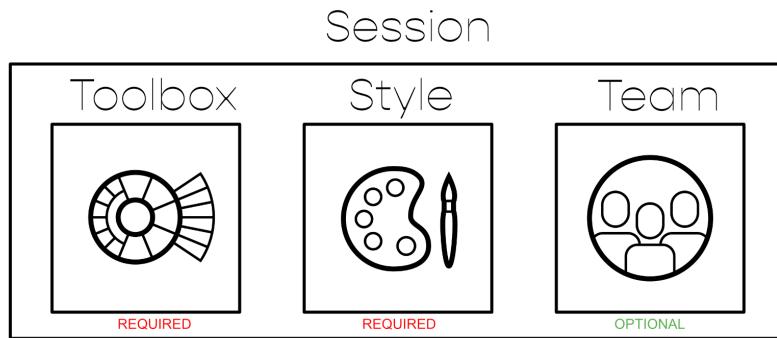


Figure 4: SessionHierarchie

Ganz grundsätzlich ist eine *Session* das übergeordnete Objekt sozusagen der Ursprung, welches weitere Objekte, namentlich eine *Disc* (*Toolbox*), einen *Style* und ein Team in sich beherbergt. Während es zwingend notwendig ist eine Disc und einen Style einer Session zuzuweisen, ist ein Team optional. Eine *Session* beinhaltet alle Elemente und Bedienkonzepte die man für eine Präsentation im *Showroom* benötigt. In Kapitel Session gibt es einen Überblick und in Kapitel Session Workflow wird erläutert wie man damit arbeitet.

Toolboxes

Eine *Toolbox* oder *DISC* ist eine jederzeit aufrufbare Bedienmöglichkeit, um auf alle Ressourcen und Funktionen zugreifen zu können. In Kapitel Toolboxes gibt es einen Überblick und in Kapitel Toolbox Workflow wird erklärt wie Toolboxes erstellt und konfiguriert werden können.

Team Gallery

Personalisieren Sie die Session Ihrer Taskforce und stellen Sie dazu ein entsprechendes Team zusammen. Ein Team kann mit nützlichen Informationen zu den einzelnen Team Membern angereichert werden. Erstellen und Konfigurieren von verschiedenen Teams wird in Kapitel Team Gallery erläutert.

Styles

Der Style definiert das gesamte Erscheinungsbild Ihrer Session bzw. des Schowrooms. Erstellen und Konfigurieren Sie "Look and Feel" einer Session. In Kapitel Styles gibt es einen Überblick und in Kapitel Style Workflow wird erklärt wie Sessions erstellt und konfiguriert werden können.

Allgemeine Bedienelemente

Die Bedienelemente (rot markiert)

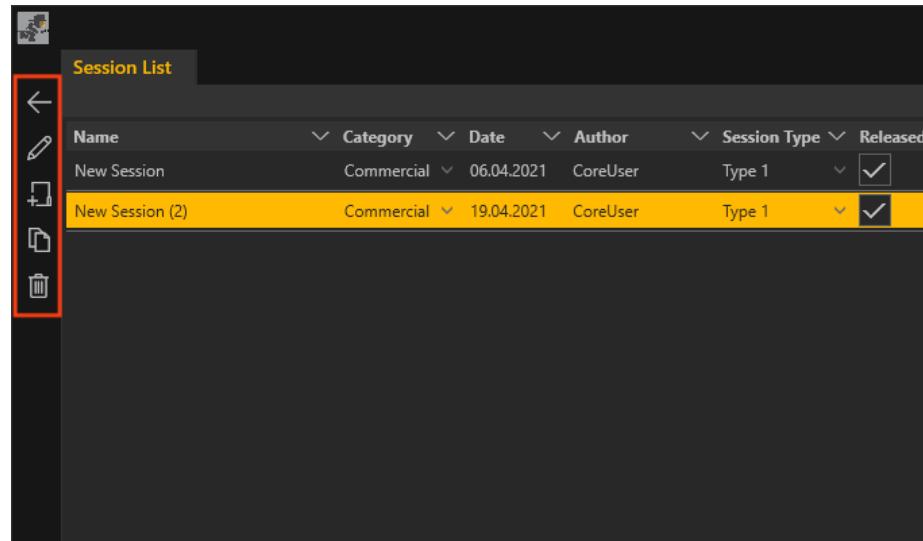


Figure 5: Placeholder

In jeder Listenansicht befinden sich folgende Bedienelemente am linken, oberen Rand:

Zurück zum vorherigen Fenster

Ausgewählten Listeneintrag bearbeiten

Neuen Listeneintrag erstellen

- Ausgewählten Listeneintrag duplizieren
- Ausgewählten Listeneintrag löschen
- Die Icons dieser Liste finden sich im Session Manager in jeder Ebene an dieser Stelle wieder.

Sessions

Wie zuvor schon erwähnt sind Sessions die Kernelemente einer jeden Präsentation über den *Showroom*. In einer *Session* ist zum Einen ihre *Agenda*, also Struktur Ihrer Präsentation und zum Anderen das gesamte Erscheinungsbild und die Funktionalität des *Showrooms* definiert. In Kapitel Dashboard gibt es dazu einen Überblick.

Hier finden sie einen allgemeinen Überblick zu *Sessions*.

Die Session List

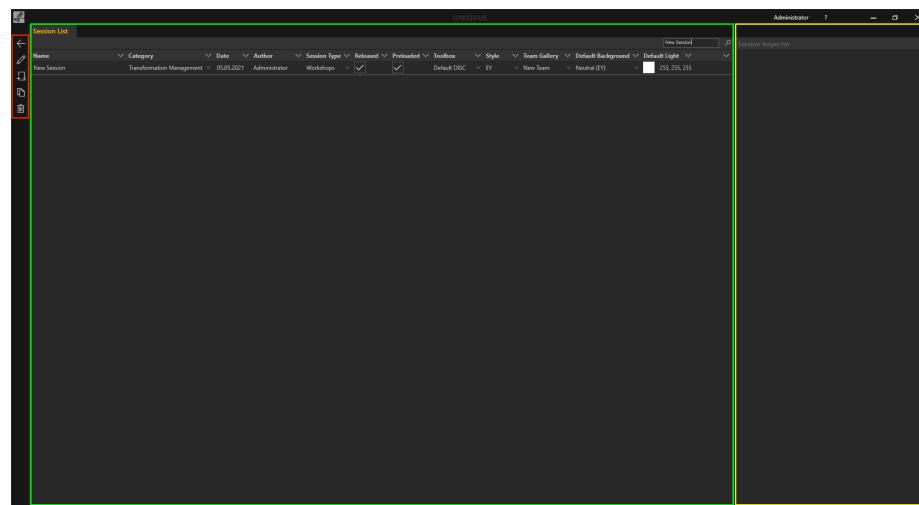


Figure 6: SessionList

Das *Session List* Fenster unterteilt sich in drei Bereiche, die zur besseren Übersicht farbig umrandet sind. Ganz Links befinden sich die allgemeinen Bedienelemente. In der Mitte befindet sich das Hauptfenster mit der Listenansicht der Sessions. Rechts daneben befindet sich der *Session Inspector*. Am oberen rechten Rand befindet sich ein Suchfeld, über das eine Session gesucht werden kann. Die Eingabe ist sensitiv und filtert dynamisch die Listen entsprechend ihrer Eingabe.

Die eigentliche Liste der *Sessions* ist in mehrere Spalten unterteilt. Jede Spalte repräsentiert dabei eine allgemeine Eigenschaft einer *Session*. *Sessions* können

durch Klicken auf die jeweilige Eigenschaft in der Kopfzeile der Liste sortiert werden.

Name - Name der *Session*. Durch Doppelklick kann dieser geändert werden.

Category - Hier können sie ihrer *Session* eine Kategorie vergeben. Die Kategorien finden sich als Ordner im *Dashboard* bzw. im *Home Screen* des Showrooms wieder, in denen die Sessions dann verfügbar sind. *Date - Beim Erstellen einer Session wird automatisch das aktuelle Datum vergeben. Das hilft die Sessions nach Datum zu sortieren und wiederzufinden* **Author** - Hier können sich die AutorInnen der *Session* eintragen, um so später nach ihren *Session* filtern zu können.

* **Session Type**** - Eine *Session* kann einem bestimmten Typ angehören wie Workshop oder Präsentation. Haben sie einen Typ vergeben ist es einfach alle Workshops zu filtern und anzeigen zu lassen.

Released - Durch Setzen eines Hakens wird die *Session* im Showroom verfügbar gemacht.

Preload - Ist Preload aktiv wird die Session vorgeladen. So werden Ladezeiten beim Öffnen der Session im Showroom verkürzt. Es kann nur eine Session vorgeladen werden.

Toolbox (DISC) - Hier kann eine *Toolbox* aus der *Toolbox List* ausgewählt werden. In Kapitel Toolbox gibt es detaillierte Informationen dazu. ***

Style - Hier kann ein *Style* aus der *Style List* zugewiesen werden. Was genau ein Style ist, wird in Kapitel Styles detailliert erläutert.

Default Background - Ein einheitlicher 3D-Hintergrund bzw. Thema kann hier aus einer Auswahl für die gesamte *Session* gesetzt werden. Alle Elemente in der Agenda werden diesen Hintergrund vorerst verwenden. Falls Sie verschiedene Hintergründe in einer *Session* wünschen, können Sie dies in der *Session* selbst definieren.

Default Light - Hier kann die Lichtfarbe für die gesamte *Session* gesetzt werden. Sollten Sie sich verschiedene Lichtfarben in einer Session wünschen, können Sie dies in der Session selbst definieren.

Der Session Inspector* auf der rechten Seite stellt noch einmal die

wichtigsten Eigenschaften einer ausgewählten *Session* bereit. Außerdem gibt es an dieser Stelle die Möglichkeit Notizen zur jeweiligen *Session* zu machen. *

Session Description: - Notiz zur *Session*

Mit dem ‘Edit Session’ Button gelangt man in die Bearbeitungsebene der *Session*, dem *Session Editor*. Dieser besteht aus mehreren Bereichen.

Der *Session Editor*

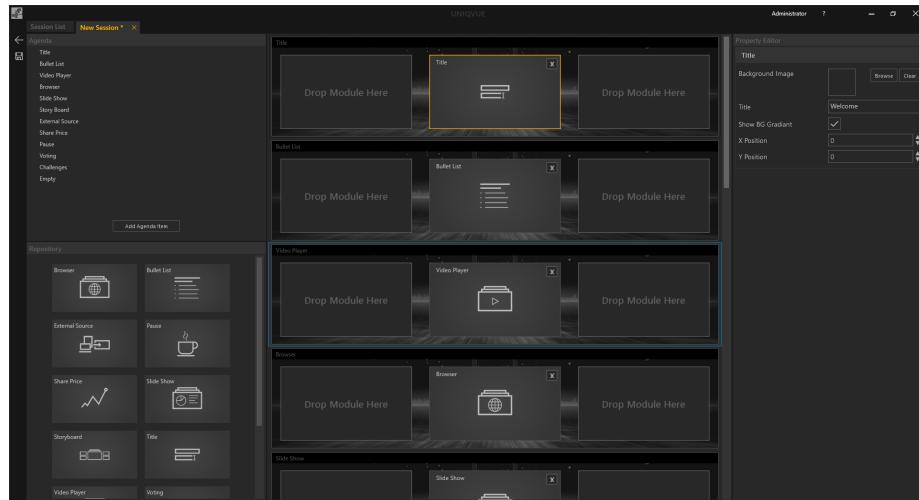


Figure 7: SessionEditor

- **Agenda:** Dieser zeigt die Struktur der Agenda als hierarchischen Baum.
- **Repository:** Enthält alle verfügbaren Module wie Slideshows etc.
- **Content Configuration:** Représentiert die Platzierung von Modulen auf dem Display Setup
- **Property Editor:** Hier werden die Eigenschaften der Module wie sie in Kapitel Module erläutert werden gezeigt. Darüber hinaus werden auch die Eigenschaften der übergeordneten Agenda gezeigt. Einzelne Agendapunkte können individuelle Eigenschaften besitzen.

Einen detaillierten Einstieg in den Workflow des *Session Editors* gibt es in Kapitel Session Worflow.

Toolboxes

Eine Toolbox oder auch DISC ist für jede Session obligatorisch. Das heißt, sie muss zwingend einer Session zugewiesen sein. Die Toolbox ist das zentrale Bedienungstool und wird in jeder Phase in der Arbeit mit dem Showrooms zugänglich sein. Sie können die Toolbox individuell an ihren Workflow aus einem Repertoire an Funktionen und nützlichen Tools anpassen.

Hier finden sie einen allgemeinen Überblick zu *Toolboxes*.

Die *Toolbox List*

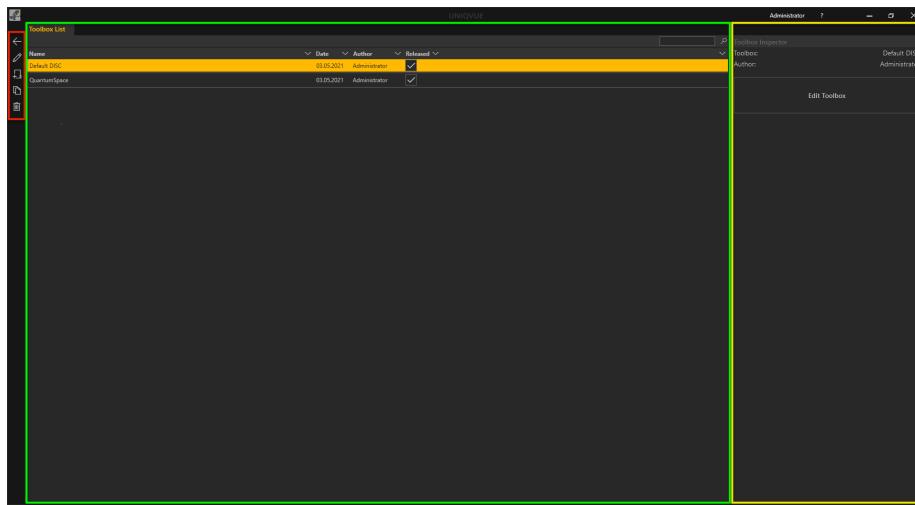


Figure 8: Placeholder

Das *Toolbox List* Fenster unterteilt sich in drei Bereiche. Hier zur besseren Übersicht farbig umrandet. Ganz Links befinden sich die allgemeinen Bedienelemente. In der Mitte befindet sich das Hauptfenster mit der Listenansicht der *Toolboxes*. Rechts daneben befindet sich der *Toolbox Inspector*.

Die *Toolbox List* ist in mehrere Spalten unterteilt. Jede Spalte repräsentiert dabei eine allgemeine Eigenschaft der *Toolbox*. *Toolboxes* können durch Klicken auf die jeweilige Eigenschaft in der Kopfzeile der Liste sortiert werden.

1. **Name** - Name der Toolbox. Durch Doppelklick kann dieser geändert werden.
2. **Date** - Beim Erstellen einer Toolbox wird automatisch das aktuelle Datum vergeben. Das hilft die Toolboxes nach Datum zu sortieren und wiederzufinden.
3. **Author** - Automatisch wird hier die Person mit ihrem Username eingetragen.

4. **Released** - Toolboxes, die mit einem Haken bei ‘Released’ markiert sind, werden in der *Session List* zur Auswahl verfügbar gemacht. In Kapitel Sessions wird dies unter *Session List* genauer erläutert.

Initial befindet sich in der *Toolbox List* der Eintrag ‘Default DISC’ mit voreingestellten Funktionen.

Der *Toolbox Inspector* auf der rechten Seite zeigt nochmal wichtige Eigenschaften im Überblick.

Mit dem ‘Edit Toolbox’ Button gelangt man in die Bearbeitungsebene der Toolbox, dem ‘Toolbox Editor’.

Der *Toolbox Editor*

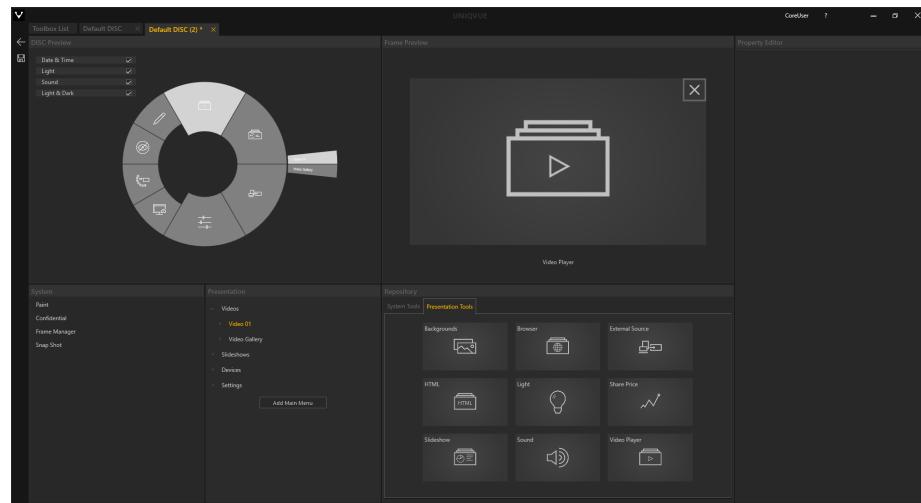


Figure 9: ToolboxEditor

Der *Toolbox Editor* ist in mehrere Bereiche eingeteilt:

- **Toolbox Preview:**
Dieser zeigt eine Übersicht der Toolbox als grafische Repräsentation.
- **Presentation und System:**
Dieser Bereich strukturiert die Funktionen der Toolbox in einer Hierarchie, die sie selbst erstellen können. Unabhängig von der Agenda können hier verschiedene Module dynamisch in Ihre Show über die Toolbox verfügbar gemacht werden.
- **Repository:**
Unter ‘Presentation Tools’ befindet sich eine Auswahl von Modulen wie sie in Kapitel Modul detailliert erläutert werden. Darüber hinaus beinhaltet

‘System Tools’ ein paar sehr hilfreiche Funktionen für ihre Show:

– **Confidential:**

Verschleiert die Inhalte des gesamten Showrooms. Solange der Button aktiv ist sind keine Inhalte erkennbar. Dieser lässt sich dauerhaft einrasten. Durch Eingabe einer von Ihnen definierten Pin werden dann die Inhalte wieder freigegeben.

– **Frame Manager:**

Hiermit können offene Module schnell und einfach verteilt und angeordnet werden.

– **Snap Shot:**

Erzeugt einen Screenshot des gesamten Showrooms.

– **Paint:** Freies Zeichnen auf dem Displaysetup. Verschiedene Farben stehen zur Auswahl. Außerdem kann die Pinselgröße eingestellt werden.

• **Frame Preview:**

Dieser Bereich visualisiert die Ansicht des entsprechenden Fensters. Wenn mehrere Inhalte einem Fenster zugeordnet wurden, erstellt UNIQVUE automatisch eine Gallerie daraus. Für jedes Asset kann in den Eigenschaften ein Thumbnail festgelegt werden, welches dann im Showroom angezeigt wird.

• **Property Editor:**

Hier werden spezifische Eigenschaften angezeigt und Inhalte von Modulen zugewiesen. Der *Asset Browser* macht die entsprechenden Inhalte verfügbar. In Kapitel Asset Browser findet sich eine detaillierte Erläuterung dazu.

Einen detaillierten Einstieg zum Umgang mit dem *Toolbox Editor* gibt es in Kapitel Toolbox Worfklow.

Teams

Teams sind optional für eine Session.

Sie finden hier einen Überblick zu diesem Thema.

Die *Team Gallery List*

Ausgangspunkt zum Erstellen eines Teams ist die *Team Gallery List*. Dieses Fenster unterteilt sich in drei Bereiche, die zur besseren Übersicht farbig umrandet sind. Ganz Links befinden sich die allgemeinen Bedienelemente. In der Mitte befindet sich das Hauptfenster mit der Listenansicht der *Team Gallery*. Rechts daneben befindet sich der *Team Gallery Inspector*.

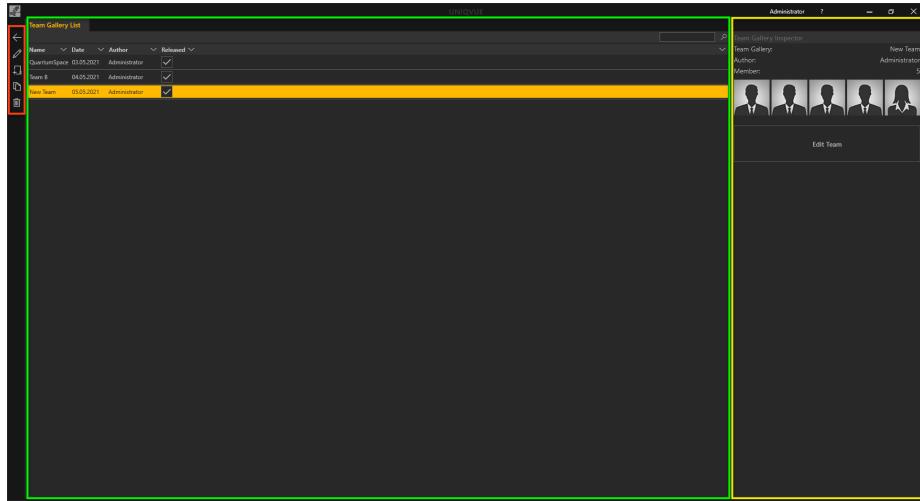


Figure 10: Placeholder

Die *Team Gallery List* ist in mehrere Spalten unterteilt. Jede Spalte repräsentiert dabei eine allgemeine Eigenschaft der Team Gallery List. Teams können durch Klicken auf die jeweilige Eigenschaft in der Kopfzeile der Liste sortiert werden.

1. **Name** - Name des Teams. Durch Doppelklick kann dieser geändert werden.
2. **Date** - Beim Erstellen eines Teams wird automatisch das aktuelle Datum vergeben. Das hilft die Teams nach Datum zu sortieren und wiederzufinden.
3. **Author** - Automatisch wird hier die Person mit ihrem Username eingetragen.
4. **Released** - Teams, die mit einem Haken bei ‘Released’ markiert sind, werden in der *Session List* zur Auswahl verfügbar gemacht. In Kapitel Sessions unter *Session List* wird dies genauer erläutert.

Initial befindet sich in der *Team Gallery List* der Eintrag ‘New Team’.

Der *Team Gallery Inspector* auf der rechten Seite zeigt nochmal wichtige Eigenschaften im Überblick.

Mit dem ‘Edit Team’ Button gelangt man in die Bearbeitungsebene des Teams, dem ‘Team Editor’.

Der *Team Editor*

Der *Team Editor* ist in zwei Bereiche aufgeteilt, dem geöffneten Tab des zu bearbeitenden Teams als Listenansicht und dem *Member Inspector*, oben farbig umrandet.



Figure 11: Placeholder

Durch Klicken des Icons mit dem Dokument und dem Pluszeichen wird ein neues Teammitglied erstellt.

Rechts im *Member Inspector* können die individuellen Eigenschaften des Teammitglieds eingestellt werden. Folgende Eigenschaften gibt es:

- Geschlecht ***
- Avatar - Ein individuelles Bild, welches über den *Asset Browser* vergeben werden kann. Alles zum *Asset Browser* ist in Kapitel Asset Browser nachzulesen. ***
- First Name ***
- Surname ***
- Position ***
- Company

Styles

Ein Style ist für jede Session obligatorisch. Das heißt, ein Style muss zwingend einer Session zugewiesen werden. Der Style definiert das gesamte Erscheinungsbild des Showrooms. Über Schriftart, Lichtfarbe der Beleuchtung und Icons lassen sich weitere Parameter einstellen. Das Kapitel Style Workflow geht darauf genauer ein.

Die *Style List*

Placeholder

Das *Style List* Fenster unterteilt sich in drei Bereiche. Ganz links befinden sich die allgemeinen Bedienelemente. In der Mitte befindet sich das Hauptfenster mit der Listenansicht der *Styles*. Rechts daneben befindet sich der *Style Inspector*.

Die *Style List* ist in mehrere Spalten unterteilt. Jede Spalte repräsentiert dabei eine allgemeine Eigenschaft des Styles. Styles können durch Klicken auf die jeweilige Eigenschaft in der Kopfzeile der Liste sortiert werden.

1. **Logo** - Logo eines Styles.
2. **Name** - Name des Styles. Durch Doppelklick kann dieser geändert werden.

3. **Date** - Beim Erstellen eines Styles wird automatisch das aktuelle Datum vergeben. Das hilft die Styles nach Datum zu sortieren und wiederzufinden.
4. **Author** - Automatisch wird hier die Person mit ihrem Username eingetragen.

Initial befindet sich in der *Style List* der Eintrag ‘First Style’. Dieser ist an die Konfiguration ihres Setups und der Corporate Identity Ihres Unternehmens angepasst.

Der Style Inspector auf der rechten Seite zeigt das Logo etwas größer.

Mit dem ‘Edit Style’ Button gelangt man in die Bearbeitungsebene des Styles.

StyleEditor

Der Style Editor ist in 4 Bereiche eingeteilt, die die Eigenschaften der grafischen Elemente des Showrooms auflisten:

Home Screen

Agenda & Modules

DISC & Frames

3D Background

Einen detaillierten Einstieg gibt es in Kapitel Style Workflow.

Module

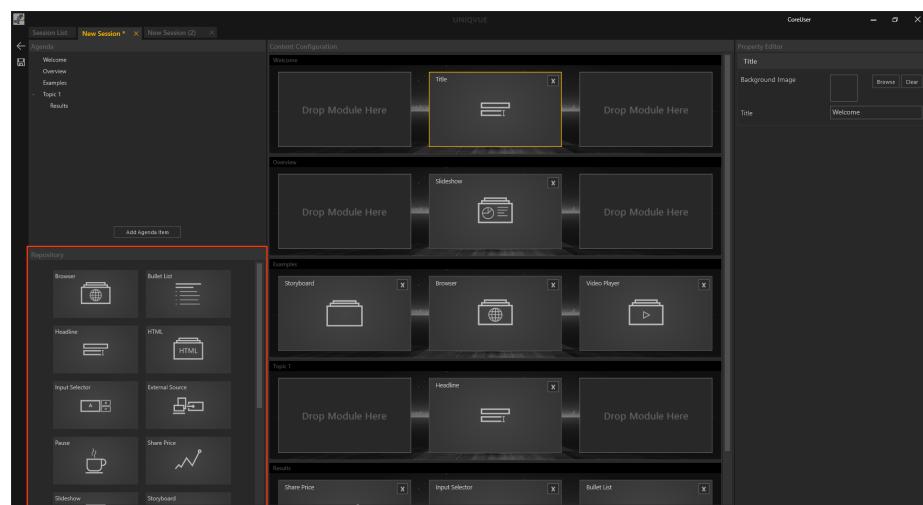


Figure 12: SessionEditor

Module treten an verschiedenen Stellen im *Session Manager* auf. Der *Session Editor* hält alle Module bereit, um eine *Agenda* zu gestalten. Der *Toolbox Editor* enthält zusätzlich zu den Modulen, die auch im *Session Editor* existieren, weitere spezielle Module, die nur über die Toolbox erreichbar sind. In Kapitel **Toolbox** wird darauf detailliert eingegangen.

Hier ist eine Übersicht der Module aus der Session und wie sie funktionieren.

Singleview Module

Diese Module können je nach Display Setup an eine Position gezogen werden und erscheinen später im Showroom auf dem entsprechenden Display.

Alle Singleview Module haben konsistente, allgemeine Eigenschaften, die hier aufgelistet sind.

Background Image: Über den *Asset Browser* wird hier ein Hintergrundbild für dieses Modul geladen. Das Bild belegt dann das Display bzw. den gesamten Bereich in dem das Modul platziert wurde.

Size: Hier wird die Größe der Darstellung des Fensters angegeben. Der Standardwert ist 0.75. Der Wert 1 entspricht Fullsize.

Title: Titelvergabe eines Moduls.

Showtitle: Durch Setzen des Hakens wird dieser Titel auch im Showroom angezeigt.

Alle folgenden Module sind Singleview Module. Ihre individuellen Eigenschaften sind zudem aufgelistet. ***

Browser Modul

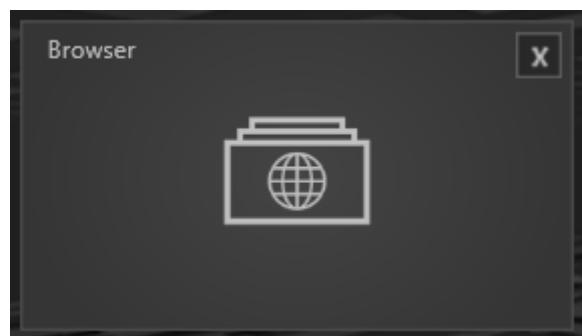


Figure 13: Placeholder

Das Browser Modul bindet Chrome als vollwertigen Browser in ihre Präsentation ein.

- Show Header - Der gesetzte Haken zeigt die URL-Leiste, Bookmarks etc. an.
- URL - Hier kann man die Start URL eintragen, mit der das Browsermodul starten soll, z.B. <https://www.google.de>
- Bookmarks 01 - 05 - Hier stehen 5 Bookmarks zur Verfügung, denen man auch URLs vergeben kann, diese werden als kleine Icons generiert und oben rechts im Browserfenster angezeigt und dienen der direkten Wahl.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Browser.

Bullet List Modul

Placeholder

Listen Sie wichtige Punkte in einer Bullet List auf.

- Title - Hier kann der Titel für die Bullet List vergeben werden.
- Bullet - In einem internen Texteditor können Bullet Points erzeugt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Bullet List.

Title Modul



Figure 14: Placeholder

Führen Sie in ein Thema mit einer Überschrift, dem Title Modul ein oder heißen Sie die Teilnehmer der Session Willkommen.

- Title - Über den internen Texteditor kann ein Titel geschrieben werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Title.

Pause Modul

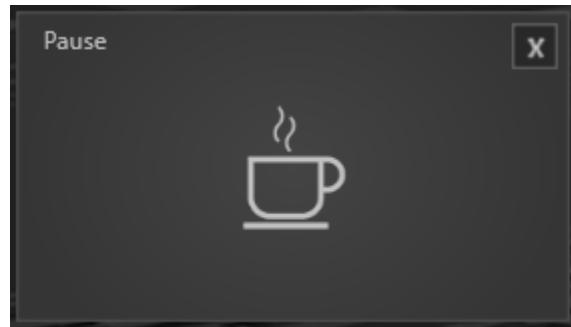


Figure 15: Placeholder

Strukturieren Sie die Pausen in ihrer Präsentation mit diesem Modul.

- Titel - Über den internen Texteditor kann ein Titel vergeben werden.
- Bullet - Über den internen Texteditor können Bullet Points erzeugt werden.
- Timer – Im Timer wird die Länge der Pause festgelegt.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Pause.

Videoplayer Modul

Binden sie Videos in ihre Präsentation ein, mit diesem Modul.

- Video File - Öffnet den Asset Browser, um ein Video auszuwählen.
- Autostart - Ist der Haken gesetzt startet das Video automatisch.
- Repeat Video - Ist der Haken gesetzt läuft das Video in Schleife.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Videoplayer.

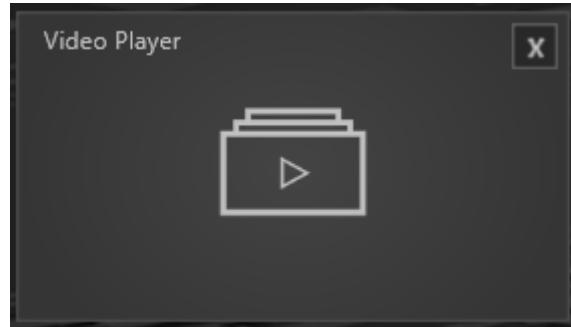


Figure 16: VideoplayerModul

Share Price Modul

SharePriceModul

Aktuelle Werte eines Unternehmens an der Börse können Sie mit diesem Modul in Ihre Präsentation aufnehmen.

- Share Price Symbol – Durch Eingeben der WKN-Nummer eines Unternehmens wird der Share Price angezeigt.

An dieser Stelle sei erwähnt das maximal 5 Abfragen pro Minute und 500 Abfragen pro Tag gemacht werden können. Informationen über die erweiterte Nutzung dieses Services gibt es auf Anfrage.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Share Price.

Slide Show Modul

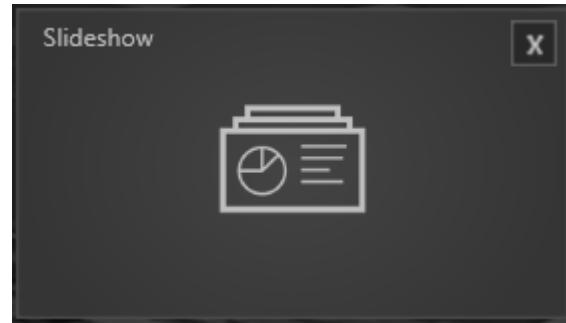


Figure 17: Placeholder

Bildsequenzen oder eine Sammlung von Bildern lassen sich mit diesem Modul einbinden. Durch Wischen lässt sich das nächste Bild anzeigen.

- Folder Path - Öffnet den Asset Browser in dem ein Ordner, der mehrere Bilder enthält, ausgewählt werden kann.
- Show Navigation - Der gesetzte Haken zeigt die Navigation an
- Navigation Inside Frame – Ein gesetzter Haken zeigt die Navigation im Bild an.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Slideshow.

External Source Modul

Placeholder

Mit diesem Modul können sie eine externe Quelle in ihre Präsentation übertragen..

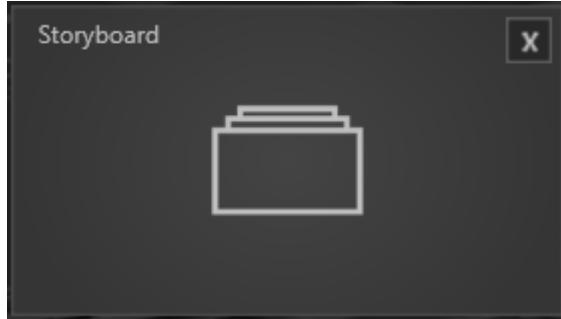
- External Source - Über das Dropdownmenü können verfügbare Quellen ausgewählt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/External Source.

Multiview Module

Je nach Setup des Showrooms verhalten sich die Multiview Module anders. Das wirkt sich hauptsächlich auf die Anordnung der Fenster aus und wird angezeigt, sobald das Modul in der Session per Drag and Drop platziert wird. Zudem wird in den Eigenschaften angezeigt welche Platzierungen mit Ihrem Showroom-Setup möglich sind. Grundsätzlich gilt: Multiview Module haben mehr als ein Fenster und halten dadurch zusätzliche Funktionen bereit.

Storyboard Modul



Dieses Modul kann aus bis zu 3 Fenstern bestehen. Das Center Fenster zeigt Slides an, die mit einer Wischgeste nach rechts und links bewegt werden können. Ein Slide welches so bewegt wurde sammelt sich entsprechend rechts oder links in einem Fenster, und ordnet sich in einem Gitter an.

- Slide Folder - Öffnet den Asset Browser, um einen Pfad zum Ordner mit den Slides auszuwählen.
- Storyboard Left - Je nach Setup und Platzierung ist der Haken gesetzt. Außerdem kann für dieses Fenster separat ein Background Image mit dem Asset Browser ausgewählt werden.
- Storyboard Right - Je nach Setup und Platzierung ist der Haken gesetzt. Außerdem kann für dieses Fenster separat ein Background Image mit dem Asset Browser ausgewählt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Storyboard.

Input Selector Modul Optional

Ähnlich wie das Modul *External Source* können hier jedoch mehrere Quellen in Echtzeit in ihre Präsentation übertragen und auf Ihr Displaysetup verteilt werden.

- Input Source 01 - 06 - Hier lassen sich bis zu vier Quellen auswählen und in verschiedenen Layouts darstellen.
- Show Menü

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Input Selector.

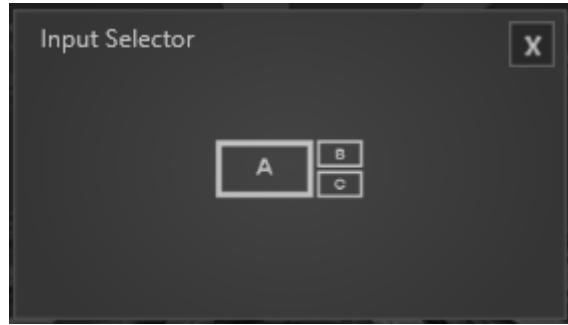


Figure 18: Placeholder

Challanges Modul Optional

Ein Spezial Modul welches Kundenspezifisch erklärt wird.

TitleModul

Führen Sie in ein Thema mit einer Überschrift, dem Title Modul ein oder heißen Sie die Teilnehmer der Session Willkommen.

- Title - Über den internen Texteditor kann ein Titel geschrieben werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Title.

BulletListModul

Listen Sie wichtige Punkte in einer Bullet List auf.

- Title - Hier kann der Titel für die Bullet List vergeben werden.
- Bullet - In einem internen Texteditor können Bullet Points erzeugt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Bullet List.

BrowserModul

Das Browser Modul bindet Chrome als vollwertigen Browser in ihre Präsentation ein.

- Show Header - Der gesetzte Haken zeigt die URL-Leiste, Bookmarks etc. an.
- URL - Hier kann man die Start URL eintragen, mit der das Browsermodul starten soll, z.B. <https://www.google.de>
- Bookmarks 01 - 05 - Hier stehen 5 Bookmarks zur Verfügung, denen man auch URLs vergeben kann, diese werden als kleine Icons generiert und oben rechts im Browserfenster angezeigt und dienen der direkten Wahl.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Browser.

HTMLModul

Das HTML-Modul kann HTML Inhalte darstellen.

- HTML-File - Hier wird die HTML-Datei über den Asset Browser verknüpft.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/HTML.

PauseModul

Strukturieren Sie die Pausen in ihrer Präsentation mit diesem Modul.

- Titel - Über den internen Texteditor kann ein Titel vergeben werden.
- Bullet - Über den internen Texteditor können Bullet Points erzeugt werden.
- Timer – Im Timer wird die Länge der Pause festgelegt.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Pause.

VideoplayerModul

Binden sie Videos in ihre Präsentation ein, mit diesem Modul.

- Video File - Öffnet den Asset Browser, um ein Video auszuwählen.
- Autostart - Ist der Haken gesetzt startet das Video automatisch.
- Repeat Video - Ist der Haken gesetzt läuft das Video in Schleife.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Videoplayer.

SharePriceModul

Aktuelle Werte eines Unternehmens an der Börse können Sie mit diesem Modul in ihre Präsentation aufnehmen.

- Share Price Symbol – Durch Eingeben der WKN-Nummer eines Unternehmens wird der Share Price angezeigt.

An dieser Stelle sei erwähnt das maximal 5 Abfragen pro Minute und 500 Abfragen pro Tag gemacht werden können. Informationen über die erweiterte Nutzung dieses Services gibt es auf Anfrage.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Share Price.

SlideShowModul

Bildsequenzen oder eine Sammlung von Bildern lassen sich mit diesem Modul einbinden. Durch Wischen lässt sich das nächste Bild anzeigen.

- Folder Path - Öffnet den Asset Browser in dem ein Ordner, der mehrere Bilder enthält, ausgewählt werden kann.
- Show Navigation - Der gesetzte Haken zeigt die Navigation an
- Navigation Inside Frame – Ein gesetzter Haken zeigt die Navigation im Bild an.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Slideshow.

ExternalSourceModul

Mit diesem Modul können sie eine externe Quelle in ihre Präsentation übertragen..

- External Source - Über das Dropdownmenü können verfügbare Quellen ausgewählt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/External Source.

Placeholder Placeholder

Dieses Modul kann aus bis zu 3 Fenstern bestehen. Das Center Fenster zeigt Slides an, die mit einer Wischgeste nach rechts und links bewegt werden können. Ein Slide welches so bewegt wurde sammelt sich entsprechend rechts oder links in einem Fenster, und ordnet sich in einem Gitter an.

- Slide Folder - Öffnet den Asset Browser, um einen Pfad zum Ordner mit den Slides auszuwählen.
- Storyboard Left - Je nach Setup und Platzierung ist der Haken gesetzt. Außerdem kann für dieses Fenster separat ein Background Image mit dem Asset Browser ausgewählt werden.
- Storyboard Right - Je nach Setup und Platzierung ist der Haken gesetzt. Außerdem kann für dieses Fenster separat ein Background Image mit dem Asset Browser ausgewählt werden.

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Storyboard.

Ähnlich wie das Modul *External Source* können hier jedoch mehrere Quellen in Echtzeit in ihre Präsentation übertragen und auf Ihr Displaysetup verteilt werden.

InputselectorModul

- Input Source 01 - 06 - Hier lassen sich bis zu vier Quellen auswählen und in verschiedenen Layouts darstellen.
- Show Menü

Informationen wie das Modul verwendet wird, finden Sie im Kapitel Showroom im Abschnitt Agenda/Input Selector.

Ein Spezial Modul welches Kundenspezifisch erklärt wird.

Asset Browser

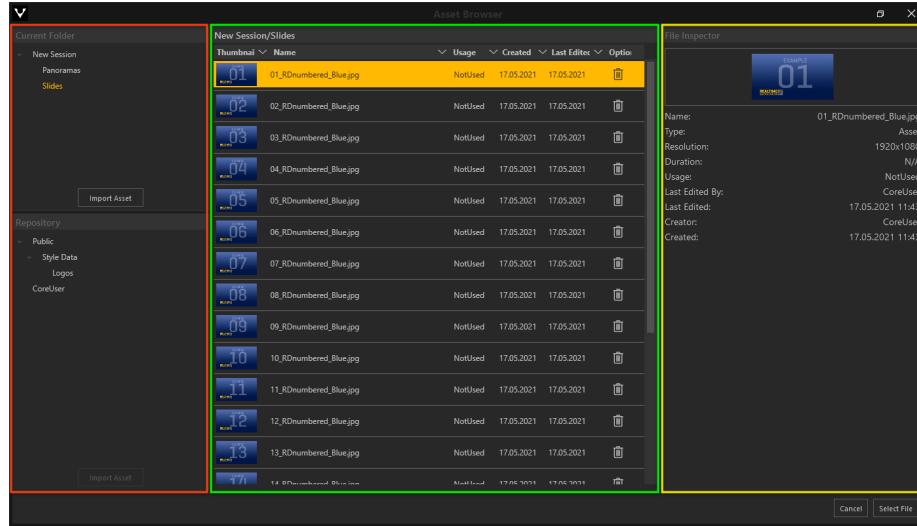


Figure 19: Assetbrowser

Zur besseren Übersicht sind die Bereiche oben farbig umrandet. Der *Asset Browser* ist wie folgt aufgebaut:

- Links befindet sich die Ordnerstruktur. Diese ist vertikal zweigeteilt. Oben sieht man den Projektordner, in dem der Asset Browser geöffnet ist, der sog. **Current Folder**. Darunter sieht man die allgemeine Ordnerstruktur, die nach den eigenen Wünschen angepasst werden kann. Hier wählt Sie aus, wo die Datei gespeichert werden soll. Neue Ordner können hier angelegt werden, um eine eigene Struktur aufzubauen. Darunter ist das sog. **Repository** zu sehen. Dabei handelt es sich um ein Verzeichniss, in dem Dateien liegen, die über andere Sessions hinaus verwendet werden können.
- In der Mitte sieht man das Hauptfenster. Hier werden die Dateien des ausgewählten Ordners aufgelistet.
- Im Inspektor Fenster auf der rechten Seite, werden aktuelle Attribute einer ausgewählten Datei angezeigt. Zusätzlich dazu wird eine Miniaturvorschau in Form eines Icons oder eines Thumbnails bereitgestellt. Bei Videos ist es zudem möglich über einen Slider eine Stelle des Videos als Thumbnail auszuwählen.

Der *Asset Browser* öffnet sich an allen Stellen im *Session Manager*, an denen Sie auf den Button mit der Beschriftung ‘Browse’ klicken. Der *Asset Browser* verhält sich konsistent und ist kontextbezogen. Das bedeutet zum einen, dass der *Asset Browser* automatisch nach entsprechenden Dateien filtert. Möchte Sie zum Beispiel ein Video im Modul ‘Video’ laden, so werden auch nur Videodateien angezeigt. Entsprechend werden keine Bild- oder Audiodateien angezeigt. Zum anderen zeigt der *Asset Browser* an, wo er geöffnet wurde. Öffnen Sie ihn beim Bearbeiten einer *Toolbox*, so befindet sich der *Asset Browser* innerhalb dieser Ebene. Der Name der aktuellen Bearbeitungsebene (*Toolbox*, *Session*, *Style* oder *Team*) wird links in der Ordnerstruktur angezeigt. Oben im Bild sieht man, das ‘New Session’ geöffnet ist, entsprechend ist unter **Current Folder** ebenfalls ‘New Session’ als übergeordnetes Verzeichnis zu sehen. Das ist sozusagen der Dateienpool speziell für diese Session.

Verknüpfen Sie ein Asset aus den Ordnern ‘Public’ oder ‘User’ im Verzeichnis **Repository**, ändert sich der Button ‘Select File’, unten rechts im Asset Browser zu ‘Add & Select File’. Das hat den Hintergrund, dass hier lediglich eine Referenz erzeugt wird! Die Ordner ‘Public’ und ‘User’ sind dafür gedacht allgemein zugängliche Daten wie bspw. einen Imagefilm verfügbar zu halten. Daten aus diesen Ordnern werden also nicht in eine Session importiert. Für den Fall jedoch, dass ein Original später im ‘Public’ Ordner gelöscht werden sollte, bleibt das zugewiesene Asset in einer *Session*, *Toolbox*, *Style* davon unberührt!

Hinweis: Der Assetsbrowser unterstützt eine maximale Dateigröße von 2 GB!

```
<video width="99%" height="540" autoplay loop muted markdown="1">
    <source src="../img/Manager/Gifs/Assetbrowser_AddAndSelect.webm" type="video/webm" marko
</video>
```

Session Workflow

Mit den konsistenten Bedienelementen, die sich rechts außen am Dokumentenfenster befinden, kann man einfach eine Session bearbeiten, erstellen, duplizieren oder löschen.

Zur Erinnerung noch einmal Icons und ihre Funktion:

Der Pfeil der nach links zeigt, führt zurück in das Menü von dem aus man gestartet ist.

Der Stift ist das Symbol, um eine ausgewählte Session zu bearbeiten.

Das Dokument mit dem Pluszeichen ist zum Erstellen einer neuen Session.

Der Dokumentenstapel darunter ist zum Duplizieren einer ausgewählten Session.

Mit dem Müllimersymbol löscht man eine ausgewählte Session.

Erstellen einer neuen Session:

Sie erstellen eine neue *Session* durch Klicken auf das Dokument mit dem Pluszeichen. Mit Doppelklick auf den Namen können Sie der *Session* einen Namen geben. Diese *Session* ist zunächst leer. Sie enthält außer einem Default *Style* und einer Default *Toolbox* keine weiteren Inhalte. Das können Sie jetzt ändern, indem Sie auf den Stift zum Bearbeiten der *Session* klicken. Alternativ kann die *Session*, ganz rechts im Inspektor, durch Klicken auf ‘Edit Session’ bearbeitet werden. Beide Vorgänge leiten weiter zum *Session Editor*. Dieser wird als neuer Tab erzeugt, welcher den Namen der aktuell zu bearbeitenden *Session* trägt. Beliebig viele Tabs also *Sessions* können gleichzeitig geöffnet sein. Das Sternsymbol (‘*’) erscheint außerdem im *Session* Namen, um einen Indikator dafür zu liefern, ob eine *Session* noch ungespeicherte Änderungen enthält. ***

Zur Erinnerung - Der *Session Editor* besteht aus vier Bereichen:

Agenda: Dieser zeigt die Struktur der Agenda als hierarchischen Baum.

Repository: Enthält alle verfügbaren Module wie Slideshows etc.

Content Configuration: Repräsentiert die Platzierung von Modulen auf dem Display Setup

Property Editor: Hier werden die Eigenschaften der Module wie Sie in Kapitel Module erläutert werden gezeigt. Darüber hinaus werden auch die Eigenschaften der übergeordneten Agenda gezeigt. Einzelne Agendapunkte können individuelle Eigenschaften besitzen. Dazu zählen:

Light Color: Setzt die Lichtfarbe in ihrem Raum.

Sound: Hier können Sie einen Sound auswählen, der abgespielt wird beim erreichen des Agendapunktes

Panorama: Alternativ zum 3D-Hintergrund können Sie hier auch große Panoramen als Hintergrund auswählen.

Background: Alternativ zum ‘Default’ Hintergrund, können Sie hier aus einer Auswahl anderer 3D-Hintergründe auswählen und explizit für diesen Agendapunkt festlegen

Eine Agenda Anlegen:

Im *Agenda Tree* füllen Sie nun ihre *Agenda* mit Punkten. Um einen neuen Punkt in der Hierarchie zu erstellen, drücken Sie den Button ‘Add Agenda Item’. Durch Doppelklick auf den Namen des neu erstellten Agenda-Punktes, kann dieser geändert werden. Im *Agenda Item Editor* erscheint nun ein neues Element, welches das Display Setup des *Showrooms* repräsentiert. Unter einem

Agenda-Punkt können Sie zudem weitere Agenda-Unterpunkte erzeugen. In der Hierarchie der *Agenda* werden Unterpunkte eingerückt dargestellt.

* Die Agenda mit Modulen füllen:**

Ziehen Sie aus dem *Agenda Repository* Module ihrer Wahl per Drag and Drop in ein Element im *Agenda Item Editor*. Entsprechend des Display Setups können Module innerhalb des Elements platziert werden. So können mehrere Module auf verschiedene Displays verteilt sein. Füllen Sie so ihre gesamte *Agenda*. ***

Module mit Inhalten füllen:

Klicken Sie auf ein Modul innerhalb des *Agenda Item Editor*. Der *Property Editor* am rechten Rand zeigt Ihnen entsprechend des Moduls dessen Eigenschaften an. In Kapitel **Modul** sind alle Eigenschaften jedes Moduls detailliert erläutert. Durch Klicken auf eine Eigenschaft öffnet sich der *Asset Browser*. Importieren Sie Bilder, HTML-Dateien, Videos und viele andere Inhalte und wählen Sie diese aus. Wie der *Asset Browser* genauer funktioniert, lesen Sie in Kapitel **Asset Browser**. ***

Speichern:

Ist die *Agenda* nach Ihren Wünschen gefüllt muss diese gespeichert werden. Wie erwähnt zeigt das Sternsymbol im Tab (*) an, ob es ungespeicherte Änderungen gibt. Durch klicken auf das Diskettensymbol oder Drücken der Tastenkombination STRG + S wird die *Agenda* gespeichert. * Eine Toolbox, einen Style und ein Team der Session zuweisen:**

Nach dem Speichern navigieren Sie zurück in die *Session Liste*. Der Listeneintrag einer jeden *Session* enthält die Spalte ‘Toolbox’, ‘Style’ und ‘Team’. Die Standardauswahl ist immer ‘Default Style’ und ‘Default Toolbox’. ‘Team’ ist per Default nicht zugewiesen. Durch Klicken auf diese, können Sie aus einer Liste von *Styles*, *Toolboxes* und *Teams* auswählen, die Sie zuvor erstellt haben. In den Kapiteln *Toolbox Workflow*, *Style Workflow* und *Team Gallery* gibt es detaillierte Beschreibungen dazu. ***

Sessions organisieren und freigeben:

Vergeben Sie in der Spalte ‘Category’ Ihrer *Session* eine Kategorie. Durch Setzen des Hakens bei ‘Released’ wird die *Session* im *Showroom Dashboard* innerhalb eines Ordners, der den Namen der Kategorie trägt, verfügbar gemacht. In Kapitel *Showroom* wird u.a. erläutert, wie Sie *Sessions* laden können.

Tipps und Tricks:

Sie können ganz klassisch Agenda Module oder ein Listenelement aus der Agen dahierarchie mit den Tastenkombinationen STRG + C und STRG + V in den Zwischenspeicher kopieren und wieder einfügen.

Toolbox Workflow

Mit den konsistenten Bedienelementen, die sich rechts außen am Dokumentenfenster befinden, kann man einfach eine Toolbox bearbeiten, erstellen, duplizieren oder löschen.

Zur Erinnerung noch einmal Icons und ihre Funktion:

Der Pfeil der nach links zeigt, führt zurück in das Menü von dem aus man gestartet ist.

Der Stift ist das Symbol, um eine ausgewählte Toolbox zu bearbeiten.

Das Dokument mit dem Pluszeichen ist zum Erstellen einer neuen Toolbox.

Der Dokumentenstapel darunter ist zum Duplizieren einer ausgewählten Toolbox.

Mit dem Müllimersymbol löscht man eine ausgewählte Toolbox.

Erstellen einer neuen Toolbox:

Sie erstellen eine neue Toolbox durch Klicken auf das Dokument mit dem Pluszeichen. Mit Doppelklick auf den Namen können Sie diesen ändern. Durch Klicken auf das Stiftsymbol oder durch Klicken auf den ‘Edit Toolbox’ Button gelangen Sie zum Toolbox Editor. Dieser öffnet sich in einem neuen Tab mit dem Namen der zu bearbeitenden Toolbox. Beliebig viele Tabs also Toolboxes können gleichzeitig geöffnet sein. Das Sternsymbol (‘*’) erscheint außerdem im Toolbox Namen, um einen Indikator dafür zu liefern, ob eine Toolbox noch ungespeicherte Änderungen enthält. Zu sehen ist jetzt eine Repräsentation der Toolbox mit einigen voreingestellten Funktionen. Die Konfiguration ihrer Toolbox können Sie hier jetzt anpassen.

ToolboxEditor ** Zur Erinnerung - Der Toolbox Editor* ist in mehrere Bereiche eingeteilt:

- **Toolbox Preview:**

Dieser zeigt eine Übersicht der Toolbox als grafische Repräsentation.

- **Presentation und System:**

Dieser Bereich strukturiert die Funktionen der Toolbox in einer Hierarchie, die Sie selbst erstellen können. Unabhängig von der Agenda können hier verschiedene Module dynamisch in ihre Show über die Toolbox verfügbar gemacht werden.

- **Repository:**

Unter ‘Presentation Tools’ befindet sich eine Auswahl von Modulen wie sie in Kapitel Modul detailliert erläutert werden. Darüber hinaus beinhaltet ‘System Tools’ ein paar sehr hilfreiche Funktionen für Ihre Show:

– **Confidential:**

Verschleiert die Inhalte des gesamten Showrooms. Solange der Button aktiv ist sind keine Inhalte erkennbar. Durch Eingabe einer Pin werden diese wieder freigegeben.

– **Frame Manager:**

Hiermit können offene Module schnell und einfach verteilt und angeordnet werden.

– **Snap Shot:**

Erzeugt einen Screenshot des gesamten Showrooms.

– **Paint:** Freies zeichnen auf dem Displaysetup. Verschiedene Farben stehen zur Auswahl. Außerdem kann die Pinselgröße eingestellt werden.

• **Frame Preview:**

Dieser Bereich visualisiert die Ansicht des entsprechenden Fensters. Wenn mehrere Inhalte einem Fenster zugeordnet wurden, erstellt UNIQVUE automatisch eine Gallery daraus. Für jedes Asset kann in den Eigenschaften ein Thumbnail festgelegt werden, welches im dann Showroom angezeigt wird.

• **Property Editor:**

Hier werden spezifische Eigenschaften angezeigt und Inhalte von Modulen zugewiesen. Der *Asset Browser* macht die entsprechenden Inhalte verfügbar. In Kapitel Asset Browser findet sich eine detaillierte Erläuterung dazu.

Eine Toolbox anpassen:

Im Bereich ‘Presentation’ klicken Sie nun auf den Button ‘Add Main Menu’ um eine neue Schaltfläche als Hauptmenu in ihrer Toolbox zu erzeugen. In der Hierarchie erscheint ebenfalls ein neues Element mit dem Namen ‘Main Menu’ und einem leeren Unterelement ‘Default Sub’. Wählen Sie das leere Element aus. Ziehen Sie nun per Drag and Drop aus dem Bereich ‘Presentation Tools’ ein Modul ihrer Wahl über das neue Element im Bereich ‘Presentation’ und platzieren Sie es. Alternativ können sie Module in den Bereich ‘Frame Preview’ ziehen und platzieren.

Inhalte verknüpfen:

Das platzierte Modul ist nun mit Inhalten zu verknüpfen. Klicken Sie auf das Modul in der ‘Frame View’. Der ‘Property Editor’ zeigt nun alle einstellbaren Eigenschaften dieses Moduls an. Inhalte wie Bilder, Videos usw. werden durch den *Asset Browser* verfügbar gemacht. Durch Klicken auf die Schaltfläche

‘Browse’ öffnet sich dieser. In Kapitel Asset Browser gibt es eine detaillierte Erklärung wie dieser funktioniert.

Menus benennen:

Nachdem Sie ihre Menus mit Modulen und Inhalt gefüllt haben, sollten Sie diese sinnvoll benennen. Durch Doppelklick auf den Namen eines Elementes in der Hierarchie, können Sie ihren Menüs und Untermenüs Namen vergeben und so sinnvoll strukturieren.

Speichern:

Ist die Toolbox nach ihren Wünschen angepasst muss diese gespeichert werden. Das Sternsymbol im Tab (*) zeigt Ihnen an, ob es ungespeicherte Änderungen gibt. Durch klicken auf das Diskettensymbol oder Drücken der Tastenkombination STRG + S wird die Toolbox gespeichert.

Toolbox freigeben:

Nach dem Sie gespeichert haben, navigieren Sie zurück in die Toolbox List und ändern Sie den Namen der Toolbox durch Doppelklick auf den Namen des Listeneintrags. Der Listeneintrag einer jeden Toolbox enthält die Spalte ‘Released’. Durch setzen des Hakens wird die Toolbox nun der Liste der verfügbaren Toolboxes angefügt und somit zur Zuweisung zu einer Session freigegeben. In Kapitel *Session Workflow* wird das genauer erklärt.

Style Workflow

Mit den konsistenten Bedienelementen, die sich rechts außen am Dokumentenfenster befinden, kann man einfach einen Style bearbeiten, erstellen, duplizieren oder löschen.

Zur Erinnerung noch einmal Icons und ihre Funktion:

Der Pfeil der nach links zeigt, führt zurück in das Menü von dem aus man gestartet ist.

Der Stift ist das Symbol, um eine ausgewählten Style zu bearbeiten.

Das Dokument mit dem Pluszeichen ist zum Erstellen eines neuen Styles.

Der Dokumentenstapel darunter ist zum Duplizieren einen ausgewählten Style.

Mit dem Müllimersymbol löscht man einen ausgewählten Style.

Erstellen eines neuen Styles:

Sie erstellen eine neuen Style durch Klicken auf das Dokument mit dem Pluszeichen. Mit Doppelklick auf den Namen können Sie diesen ändern. Durch Klicken

auf das Stiftsymbol oder durch Klicken auf den ‘Edit Style’ Button gelangen Sie zum Style Editor. Dieser öffnet sich in einem neuen Tab mit dem Namen des zu bearbeitenden Styles. Beliebig viele Tabs also Styles können gleichzeitig geöffnet sein. Das Sternsymbol (‘*’) erscheint außerdem im Style Namen, um einen Indikator dafür zu liefern, ob ein Style noch ungespeicherte Änderungen enthält. Zu sehen sind jetzt mehrere Spalten mit verschiedenen Eigenschaften. ** Der Style Editor ist in 4 Bereiche eingeteilt, die die Eigenschaften der grafischen Elemente des Showrooms auflisten:

Home Screen

Agenda & Modules

DISC & Frames

3D Background

Placeholder

Einen Style anpassen:

Nehmen Sie Änderungen an den Fraben, den Fonts und den Icons der einzelnen grafischen Elementen nach Belieben vor. Dabei sind die Namen der einzelnen Eigenschaften quasi selbsterklärend. Bei den Fontgrößen bedeutet 1 = maximale Skalierung. Die maximale Größe ist festgelegt und kann nicht geändert werden.

Icons verknüpfen:

Unter den Kategorien *Widget* und *Toolbox* lassen sich ganze Icon-Sets ändern. Wichtig dabei ist, dass die Icons als eine Tilemap vorliegen müssen. Eine Tilemap ist eine Textur, also Bilddatei in Form eines Pngs, welche in vordefinierten Schrittweiten, horizontal und vertikal eingeteilt ist. Die Textur ist also in ein Gitter eingeteilt, dessen Zellen alle gleich groß sind und jeweils die Pixelinformation eines Icons enthalten. Die hier vordefinierte Schrittweite beträgt 256 x 256 Pixel. Nur so ist gewährleistet, dass die einzelnen Texturen jedes Icons korrekt “ausgeschnitten” werden. Durch Klicken auf die Schaltfläche ‘Browse’ öffnet sich *Asset Browser*, um ein entsprechendes Icon-Set auszuwählen. In Kapitel Asset Browser gibt es eine detaillierte Erklärung wie dieser funktioniert.

Styles Speichern und benennen:

Ist der Style nach Ihren Wünschen angepasst muss dieser gespeichert werden. Das Sternsymbol im Tab (‘*’) zeigt Ihnen an, ob es ungespeicherte Änderungen gibt. Durch klicken auf das Diskettensymbol oder Drücken der Tastenkombination STRG + S wird der Style gespeichert. Navigieren Sie zurück in die Style List hier können Sie durch Doppelklick auf den Namen des Listeneintrags den Namen ihres Styles ändern.

Style freigeben:

Der Listeneintrag eines jeden Styles enthält die Spalte ‘Released’. Durch setzen des Hakens wird der Style der Liste der verfügbaren Styles angefügt und somit zur Zuweisung zu einer Session freigegeben. In Kapitel Session Workflow wird das genauer erklärt.

Tipps und Tricks

Sie können einzelne Attribute im *Style Editor* mit den Tastenkombinationen STRG + C und STRG + V in den Zwischenspeicher kopieren und wieder einfügen. Hovern Sie dafür mit der Maus über den Namen des entsprechenden Attributs.

Showroom Übersicht

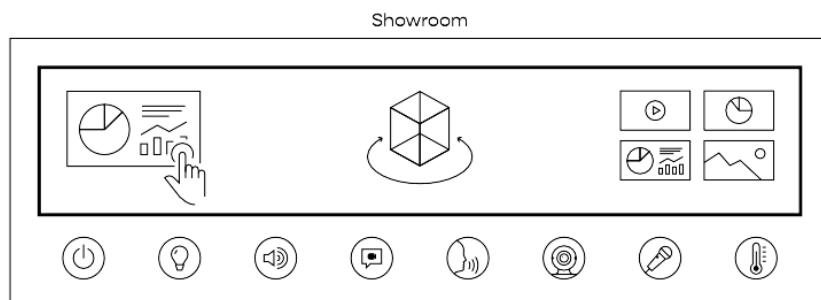


Figure 20: Placeholder

Der Showroom ist neben dem Manager der zentrale Bestandteil von UNIQVUE. Hierüber werden die zuvor angelegten Sessions geladen und entfalten ausgebreitet auf Ihrem Displaysetup ihren immersiven Charakter. In jeder Phase ihrer Präsentation haben Sie hier die Möglichkeit inhaltlich und darüber hinaus dynamisch auf verschiedene Situationen zu reagieren. Durch Toucheingaben auf den Displays können Sie intuitiv und schnell alle Funktionen des Showrooms erreichen und einzelne Module steuern.

In den folgenden Kapiteln werden die einzelnen Elemente und Workflows des User Interfaces erläutert und wie Sie diese optimal bedienen können.

Home Screen (Dashboard)

Der Home Screen (Dashboard) bildet den Ausgangspunkt einer jeden Session. Dieser besteht aus der Agenda und mehreren grafischen Elementen, die sog. Widgets. Die Widgets sind individuell angepasst. Im Folgenden sind die Standard-Widgets aufgelistet. ***

- **Session Selection:**



Figure 21: HomeScreen

Dieses Widget ist das Wichtigste, es zeigt eine Ordnerstruktur in denen Sessions organisiert sind. Sessions die sie zuvor im Manager angelegt und freigegeben haben stehen Ihnen hier zur Verfügung. In Kapitel Sessions und Session Workflow finden Sie eine detaillierte Erklärung, wie diese angelegt werden. Betätigen der Schaltfläche ‘Load Session’ lädt die ausgewählte Session, dabei zeigt ein Ladebalken den aktuellen Ladestatus an. Nach einem kurzen Moment ist die Session dann bereit gestartet zu werden.



Figure 22: SessionSelection

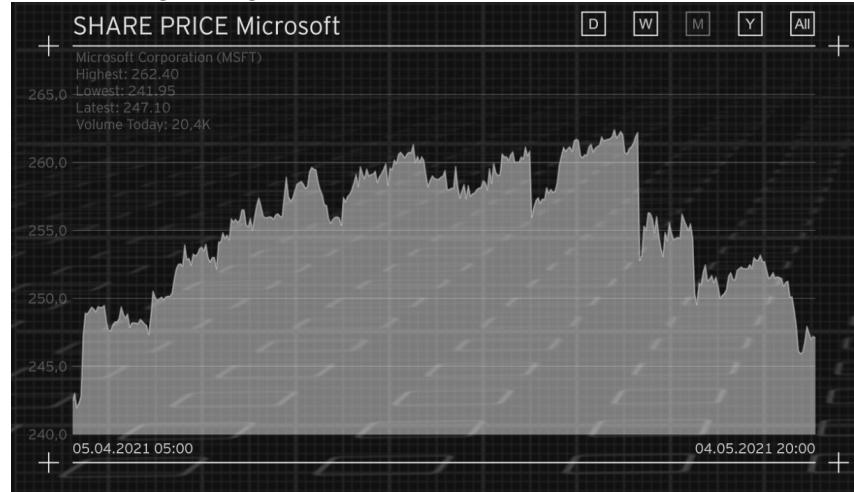
- **Start Intro:**

Durch längeres berühren der Fläche umschließt ein Ring die Hand. Ist der Ring vollständig, startet eine 3D Animation auf der gesamten Displayfläche. Die Animation ist die Überleitung von dem Homescreen hinein in eine

Session. Dies ist ein eindrucksvoller Weg eine Präsentation zu starten. Die Startanimation ist optional. Sie können auch über die Agenda direkt in eine Session navigieren und die Startanimation überspringen.

- **Share Price**

Dieses Widget zeigt Ihnen den Börsenindex eines Unternehmens.



- **RSS Feed**

Dieses Widget bindet einen RSS-Feed in ihren Homscreen ein.

- **Controls**

Hiermit können Sie Volumen und Helligkeit des Showrooms steuern.

- **Team Gallery**

Dieses Widget zeigt Ihnen das ausgewählte Team Ihrer geladenen Session an.

- **World Clock**

Das World Clock Widget zeigt Ihnen die unterschiedlichen Zeiten auf der Erde.

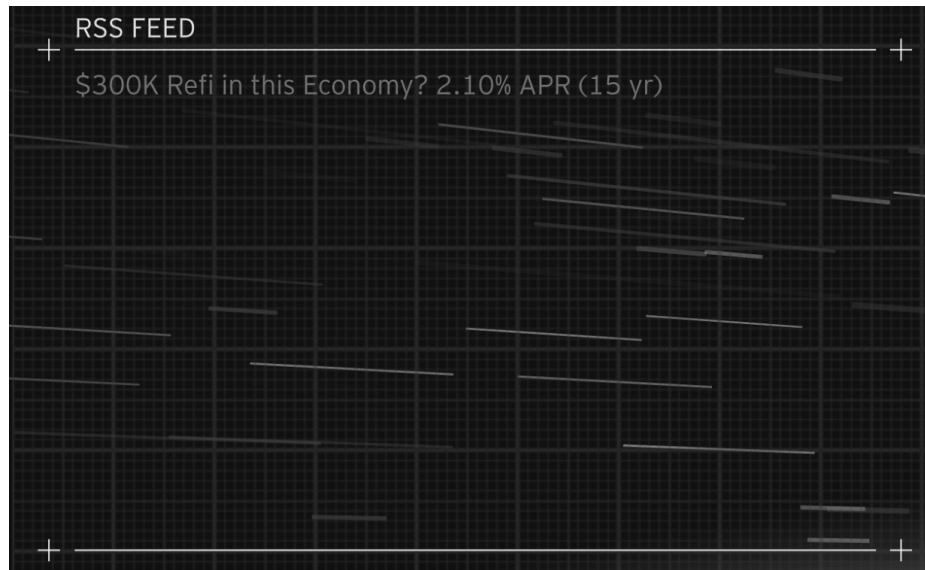


Figure 23: RSSFeed

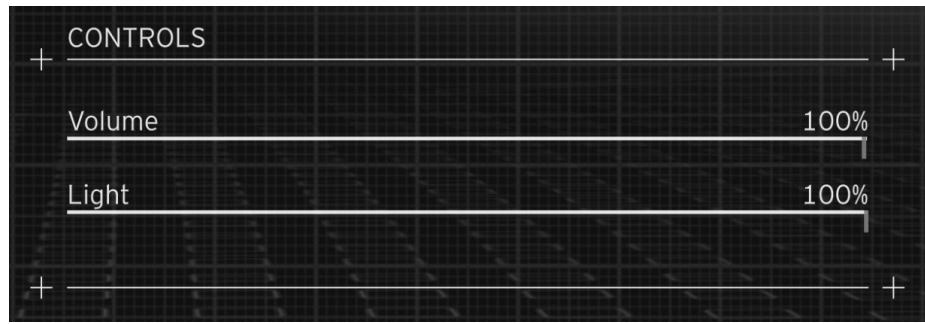


Figure 24: Controls

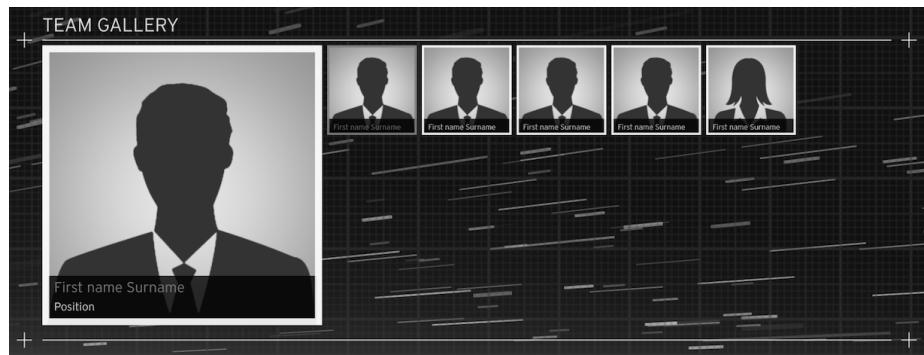


Figure 25: TeamGallery

WORLD CLOCK			
Shanghai	20°C	🌙	22:36
Atlanta	17°C	🌙	10:36
Limeira	24°C	☀	11:36
Darmstadt	11°C	🌙	16:36
Warschau	11°C	🌙	16:36

Figure 26: WorldClock

- **Locations**

Das Locations Widget visualisiert auf die Standorte Ihres Unternehmens. Durch Klicken auf einen Namen in der Liste, wird die entsprechende Stelle auf dem Globus fokussiert.



Figure 27: Locations

- **Agenda:**

Am rechten und linken Rand Ihres Displaysetups befindet sich die Agenda, welche ausgefahren werden kann. Hierüber lässt sich zum einen direkt in die Session springen oder zuerst eine Startanimation abspielen. Darüber hinaus ist die Agenda das zentrale Werkzeug zum Navigieren durch Ihre Präsentation. In Kapitel Agenda wird dies genauer erläutert.

Agenda

Nachdem Sie eine Session geladen und gestartet haben, befinden Sie sich nun in der Session. An der rechten und linken Seite Ihres Displaysetups ist nun die Agenda zu sehen. Sie repräsentiert die Hierarchie, der von Ihnen erstellten Session. In den Kapiteln Session und Session Workflow finden Sie detaillierte Informationen was Sessions sind und wie Sie welche erstellen. Die Agenda ist das Navigationstool um durch Ihre Präsentation zu führen. Durch Berühren des entsprechenden Punktes in der Agenda gelangen Sie an die entsprechende Stelle in ihrer Präsentation.

AgendaRoadmap

Module, die Sie zuvor im Manager zu Ihrer Agenda hinzugefügt haben werden hier schließlich mit den von Ihnen verknüpften Inhalten visualisiert. Alle Module

die Sie auf Seite des Managers zu ihrer Agenda hinzufügen können, finden Sie in Kapitel Module. Im Folgenden sind hier die Module auf Seite des Showrooms aufgelistet und mit beispielhaften Inhalten gefüllt: *** ## Title

Mit dem *Title* Modul führen Sie in neue Themen ein. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Title.

Agenda Modul *** ## Bullet List

Das *Bullet List* Modul ist eine Auflistung von Stichpunkten. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Bullet List.

Agenda Modul ***

Videoplayer

Das *Videoplayer* Modul bindet ein beliebiges Video in Ihre Präsentation ein. Durch Toucheingabe lässt sich durch das Video scrollen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit über die *Disc* durch die einzelnen Frames des Video zu navigieren. In Kapitel Disc finden Sie eine detaillierte Beschreibung, wie Sie mit der Disc umgehen.

Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Videoplayer.

Agenda Modul

Browser

Das Modul *Browser* macht Ihnen den Chrome Browser in Ihrer Präsentation verfügbar. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Browser.

Agenda Modul

HTML

Das *HTML* Modul ist in der Lage HTML-Dateien in Ihre Präsentation einzubinden. Hier können Sie Beispielsweise klickbare Modelle von lokalen Websites in Entwicklung oder andere HTML-basierte Inhalte anzeigen. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt HTML.

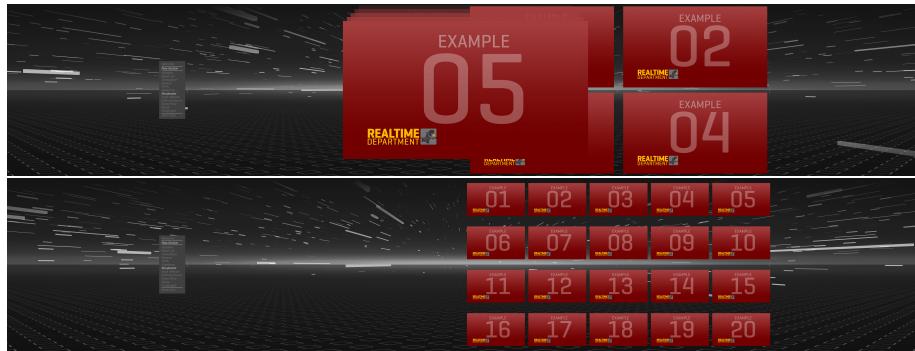
Agenda Modul

Slideshow

Das *Slideshow* Modul ist eine Bildergallerie, die per Wischgeste bedient wird. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Slideshow.

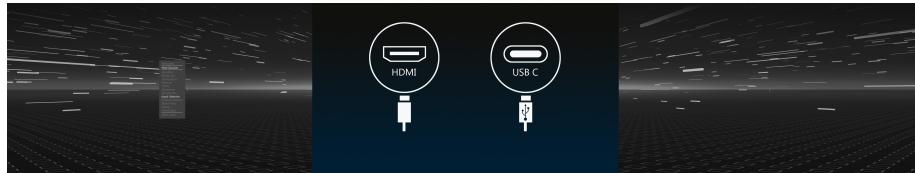
Agenda Modul *** ## Storyboard

Das *Storyboard* Modul ist ein hilfreiches Tool um Bspw. ganze Bildsequenzen auf Ihrem Displaysetup auszulegen um einen besseren Überblick zubekommen. Per Wischgeste lassen sich die einzelnen Bilder aus dem Stapel in der Mitte auf die rechte und linke Seite des Displaysetups verteilen. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Storyboard.



*** ## Input Selector

Das *Input Selector* Modul ist in der Lage bis zu 4 externe Quellen, also Bildschirme anderer Geräte, live in die Präsentation einzubinden. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Input Selector.



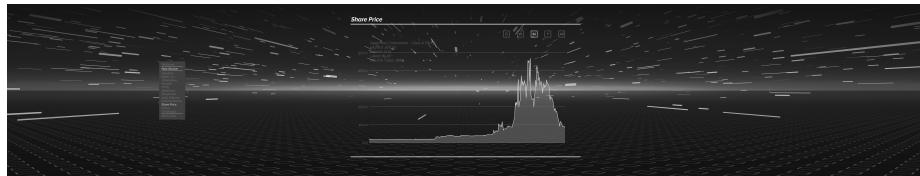
*** ## External Source

Das *External Source* Modul macht Ihnen maximal eine externe Quelle, also einen Bildschirm eines anderen Gerätes, in Ihre Präsentation verfügbar. Informationen zur Konfigurierung des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt External Source.



*** ## Share Price

Das *Share Price Modul* bieten Ihnen die Möglichkeit einen Börsenkurs eines beliebigen Unternehmens in ihrer Präsentation grafisch darzustellen. Informationen zur Konfiguration des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Share Price.



*** ## Pause

Das *Pause Modul* ist ähnlich wie das *Bullet List Modul*, bloß haben Sie die Möglichkeit bei Aufruf des Agendapunktes einen Timer zu starten. Geben Sie Ihren KollegInnen einige Punkte zur Überlegung mit in die Pause oder nutzen Sie die Stichpunkte, um auf etwas anderes aufmerksam zu machen. Informationen zur Konfiguration des Moduls finden Sie in Kapitel Module im Abschnitt Pause.



*** ## Challenges

Das *Challenges Modul* ist optional und auf Anfrage.

Disc (Toolbox)

Die Disc ist neben den direkten Toucheingaben auf die entsprechenden Schaltflächen das zentrale Bedienelement. Es ermöglicht Ihnen eine schnelle und einfache Navigation und die Kontrolle über den gesamten Showroom. Die Disc ist in Ihrem Funktionsumfang managerseitig auf Ihre Wünsche und Ihren Workflow anpassbar. Neben den Standardtools, die für die Kontrolle des Systems wie z.B. Audio Volumen und dem Management von Inhalten zuständig sind, ist auch der direkte Zugriff auf Module unabhängig der Agenda möglich. In Kapitel Toolbox und Toolbox Workflow wird dies im Detail erläutert.

In jeder Phase des Showrooms, unabhängig davon ob eine Session geladen ist, ist

die Disc “griffbereit”. Durch ein längeres Berühren auf der Touchfläche kommt die Disc zum Vorschein oder lässt sich von einer anderen Stelle auf dem Display herholen.

Im Folgenden werden die einzelnen Funktionen der Disc an Beispielen dargestellt.

Mit dem Stiftwerkzeug können Sie frei auf dem gesamten Displaybereich zeichnen. Wie sich erahnen lässt, können Sie aus einer Farbpalette auswählen und über den Slider die Größe des Stifts (Brushsize) einstellen. Mit dem Mülltonnensymbol kann das Gezeichnete mit einer Berührung der Schaltfläche wieder gelöscht werden. Das Radiergummisymbol daneben löscht nur einen berührten Bereich in Größe der Brushsize.

Hier zu sehen ist eine sehr nützliche Funktion, durch Berühren der Schaltfläche werden alle geöffneten Module bzw. Inhalte verschleiert. Wenn Sie den Showroom verlassen und unbeaufsichtigt lassen müssen, gibt es hier zusätzlich die Möglichkeit das Entschleieren der Inhalte mit einer Pin zu schützen.

Das Alignmenttool, der sog. *Frame Manager* hilft Ihnen die geöffneten Inhalte automatisch anzuordnen. Sie können hier den Zielbildschirm Ihres Displaysetups und das Anordnungsmuster auswählen. Somit haben Sie alles auf einen Blick. Mit dem äußeren Rad der Disc ist es zudem möglich, durch Drehen die geöffneten Fenster jeweils anzuwählen.

Öffnen mehrerer Module und Anordnung.

Gezielte Anordnen eines Elementes ***

Sie können geöffnete Inhalte auch “pinnen”. In diesem Zustand können Aktionen wie Schließen und Verschieben nicht auf das Element angewendet werden.

Über die Disc können Sie dynamisch und unabhängig davon ob eine Session geladen ist weitere Inhalte einbinden. Gezieltes Auswählen von geöffneten Elementen mit Hilfe der Icons oder des Wheels ist mit der Disc möglich.

Screenshots des gesamten Showrooms machen Sie mit diesem Tool. Die Dateien werden im Ordner Screenshots auf dem Desktop des Rechners gespeichert auf dem der Manager installiert ist.