

Bedienungsanleitung für das virtuelle Museum

Inhaltsverzeichnis

Bedienungsanleitung für das virtuelle Museum	1
1. Freischalten von neuen Nutzern des Kommunikationsraums	3
1.1. Neue Nutzer registrieren.....	3
1.1.1. Nutzer prüfen und freigeben.....	3
1.1.2. Spam-Accounts erkennen und Nutzer als Spam markieren.....	4
1.2. Neuen Nutzern eine Rolle zuteilen.....	4
1.2.1. Nutzerrolle verteilen	4
1.2.2. Spam-Accounts als Spam markieren	5
2. Freischalten neuer Beiträge für die Virtuelle Fastnachtsband.....	5
2.1. Vorgehen nach dem Upload.....	5
2.2. Beitragsbild festlegen.....	8
3. Prüfen, freigeben und löschen der neuen Diskussionsbeiträge im Kommunikationsraum (um Missbrauch des Forums zu vermeiden)	11
3.1. Beitrag des Kommunikationsraums prüfen.....	11
3.2. Beitrag des Kommunikationsraums genehmigen	11
3.3. Beitrag des Kommunikationsraums als Spam markieren und löschen	12
4. Upload neuer Beiträge für den „Hingucker“	14
4.1. Vorbereitung der Bilder für den Hingucker.....	14
4.1.1. Bilder runterrechnen	14
4.1.2. Beitragsbild erstellen.....	14
4.2. Einpflegen der Inhalte	15
4.2.1. Überschrift einpflegen.....	17
4.2.2. Einpflegen der Texte.....	18
4.2.2.1. Einpflegen des Fließtexts.....	19
4.2.2.2. Einpflegen des Teasertextes für Startseite und Hinguckerübersicht	20
4.2.3. Einpflegen der Bilder	21
4.2.3.1. Einpflegen der Archivbilder in den Beitrag.....	21
4.2.3.2. Einpflegen des Beitragsbilds.....	24
4.3. Veröffentlichen und prüfen.....	25
5. Datensicherung der Webseite.....	26

5.1.	Datensicherung anlegen.....	26
5.2.	Datensicherung importieren	30

1. Freischalten von neuen Nutzern des Kommunikationsraums

1.1. Neue Nutzer registrieren

Bei der Registrierung neuer Nutzer wird eine E-Mail an virtuelles info@virtuelles-fastnachtsmuseum.de versendet (siehe Abbildung 1), mit dem Namen und der E-Mail-Adresse des neuen bzw. anfragenden Nutzers/Mitglieds. Um die Mitgliedschaftsanfrage zu überprüfen, klickt man auf den Link in der Mail „Mitgliedschaft-Anfragen“, um im Backend des virtuellen Museums direkt auf die Anfragen zu kommen.

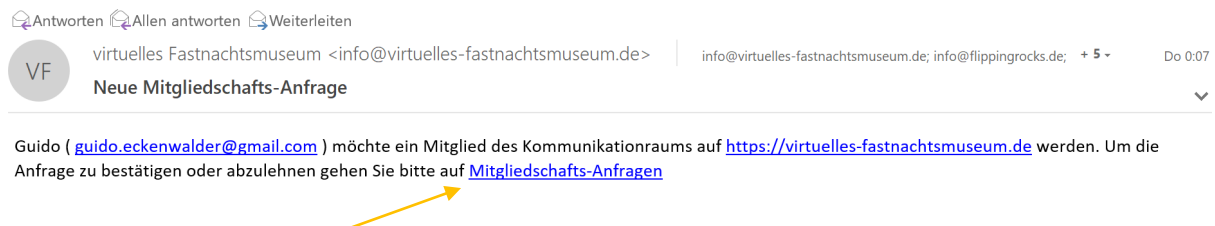


Abbildung 1

Im Backend des virtuellen Museums werden neue Mitglieder-Anfragen auch auf dem Dashboard angezeigt (siehe Abbildung 2)

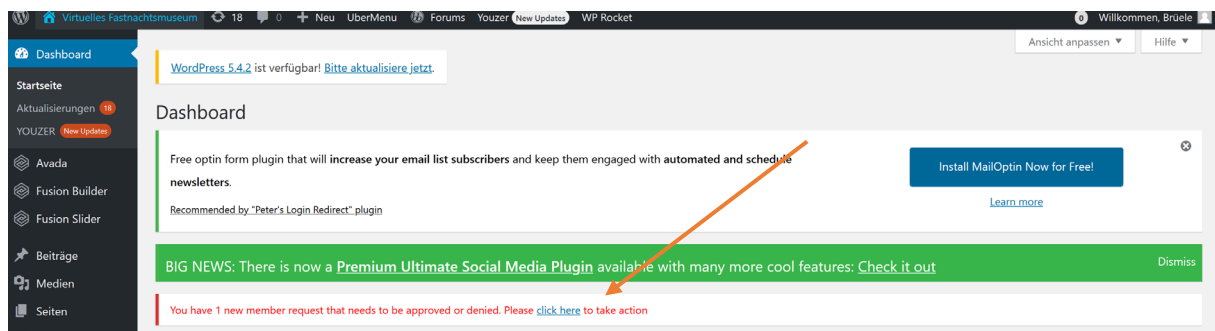


Abbildung 2

Wenn man hier auf den blau unterlegten Link (click here) klickt, gelangt man direkt zur User-Verwaltung (siehe Abbildung 3).

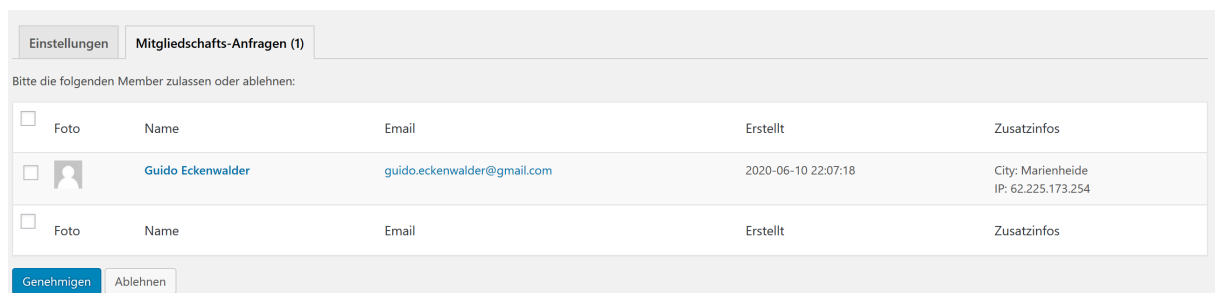


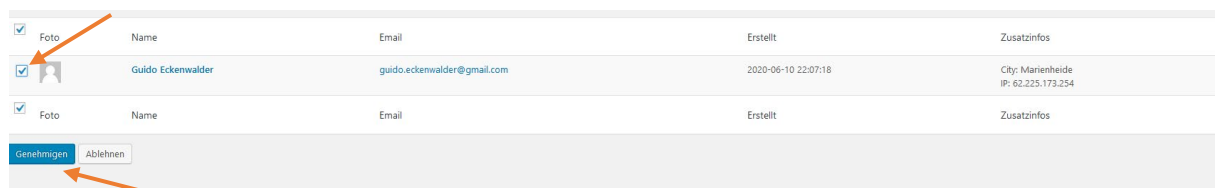
Abbildung 3

Hier stehen alle eingetragenen Informationen des neuen Users. Wenn hierbei alles valide erscheint, kann man den neuen Benutzer für das virtuelle Museum freigeben.

1.1.1. Nutzer prüfen und freigeben

Wenn nun der Nutzer überprüft wurde und kein Spam-Verdacht besteht (Anzeichen von Spam-Accounts siehe Kapitel 3.1.2), kann der Nutzer für das virtuelle Museum zugelassen werden.

Hierfür klickt man das Kontrollkästchen links an (siehe Abbildung 4) und klickt auf „Genehmigen“



<input checked="" type="checkbox"/>	Foto	Name	Email	Erstellt	Zusatzinfos
<input checked="" type="checkbox"/>		Guido Eckenwalder	guido.eckenwalder@gmail.com	2020-06-10 22:07:18	City: Marienheide IP: 62.225.173.254
<input checked="" type="checkbox"/>	Foto	Name	Email	Erstellt	Zusatzinfos

Genehmigen Ablehnen

Abbildung 4

Der neue Benutzer ist nun für das virtuelle Museum registriert und kann Videos hochladen, Kommentare verfassen und Beiträge in das Forum posten.

1.1.2. Spam-Accounts erkennen und Nutzer als Spam markieren

Beim Prüfen ist darauf zu achten, dass die Benutzerinformationen nicht nach einem generierten „Bot“-Account aussehen. Dieser Punkt lässt sich oft nur schwer bestimmen, aber manchmal sehen E-Mail-Adressen einfach falsch aus. In Kombination mit diesen anderen Merkmalen kann eine verdächtige E-Mail-Adresse auf Spam hindeuten. – **Die Felder für Vor- und Nachnamen sind ausgefüllt, stimmen jedoch nicht mit dem Namen in der E-Mail-Adresse überein.**

Bei der Verwendung von Spambots kommt es hin und wieder zu Abweichungen zwischen Zielgruppendaten und E-Mail-Adressen. Wenn es sich bei der E-Mail-Adresse um einen Namen handelt und Vor- und Nachname nicht mit der E-Mail-Adresse übereinstimmen, handelt es sich möglicherweise um eine Spam-Registrierung. Wenn die E-Mail-Adresse eine nicht deutsche oder nicht übliche Endung wie z.B. .ru, .zip, .review, .country, .kim. hat, kann auch oft von einem Spam ausgegangen werden. Zudem ist die Zusatzinfo mit der IP-Adresse auch ein Anzeichen für einen Spam-Account. Man kann davon ausgehen, dass eine russische oder generell sich im Ausland befindende IP-Adresse eher ein Spam ist. Wenn hierbei einer der anderen Anzeichen auch darauf hindeuten, dann handelt es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um eine generierte Mail, die im Zweifel nicht zugelassen werden sollten.

Wenn man anhand der beschriebenen Punkte eine Spam-Mail erkannt hat, kann man die Mitgliedschaftsanfrage als Spam markieren. Hierfür sollte man den Benutzer nicht genehmigen und geht wie im Punkt 3.2.2 beschrieben vor.

1.2. Neuen Nutzern eine Rolle zuteilen

1.2.1. Nutzerrolle verteilen

Um Nutzern eine Rolle zuzuweisen, nachdem die Nutzer genehmigt wurden (siehe 3.1.1) geht man im Backend des virtuellen Museums auf den Menüpunkt „Benutzer“ (siehe Abbildung 5)

Portfolio

FAQs

Formulare

Design

Plugins

Benutzer

Alle Benutzer

Neu hinzufügen

Dein Profil

Registrierungen verwalt

User Role Editor

Profilfelder

Werkzeuge

Schau dir die Dokumentation an

Wie große die Einstellungen um sicherzustellen, dass es wie erwartet funktioniert

im Dienste der WordPress-Community seit November 2007. Unterstütze das Plugin mit einer Spende oder werde Förderer!

Alle (24) | Administrator (6) | Abonnent (6) | reader (3) | Keymaster (6) | Participant (13) | Ausstehend (1)

Benutzer suchen

Mehrfachaktion | Übernehmen | Rolle ändern in ... | Wechseln | Foren-Rolle ändern in ... | Ändern | Rollen zuweisen | Rolle hinzufügen ... | Hinzufügen | Rolle zurückziehen ... | Zurückziehen

29 Einträge | 1 von 2




<input type="checkbox"/>	Benutzername	Name	E-Mail	Rolle auf dieser Website	Forum-Rolle	Beiträge	Themen	Antworten	Letzte Foren Aktivität
<input type="checkbox"/>	 admin_narr_1	—	info@flippingrocks.de	Administrator	Verwalter	0	0	0	1970-01-01 @ 02:00:00
<input type="checkbox"/>	 admin_narr_2	Birgit	birgit@flippingrocks.de	Administrator	Verwalter	0	0	0	2019-03-15 @ 12:56:03
<input type="checkbox"/>	 admin_narr_3	admin_narr_3	vanessa.dragojevic@flippingrocks.de	Administrator	Verwalter	0	0	0	1970-01-01 @ 02:00:00

Abbildung 5

1.2.2. Spam-Accounts als Spam markieren

Um eine verdächtige Anmeldung als Spam zu markieren, muss man zuerst zur Benutzerverwaltung. Hierfür klickt man links auf den Reiter „Benutzer“ (siehe Abbildung 6).

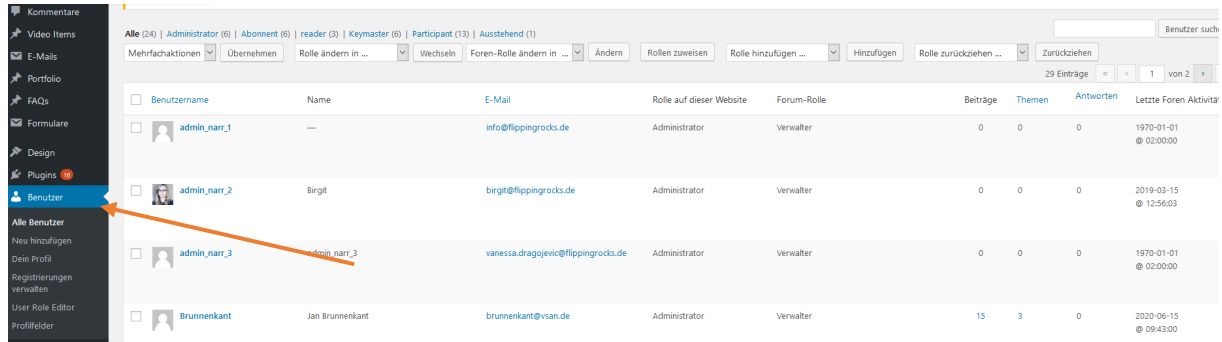


Abbildung 6

In der Benutzerverwaltung kann man nun verschiedene Reiter wählen. Die noch nicht zugeordneten Anmeldungen findet man unter „Ausstehend“ (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**)

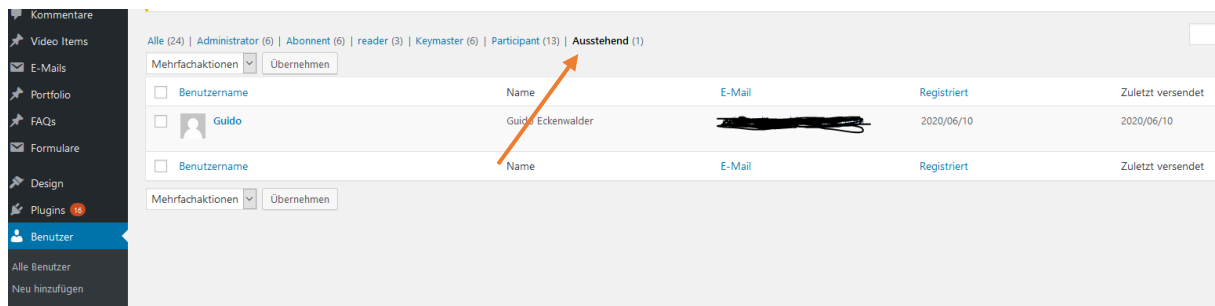


Abbildung 7

Hier kann nun die Anfrage markiert werden und entweder aktiviert oder gelöscht werden. Hierfür kann man das Drop-Down-Menü verwenden (siehe Abbildung 7 „Mehrfachaktion“) oder direkt mit der Maus über den Namen gehen, um die Auswahl aufzurufen. Bei Spamverdacht kann die Anfrage gelöscht werden.

2. Freischalten neuer Beiträge für die Virtuelle Fastnachtsband

2.1. Vorgehen nach dem Upload

Bei einem Upload neuer Filme für die Virtuelle Fastnachtsband wird eine Mail an die E-Mail-Adresse „upload@virtuelle-fastnachtsband“ versendet. Die Mailadresse kann in den Servereinstellungen umgeleitet und eingestellt werden (siehe 1. Webdomain, Dienstleister, Speicherort und Zugangsdaten zum Virtuellen Fastnachtsmuseum). In dieser Mail ist ein Link zur Freigabe enthalten (siehe Abbildung 8) . Hier wird man mit einem Klick auf das Backend des virtuellen-Fastnachtsmuseum verwiesen und kann den Beitrag prüfen.

Von: virtuelles Fastnachtsmuseum <info@virtuelles-fastnachtsmuseum.de>

Gesendet: Donnerstag, 4. Juni 2020 17:09

An: upload@virtuelle-fastnachtsband.de

Betreff: Ein neues Video wurde zur virtuellen Fastnachtsband hochgeladen

Hallo,

ein neues Video für die virtuelle Fastnachtsband wurde hochgeladen. Hier finden Sie die Infos dazu:

Video Titel: Testvideo

Um das Video freizuschalten oder abzulehnen gehen Sie bitte hierhin:

<https://virtuelles-fastnachtsmuseum.de/wp-admin/post.php?post=6031&action=edit>

Danke!

Abbildung 8

Über den Link erreicht man direkt die Seite zum Bearbeiten des Beitrags, solange man angemeldet ist. Wenn man im Backend des virtuellen Museums die Seite aufrufen möchte, findet man die Einsendungen zur Fastnachtsband unter dem Reiter „Video Items“ auf der linken Seite (siehe Abbildung 9).

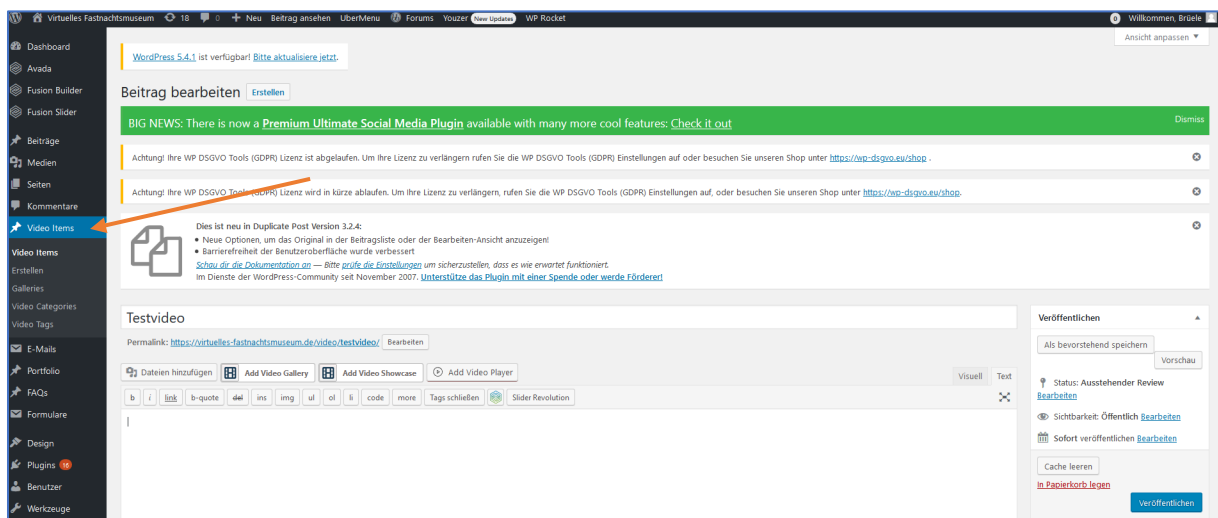


Abbildung 9

Hier kann dann der neue Beitrag (bei neuen Beiträgen als „Entwurf“ gekennzeichnet) angeklickt werden, sodass man auf die Beitragsseite zum Überprüfen des Inhalts gelangt (siehe Abbildung 10).

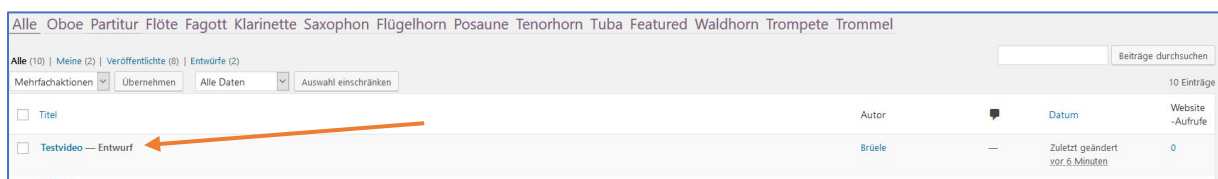


Abbildung 10

Eine Möglichkeit die eingegebenen Informationen und das Video zu prüfen, ist es, wenn man auf der Seite nach unten scrollt und unter „eigene Felder“ die Beitragsinformationen durchschaut.

Name	Wert
ap_author_email	brunnenkant@vsan.de
ap_author_name	Jan
ap_author_url	
ap_form_id	2
dzsvg_meta_adarray	
dzsvg_meta_extra_classes	
dzsvg_meta_featured_media	https://virtuelles-fastnachtsmuseum.de/wp-content/uploads/2020/06/bild3_2.mp4
dzsvg_meta_featured_media	https://virtuelles-fastnachtsmuseum.de/wp-content/uploads/2020/06/bild3_2.mp4
dzsvg_meta_is_360	off
dzsvg_meta_item_type	video

Abbildung 11

Hier findet man die E-Mail-Adresse und den Namen der Person, die das Video hochgeladen hat. Zudem erhält man den Videolink unter „dzsvg_meta_featured_media“ (siehe Abbildung 11). Um das eingesendete Video abzurufen, kann man den Link kopieren und im Browser in die Adresszeile einfügen.

Zum anderen hat man die Möglichkeit, über den Vorschau-Button (oben rechts unter Veröffentlichen, siehe Abbildung 12) den Artikel abzurufen.

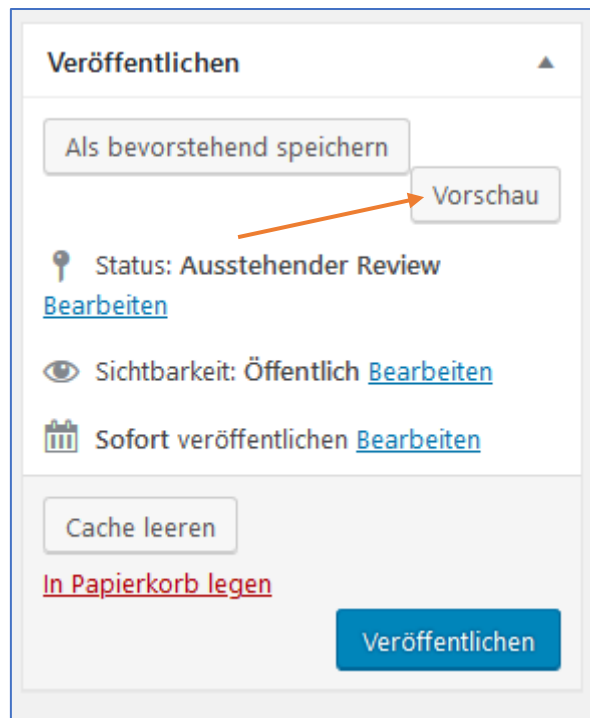


Abbildung 12

Wenn das Video, sowie der Name und die E-Mail valide erscheinen, dann kann der Link verwendet und nach dem Einbinden eines Beitragsbildes freigegeben werden.

2.2. Beitragsbild festlegen

Falls der User kein Beitragsbild zur Einsendung hochgeladen hat, dann muss dieses noch erstellt werden. Hierfür kann man aus dem Video einen Screenshot erstellen, der als solches benutzt werden kann. Das Programm „Snipping Tools“ ist hierfür zu empfehlen. Zum öffnen des „Snipping Tools“ die Windows-Taste drücken und Snipping Tools eingeben.

Wenn ein Beitragsbild als Screenshot vorliegt und auf dem Verzeichnis \\m4p0backup\m4p0\3_Virtuelles_Museum\3_7_Fastnachtsband abgespeichert wurde, kann man diesen als Beitragsbild festlegen. Hierfür findet man rechts unten im Beitragsbearbeiten-Bereich das Feld „Beitragsbild festlegen“

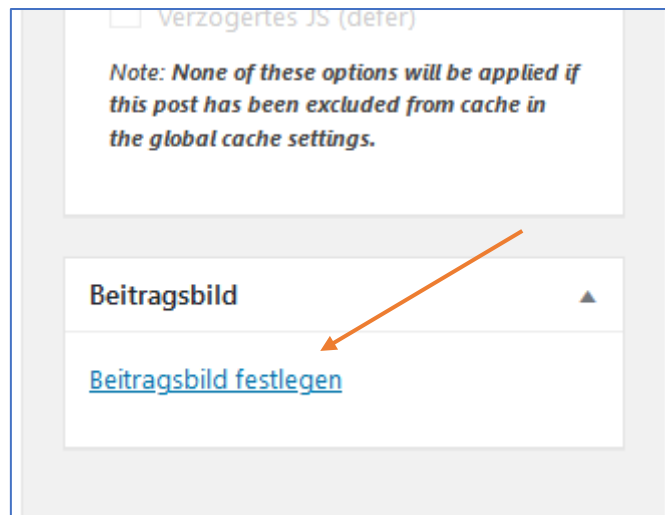


Abbildung 13

Mit einem Klick hierauf, gelangt man nun auf die Mediathek des virtuellen Museums. Falls das vorher erstellte Beitragsbild noch nicht hochgeladen wurde, kann man nun das lokal abgespeicherte Bild per Drag and Drop in die Mediathek ziehen oder es über den Reiter oben Links „Dateien hochladen“ aus dem Verzeichnis wählen.

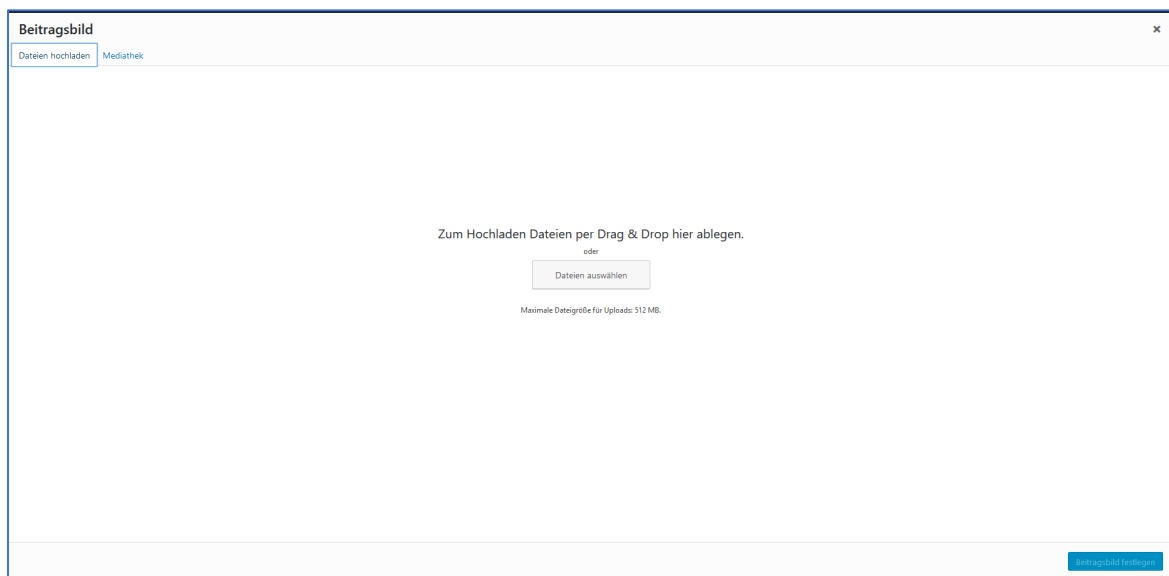


Abbildung 14

Sobald das Bild ausgewählt wurde, kann die Auswahl mit dem Button unten rechts „Beitragsbild auswählen“ bestätigt werden.

Es erscheint nun ein Vorschaubild in dem Fenster „Beitragsbild“, dass somit auch eine Bestätigung für das erfolgreiche Hochladen gibt.



Abbildung 15

Wenn nun das Beitragsbild hochgeladen und die Eingaben überprüft wurden, kann man die Einsendung mit dem „Veröffentlichen“-Button automatisch auf die Webseite verlinken.

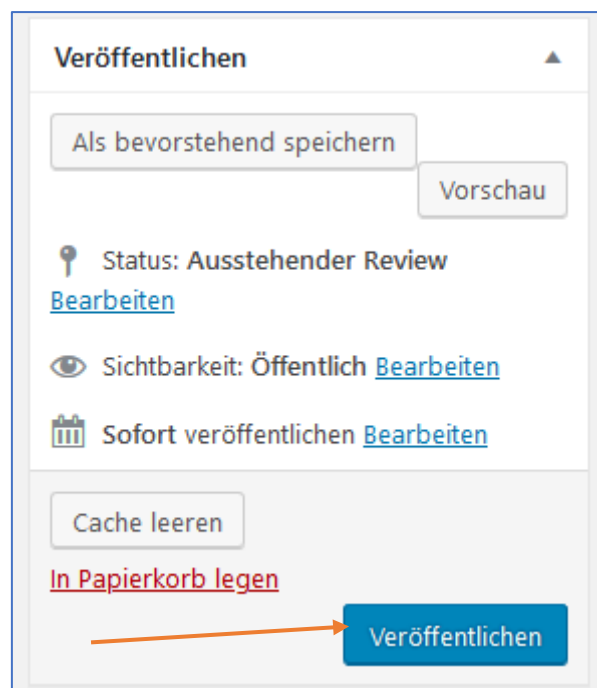


Abbildung 16

Das Video wird nun in der Mediathek der Fastnachtsband angezeigt und kann öffentlich abgerufen werden. Der Einreicher erhält zudem eine Bestätigungsmail, dass das eingesendete Video hochgeladen wurde und zur Verfügung steht.

3. Prüfen, freigeben und löschen der neuen Diskussionsbeiträge im Kommunikationsraum (um Missbrauch des Forums zu vermeiden)

3.1. Beitrag des Kommunikationsraums prüfen

Um neue Kommentare oder Beiträge des Forums zu prüfen, geht man zuerst auf den Reiter „Themen“ (siehe Abbildung 17)

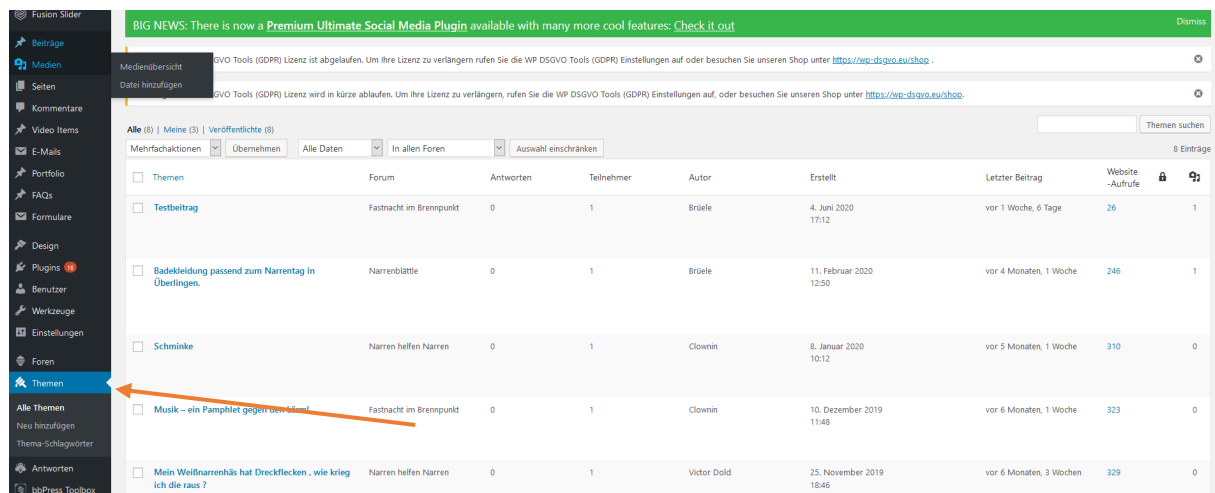


Abbildung 17

Hier sind nun alle Themen des Forums untereinander aufgelistet. Die neuesten Beiträge werden oben angezeigt. Noch nicht genehmigte Inhalte werden als „ausstehend“ markiert (siehe Abbildung 18)

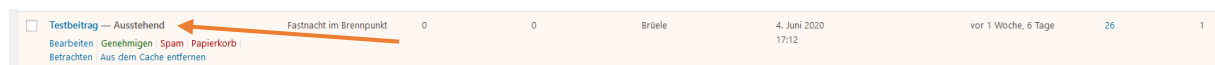
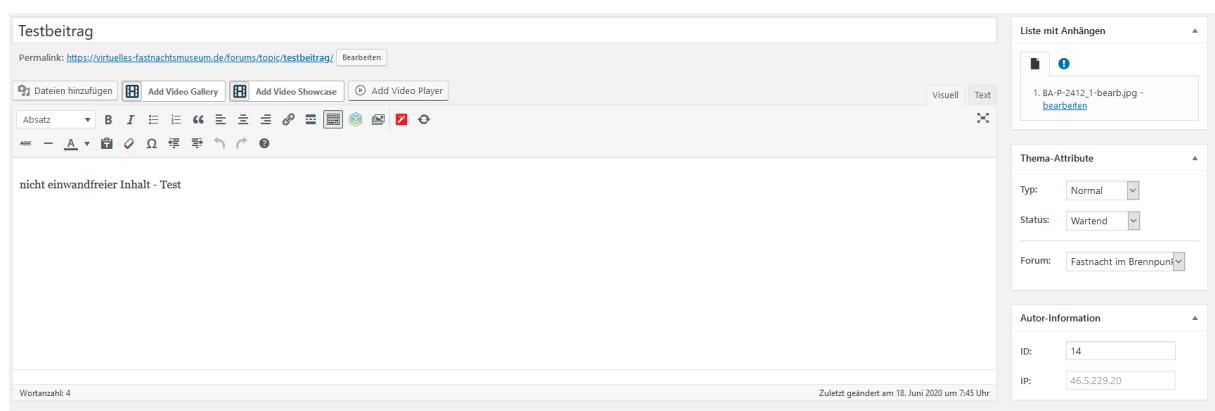


Abbildung 18

Um einen Beitrag zu prüfen, klickt man auf den Titel des Beitrags (im Fall von Abbildung 18 „Testbeitrag“)



3.2. Beitrag des Kommunikationsraums genehmigen

Falls der Inhalt und der Benutzer keine Zeichen von einem Bot vorweist und der Inhalt den Kriterien des Forums entspricht (z. B. keine pornografischen-, rassistischen-, beleidigende oder rufschädigende Inhalte), dann kann der Beitrag genehmigt werden. Hierfür geht man nach der Überprüfung unter

„Thema Attribute“ (rechts am Rand, siehe Abbildung 19) auf das „Status“ Drop-Down und wählt „offen“ aus. Der Beitrag ist nun markiert, um für den öffentlichen Kommunikationsraum sichtbar zu sein.

Abbildung 19

Um die Auswahl zu bestätigen, klickt man nun noch auf den Button „Veröffentlichen“ (siehe Abbildung 20).

Abbildung 20

Nun ist der Beitrag auch im Kommunikationsraum veröffentlicht und für jeden einsehbar.

3.3. Beitrag des Kommunikationsraums als Spam markieren und löschen

Um einen unangemessenen Inhalt zu löschen und ihn als solchen zu markieren, ruft man den Beitrag auf (siehe 5.1). Nach der Prüfung und Feststellung eines unangemessenen oder bot-generierten Beitrags, sollte dieser als Spam markiert und gelöscht werden. Hierfür kann im rechten Feld „Thema-Attribute“ unter dem Drop-Down-Menü „Status“, „Spam“ gewählt werden, um den Beitrag als solchen zu markieren (siehe Abbildung 21).

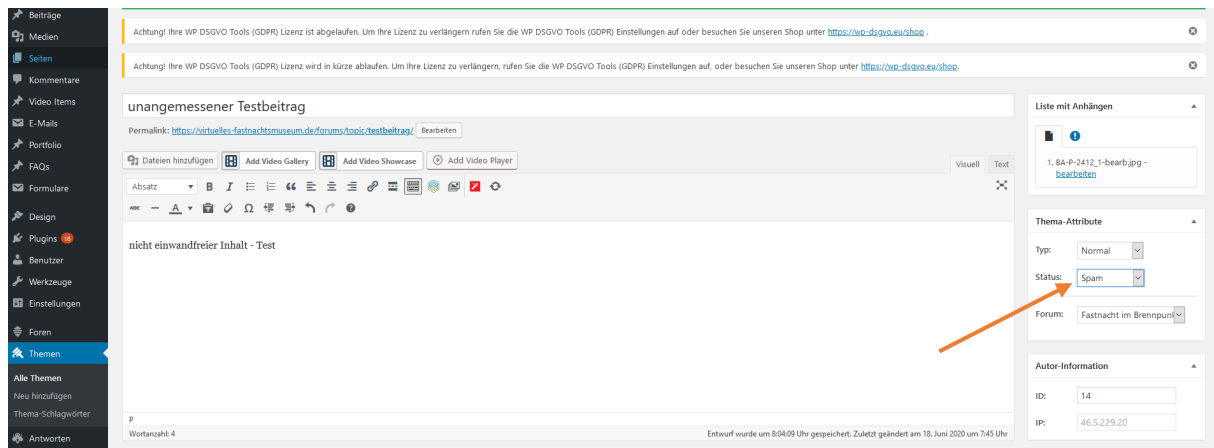


Abbildung 21

Um die Auswahl als Spam zu bestätigen, klickt man nun noch auf den Button „Veröffentlichen“ auf der rechten Seite (siehe Abbildung 22)

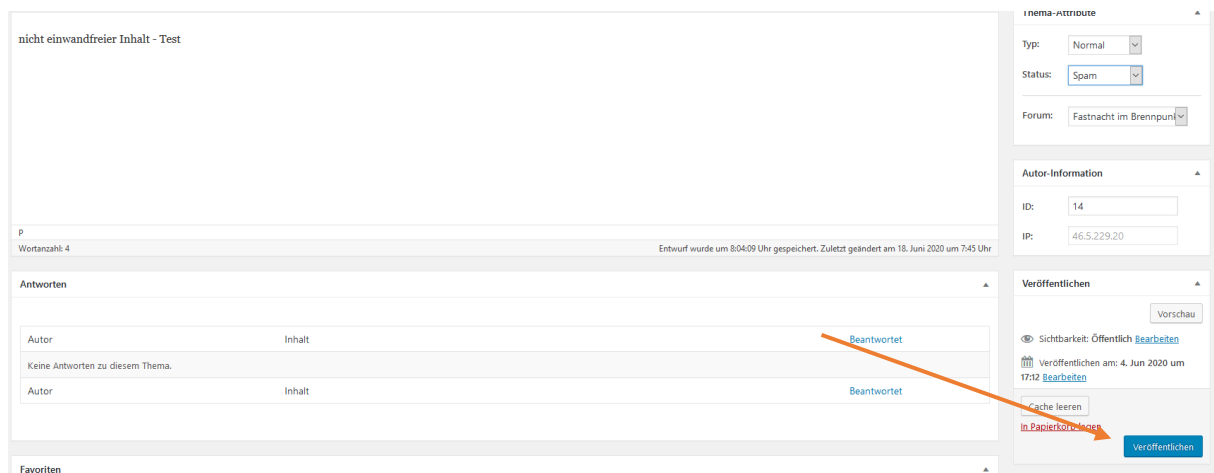


Abbildung 22

Zur Prüfung, ob der Inhalt auch erfolgreich als Spam markiert wurde, kann man in der Beitragsübersicht den Reiter „Spam“ auswählen, unter welchem nun alle als Spam markierten Beiträge angezeigt werden (siehe Abbildung 23).

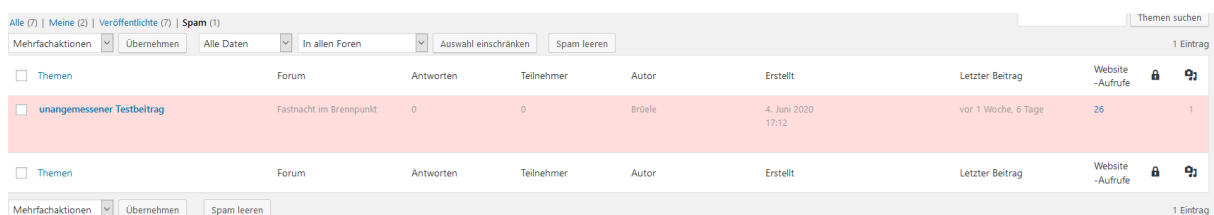


Abbildung 23

Die Spambeiträge können bei klarer Bestimmung als „Spam“, dann auch nach einer gewissen Zeit gelöscht werden, um den Überblick zu bewahren und Speicherplatz zu sparen. Hierfür kann das Kontrollkästchen der Spambeiträge angehakt und unter dem Drop-Down-Menü „Mehrfachaktion“ > „in den Papierkorb legen“ ausgewählt werden und mit einem Klick auf „Übernehmen“, sind die markierten Beiträge nun in den Papierkorb verschoben. (siehe Abbildung 24)

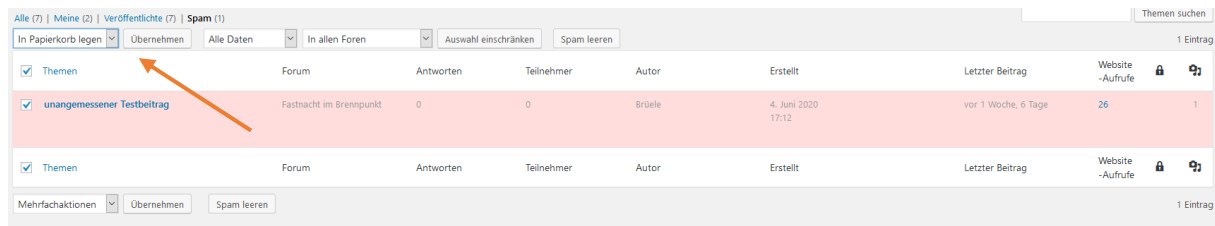


Abbildung 24

4. Upload neuer Beiträge für den „Hingucker“

Neue Inhalte für den „Hingucker“ kommen direkt von der/dmm Archivarin in Form von 2 Bildern (im .tif-Format) und einem Text (im Word-Format). Beispiel siehe Abbildung 25. Am besten kann auf dem NAS unter \\m4p0backup\m4p0\3_Virtuelles_Museum\3_6_Hingucker ein Ordner für die Dateien angelegt werden, um die Dateien auch später wiederzufinden. Für die Benennung und Schreibweise des Ordners wird empfohlen, zuerst das Kalenderjahr, dann den Monat zusammenhängend als Ziffern zu schreiben und um „Hingucker“ als Kennzeichnung zu ergänzen (z. B. 202006-Hingucker)

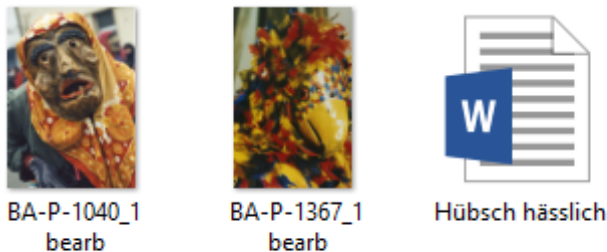


Abbildung 25

4.1. Vorbereitung der Bilder für den Hingucker

4.1.1. Bilder runterrechnen

Um ein langes Laden der Inhalte bei den Nutzern zu vermeiden und um Speicherplatz zu sparen, sollten die Bilder zuerst von .tif auf ein .jpg-Format umgewandelt werden, bei der Umwandlung kann auch die Bildgröße angepasst werden (siehe 5.1.2). Der Speicherbedarf der Bilder sollte somit 5 MB nicht überschreiten. Hierfür kann das Bild in einem Bildbearbeitungsprogramm (z. B. Photoshop) geöffnet und als JPG abgespeichert werden. Es gibt hier verschiedene Möglichkeiten die Bilder herunterzurechnen, hier sollte die Art (z. B. Online-Konverter, Bildbearbeitungsprogramme etc.) gewählt werden, mit der man sich am besten auskennt.

4.1.2. Beitragsbild erstellen

Für das Beitragsbild, welches im Menü des Hinguckers angezeigt wird, muss ein Bild im Format 600 x 618 Pixeln angelegt werden (siehe Abbildung 26).

Breite: 600 Pixel

Höhe: 618

Ausrichtung: ☒ ☐ ☐

Zeichenflächen

Auflösung: 72 Pixel/Zoll

Farbmodus: RGB-Farbe 8 bit

Abbildung 26

Wenn die Größe des Dokuments festgelegt wurde, kann nun eines der zugesendeten Bilder in dem Bereich platziert werden (siehe Abbildung 27).

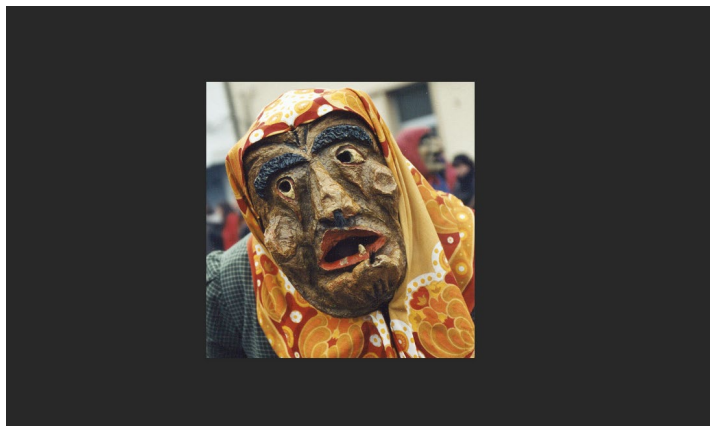


Abbildung 27

Das Beitragsbild kann nun auch in den Ordner mit den anderen Bildern als .JPG abgespeichert werden. Als Name wird „Beitragsbild.jpg“ empfohlen.

4.2. Einpflegen der Inhalte

Wenn nun alle Bilder bearbeitet wurden (siehe 6.1), kann der Inhalt des Hinguckers auf dem virtuellen Museum eingepflegt werden.

Um sich auf das virtuelle Museum einzuloggen, geht man wie in 2. Einloggen in das virtuelle Fastnachtmuseum beschrieben vor.

Die Hingucker werden unter dem Reiter „Beiträge“ (siehe Abbildung 28) verwaltet.

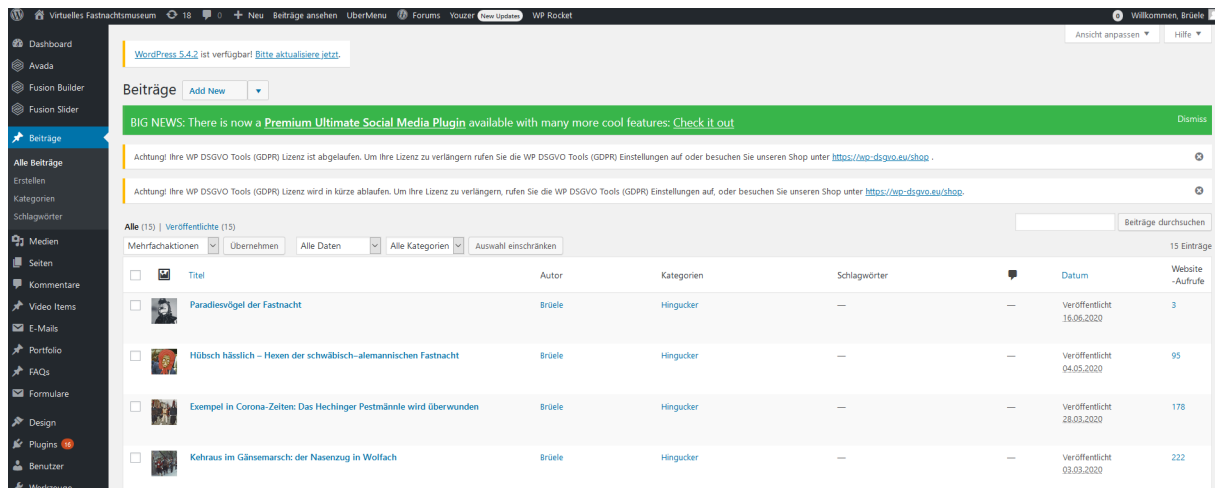


Abbildung 28

Um einen neuen Beitrag zu erstellen, kopiert man am besten den letzten Beitrag, in dem man im Menü (erscheint, wenn man mit der Maus über dem Beitrag ist) „Duplizieren“ anklickt. Der duplizierte Beitrag ist nun mit den gleichen Inhalten verfügbar aber automatisch als Entwurf gespeichert (siehe Abbildung 29).



Abbildung 29

Um den Beitrag nun zu bearbeiten und um die neuen Inhalte einzupflegen, geht man nun auf die gerade erstellte Kopie und klickt auf den Titel oder im Menü auf „Bearbeiten“, um die Bearbeitungsebene zu erreichen (siehe Abbildung 30).

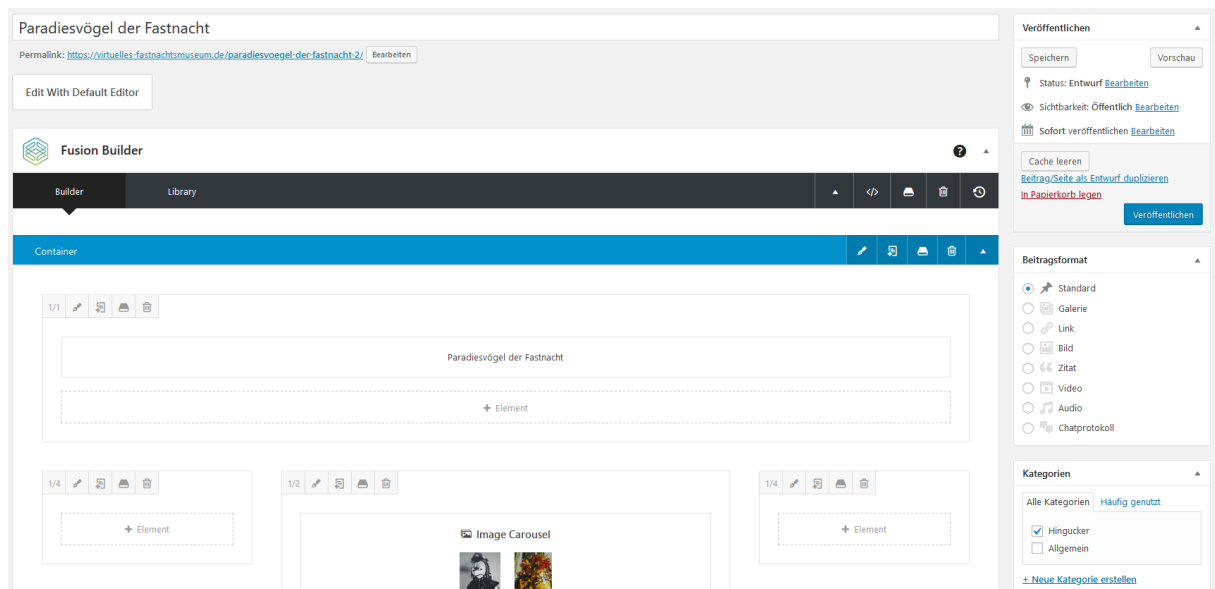


Abbildung 30

Hier sind nun alle Informationen des letzten Hinguckers eingetragen, was dabei hilft, die zu bearbeitenden Inhalte einzupflegen.

4.2.1. Überschrift einpflegen

Die Überschrift des Hinguckers ist immer in dem Textdokument zu finden und steht in der ersten Zeile. Um die Überschrift zu platzieren, muss diese in 3 verschiedene Container kopiert werden. Hierfür markiert man die Überschrift aus dem Schrftdokument und fügt es in folgende 3 Felder ein (siehe Abbildung 31):

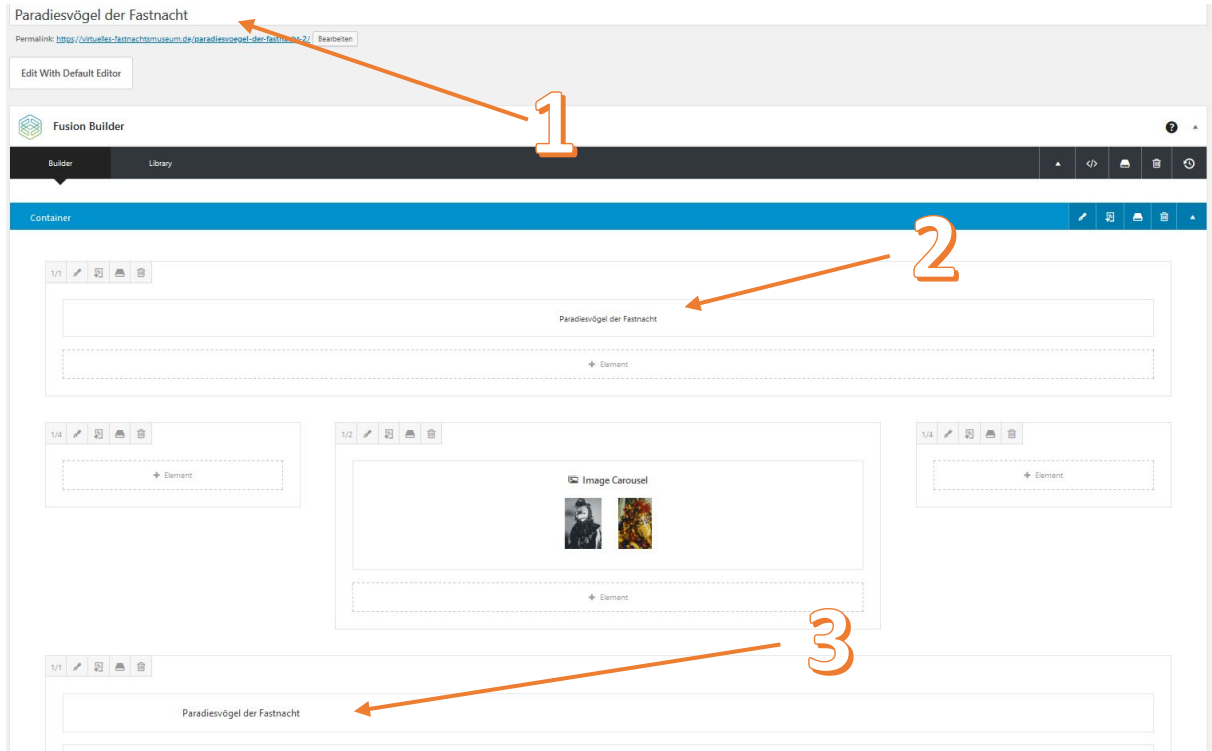


Abbildung 31

Um mit dem Avada-Feldern neue Inhalte einzufügen geht man mit der Maus über die entsprechende Box, hier erscheint dann ein Auswahlmenü (siehe Abbildung 32), in welchem das Stift-symbol (bearbeiten) ausgewählt werden kann.

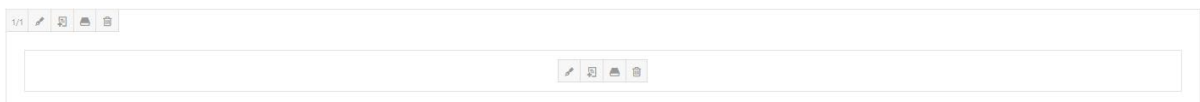


Abbildung 32

Hier erreicht man dann die jeweilige Eingabemaske für die Container (siehe Abbildung 33)Abbildung 32

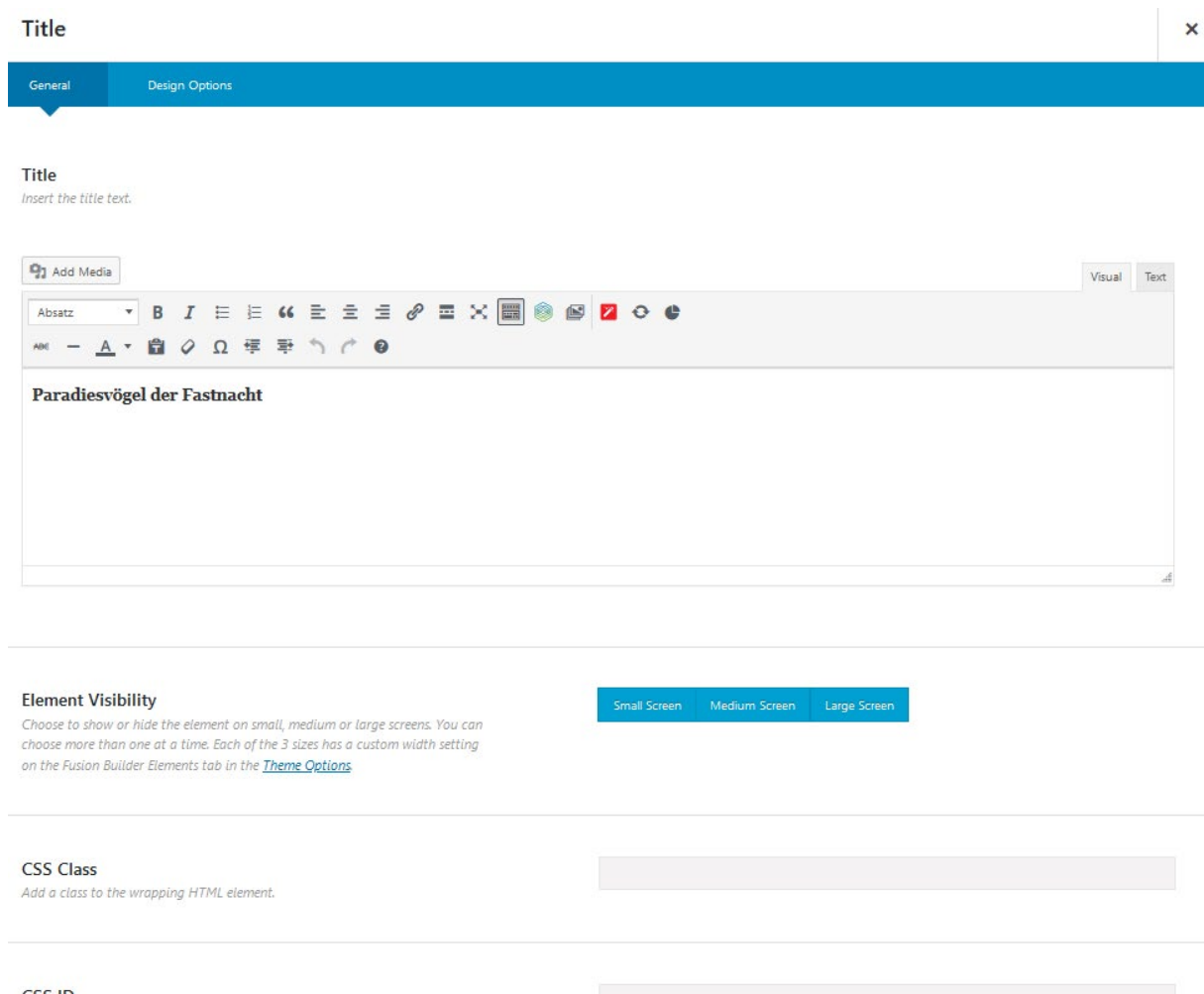


Abbildung 33

Im Fall der Überschrift kann nun der Text in der Textbox herausgelöscht und mit der neuen Überschrift ersetzt werden.

Wenn dies in allen 3 Teilen des Beitrags eingepflegt wurde, ist die Überschrift nun geändert mit einem Klick auf den Button „Vorschau“ (siehe Abbildung 34) kann geschaut werden, ob die Überschrift auch wie gewollt auf der Seite angezeigt wird.

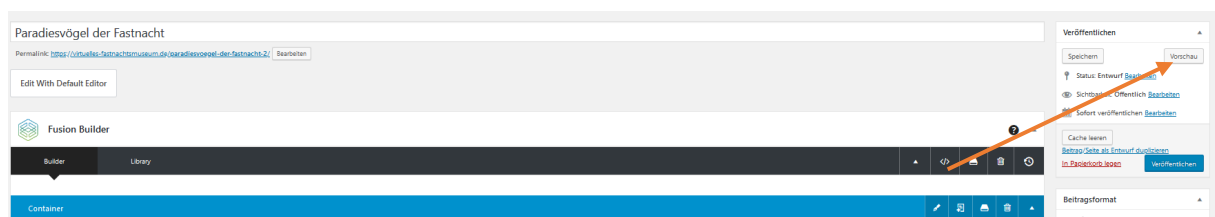


Abbildung 34

4.2.2. Einpflegen der Texte

Texte müssen bei Hinguckern auf 2 Bereichen eingestellt werden. Einmal der Fließtext zur Darstellung innerhalb des Beitrags und einmal der Teasertext, zur Darstellung und als Information in den Vorschaubeiträgen des Hinguckers (zu sehen auf der Startseite oder auf der Seite der Hingucker.

4.2.2.1. Einpflegen des Fließtexts

Um die Texte in den neuen Hingucker einzupflegen geht man im Bearbeitungsbereich auf den im Container untenstehende Textbox, in welcher noch der Inhalt des alten Hinguckers steht (siehe Abbildung 35) und klickt hier auf das Bearbeitungssymbol (erscheint beim Überfahren mit der Maus. Siehe hierfür Abbildung 32)



Abbildung 35

Im Bearbeitungsmenü kann nun nach unten gescrollt werden und der aus dem Textdokument kopierte Inhalt, nun in der Content-Box eingefügt werden.

Content

Enter some content for this textblock.

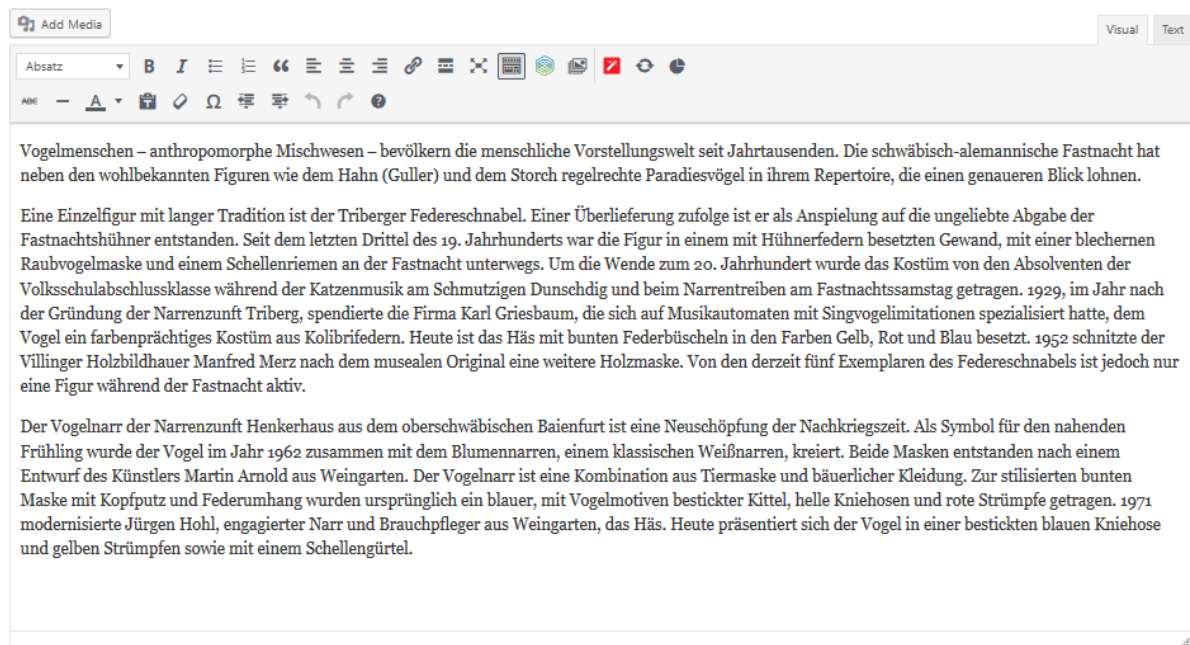
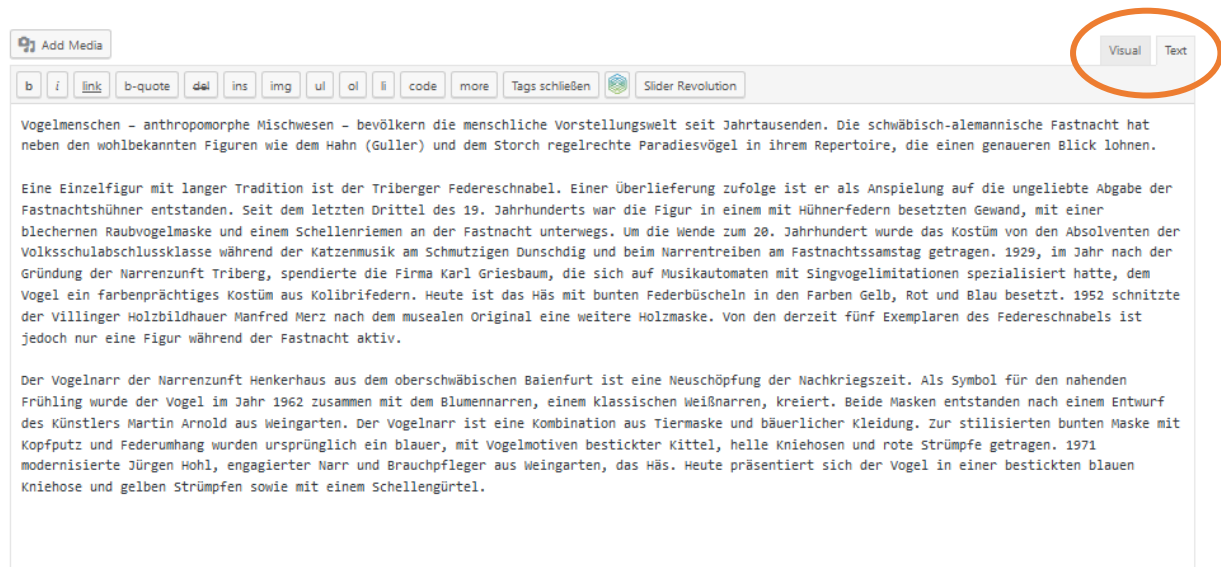


Abbildung 36

Beim Einfügen des Textes werden manchmal die Textformate des Word-Dokuments übernommen. Somit können Textbausteine teilweise fettgedruckt sein oder die Zeilenabstände können vom Original-Dokument abweichen. Um dies zu vermeiden, sollte der Text nochmals geprüft werden. Da der Hingucker keine HTML-tags hat, muss hier auch nicht der „Text“-Reiter zum Editieren genommen werden, sondern es reicht aus, wenn man den standardmäßig ausgewählten „Visual“-Reiter ausgewählt hat (siehe Abbildung 37) und der Text hier wie gewünscht angezeigt wird. Es empfiehlt sich aber immer vor dem Einfügen neuer Inhalte den „Text“-Reiter zu prüfen, da sonst ggf. HTML-Tags überschrieben werden könnten.

Content

Enter some content for this textblock.



The screenshot shows a CMS editor interface. At the top, there is a 'Content' header and a placeholder text 'Enter some content for this textblock.' Below this is a toolbar with various icons for text formatting (bold, italic, link, quote, del, insert, image, link, unlink, code, more) and a 'Tags schließen' button. To the right of the toolbar is a 'Slider Revolution' button. The main text area contains three paragraphs of German text about 'Vogelmenschen' (bird people) and 'Federeschnabel' (beak bird). A red circle highlights the 'Visual' tab in the top right corner of the editor.

Add Media

b i link b-quote del ins img ul ol li code more Tags schließen Slider Revolution

Vogelmenschen – anthropomorphe Mischwesen – bevölkern die menschliche Vorstellungswelt seit Jahrtausenden. Die schwäbisch-alemannische Fastnacht hat neben den wohlbekannten Figuren wie dem Hahn (Guller) und dem Storch regelrechte Paradiesvögel in ihrem Repertoire, die einen genaueren Blick lohnen.

Eine Einzelfigur mit langer Tradition ist der Triberger Federeschnabel. Einer Überlieferung zufolge ist er als Anspielung auf die ungeliebte Abgabe der Fastnachtshühner entstanden. Seit dem letzten Drittel des 19. Jahrhunderts war die Figur in einem mit Hühnerfedern besetzten Gewand, mit einer blechernen Raubvogelmaske und einem Schellenriemen an der Fastnacht unterwegs. Um die Wende zum 20. Jahrhundert wurde das Kostüm von den Absolventen der Volksschulabschlussklasse während der Katzenmusik am Schmutzigen Dunschdig und beim Narrentreiben am Fastnachtssamstag getragen. 1929, im Jahr nach der Gründung der Narrenzunft Triberg, spendierte die Firma Karl Griesbaum, die sich auf Musikautomaten mit Singvogelimitationen spezialisiert hatte, dem Vogel ein farbenprächtiges Kostüm aus Kolibrifedern. Heute ist das Häs mit bunten Federbüscheln in den Farben Gelb, Rot und Blau besetzt. 1952 schnitzte der Villingener Holzbildhauer Manfred Merz nach dem musealen Original eine weitere Holzmaske. Von den derzeit fünf Exemplaren des Federeschnabels ist jedoch nur eine Figur während der Fastnacht aktiv.

Der Vogelmann der Narrenzunft Henkerhaus aus dem oberschwäbischen Baienfurt ist eine Neuschöpfung der Nachkriegszeit. Als Symbol für den nahenden Frühling wurde der Vogel im Jahr 1962 zusammen mit dem Blumennarren, einem klassischen Weißnarren, kreiert. Beide Masken entstanden nach einem Entwurf des Künstlers Martin Arnold aus Weingarten. Der Vogelmann ist eine Kombination aus Tiermaske und bäuerlicher Kleidung. Zur stilisierten bunten Maske mit Kopfputz und Federumhang wurden ursprünglich ein blauer, mit Vogelmotiven bestickter Kittel, helle Kniehosen und rote Strümpfe getragen. 1971 modernisierte Jürgen Hohl, engagierter Narr und Brauchpfleger aus Weingarten, das Häs. Heute präsentiert sich der Vogel in einer bestickten blauen Kniehose und gelben Strümpfen sowie mit einem Schellengürtel.

Abbildung 37

4.2.2.2. Einpflegen des Teasertextes für Startseite und Hinguckerübersicht

Für den Teasertext, der auf der Startseite zusammen mit dem Beitragsbild angezeigt wird (siehe Abbildung 38).



The screenshot shows a CMS editor interface with four article teasers. Each teaser consists of a main image, a title, a text field, and a 'Weiterlesen >' link. Red circles highlight the text fields in each teaser.

Paradiesvögel der Fastnacht
Vogelmenschen – anthropomorphe Mischwesen – bevölkern die menschliche Vorstellungswelt seit Jahrtausenden. Die schwäbisch-alemannische Fastnacht hat ...
Weiterlesen >

Hübsch hässlich – Hexen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht
Seit alters schwanken die Bilder von Hexen zwischen verführerischen jungen Frauen und alten hässlichen Weibern. Aus der Schreckgestalt...
Weiterlesen >

Exempel in Corona-Zeiten: Das Hechinger Pestmännle wird überwunden
In Sagen und Bräuchen spiegeln sich mitunter Erinnerungen an die großen Epidemien vergangener Jahrhunderte...
Weiterlesen >

Kehraus im Gänsemarsch: der Nasenzug in Wolfach
Es gibt viele Arten, sich dem unvermeidlichen Ende der Fastnachtszeit zu nähern. In Wolfach geschieht dies am Abend des Fastnachtsdienstags auf außergewöhnliche Weise...
Weiterlesen >

Abbildung 38

Um den Text zu ändern geht man auf der Bearbeitungsseite nach unten, bis man das Feld „Auszug“ erreicht (siehe Abbildung 39)



Abbildung 39

In dem Textfeld kann nun ein neuer Text eingefügt werden. Hierfür kopiert man den Anfang des Fließtextes (beschränken auf ca. 120 – 180 Zeichen) und fügt ihn in das Feld „Auszug“ ein. Sobald der Text eingefügt wurde, können nun noch drei Punkte angefügt werden. Hier ist im Grunde nur darauf zu achten, dass der Text den Inhalt etwas durscheinen lässt und er neugierig macht, den Beitrag anzuklicken und weiterzulesen.

4.2.3. Einpflegen der Bilder

4.2.3.1. Einpflegen der Archivbilder in den Beitrag

Die Bilder werden als „Image-Carousel“ eingepflegt. Das ist ein vordefiniertes Format des Avada-Themes und ermöglicht es den Besuchern zwischen Bildern hin und her zu switchen.

Um die Bilder einzupflegen bzw. auszutauschen, geht man bei der Box „Image-Carousel“ auf das Bearbeitungssymbol (erscheint beim Überfahren mit der Maus. Siehe hierfür Abbildung 32).

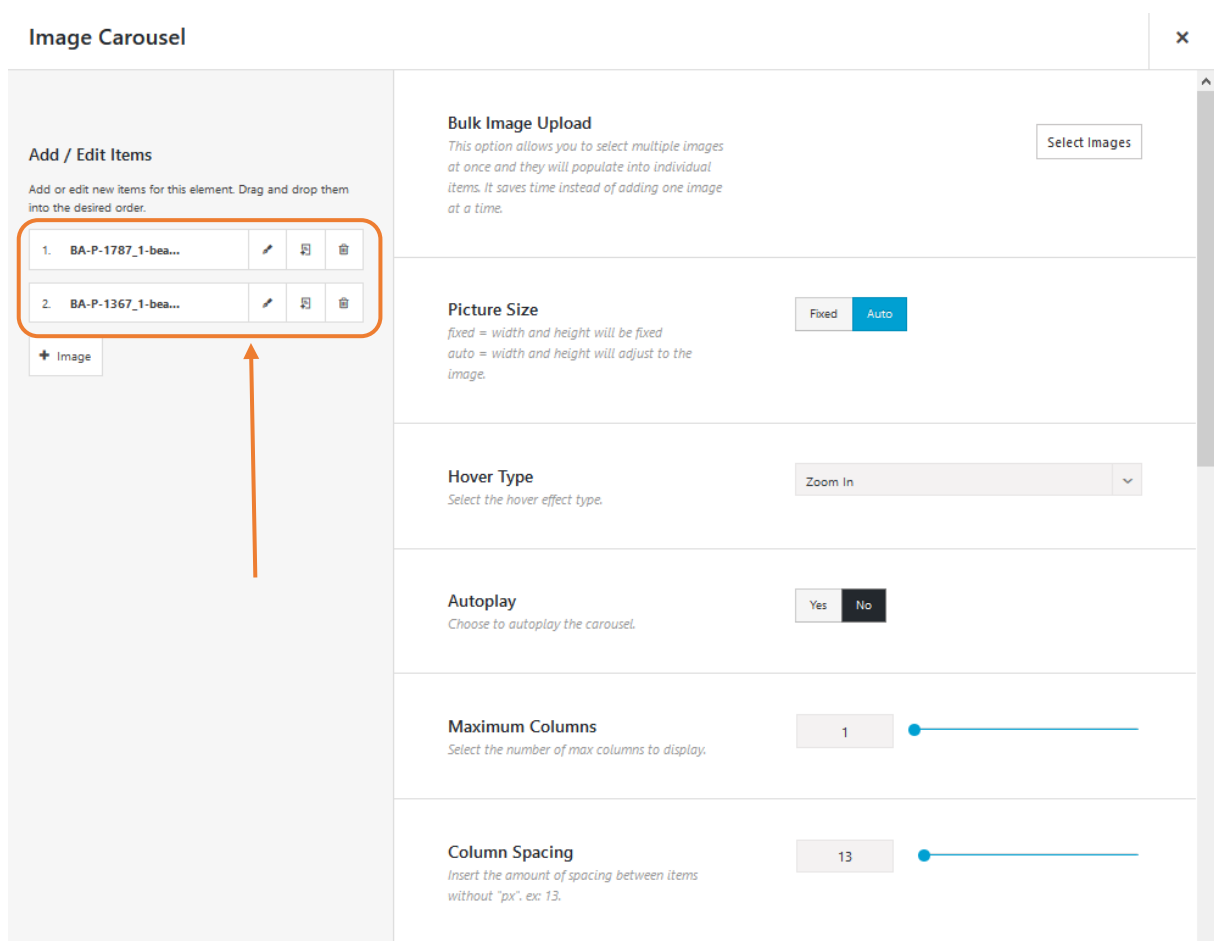


Abbildung 40

Im Bearbeitungsbereich der Image-Box werden am linken Rand nun zwei (können auch durchaus mehr sein) Bilder angezeigt (siehe Abbildung 40). Beim Klick auf das Bearbeitungssymbol (siehe Abbildung 41 des Bildes, wird ein neues Menü geöffnet (siehe Abbildung 42)

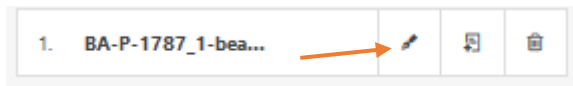



Abbildung 41

Image

Image

Upload an image to display.

Preview



Remove Edit

Image Website Link

Add the url to image's website. If lightbox option is enabled, you have to add the full image link to show it in the lightbox.

Select Link

Link Target

_self

_blank

_self = open in same window

_blank = open in new window.

Image Alt Text

The alt attribute provides alternative information if an image cannot be viewed.

SAVE

CANCEL

Abbildung 42

Im Bearbeitungsmenü des Bildes kann nun ein neues Bild eingefügt werden, indem man unter dem angezeigten Bild auf „Edit“ drückt, um direkt ein neues Bild auszuwählen und dieses zu ersetzen oder man drückt auf „Remove“, um das Bild aus dem Beitrag zu entfernen und wählt dann ein neues aus.

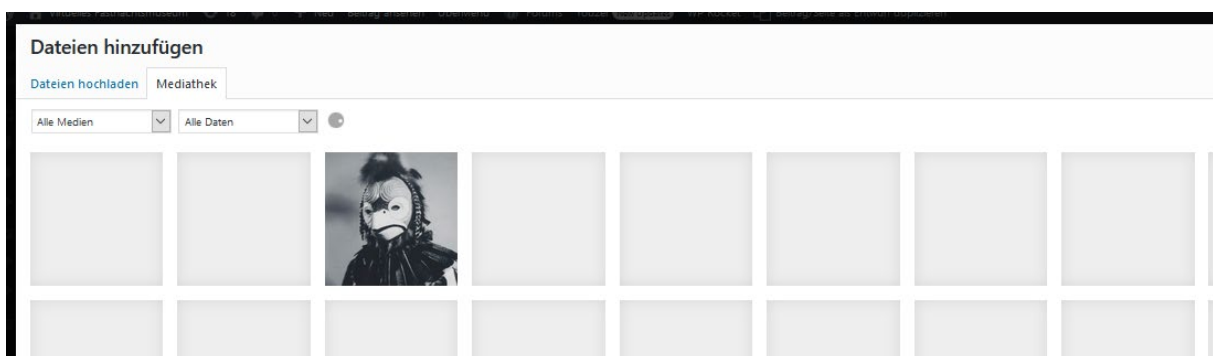


Abbildung 43

Um nun ein neues Bild auszuwählen, nimmt man eines der in Kapitel 6.1 vorbereiteten Bilder und fügt es den Medien per Drag-and-Drop zu.

Wenn nun ein neues Bild eingefügt wurde, kann die Auswahl mit einem Klick auf „in den Beitrag einfügen“ (unten rechts im Fenster zu finden. Siehe Abbildung 44) bestätigt werden.



Abbildung 44

Das neue Beitragsbild wurde nun eingefügt. Man kann dies auch nochmals prüfen, in dem man das nun angezeigte Bild sieht und es sich um das gewünschte Bild handelt (siehe Abbildung 45).

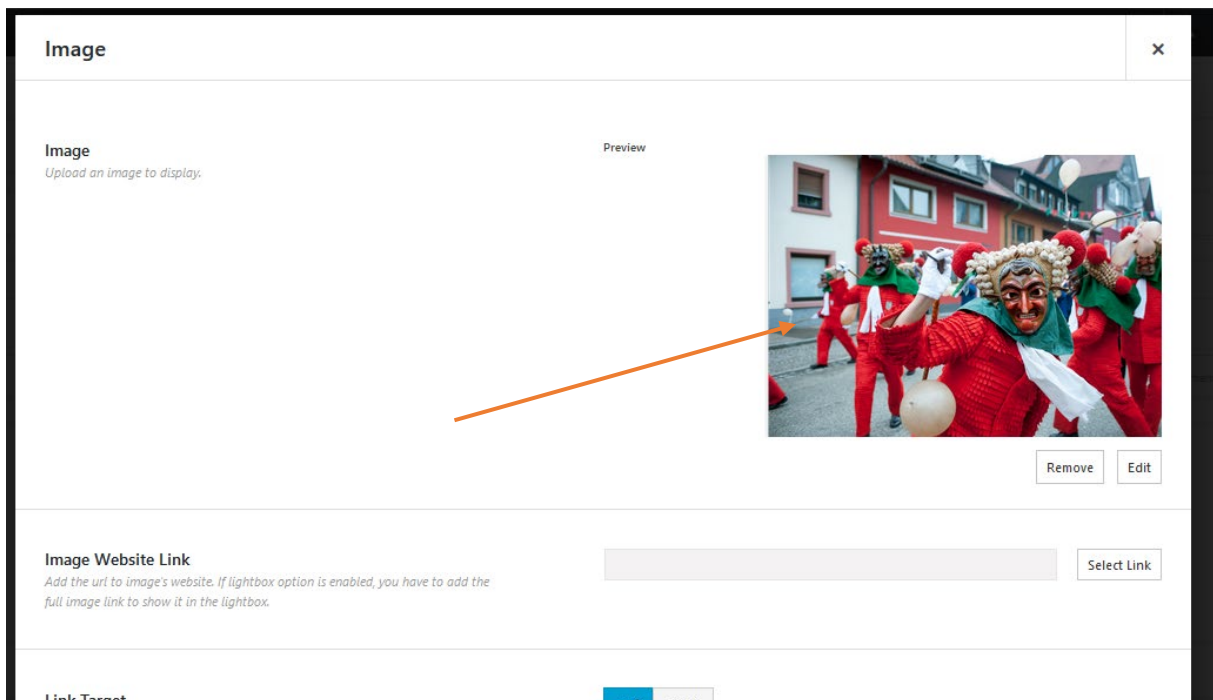


Abbildung 45

Wenn alles richtig eingepflegt wurde, kann das Bild mit dem Button „SAVE“ (unten an der Box. Siehe Abbildung 46) gespeichert werden.

Image Website Link
Add the url to image's website. If lightbox option is enabled, you have to add the full image link to show it in the lightbox.

Select Link

Link Target
_self = open in same window
_blank = open in new window.

_self

_blank

Image Alt Text
The alt attribute provides alternative information if an image cannot be viewed.

SAVE

CANCEL

Abbildung 46

Für das andere Bild geht man hier gleich vor (siehe 6.2.3).

Wenn nun beide Bilder geändert wurden und die angelegten .JPG-Bilder eingepflegt wurden, kann man auch die Änderungen des Image-Carousel mit dem „SAVE“-Button Speichern.

4.2.3.2. Einpflegen des Beitragsbilds

Um ein Beitragsbild in für den Hingucker festzulegen, geht man auf der rechten Seite, im Bearbeitungsmenü des aktuellen Hinguckers (siehe 6.2) nach unten und zu dem Feld „Beitragsbild“ (siehe Abbildung 47).



Abbildung 47

Hier kann man nun das noch aktuell enthaltene Beitragsbild mit Klick auf „Beitragsbild entfernen“ löschen. Ein neues Feld „Beitragsbild festlegen“ erscheint nun im selben Kasten (siehe Abbildung 48).

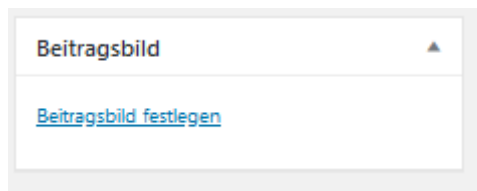


Abbildung 48

Mit Klick auf den Link kann man nun ein neues Beitragsbild festlegen. Hier kann nun das in Kapitel 6.1.2 (Beitragsbild erstellen) angelegte Bild als Beitragsbild angelegt werden. Hierfür das Beitragsbild in die Mediathek aufnehmen und von dort aus auswählen und mit dem Button „Beitragsbild festlegen“ (siehe Abbildung 49).

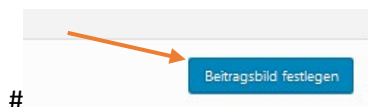


Abbildung 49

Das neue Beitragsbild wird nun in der Box „Beitragsbild“ angezeigt und kann so überprüft werden (siehe Abbildung 50).



Abbildung 50

4.3. Veröffentlichen und prüfen

Wenn nun alle Schritte aus 6.1 und 6.2 erfolgt sind, kann man den Beitrag auf seine Richtigkeit prüfen. Hierfür klickt man im Bearbeitungsmenü auf den Button „Vorschau“ (siehe Abbildung 51). Hier erhält man nun eine Vorschau der späteren Darstellung auf der Webseite.

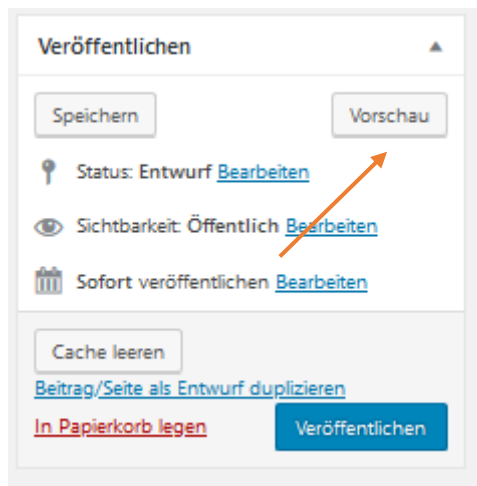


Abbildung 51

Wenn nun die Überschrift, der Text und die Bilder auf Richtigkeit überprüft wurden, kann der Beitrag veröffentlicht werden. Hierfür genügt ein Klick auf „Veröffentlichen“ (siehe Abbildung 52)

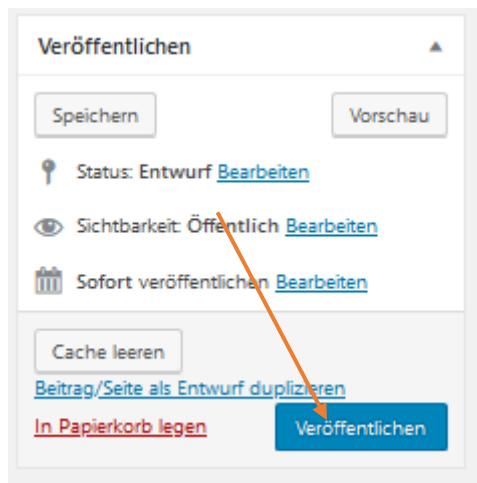


Abbildung 52

Der Beitrag ist nun Veröffentlicht und wurde auch automatisch zur Startseite und zur Übersichtseite der Hingucker, hinzugefügt.

5. Datensicherung der Webseite

Für die Datensicherung des virtuellen Museums wird das Plugin „duplicator pro“ benutzt. Das Plugin ermöglicht es Datensicherungen der kompletten Seite anzulegen und vorhandene zu importieren. Das Vorgehen lohnt sich auch bei einem Umzug der Seite auf eine andere Domain.

Grundsätzlich ist für die Bedienung und dem Umgang mit „duplicator pro“ die Dokumentation zu Rate zu ziehen. Die Dokumentation und vor allem der Hilfreiche „Quick-Start“ kann unter folgendem Link erreicht werden: <https://snapcreek.com/duplicator/docs/quick-start/>

5.1. Datensicherung anlegen

Es wird empfohlen einmal im Monat oder nach größeren Veränderungen der Seite eine Datensicherung zu erstellen.

Um eine Datensicherung anzulegen geht man im Backend-Bereich des virtuellen Museums auf den Reiter „duplicator pro“ (siehe Abbildung 53).

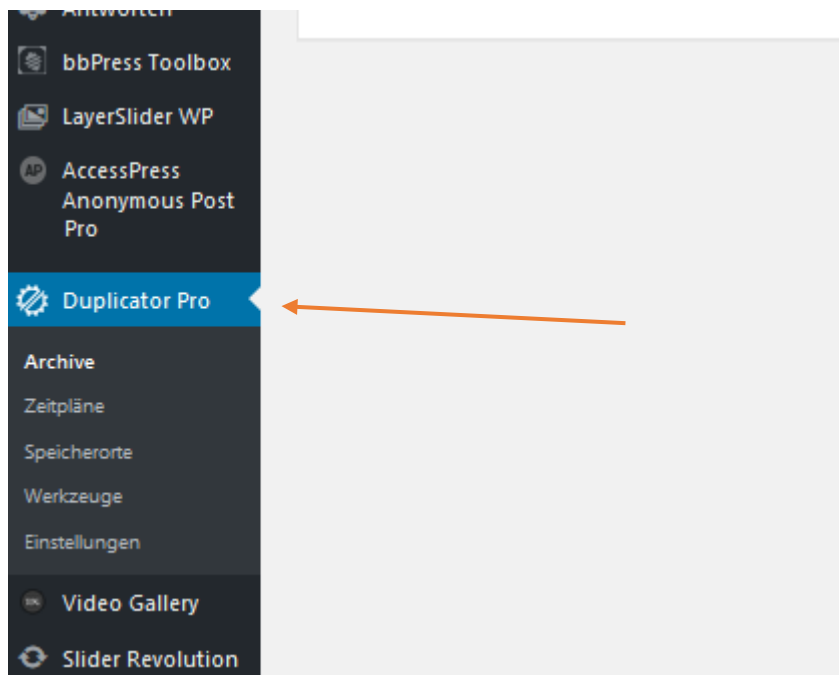


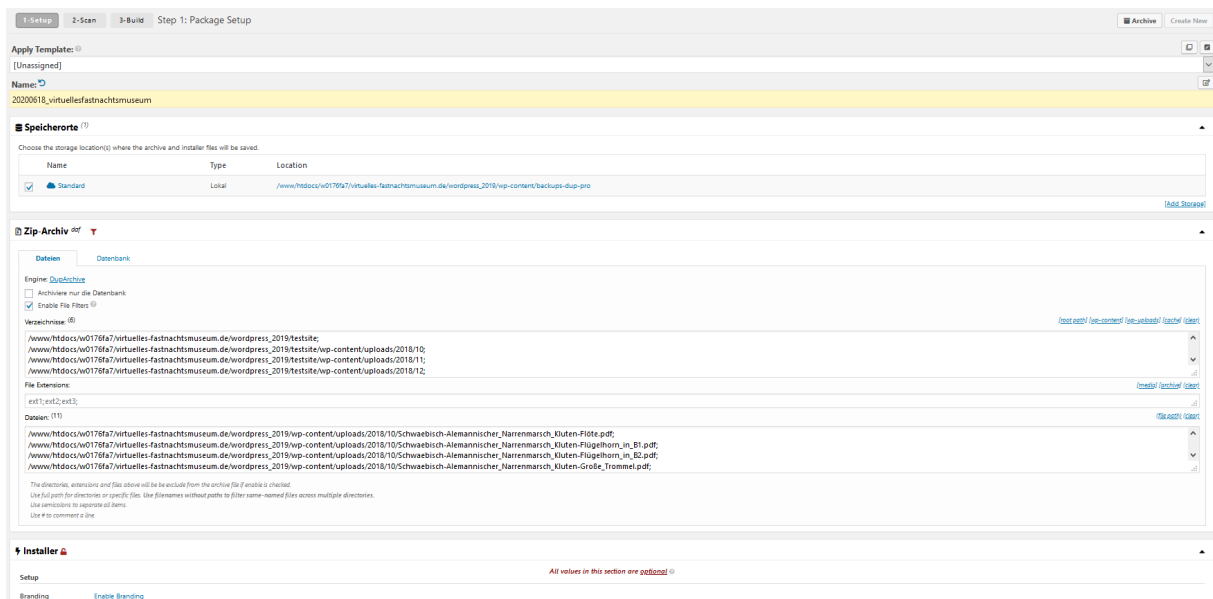
Abbildung 53

Das Dashboard des Plugins zeigt die bisher gemachten Sicherungen und gibt mit dem Button „neu erstellen“ (siehe Abbildung 54) die Möglichkeit eine neue Sicherung anzulegen.



Abbildung 54

Mit Klick auf „neu erstellen“ gelangt man zu einer 3-Schritte Anleitung (Setup, Scan und Build). Im ersten Bereich „Setup“ können verschiedene Einstellung zur Sicherung vorgenommen werden.



Oft können die Einstellungen so übernommen werden. Im Setup-Bereich kann ich einzelne Dateien aus der Sicherung ausschließen. Dies macht Sinn, wenn ich eine Datenreduzierte Sicherung haben möchte und z. B. die verwendeten Bilder nicht mit sichere. Es gibt hierfür aber noch viele andere Gründe wie z. B. Probleme bei den Dateinamen. Mit dem Plugin „duplicator pro“ führen Umlaute in den Dateinamen zu möglichen Fehlern. Hier ist es ratsam, grundsätzlich auf Umlaute bei der Benennung von Dateien zu verzichten. Unter dem Reiter „Zip-Archiv“ (siehe Abbildung 55), können die einzelnen gefilterten Dateien ausgewählt und entfernt werden.

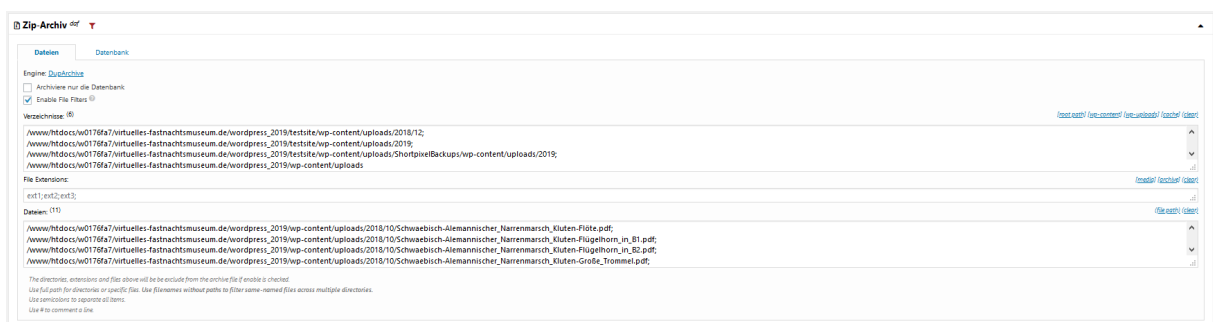


Abbildung 55

Für eine grundsätzliche Sicherung sollten die Felder leer sein. Im Feld „Installer“ (siehe Abbildung 56) sollte nur bei einem Domainumzug etwas eingetragen werden, was aber auch da optional ist. Für eine normal Sicherung kann das Feld leer gelassen werden.

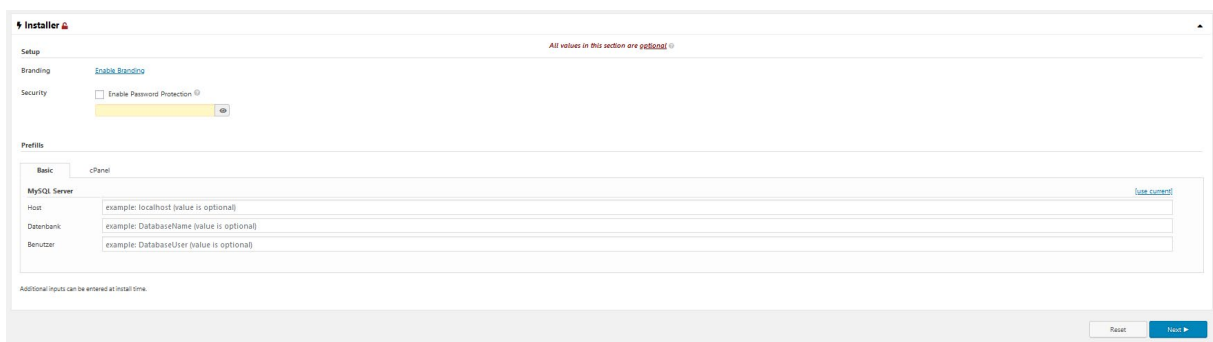


Abbildung 56

Mit einem Klick auf die Schaltfläche „next“ (siehe Abbildung 57) gelangt man zu Schritt 2 (Scan).

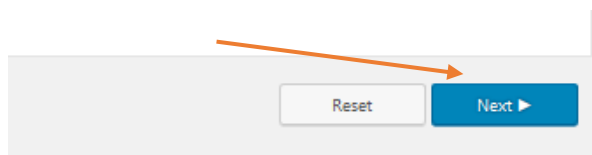


Abbildung 57

In Schritt 2 wird der Scan von allein durchgeführt. Hier wird vom Plugin geprüft, ob die Sicherung fehlerfrei gemacht werden kann. Nachdem der Scan abgeschlossen wurde, bekommt man ein Ergebnisfeld der einzelnen Dateien, die gesichert werden.

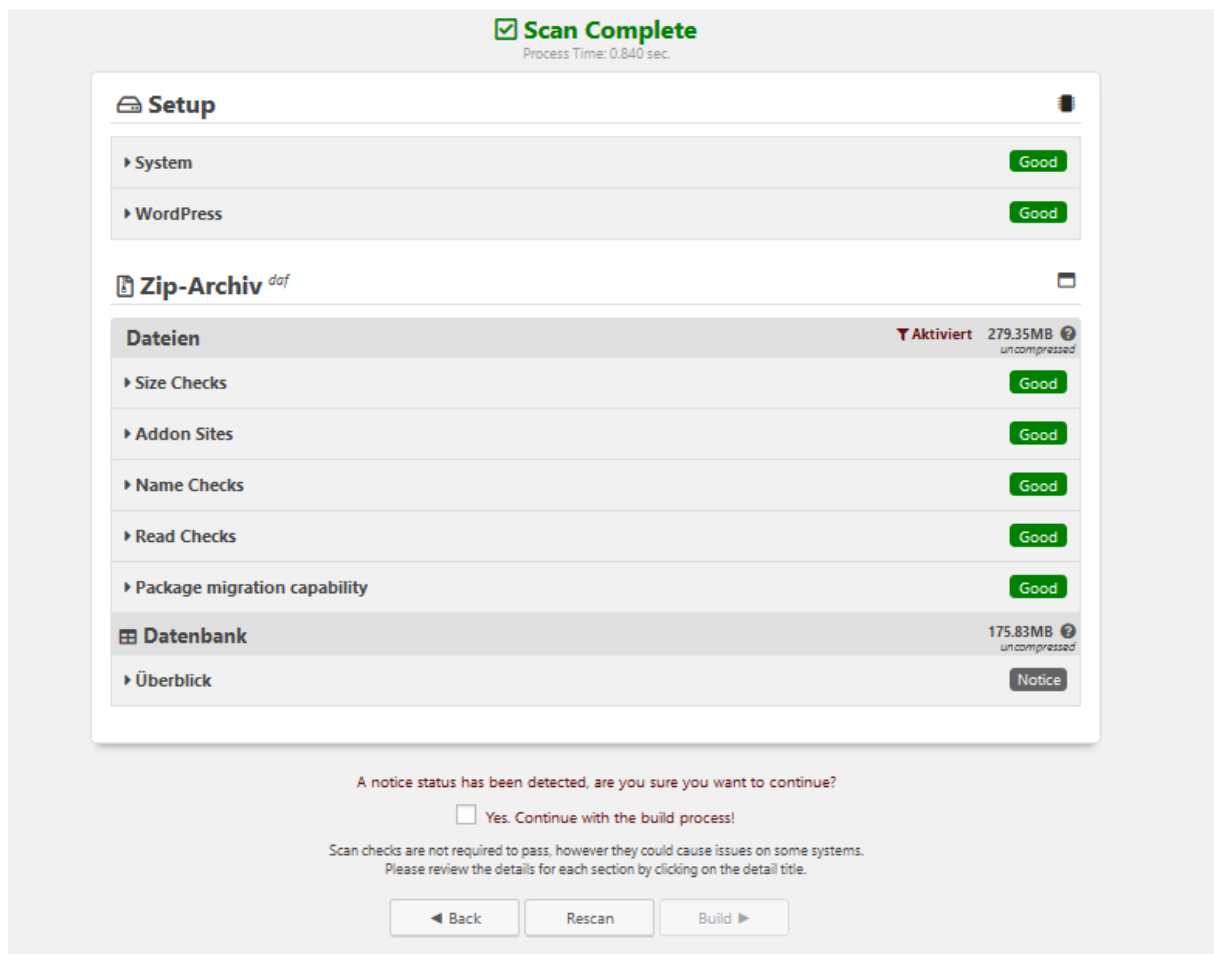


Abbildung 58

Wenn hier alle Felder grün hinterlegt und mit „Good“ betitelt sind, kann das Häkchen bei „Yes. Continue with the build process!“ gesetzt und Schritt 3 (der Build) ausgeführt werden, in dem man auf den Button „Build“ drückt.

Falls der Scan rotmarkierte Stellen hat und Fehler bringt, ist die Dokumentation des Plugins zu konsultieren. Diese kann unter folgendem Link gefunden werden:

<https://snapcreek.com/duplicator/docs/>

Wenn nun der Build gestartet wird, erscheint eine Anzeige mit Fortschrittsbalken (siehe Abbildung 59)

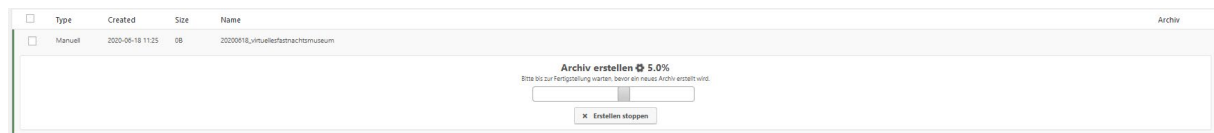


Abbildung 59

Nach der erfolgreichen Archivierung erscheint nun eine neue Datei mit aktuellem Datum in der Liste (siehe Abbildung 60).



Abbildung 60

Das neu angelegte Backup kann nun auch mit dem „Herunterladen“-Button (siehe Abbildung 61), lokal unter \\m4p0backup\m4p0\3_Virtuelles_Museum\3_5_Datensicherung gespeichert und für einen eventuellen Import archiviert werden. Hierfür beide Dateien (installer.php, jeweilige *archive.daf - Datei) in einen neuen Ordner mit dem Datum ablegen (jjjjmmmtt).



Abbildung 61

5.2. Datensicherung importieren

Der Import einer Datensicherung erfolgt auch mit dem Plugin „duplicator pro“. Es gibt verschiedene Szenarien beim Importieren einer Datensicherung. Z. B. um die Seite neu aufzusetzen oder die Seite auf eine neue Domain umzuziehen.

Eine Englische Schritt-für-Schritt Anleitung kann hier gefunden werden:

<https://snapcreek.com/duplicator/docs/quick-start/>

Unter dem Punkt „Install/Migrate“ > „Site Install“ werden die verschiedenen Szenarien näher erläutert und genau beschrieben.