

Anleitung

LMVZ mediamanager

Version 3.0 / MMA, 20.04.2022

Inhalt

1	Was ist der mediamanager?.....	3
2	Was wird im mediamanager gemacht?.....	4
3	Der Aufbau des mediamanagers	5
3.1	Die Projektübersicht.....	5
3.2	Die Asset-Aufträge.....	6
3.2.1	Was ist ein Asset?.....	6
3.2.2	Was ist ein Asset-Auftrag?.....	6
3.2.3	Asset-Aufträge im mediamanager.....	6
3.2.4	Die Eigenschaften (Attribute) eines Asset-Auftrags.....	7
	Die Produktionsanweisungen für einen Asset-Auftrag	9
	Der Auftragsstatus.....	11
3.2.5	Die Vorschläge pro Asset-Auftrag	15
	Was ist ein Vorschlag?.....	15
	Die Eigenschaften (Attribute) eines Vorschlags	15
4	Step-by-Step-Anleitungen	18
4.1	Asset-Aufträge filtern bzw. suchen	18
4.1.1	Suche mit Spaltenfilterung.....	18
4.2	Einen neuen Asset-Auftrag erstellen.....	18
4.2.1	Ausgewählte Beispiele.....	20
4.3	Einem Asset-Auftrag einen Vorschlag hinzufügen (optional)	21
4.4	Referenz zwischen Bild im Manuskript und Asset-Auftrag herstellen	23
4.5	Einen Asset-Auftrag zur Prüfung durch die PL RED freigeben	23
4.6	Einen Asset-Auftrag prüfen (Redaktion Kontrolle/Redaktion Asset auswählen/Assetauswahl getroffen)	25
4.6.1	Phase (RED Kontrolle).....	25
4.6.2	Phase (Assetauswahl getroffen).....	25
4.7	Asset-Aufträge verlinken / verschieben	25
4.7.1	Aufträge aus anderen Lehrwerkteilen importieren	25
4.7.2	Aufträge in einen anderen Lehrwerkteil verlinken	26

1 Was ist der mediamanager?

Beim mediamanager handelt es sich um eine digitale Plattform des LMVZ, auf der alle, die an der Erstellung eines Lehrmittels beteiligt sind, Mediendateien austauschen können. Im mediamanager erfassen Autorinnen und Autoren während der Entwicklung eines Lehrmittels laufend alle Angaben zu Medien von Dritten, die im Lehrmittel verwendet werden sollen. Dies können Fotos, Aufträge für Illustrationen, Texte aus Büchern oder Zeitschriften, Audio- oder Videodateien sein. Anhand dieser Angaben kann der LMVZ anschliessend die Verwendungsrechte abklären und erwerben oder z.B. Illustratoren beauftragen. Der mediamanager löst damit die Bilderlisten ab, die bisher als Word-Dateien zwischen den verschiedenen Akteuren hin und her geschickt wurden.

Auf den mediamanager gelangen Benutzer über die URL <https://mediamanager.lmvz.ch/>. Der LMVZ empfiehlt die Verwendung des Browsers Google Chrome. Das Login erhalten sie durch die zuständige Projektleitung Redaktion.

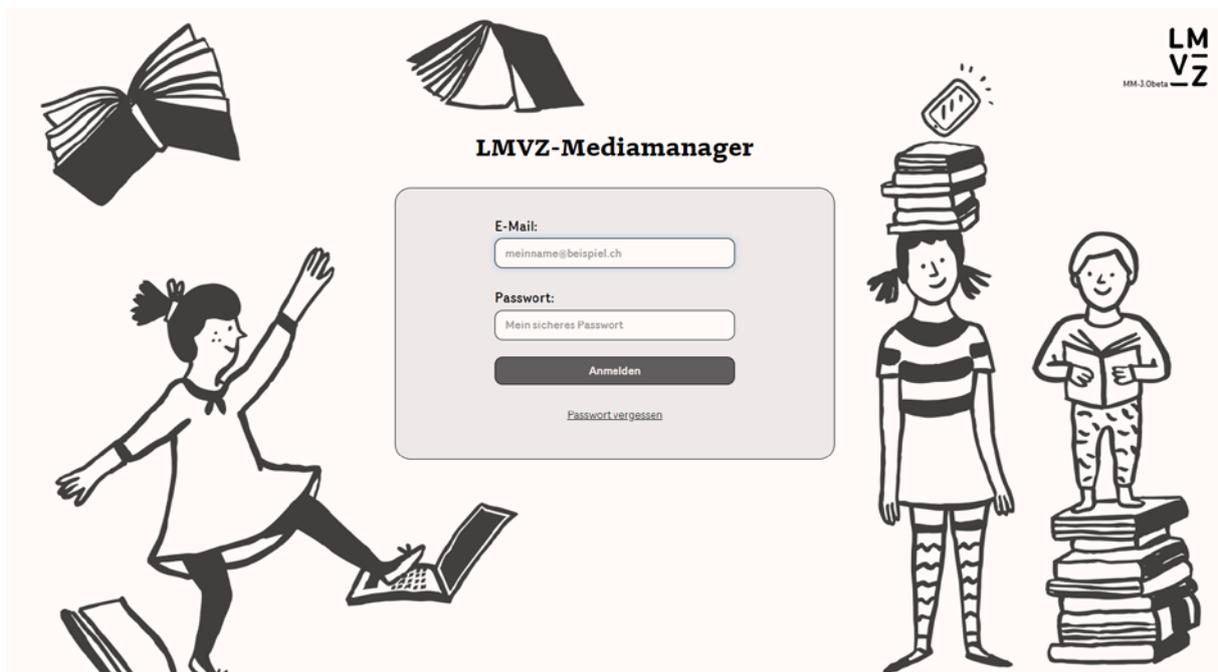


Abbildung 1: Login-Maske mediamanager

2 Was wird im mediamanager gemacht?

Die folgende Grafik zeigt die Aufgaben, die im mediamanager durch die verschiedenen Akteure ausgeführt werden.

Akteure können sein: Autorinnen / Autoren, Projektleitung Redaktion des LMVZ, Art Buyer oder Produzent (z.B. Illustratorin / Illustrator oder Fotografin / Fotograf, Produzenten von Audio- oder Videomaterial).

Jede einzelne Mediendatei wird als «Asset» bezeichnet, unabhängig davon, ob es sich um ein Bild- oder ein Textrecht, einen Illustrationsauftrag oder den Auftrag zum Einkauf einer Hördatei handelt.

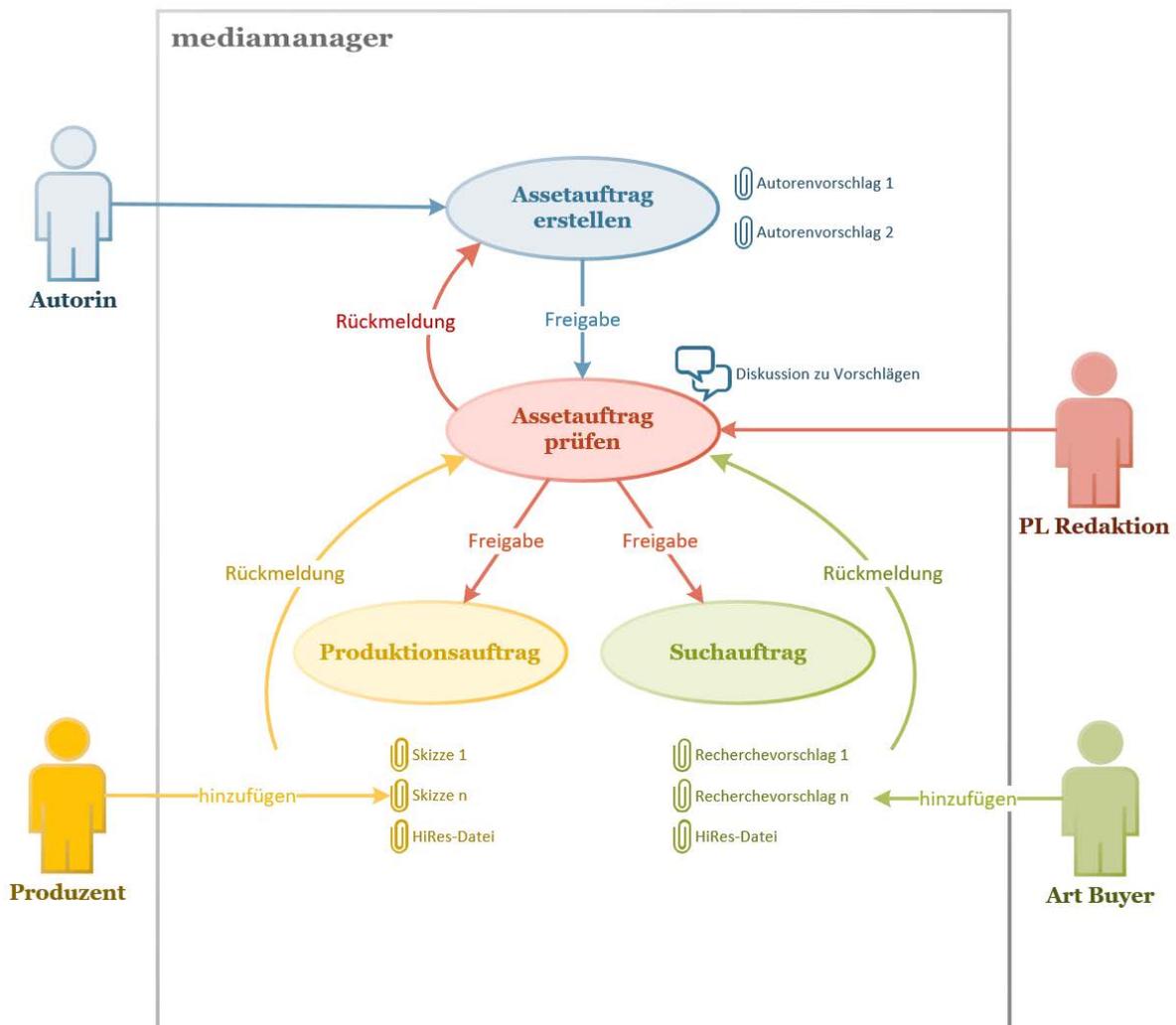


Abbildung 2: Akteure und Aufgaben im mediamanager

Abkürzungen:

PL = Projektleitung

LMVZ = Lehrmittelverlag Zürich

RED = Redaktion LMVZ

HER = Herstellung LMVZ

DIG = Digitale Medien LMVZ

3 Der Aufbau des mediamanagers

Nach dem Login in den mediamanager gelangt man auf die Projektübersicht. Hier werden die Lehrmittelteile angezeigt, für die die Autorin oder der Autor Assets erfassen kann.

3.1 Die Projektübersicht

In der Projektübersicht werden dem eingeloggten Benutzer die ihm freigegebenen Lehrmittelprojekte, gesamthaft oder kapitelweise, angezeigt (siehe **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**). Wird ein benötigtes Projekt nicht angezeigt, bitte mit dem zuständigen PL RED des LMVZ Kontakt aufnehmen.

Lehrmittel	Artikel	Ausgabe
bildwärts 1	Handbuch (255030.04)	1. Auflage 2018 (26158)
bildwärts 1	Zusatzmaterialien (255030.4T)	1. Version 2017 (22039)
bildwärts 2	Handbuch (255040.04)	1. Auflage 2018 (26159)
bildwärts 2	Zusatzmaterialien (255040.4T)	1. Version 2017 (22040)
connected 1	Arbeitsbuch (820610.02)	1. Auflage 2018 (33054)
connected 1	Handbuch digital (820610.4T)	1. Version 2018 (76002)
connected 1	Arbeitsbuch digital (820610.4T)	1. Version (76000)
connected 2	Arbeitsbuch (820620.02)	1. Auflage 2019 (33025)
connected 2	Handbuch digital (820620.4T)	1. Version 2019 (76013)
connected 2	Arbeitsbuch digital (820623.4T)	1. Version (76001)
connected 3	Arbeitsbuch (820630.02)	1. Auflage 2020 (33026)
connected 3	Handbuch digital (820630.4T)	1. Version 2020 (76003)
connected 3	Webplattform (820635.4T)	1. Version 2020 (76036)
connected 3	Arbeitsbuch digital (820635.4T)	1. Version (76002)
connected 4	Arbeitsbuch (820640.02)	1. Auflage 2021 (33027)
connected 4	Handbuch (820640.4T)	1. Version 2021 (76014)
connected 4	Arbeitsbuch Form (820645.4T)	1. Version 2020 (76037)

Kapitelübersicht	
11 Kennzahl aus Probe	12 Ein regulatorischer Hintergrund
13 Hand von den Lehrmittelmachern	14 Einblicke - Dinge auf Fakten
15 Seite, Text, Bild, Tabelle	16 Zusammenfassung
17 Nötige Hinweise auf die Webplattform	18 Von der Schachtel zur Seite
19 Die Bedeutung des Zitiervorgangs	20 Bild, Bild im
21 Auf dem Weg zum Lernprozess	22 Ein Aha
23 Pfad, Bilder und Funktionen	24 Hand auf Hand
25 Seiten im Vorwissen	26 Die Medien - die zentrale Welt

Abbildung 3: mediamanager Projektübersicht

- 1 Link zu mediamanager-Anleitungen auf <http://www.lmvzh.ch/mam-doku/mediamanager/>
- 2 Anzeige des/der eingeloggte/r Benutzer/in und Logout-Button
- 3 Suchfeld zum Filtern der Projekte (nützlich v. a. bei vielen Projekten)
- 4 Lernmittel/Artikel klicken zum Anzeigen der Kapitel eines Projekts
- 5 Buttons zu den Kapiteln eines Projekts (öffnet die Asset-Aufträge des entsprechenden Kapitels)

Unter **Gruppe** wird das (Jahrgangs-)Lehrmittel, z.B. «dis donc! 7» verstanden. Mit **Artikel** ist der Lehrwerkteil mit der LMVZ-Artikelnummer, z.B. Arbeitsbuch für SuS G (200700.00) gemeint und unter **Ausgabe** wird meist die Neuerscheinung, also 1. Auflage mit Erscheinungsjahr und interner LMVZ-Projekt Nummer abgelegt.

Die Asset-Aufträge werden schliesslich in den **Kapiteln** des Projekts verwaltet. Die Kapitelstruktur eines Projekts wird durch die Projektleiterin Redaktion vorgegeben.

3.2 Die Asset-Aufträge

3.2.1 Was ist ein Asset?

Ein Asset bezeichnet eine Mediendatei wie Bild, Video, Audio oder Textausschnitte, die für die Erstellung eines Lehrmittels benötigt wird. Bei Assets müssen entweder die Verwendungsrechte beschafft werden, oder sie werden produziert, z.B. durch eine Illustratorin oder einen Fotografen.

3.2.2 Was ist ein Asset-Auftrag?

Unter einem Asset-Auftrag versteht man den Auftrag einer Autorin / eines Autors an den LMVZ, eine bestimmte Mediendatei (also ein Asset) zu beschaffen. Pro Mediendatei, die für das Lehrmittel beschafft wird, wird ein Asset-Auftrag durch die Autorin / den Autor erstellt. Ausnahmen sind Asset-Aufträge vom Typ «Montage» (*in Kapitel 3.2.4 unter Assettyp erläutert*). Eine Mediendatei, die in mehreren Kapiteln und / oder Lehrwerkteilen vorkommt, wird nur einmal erfasst, wobei in der Beschreibung auf die anderen Verwendungsorte verwiesen wird (*siehe dazu Beschreibung im Kapitel 3.2.4*). Beispiele für Asset-Aufträge (Bilder) sind:

- der LMVZ soll ein ganz bestimmtes Foto bei einer Bildagentur beschaffen,
- der LMVZ soll die Erstellung einer Illustration in Auftrag geben,
- der LMVZ soll ein ähnliches Bild gemäss Vorschlag suchen.

3.2.3 Asset-Aufträge im mediamanager

Miguel Maximiano (abmelden) | Anleitungen Logix Das Testobjekt 1 (ProduktLinie) | Logix Testartikel 01 (LogixArtikel01) | 1. Logix Testauflage 1 (129800) LM VZ MM-3.0beta

Kapitelübersicht Projektübersicht Hauptkapitel Q Auftrag oder Asset-Suche

Neuer Auftrag	Auftrags-ID	Titel/Beschreibung*	Auftragstyp*	Auftragsart	Produktionsanweisung	Auftragsstatus
<input type="checkbox"/>	279304	1 Elefant mit Clown 2 Illustration eines Clowns, der mit einer	Illustration 3	Erstellen 4	<input type="checkbox"/> Vignette <input type="checkbox"/> 1/8-Seite <input type="checkbox"/> 1/4-Seite <input type="checkbox"/> 1/2-Seite	Autor Vorschlag

Neuer Vorschlag

1 Auftrags titel («Elefant mit Clown») **Eingabe zwingend!**

2 Beschreibung des Auftrags (Illustration eines Clowns, der...) **Eingabe zwingend!**

3 Auftragstyp (z.B. Illustration)

4 Auftragsart (Erstellen / Suchen)

5 Auftrag speichern **zwingend!**

3.2.4 Die Eigenschaften (Attribute) eines Asset-Auftrags

Ein Asset-Auftrag wird durch eine Reihe von Eigenschaften (sogenannte Attribute) beschrieben. Es sind dies:

Attribut	Bedeutung
Asset-Auftragsnummer	Jeder Asset-Auftrag hat innerhalb des Kapitels, in dem er erstellt wurde, eine eindeutige Nummer. Diese wird vom System automatisch beim Anlegen des Asset-Auftrags in der Reihenfolge, in der die Aufträge erfasst werden, generiert. Somit deutet die Asset-Auftragsnummer nicht zwingend auf die Position des Auftrags innerhalb des Manuskripts oder Layouts hin. Wird ein Asset-Auftrag im mediamanager gelöscht (z.B. weil ein Bild oder ein Text nun doch nicht verwendet wird, so wird diese Nummer vom System nicht neu vergeben und es entsteht eine «Lücke» in der Nummerierung.
Asset-Auftrags-ID	Die Asset-Auftrags-ID kennzeichnet einen Asset-Auftrag eindeutig und kann im Manuskript als Bildunterschrift verwendet werden (den Text kopieren und diesen im Manuskript als Bildunterschrift einfügen). Dadurch wird eine Referenz des Bildes im Manuskript zum entsprechenden Asset-Auftrag (mit u. U. mehreren Vorschlägen) im mediamanager ermöglicht.
Titel	Kurzer Titel des Asset-Auftrags
Beschreibung	<p>Im Textfeld Beschreibung wird der Asset-Auftrag durch die Autorin oder den Autor detailliert beschrieben. Anhand der Beschreibung soll der Art Buyer oder der Produzent (z.B. Illustratorin, Fotograf) in der Lage sein, das beauftragte Asset recherchieren, bestellen oder herstellen zu können.</p> <p>Welche Informationen im Beschreibungsfeld wie und in welcher Reihenfolge genannt werden, ist je nach Lehrmittelprojekt unterschiedlich. Bei Projektstart legt der LMVZ mit der Projektleitung Inhalt eine sinnvolle Konvention fest.</p> <p>Im Beschreibungs-Textfeld können auch Hinweise auf die Position des Assets in Unterkapiteln aufgeführt werden. Durch diesen «Kniff» können die Asset-Aufträge im mediamanager leicht gefiltert, sortiert oder zugeordnet werden.</p> <p>Beispiel, was in das Beschreibungsfeld eingegeben werden könnte (zusätzliche Informationen kursiv):</p> <ul style="list-style-type: none"> – <i>Unterkapitel-Nummer und -Titel / evtl. zweite Unterkapitel-Nummer und -Titel</i> – Detaillierte Beschreibung – <i>«Platzhalter» oder «genau dieses Asset»</i> – <i>Mehrfachverwendung: in Schülerbuch, Unité ... in Kopiervorlage, Unité ...</i> <p>Im Beschreibungs-Feld werden nur für das Asset relevante inhaltliche Informationen eingegeben. Diskussionen bezüglich Auswahl oder Priorisierung der einzelnen Vorschläge werden nicht im Beschreibungs-Feld, sondern mit Kommentaren bei den jeweiligen Asset-Vorschlägen geführt.</p>

Assettyp	<p>Im mediamanager stehen folgende sechs Assettypen zur Verfügung:</p> <p>Foto Fotografie</p> <p>Illustration Bildnerische Darstellung</p> <p>Technische Zeichnung Grafische Darstellung, z. B. eine geometrische Figur</p> <p>Video Film</p> <p>Audio Tonaufzeichnung (z.B. Lieder, Hörtexte)</p> <p>Text Zitat, Übersetzung, wörtlich übernommener und / oder überarbeiteter / übersetzter Text, z.B. auch das Textrecht eines Comics für eine Vertonung.</p> <p>Montage Durch das Zusammenfügen verschiedener einzelner Assets (z.B. Fotos, Illustrationen) entsteht eine neue Komposition mit einer neuen Aussage, die im mediamanager als neue Mediendatei «Montage» erfasst wird. Hingegen ist eine Überlagerung mehrerer Assets in einem Layout keine Montage im mediamanager verwendeten Sinn. Achtung: Montagen oder Überlagerungen mehrerer Assets sollten vermieden werden. Derartige Veränderungen an Assets (z.B. am Bild) dürfen ohne Einverständnis des Urhebers nicht ausgeführt werden.</p> <p>Schülerwerk Von Schülern/Jugendlichen/Kindern erstellte Zeichnungen usw.</p> <p>Infografik Diagramme</p>
Auftragsart	<p>Bei der Auftragsart wird grundsätzlich zwischen Suchen und Erstellen unterschieden.</p> <p>Suchen Such-Aufträge werden i.d.R. durch den Art Buyer bearbeitet. Dieser recherchiert anhand der Beschreibungen die benötigten Assets und klärt deren Lizenzen (lizenzfrei, lizenzpflichtig, gemeinfrei). Bei Platzhaltern lädt er maximal 3 Vorschläge als Recherchevorschläge zu den betreffenden Asset-Aufträgen hoch, wenn möglich mit Angaben zu den Lizenzkonditionen.</p> <p>Erstellen Unter Erstellen-Aufträgen sind Aufträge zu verstehen, bei denen ein vom LMVZ beauftragter Produzent (Illustrator, Fotografin usw.) eine Mediendatei wie beispielsweise eine Illustration, eine Fotografie oder eine Audiodatei erstellt bzw. Produziert.</p>

	<p>Scannen Scan-Aufträge sind Aufträge, bei welchen ein physisch vorhandenes Foto/eine Zeichnung usw. eingescannt werden, damit diese nachher als Daten vorhanden sind.</p> <p>Ohne Es sind bereits Daten und die Lizenzen vorhanden, z.B. aus einer früheren Version des Lehrmittels. Es muss nichts recherchiert oder erstellt werden.</p>
Produktionsanweisung	Unter Produktionsanweisungen können detaillierte Angaben für die Produktion von Assets angewählt werden. Diese können nur durch den LMVZ ausgewählt werden, nicht durch Autorinnen / Autoren. Jeder Assettyp verfügt über ein unterschiedliches Set an Produktionsanweisungen.
Auftragsstatus	Hier wird der Status angezeigt, in welchem sich der Auftrag befindet. Die Prozesse (Status) sind an die verschiedenen Rollen geknüpft (<i>siehe dazu die detaillierte Beschreibung im Kapitel Der Auftragsstatus</i>).

WICHTIG

In der aktuellen mediamanager-Version können die Rollen der Nutzer noch nicht den Prozessen zugeordnet werden. Die Assettypen «Auftragsart» und «Auftragsstatus» können momentan für mehrere Produzenten gleich ausgefüllt sein. Damit klar ist, welcher Lieferant was tun muss, soll dieser im Feld «Urheber» des Vorschlags genannt werden.

Die Produktionsanweisungen für einen Asset-Auftrag

Die Produktionsanweisungen werden durch den LMVZ festgelegt. Diese sind je nach Assettyp unterschiedlich. Für Autorinnen / Autoren sind sie nicht anwählbar (grau).

Assettyp	Produktionsanweisung
Foto	print gross bis Doppelseite print gross (bis 1/1-Seite) print mittel (bis 1/2-Seite) print klein (Briefmarke) digital Lightbox digital zoombar digital Galerie Querformat Hochformat Farbig s/w Daten im LMVZ vorhanden
Illustration	Vignette 1/8-Seite 1/4-Seite 1/2-Seite 1/1-Seite Doppelseite Hochformat Querformat einfach

	Detailliert Farbig s/w Daten im LMVZ vorhanden
Video	von 00:00:00 – bis 00:00:00
Audio	von 00:00:00 – bis 00:00:00
Text	unveränderter Text gekürzter Text bearbeiteter Text selbst übersetzter Text
Montage	Vignette 1/8-Seite 1/4-Seite 1/2-Seite 1/1-Seite Doppelseite Hochformat Querformat einfach Detailliert Farbig s/w Daten im LMVZ vorhanden

Der Auftragsstatus

Der Auftragsstatus gibt Auskunft über den Stand des Auftrags im Prozess.

Asset-Status	Kurzbeschreibung	Detailbeschreibung
Autor Vorschlag	Autorenvorschlag	<p>Wird im Mediamanager ein Auftrag eröffnet/hinzugefügt, steht der Auftragsstatus immer automatisch auf «Vorschlag».</p> <p>Steht ein Auftrag auf «Vorschlag», muss der Auftrag von den Autoren bearbeitet werden.</p> <p>Sobald die Autoren alle relevanten Informationen (Attribute) und Vorschlagsdateien (Platzhalter) beim Auftrag eingegeben haben, ändern sie den Auftragsstatus von «Vorschlag» auf «Redaktion Kontrolle» und beauftragen damit die PL RED mit der Weiterverarbeitung des Auftrags. Dadurch ist der Auftrag durch die Autoren nicht mehr änderbar (Ausnahme: Kommentare pro Vorschlag hinzufügen).</p> <p>Einem Auftrag wird wieder der Auftragsstatus «Vorschlag» von der PL RED zugewiesen, wenn die Angaben zum Asset von den Autoren unvollständig, unklar usw. ausgefüllt wurden.</p>
Redaktion Kontrolle	PL RED prüft Autorenvorschläge und legt Auftragsart fest	<p>Aufträge mit Auftragsstatus «Redaktion Kontrolle» müssen durch die PL RED auf Vollständigkeit und Korrektheit der eingetragenen Angaben der Autoren geprüft werden. Oder es muss ein Produktionsvorschlag (z. B. eine Illustration) kontrolliert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ist die Beschreibung des Auftrags ausreichend? – Sind Quellenangaben bei Vorschlägen vorhanden? – Wurden alle Angaben im Produktionsvorschlag vollständig und korrekt umgesetzt? – Wurden die Informationen im Merkblatt zu Copyrights berücksichtigt? <p>Sind die Einträge unvollständig, stellt die PL RED den Auftragsstatus wieder auf «Vorschlag», somit ist der Auftrag für die Autoren wieder freigeschaltet und wieder bearbeitbar. Die Autoren müssen die Angaben nachbearbeiten.</p> <p>Korrekturangaben an Produzenten erfolgen im Kommentarfeld, danach stellt die PL RED den Auftragsstatus wieder auf «Produzent Produktion».</p> <p>Sind alle Angaben vollständig und korrekt, legt die PL RED (je nach Auftragsart zusammen mit PL HER/PL DIG) die definitive Auftragsart und die Produktionsanweisung sowie den Auftragsstatus fest:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Such-Aufträge: Auftragsart «Suchen», Auftragsstatus «Art Buyer Recherche»

		<ul style="list-style-type: none"> – Erstellungs-Aufträge (Illustrationen, Foto durch Fotografen, Audio-Produktionen): Auftragsart «Erstellen», Auftragsstatus «Produzent Produktion» – Scan-Aufträge (Original-Vorlage vorhanden, keine Daten): Auftragsart «Scannen», Auftragsstatus «Produzent Produktion» – Asset aus vorhandenem Lehrmittel: Auftragsart «Ohne», Produktionsanweisung «Daten im LMVZ vorhanden», Auftragsstatus «finale Daten»
Art Buyer Recherche	Art Buyer klärt Rechte, sucht Assets und lädt Recherchevorschläge zum Auftrag	<p>Einem Auftrag wird der Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» von der PL RED zugewiesen. Damit wird dem Art Buyer der Auftrag erteilt, anhand der Beschreibung und des Autorenvorschlags Bilder zu suchen (max. 3 Vorschläge). Der Art Buyer lädt die Vorschläge auf den Mediamanager.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» mit «genau das»: Der Art Buyer klärt die Lizenz ab und notiert die Lizenzbedingungen als Kommentar, z. B. Preis oder besondere Bedingungen bei der Verwendung usw. – Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» mit «ähnlich»: Der Art Buyer sucht passende Bilder (max. 3 Vorschläge) <p>Der Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» wird immer zugewiesen, wenn ein Auftrag an den Art Buyer geht.</p> <p>Nach Upload der Vorschläge oder dem Setzen von Kommentaren stellt der Art Buyer den Auftragsstatus auf «Redaktion Asset auswählen».</p> <p>Bei unzureichenden Informationen zu den Assets stellt der Art Buyer den Auftragsstatus auf «Redaktion Kontrolle» zurück. Die PL RED muss die Angaben kontrollieren, überarbeiten und vervollständigen oder den Auftrag an die Autoren weitergeben. In diesem Fall muss der Status von der PL RED wieder auf «Vorschlag» gestellt werden, da der Auftrag für die Autoren sonst gesperrt ist.</p>
Redaktion Asset auswählen	PL RED prüft die Vorschläge des Art Buyers und trifft Assetauswahl	<p>Bei Aufträgen mit Auftragsstatus «Redaktion Asset auswählen» muss durch die PL RED in Zusammenarbeit mit der PL HER/PL DIG die Assetauswahl getroffen werden. Beim ausgewählten Asset wird unter «Verwendung» «Ausgewählt» angewählt und es wird dem Auftrag der Auftragsstatus «Assetauswahl getroffen» zugewiesen.</p> <p>Muss ein Bild nachrecherchiert werden, stellt die PL RED den Auftragsstatus wieder auf «Art Buyer Recherche» und schreibt einen Kommentar, was am Bild fehlt, was nicht optimal ist, was nicht gefällt usw. Der Art Buyer weiss anhand des Auftragsstatus, dass</p>

		<p>das Bild nachrecherchiert werden muss und anhand des Kommentars, was am Bild nicht gepasst hatte.</p> <p>Der Art Buyer lädt die neuen Vorschläge wieder in den Mediamanager und weist diesen wieder den Auftragsstatus «Redaktion Asset auswählen» zu.</p>
Recht in Abklärung	Art Buyer hat die Anfrage gestellt und wartet auf Antwort vom Rechtegeber	<p>Der Art Buyer weist einem Auftrag den Auftragsstatus «Recht in Abklärung» zu, wenn die Anfrage für den Erhalt der Rechte gestellt ist. Der Auftrag befindet sich in Warteposition.</p> <p>Der Auftragsstatus «Recht in Abklärung» hilft dem Art Buyer, den Überblick über bereits gestellte Anfragen zu behalten und gewährleistet, dass bei der Filterfunktion «Art Buyer Recherche» nur Aufträge erscheinen, welche noch nicht bearbeitet wurden. Auch kann nach «Recht in Abklärung» gefiltert werden und der Art Buyer sieht so auf den ersten Blick, bei welchen Aufträgen evtl. ein Nachfassen nötig ist.</p> <p>Der Auftragsstatus «Recht in Abklärung» kommt bei Assets mit dem Hinweis «genau das», häufig bei Textrechten, zur Anwendung.</p>
Produzent Produktion	Produzent erstellt Assets und lädt Produktionsvorschläge zu Aufträgen	<p>Einem Auftrag wird der Auftragsstatus «Produzent Produktion» von der PL RED zugewiesen.</p> <p>Ein Produzent (Fotograf, Illustrator, Grafiker, Ton- oder Videoproduzent) erstellt gemäss Beschreibung eine Mediendatei (Skizze, Entwurf, Endversion), lädt diese als Vorschlag auf den Mediamanager und stellt nach dem Upload den Auftragsstatus auf «Redaktion Kontrolle».</p> <p>Nach dem Upload der Endversion auf den Mediamanager stellt der Produzent oder die PL HER/DIG den Auftragsstatus auf «finale Daten».</p>
Assetauswahl getroffen	Auswahl der definitiven Assets durch PL RED/PL HER/PL DIG Weiterleitung im Erstellungs- und Kaufprozess	<p>Nachdem die PL RED zusammen mit der PL HER/PL DIG einen Bildvorschlag ausgewählt hat, stellt sie diesen auf «Ausgewählt» und den Auftragsstatus auf «Assetauswahl getroffen».</p> <p>Die Bildauswahl wird im Normalfall kapitelweise getroffen.</p> <p>PL HER/PL DIG stellt Aufträge mit Auftragsstatus «Assetauswahl getroffen» später für den Rechteeinkauf auf «Art Buyer Lizenzkauf».</p> <p>«Art Buyer Lizenzkauf» erfolgt möglichst spät, um Fehleinkäufe zu vermeiden. Ungefähr nach der zweiten Autorenkorrektur.</p>

<p>Art Buyer Freigabe Lizenzkauf</p>	<p>Art Buyer kauft Lizenz für Asset</p>	<p>Aufträge mit Auftragsstatus «Art Buyer Lizenzkauf» beauftragen den Art Buyer damit, die Rechte für die Verwendung der Mediendatei sowie die High-Res-Datei bei den Rechtegebern zu besorgen. Dabei ersetzt der Art Buyer den entsprechenden Vorschlag im Mediacockpit durch die High-Res-Datei und vervollständigt dessen Lizenzattribute (Quellennachweis, Vertragsbedingungen usw.). Der Art Buyer stellt danach den Auftragsstatus auf «finale Daten».</p> <p>Der Auftragsstatus «Art Buyer Lizenzkauf» darf nicht mit dem Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» verwechselt werden. Wenn ein Auftrag zum ersten Mal oder zur Nachbearbeitung an den Art Buyer geht, muss immer der Auftragsstatus «Art Buyer Recherche» und nie der Auftragsstatus «Art Buyer Lizenzkauf» zugewiesen sein. Auch dann, wenn ein Asset mit «genau das» gekennzeichnet ist.</p> <p>Einem Auftrag wird der Status «Art Buyer Lizenzkauf» von der PL HER oder PL DIG zugewiesen. Dies erfolgt erst ungefähr nach der zweiten Autorenkorrektur, um Fehleinkäufe vermeiden zu können.</p>
<p>Finale Daten</p>	<p>Finale Daten eines Assets erhalten, ins Mediacockpit gestellt.</p>	<p>Bei Aufträgen mit Auftragsstatus «finale Daten» handelt es sich um finale Mediendateien (hochaufgelöste Fotos, fertiggestellte Illustrationen, produzierte und eingekaufte Audio- und Video-Dateien sowie eingekaufte Textrechte).</p> <p>Finale Assets werden ungefähr nach der zweiten Autorenkorrektur, z. B. als hochaufgelöste Dateien, besorgt und ausgetauscht.</p> <p>Einem Auftrag wird der Auftragsstatus «finale Daten» vom Art Buyer oder von externen Produzenten, wie z.B. Illustratoren, Fotografen, zugewiesen.</p>

3.2.5 Die Vorschläge pro Asset-Auftrag

Was ist ein Vorschlag?

Pro Asset-Auftrag können Autorinnen / Autoren, Illustratorinnen, Grafiker, Art Buyer usw. ihre Vorschläge in Form von Beispieldateien hinzufügen.

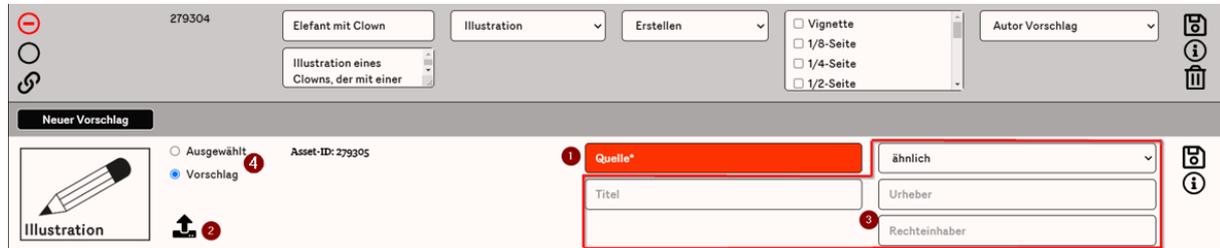


Abbildung 4: Asset-Vorschlag

- 1 Angabe zur Quelle des Vorschlags (**zwingend**)
- 2 Möglichkeit zum Upload einer Vorschlagsdatei
- 3 Angabe von Titel, Urheber, Rechtevermutung und Autorenwunsch (ähnlich/genau dieses)
- 4 Angabe, ob die Mediendatei im Layout verwendet werden soll (> Ausgewählt) wählen (durch PL RED/HER/DIG und Artbuying)

In der Regel fügt eine Autorin / ein Autor einem neuen Asset-Auftrag einen Vorschlag hinzu (z.B. eine Bilddatei mit Wasserzeichen, die von einer Bildagentur heruntergeladen wurde).

Soll ein ganz bestimmtes Asset beschafft werden, so braucht es dazu die korrekte und vollständige Angabe der Quelle.

Die Eigenschaften (Attribute) eines Vorschlags

Attribut	Beschreibung
Asset-ID	Jede Vorschlagsdatei (Upload einer Mediendatei als Vorschlag) erhält vom System automatisch eine Nummer (Asset-ID) zugewiesen. Diese eindeutige Nummer dient der Identifikation der Mediendatei im System.
Ausgewählt/ Vorschlag	Ein als "Ausgewählt" gekennzeichnete Vorschlag wird im Bearbeitungsprozess (z.B. Lizenz besorgen, kolorierte Illustration erstellen) weiter berücksichtigt. Das "Ausgewählt" kann nur von PL RED/HER/DIG/Artbuying gesetzt werden. Alle nicht als "Ausgewählt" gekennzeichneten Vorschläge eines Auftrags werden durch PL RED gelöscht sodass schliesslich pro Asset-Auftrag nur noch ein Vorschlag existiert – der ausgewählte.
Vorschlagsart	Rollenspezifische Kennzeichnung des Vorschlags: <ul style="list-style-type: none"> – Autorenvorschlag (für Benutzergruppe = «Autorin / Autor») – Produzentenvorschlag (für Benutzergruppe = «Produzent») – Recherchevorschlag (für Benutzergruppen = «Art Buyer», «Redaktion», «Herstellung», «Digitale Medien»)
Titel	Zum Vorschlag passender Titel. Dieser wird ganz am Schluss des Erstellungsprozesses für den automatischen Quellenachweis Titel © Urheber / Rechteinhaber verwendet. Die PL RED prüft bei verwendeten Vorschlägen den Bildtitel.
Urheber	Urheber meint den Schöpfer eines Werkes, bei den Asset-Vorschlägen also z.B. den Fotograf, die Illustratorin, den Autor, die Komponistin usw.).

Dieser wird ganz am Schluss des Erstellungsprozesses für den automatischen Quellennachweis <i>Titel © Urheber / Rechteinhaber</i> verwendet.

Rechteinhaber	<p>Rechteinhaber ist jemand, der über ein Schutzrecht (z.B. das Urheberrecht) verfügt, in unserem Fall der Rechteinhaber des Vorschlags, wie z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – LMVZ bei Eigenproduktionen (z.B. Illustrationen oder Schülerbeispiele) – Bildagenturen, Verlage o. Ä. – Künstler <p>Dieser wird ganz am Schluss des Erstellungsprozesses für den automatischen Quellenachweis <i>Titel © Urheber / Rechteinhaber</i> verwendet.</p>
Quelle	<p>Angabe, woher das Asset stammt. Die Angabe der Quelle ist insbesondere bei der Beschaffung und Recherche von ganz bestimmten Mediendateien sowie für die Rechteverwaltung von zentraler Bedeutung. Ein gewünschtes Bild ohne Angabe der Quelle wird vom Art Buyer unter Umständen nicht gefunden. Achtung bei Quellenangaben von Bildern aus Magazinen: Hier nicht nur das Heft angeben, sondern auch das Copyright, das meist neben dem gewünschten Bild steht).</p> <p>Die Quellenangabe ist in mehreren Varianten möglich: A) eine Agentur bei «Urheber» und die Asset-ID der Agentur bei «Quelle» eingeben oder B) einen Link bei «Quelle» einfügen.</p> <div data-bbox="432 875 1394 1093" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  </div> <p><i>Abbildung 5: Quellenangabe Variante A) Angabe der Agentur im Feld «Rechteinhaber» und Bild-ID der Agentur im Feld «Quelle»</i></p> <div data-bbox="432 1182 1394 1400" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  </div> <p><i>Abbildung 6: Quellenangabe Variante B) Link (URL) auf Mediendatei, von wo sie heruntergeladen werden kann ins Feld «Quelle» eingeben.</i></p> <p>Achtung: Der Link soll derjenige der Downloadseite sein, auf welcher das Bild heruntergeladen und gekauft werden kann und nicht auf die Bilddatei selbst.</p>
Beschaffungshinweis	<p>In diesem Feld muss angegeben werden, ob:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die vorgeschlagene Mediendatei (z. B. Bild) beschafft werden soll > «genau dieses» - eine dem Vorschlag ähnliche Mediendatei besorgt soll > «ähnlich»
Kommentar	<p>Kommentare dienen z.B. der Auswahl-Diskussion zwischen Autorinnen / Autoren und PL RED sowie der Platzierung von Lizenzkommentaren oder allfälligen Produzentenhinweisen. Der Art Buyer kann Hinweise bei nicht ausreichenden Beschreibungen oder zu Lizenzbedingungen wie z.B. Kostenhöhe angeben.</p>

4 Step-by-Step-Anleitungen

4.1 Asset-Aufträge filtern bzw. suchen

Der mediamanager bietet grundsätzlich zwei Möglichkeiten zur Filterung bzw. Anzeige von bestehenden Asset-Aufträgen auf Basis ihrer Eigenschaften bzw. Attributwerte: Die übergreifende Suche und die Spaltenfilter bei den Asset-Attributen.

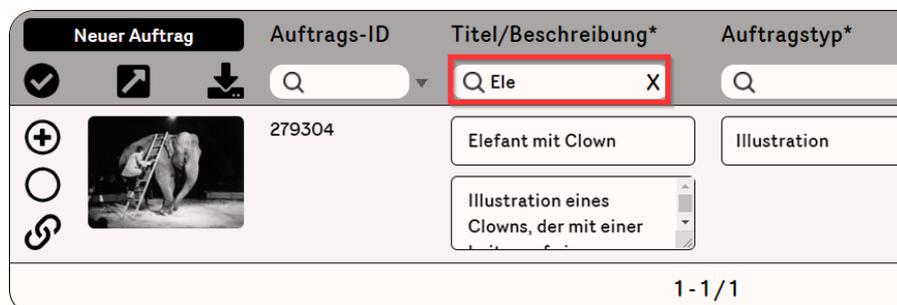
4.1.1 Suche mit Spaltenfilterung

Alternativ zur übergreifenden Suche sind die Spaltenfilter, die sich direkt über den Spaltenbezeichnungen befinden, sehr hilfreich. Durch Eingabe von Suchbegriffen, z. B. „Foto“ beim Spaltenfilter Assettyp und „suchen“ im Spaltenfilter Auftragsart, werden nur noch Assets angezeigt, die diesen beiden Suchbegriffen genügen, also in diesem Beispiel Fotos, die gesucht werden müssen.

Für den Spaltenfilter bei Produktionsanweisungen gilt: Die Eingabe des Suchbegriffs „Vignette detailliert“ zeigt all jene Asset-Aufträge an, bei denen bei Produktionsanweisung sowohl „Vignette“ als auch „detailliert“ ausgewählt ist.

Die Eingabe eines Suchbegriffs in einem oder mehreren Spaltenfiltern zeigt alle Asset-Aufträge an, die den eingegebenen Suchbegriffen genügen.

Tip: Bei neu erstellten Asset-Aufträgen wird im Feld „Beschreibung“ der Standardtext „Beschreibung hier eingeben“ hinterlegt. Durch Eingabe des Suchbegriffs „Beschreibung hier eingeben“ im Spaltenfilter Beschreibung werden alle Asset-Aufträge angezeigt, bei denen der Ersteller oder die Erstellerin (noch) keine Beschreibung hinzugefügt hat:



4.2 Einen neuen Asset-Auftrag erstellen

Autorinnen und Autoren erfassen die Such- oder Erstellungsaufträge, die für ein Lehrmittel benötigt werden, mit dem mediamanager. Dieser ersetzt die bisher verwendeten Rechtelisten als Word-Dateien. Im mediamanager müssen dazu von den Autorinnen und Autoren sogenannte Asset-Aufträge erstellt werden. Pro Such- oder Erstellungsauftrag wird genau ein Asset-Auftrag erstellt. Einem Asset-Auftrag kann ein Vorschlag hinzugefügt werden. Wenn der Asset-Auftrag vollständig erstellt ist, wird er zur Prüfung durch PL RED freigegeben.

Kapitelübersicht



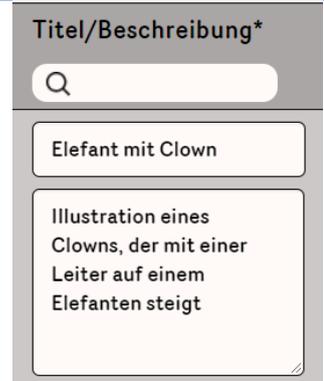
Abbildung 7: Einen neuen Asset-Auftrag erstellen

1. Asset-Auftrag neu hinzufügen
(im gewünschten Lehrwerkteil bzw. Kapitel auf + klicken)

Kapitelübersicht



2. Titel und Beschreibung eingeben
siehe -> [Beschreibung](#)



3. Assettyp wählen

Assettyp

Im mediamanager stehen folgende sechs Assettypen

Foto

Fotografie

Illustration

Bildnerische Darstellung

Technische Zeichnung

Grafische Darstellung, z. B. eine geometrische Figur

Video

Film

Audio

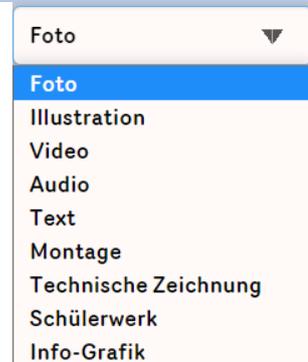
Tonaufzeichnung (z.B. Lieder, Hörtexte)

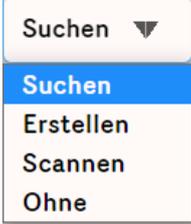
Text

Zitat, Übersetzung, wörtlich übernommener und / übersetzter Text, z.B. auch das Textrecht eines Con

Montage

Durch das Zusammenfügen verschiedener einzelner (Illustrationen) entsteht eine neue Komposition mit im mediamanager als neue Mediendatei «Montage



	<p>eine Überlagerung mehrerer Assets in einem Layout keine Montage im mediamanager verwendeten Sinn. Achtung: Montagen oder Überlagerungen mehrerer Assets sollten vermieden werden. Derartige Veränderungen an Assets (z.B. am Bild) dürfen ohne Einverständnis des Urhebers nicht ausgeführt werden.</p>	
<p>4. Auftragsart wählen siehe -> Auftragsart</p>		
<p>5. Asset-Auftrag speichern</p>		

4.2.1 Ausgewählte Beispiele

Video mit Standbild

Für diesen Fall werden zwei separate Asset-Aufträge in unterschiedlichen Lehrwerkteilen erstellt: Ein erster Auftrag (A) für die Erstellung / Suche des Videos und ein zweiter Auftrag (B) für die Erstellung des Screenshots.

Der Asset-Auftrag (A) wird beim Lehrwerkteil «Lernplattform» für die Suche eines Videos (Video, Suchen) durch den Art Buyer (oder zur Erstellung durch einen Produzenten) erstellt. Im Feld «Beschreibung» soll ergänzt werden, dass nebst dem Verwendungsrecht des Videos auch das Recht an der Abbildung eines Screenshots (Zeit angeben) bei den Rechteinhabern angefragt werden muss.

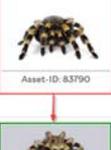
Beim gedruckten Lehrwerkteil, zum Beispiel dem Schülerbuch, muss der Screenshot ebenfalls als Asset-Auftrag (B) (Foto, Erstellen) erfasst werden. Im Feld Beschreibung wird «Screenshot durch Grafiker erstellen» und im Feld «Quelle» die gleiche Quelle wie beim Asset-Auftrag «Video suchen» eingegeben.

Montage

Bei Montagen handelt es sich um Mediendateien, die wiederum aus verschiedenen Mediendateien (sog. Komponenten) zusammengesetzt sind.

Folgendes Beispiel zeigt eine Montage im mediamanager.

- 1** Auftrag der Autorin, des Autors zur Erstellung einer Montage
- 2+3** Artbuyer-Vorschläge für die einzelnen Komponenten der Montage
- 4** Montage-Vorschlag des Produzenten (hier ausgewählt als definitive Montage)

Vorschläge	Verwendung	Herkunft	Titel/Urheber/Rechteinhaber/Quelle*/Autorenmusch	Kommentare
 Asset-ID: 83778	<input type="radio"/> Ausgewählt <input type="radio"/> Komponente <input checked="" type="radio"/> Vorschlag	Autor	<input type="text" value="Maus Spinne (Vorschlag Montage)"/> Urheber: Rechteinhaber: Autoren: <input type="text" value="ähnlich"/>	15. Dezember 2019 18:42 Uhr Nina Weismann Der Vorschlag der Autorin kann durch die definitive Montage ersetzt werden (wenn diese dabei mit dem inDesign-Plugin bereits verknüpft ist). Ersetzt wird die Quelle dann durch die Produktion oder den Lieferanten der Fotomontage. NEUER KOMMENTAR
 Asset-ID: 83790	<input checked="" type="radio"/> Ausgewählt <input type="radio"/> Komponente <input type="radio"/> Vorschlag	Artbuyer	<input type="text" value="Maus"/> Urheber: Rechteinhaber: <input type="text" value="Adobe Stock 12043100"/> <input type="text" value="ähnlich"/>	15. Dezember 2019 18:30 Uhr Nina Weismann Komplette Lizenzangaben siehe - Asset 12793 oder - Assetauftrg. 53063. NEUER KOMMENTAR
 Asset-ID: 83790	<input checked="" type="radio"/> Ausgewählt <input type="radio"/> Komponente <input type="radio"/> Vorschlag	Artbuyer	Urheber: Rechteinhaber: <input type="text" value="iStock 527539494"/> <input type="text" value="ähnlich"/>	15. Dezember 2019 18:31 Uhr Nina Weismann Komplette Lizenzangaben siehe - Asset 12794 oder - Assetauftrg. 53063. NEUER KOMMENTAR
 Asset-ID: 83794	<input checked="" type="radio"/> Ausgewählt <input type="radio"/> Komponente <input type="radio"/> Vorschlag	Produzent	<input type="text" value="Fotomontage Maus Spinne"/> Dachcom: Rechteinhaber: Dachcom: <input type="text" value="ähnlich"/>	15. Dezember 2019 18:31 Uhr Nina Weismann Komplette Lizenzangaben siehe - Asset 52275 oder - Assetauftrg. 53063. NEUER KOMMENTAR

Vertonung eines Comics

In diesem Fall müssen zwei Asset-Aufträge erstellt werden. In einem ersten Auftrag (A) (Text, Suchen) muss das Textrecht des Comics besorgt werden. Im zweiten Auftrag (B) wird die Produktion der Vertonung (Audio, Erstellen) erfasst.

Im Feld Beschreibung des Asset-Auftrags (B) wird «Vertonung Comic durch Tonstudio» und im Feld «Quelle» die gleiche Quelle wie beim Asset-Auftrag (A) «Text suchen» eingegeben.

4.3 Einem Asset-Auftrag einen Vorschlag hinzufügen (optional)

Einem Asset-Auftrag können optional mehrere Vorschläge hinzugefügt werden, z.B. ein Platzhalterbild (vom Autor), max. 3 Recherchevorschläge (vom Art Buyer) oder Produktionsvorschläge (von Illustratoren, Grafikerinnen usw.) hinzugefügt werden.

1. Asset-Auftrag öffnen	
2. Vorschlagdatei hochladen (optional)	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 20px;">  Illustration </div> <div> <input type="radio"/> Ausgewählt <input checked="" type="radio"/> Vorschlag </div> </div> <div style="margin-top: 10px;">  </div> <div style="margin-top: 10px;">  <div style="display: flex; align-items: center;"> <input checked="" type="radio"/> Ausgewählt <input type="radio"/> Vorschlag </div> <div style="margin-left: 10px;"> Asset-ID: 279305 93342604-978x710.jpg </div> </div>

3. Vorschlagsattribute eingeben

A) Titel

Eingabe optional aber erwünscht, da dieser Text später für den Bildnachweis verwendet wird

B) Urheber

Eingabe optional. Eingabe erforderlich, wenn z.B. Illustrationen durch verschiedenen Produzenten für den LMVZ erstellt werden sollen. Dann den Produzenten beim Urheber eingeben. In diesem Fall muss bei «Quelle» ebenfalls der Produzent eingegeben werden.

C) Rechteinhaber

Eingabe optional. Bei Erstellungsaufträgen wird hier «LMVZ» eingegeben.

D) Quelle*

Eingabe in jedem Fall zwingend, auch wenn keine Vorschlagsdatei hochgeladen wird. Muss bei Suchaufträgen «genau dieses Bild» zwecks Rechtklä rung durch Art Buyer eingegeben werden. Als Link oder ID einer Stockagentur eingeben.

E) Beschaffungshinweis

Eingabe ist per Standard «ähnlich»: Es wird eine der Vorschlagsdatei ähnliche Alternative besorgt. Soll genau die vorgeschlagene Mediendatei beschafft werden, ist in diesem Feld «genau das» auszuwählen.

Titel/Urheber/Rechteinhaber/Quelle*	
Titel	
Urheber	
Rechteinhaber	
Quelle*	
ähnlich	▼

Titel/Urheber/Rechteinhaber/Quelle*	
Pura Ulun Danu Bratan auf Bali	
zephyr_p	
Adobe Stock	
https://stock.adobe.com/de/images/.../83985437	
ähnlich	▼

4. Kommentar hinzufügen

Optional, dient den Autorinnen / Autoren und PL RED v.a. zur Auswahl-Diskussion.

Eigene Kommentare können mittels Klick auf den kleinen Papierkorb neben dem Kommentar gelöscht werden.





Asset-Id: 279305 (Ausgewählt)
Auftrag-Id: 279304
Herkunft: Autor

Erstellt: Miguel Maximiano
21.04.2022 08:54 Uhr
Geändert: Miguel Maximiano
21.04.2022 08:59 Uhr

Info / Kommentar neuer Kommentar

Dies ist ein Kommentar Miguel Maximiano: 21.04.2022 11:29 Uhr

5. Vorschlag speichern!

WICHTIG: Wird ein Diskettensymbol angezeigt, bedeutet dies, dass vorgenommene Änderungen an der Vorschlagsdatei noch nicht gespeichert wurden.

	
kovski	
jer	

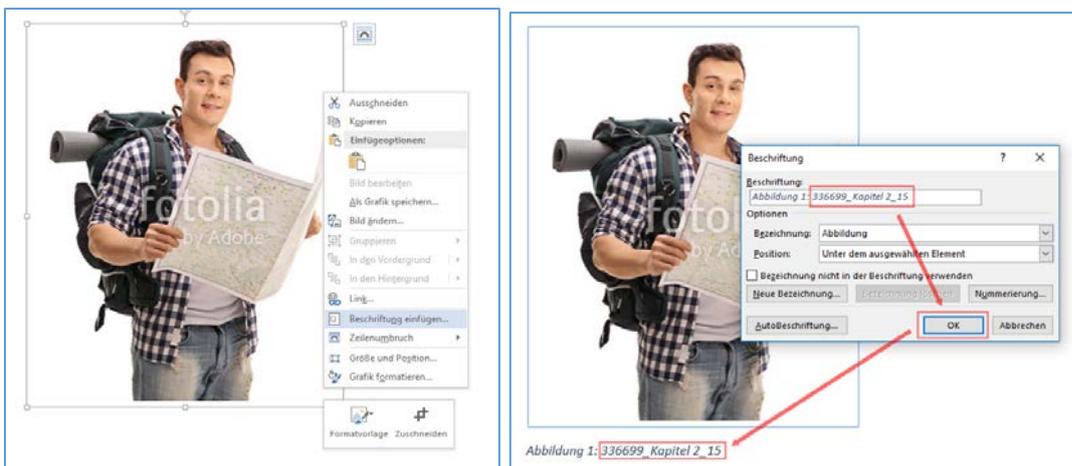
4.4 Referenz zwischen Bild im Manuskript und Asset-Auftrag herstellen

Um einen Bezug zwischen einem Bild im Manuskript und dem entsprechenden Asset-Auftrag im mediamanager herzustellen, bietet es sich an, das Bild im Manuskript mit der entsprechenden Asset-Auftrag-ID aus dem mediamanager zu beschriften.

- 1 Asset-Auftrags-ID (**WICHTIG:** diese Nummer (Bsp. 52926) im Manuskript beim Bild angeben)
- 2 Asset-ID (muss im Manuskript nicht angegeben werden)



Im Manuskript kann das Bild mit der rechten Maustaste angeklickt und eine Beschriftung hinzugefügt werden (gilt für Microsoft Word):

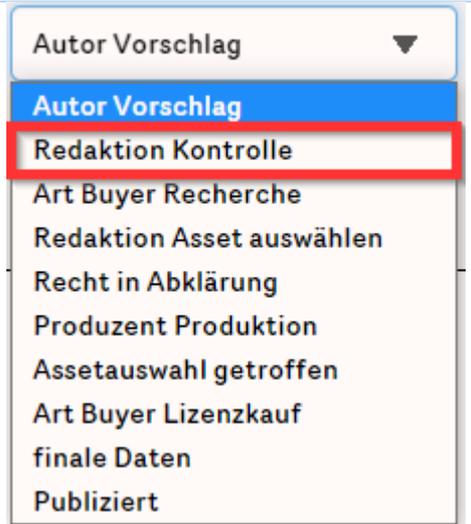


4.5 Einen Asset-Auftrag zur Prüfung durch die PL RED freigeben

Mit Änderung des Auftragsstatus auf «RED Auswahl» leitet die Autorin / der Autor den Auftrag an die PL RED weiter.

Wichtig: Asset-Aufträge mit Status «RED Auswahl» können von der Autorin / dem Autor nicht weiter bearbeitet werden (Ausnahme: Kommentarfunktion bei Vorschlägen).

**1. Auftragsstatus von Autor Vorschlag auf
Redaktion Kontrolle ändern**



2. Änderung speichern!



4.6 Einen Asset-Auftrag prüfen (Redaktion Kontrolle/Redaktion Asset auswählen/Assetauswahl getroffen)

Mit dem Setzen des Auftrags-Status auf «Redaktion Kontrolle» wird der Asset-Auftrag an die PL RED zur Prüfung weitergeleitet. Die zuständige PL RED prüft die Asset-Aufträge sowie deren Vorschläge und leitet die nächsten Arbeitsschritte ein und wählt die dazu passenden Asset-Auftragsstatus aus.

4.6.1 Phase (RED Kontrolle)

Entwurfsphase: PL RED überprüft Autorenvorschläge auf deren Vollständigkeit. Bei ungenügenden Angaben stellt PL RED den Auftrag zurück auf «Autor Vorschlag», worauf die Autorin / der Autor den Auftrag konkretisieren müssen. Ferner löscht PL RED unnötige Asset-Aufträge und leitet die nächsten Schritte durch Anpassen des Auftrags-Status ein (z.B. Recherche bei Suchaufträgen, Produktion bei Erstellungsaufträgen).

4.6.2 Phase (Assetauswahl getroffen)

Finale Phase: PL RED entscheidet, welche Assets für das Layout verwendet werden und leitet den finalen Einkauf und die Fertigstellung der Assets ein.

4.7 Asset-Aufträge verlinken / verschieben

4.7.1 Aufträge aus anderen Lehrwerkteilen importieren

Ein Auftrag, der bereits in einem anderen Lehrwerkteil erfasst wurde, kann in den aktuell gewählten Lehrwerkteil importiert werden:

Beispiel: Wir befinden uns im Mediamanager in NaTech 8 Arbeitsmaterialien im Kapitel 2. Der bestehende Auftrag 82590 soll hierher verlinkt werden.

Vorgehen: Auf das schwarze(!) Verlinkungssymbol  «Auftrag in dieses Kapitel verlinken» klicken:



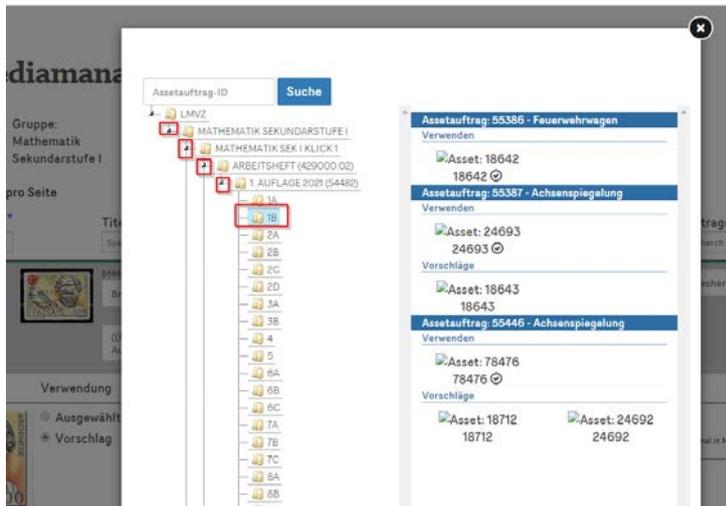
The screenshot shows the LMVZ Mediamanager interface. At the top, there are fields for 'MEINE PROJEKTE', 'Gruppe: NaTech 7-9', 'Linie: NaTech 8', 'Artikel: Arbeitsmaterialien I (552000.02)', 'Ausgabe: 1. Auflage 2020 (30055)', and 'Kapitel: Kapitel 2'. Below this, there is a section titled 'Auftrag in dieses Kapitel verlinken' with a search bar for 'Auftrags-ID' and a blue search button. There are also several filter buttons for 'Titel/Beschreibung*', 'Auftragstyp*', 'Auftragsart', and 'Produktionsanweisung'.

Im Suchfeld die Auftrags-ID (82590) eingeben und auf den blauen Such-Button klicken:

Klick auf den Auftrag (blauer Balken): Der Auftrag ist verlinkt.



Wenn die Auftrags-ID nicht bekannt ist, kann alternativ durch den Baum zum gesuchten Auftrag navigiert werden:



4.7.2 Aufträge in einen anderen Lehrwerkteil verlinken

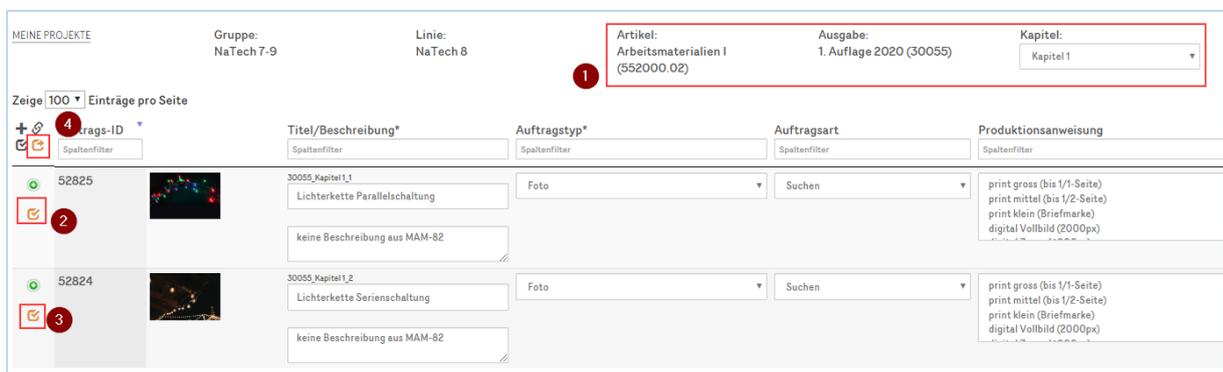
Aufträge können auch in andere Lehrwerkteile verlinkt werden. Also genau der umgekehrte Weg wie im vorherigen Beispiel.

Beispiel: Wir befinden uns im NaTech 8 Arbeitsmaterialien I im Kapitel 1 und wollen die beiden Aufträge 52825 und 52824 ins NaTech 8 Grundlagenbuch Kapitel 2 verlinken:

Vorgehen:

die zu verlinkenden Aufträge markieren (2 und 3)

auf den orangen Verlinkungs-Button  «ausgewählte Aufträge verlinken/verschieben» klicken (4)



im Baum das Kapitel anklicken, in welches die markierten Aufträge verlinkt werden sollen:

Verschieben/Verlinken von Asset-Aufträgen:

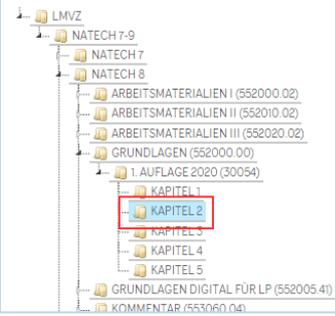
Die ausgewählten Assetaufträge werden mit allen darin enthaltenen Vorschlägen ins Zielkapitel verschoben oder verlinkt.

Projekt: NaTech 8 - Arbeitsmaterialien I (552000.02) - 1. Auflage 2020 (30055)

Kapitel: Kapitel 1

Assetauftrag-Nr: 52825, 52824

verschieben/verlinken nach:



Button VERLINKEN klicken.

