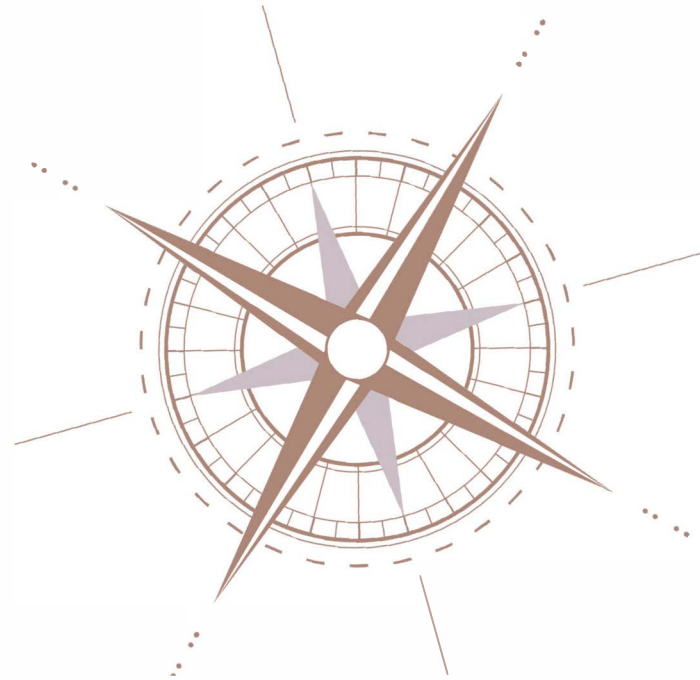


Prozessdokumentation Universitätskolleg



Band 3

Studienkompass Psychologie

Dokumentation zur Pflege der Technik und Inhalte



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Universitätskolleg

Vorwort zur Reihe

Das Universitätskolleg der Universität Hamburg wurde 2012 als Betriebseinheit gegründet und 2015 in eine zentrale Organisationseinheit nach § 92a HmbHG umgewandelt. Gegliedert in Handlungsfelder und Teilprojekte, finanziert aus dem Qualitätspakt Lehre des BMBF und Haushaltsmitteln der Universität Hamburg, steht die junge Einrichtung außerhalb der etablierten Prozesse in Lehre, Studium und Verwaltung als Experimentierlabor und Kommunikationsplattform, um die Studieneingangsphase durch „Brücken in die Universität“ und „Wege in die Wissenschaft“ nachhaltig zu verbessern.

Die Arbeit im Universitätskolleg ist dabei vielfach davon gekennzeichnet, vorhandene Strukturen und Abläufen im Lehrbetrieb der Universität Hamburg zu analysieren und neue Ansätze in einem kleinen, abgegrenzten Bereich zu erproben. Im Rahmen dieser Tätigkeit ist die Beschäftigung mit vorhandenen Ist-Prozessen oder die Skizzierung zu erprobender Soll-Prozesse immer Teil der Aufgabenstellung – jedoch werden die dabei gewonnenen Zwischenergebnisse selten dokumentiert und sind daher oft nur für die Projektteilnehmenden selbst sichtbar. Im Sinne des Qualitätspakt Lehre, der auf den Austausch zwischen den Hochschulen sowohl bei Ergebnissen als auch Erfahrungen im Projektverlauf setzt, hat sich das Universitätskolleg entschlossen, mit dieser Reihe einen Teil der Dokumentationslücke zu schließen.

In der Reihe „Prozessdokumentation Universitätskolleg“ erscheinen daher Übersichten über aufgenommene Ist-Prozesse, skizzierte Soll-Prozesse, Verfahrensbeschreibungen oder auch Anwendungsdokumentationen, die einen Einblick in die internen Arbeitsergebnisse des Universitätskollegs geben und diese den übrigen 185 Hochschulen mit „Qualitätspakt Lehre“ - Projekten in Deutschland zur Verfügung stellen. Sie sind zudem auch selbst Beispiel und Vorlage dafür, wie andere Projekte ihre Ergebnisse dokumentieren können, um sie nachfolgenden Projekten oder Mitarbeitenden zugänglich zu machen, damit die Prozesse auch bei Personalwechsel weiterlaufen können. Bei Fragen oder zum Austausch über die hier beschriebenen Inhalte stehen die Mitarbeitenden des Universitätskollegs interessierten Kolleginnen und Kollegen gern zur Verfügung.

Wir wünschen eine abwechslungsreiche Lektüre.

Ulrike Helbig (Geschäftsführerin) und das Team der Servicestelle des Universitätskollegs

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Abbildungsverzeichnis	6
1 Hintergrund	11
2 Einführung	13
2.1 Anforderungen.....	13
2.2 Genutzte Software.....	13
Content-Management-Systeme	14
Autorenprogramme.....	16
2.3 Workflow.....	21
2.4 Benötigte Hardware, Software und Zugänge	23
Software	23
Optionale Software.....	24
Hardware.....	25
Zugänge	26
3 Grundfunktionen von Storyline – ein kleines Beispiel	29
3.1 Projekt anlegen und veröffentlichen	32
1. Standardseite bearbeiten	32
2. Übung einfügen.....	35
3. Projekt speichern.....	40
4. Projektvorschau	41

5. Projekt veröffentlichen	42
3.2 Upload auf den Webserver mit FileZilla	47
4 Bearbeitung einer Studienkompass-Seite	55
4.1 Vorbereitungen.....	55
Übersicht der Dateien und Ordner	55
Änderung des Drehbuchs.....	58
Navigation und Textbearbeitung.....	59
4.2 Aktualisierung des Storyline-Projekts in sieben Schritten	73
1. Schritt: Projekt öffnen und abspeichern	73
2. Schritt: Folie aufrufen und Änderung eingeben	74
3. Schritt: Projekt veröffentlichen	77
4. Schritt: Zwei Dateien im Ausgabeordner ersetzen	79
5. Schritt: Browser-Check	80
6. Schritt: Hochladen auf den Webserver	80
7. Schritt: Ergebnis-Check	83
5 Seitenaufbau und Übungen in Storyline.....	85
5.1 Seitenaufbau	85
5.2 Schaltflächen.....	94
Pop-Up-Fenster: Anzeige per Ebeneneinblendung	95
Pop-Up-Fenster: Anzeige per Button-State	96
5.3 Single- und Multiple-Choice-Übungen.....	100
Bestehende Übungen anpassen.....	100
Neue Übungen anlegen.....	106

5.4	Drag'n'Drop-Übungen.....	108
6	Multimedia-Elemente.....	116
6.1	Hyperlinks	116
6.2	Freitextfelder.....	117
6.3	Bilder.....	118
6.4	Videos.....	121
	YouTube-Videos einfügen.....	121
	podcampus-Videos einfügen	123
7	Lokale Datenspeicherung und Datenaufruf: Selbstcheck und Reflexionsfragen	128
7.1	Das Grundprinzip	128
7.2	Variablen und Schaltflächen in Storyline.....	131
	Anlegen der Variable	131
	Anlegen von Schaltflächensets.....	133
7.3	Programmierung in Storyline.....	134
	Szenario 1: Es liegen keine Daten vor	134
	Szenario 2: Es liegen bereits Daten vor.....	134
	Die Schritte im Detail	135
8	WordPress	140
8.1	Vorgenommene Anpassungen	140
	Theme.....	140
	Plug-Ins	143
	Menüs & Navigation	144
	Website-Analyse mit Piwik.....	147

Seitenstruktur	149
8.2 Pflege des Systems.....	154
Sicherheit anlegen	154
Aktualisierungen einspielen.....	155
9 Kontakt.....	159
10 Veröffentlichungen.....	160

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Beispiel für ein WordPress-Frontend (li) und ein WordPress-Backend (re).....	14
Abbildung 2: Studienkompass-Frontend (links) und das WordPress-Backend (rechts).....	15
Abbildung 3: Zusammenspiel von CMS und Autorensoftware im Studienkompass.....	17
Abbildung 4: Bearbeitung einer Aufgabe mit Articulate Storyline.....	18
Abbildung 5: Übungsentwurf aus einem Powerpoint-Drehbuch.....	19
Abbildung 6: Workflow.....	22
Abbildung 7: Storyline – Optionen.....	30
Abbildung 8: Storyline – Auto-Wiederherstellen.....	31
Abbildung 9: Storyline – Spracheinstellungen.....	31
Abbildung 10: Storyline – Standard-Folie.....	32
Abbildung 11: Storyline – Textfeld einfügen.....	33
Abbildung 12: Storyline – Text eingeben.....	33
Abbildung 13: Storyline – Hintergrundfarbe ändern.....	34
Abbildung 14: Storyline – Neue Folie anlegen.....	35
Abbildung 15: Storyline – Einfügen einer Multiple-Choice-Übung.....	35
Abbildung 16: Storyline – Multiple Choice – Frage und Antwortoptionen.....	36
Abbildung 17: Storyline – Wechsel der Ansicht.....	37
Abbildung 18: Storyline – Änderungen in der Folienansicht.....	38
Abbildung 19: Storyline – Bild einfügen.....	38
Abbildung 20: Storyline – Multiple-Choice Übung mit Bild.....	39
Abbildung 21: Storyline – Projekt abspeichern.....	40
Abbildung 22: Storyline – Projektvorschau generieren.....	41
Abbildung 23: Storyline – Projektvorschau.....	42
Abbildung 24: Storyline – Projekt veröffentlichen.....	43
Abbildung 25: Storyline – Bestätigung der Veröffentlichung.....	44
Abbildung 26: Storyline – Ausgabedateien.....	45
Abbildung 27: Anzeige der publizierten Dateien im Web-Browser.....	46
Abbildung 28: FileZilla – FTP-Zugangsdaten (allgemein).....	48

Abbildung 29: FileZilla – FTP-Zugangsdaten (erweitert).....	49
Abbildung 30: FileZilla – lokale und servergelagerte Dateien	50
Abbildung 31: FileZilla – Verzeichnispfad zu den Ausgabedateien.....	50
Abbildung 32: FileZilla – Verzeichnis erstellen.....	51
Abbildung 33: FileZilla – Verzeichnisnamen eingeben	51
Abbildung 34: FileZilla – Neu erstelltes Verzeichnis.....	52
Abbildung 35: FileZilla – Leeres Serververzeichnis	52
Abbildung 36: FileZilla – Hochladen der Storyline-Dateien.....	53
Abbildung 37: FileZilla – Datei-Upload komplett	54
Abbildung 38: Dateistruktur	56
Abbildung 39: Übersicht der Storyline-Projekte.....	57
Abbildung 40: Änderung der Powerpoint-Drehbuchvorlage.....	58
Abbildung 41: Anpassungen des Storyline-Players	60
Abbildung 42: Variable CL in Storyline	61
Abbildung 43: Textfelder in Storyline.....	62
Abbildung 44: HTML5-Ausgabe im Browser	63
Abbildung 45: HTML5-Ausgabe im Browser (vergrößert per Browser-Zoom)	63
Abbildung 46: Kopierskripte	64
Abbildung 47: Stylesheets in Notepad++	66
Abbildung 48: Textfarben in Storyline	68
Abbildung 49: Schriftfarben auf einer Standard-Textseite (in Storyline)	69
Abbildung 50: Webausgabe einer Standard-Textseite (in Firefox)	70
Abbildung 51: Randabstände der Textfelder	71
Abbildung 52: Projektdateien im Windows-Explorer.....	73
Abbildung 53: Storyline – Projekt speichern	74
Abbildung 54: Storyline – Story-Ansicht.....	75
Abbildung 55: Storyline – Folienansicht	76
Abbildung 56: Storyline – Projekt speichern	76
Abbildung 57: Storyline – Projekt veröffentlichen	78
Abbildung 58: Storyline – Öffnen des Ausgabeordners.....	79

Abbildung 59: FileZilla – Verzeichnisse.....	81
Abbildung 60: FileZilla – Löschen der Dateien auf dem Server	82
Abbildung 61: FileZilla – Datei-Upload.....	83
Abbildung 62: Ergebnisüberprüfung mit verschiedenen Browsern	84
Abbildung 63: Storyline – Seitenaufbau.....	86
Abbildung 64: Storyline – Formularansicht.....	87
Abbildung 65: Storyline – Textfeld in Übung	88
Abbildung 66: Storyline – Ebene Positionen	89
Abbildung 67: Storyline – Zeitachse	90
Abbildung 68: Storyline – Folienmaster im Menü	90
Abbildung 69: Storyline – Folienmaster des Studienkompasses.....	91
Abbildung 70: Storyline – Trigger der „Zurück“-Schaltfläche	91
Abbildung 71: Storyline – Projektübergreifende Navigation	92
Abbildung 72: Storyline – Javascript mit Hyperlink zum Modul Entwicklungspsy.....	93
Abbildung 73: Storyline – Schaltfläche „Studium“	95
Abbildung 74: Storyline – Auswahl der Ebene zur Änderung eines Pop-Up-Fensters	96
Abbildung 75: Storyline – Bearbeitung eines Pop-Up-Fensters über den Status	97
Abbildung 76: Storyline – Rechtecke zur Erweiterung des Hover-Bereichs.....	98
Abbildung 77: Storyline – Unsichtbare Rechtecke auf der Ebene „Hover-Hider“.....	99
Abbildung 78: Storyline – Trigger zum Ausblenden der Hover-Hider-Ebene.....	99
Abbildung 79: Storyline – Änderung einer bestehenden Multiple-Choice-Übung	100
Abbildung 80: Storyline – Multiple-Choice Einstellungen.....	101
Abbildung 81: Storyline – Korrekte Antworten festlegen	102
Abbildung 82: Storyline – Feedback-Ebenen	102
Abbildung 83: Storyline – Änderung des Nutzerfeedbacks	103
Abbildung 84: Storyline – Auflösungsschaltfläche.....	104
Abbildung 85: Storyline – Animation des Lösungshinweises	105
Abbildung 86: Storyline – Anpassung der Optionsschaltflächen	105
Abbildung 87: Storyline – Kopieren einer bestehenden Übung	106
Abbildung 88: Storyline – Drag-Elemente und Drop-Ziele	108

Abbildung 89: Storyline – Formularansicht einer Drag'n'Drop-Übung	109
Abbildung 90: Storyline – Schriftfarben in einer Drag'n'Drop-Übung	110
Abbildung 91: Storyline – Auswertung einer Drag'n'Drop-Übung	111
Abbildung 92: Storyline – Zustände bzw. Status eines Drag-Elements	112
Abbildung 93: Storyline – Trigger in einer Drag'n'Drop-Übung	114
Abbildung 94: Storyline – Einblenden der Lösungsebene	115
Abbildung 95: Storyline – Hotspot einfügen und Trigger setzen	116
Abbildung 96: Storyline – Eigenschaften eines Hyperlinks	117
Abbildung 97: Storyline – Eingabetextfeld einfügen	118
Abbildung 98: Storyline – Bild einfügen	119
Abbildung 99: Storyline – Quellenangeben bei Bildern mit Creative Commons-Lizenz	120
Abbildung 100: Sucheinstellungen in Flickr	120
Abbildung 101: Storyline – Video als Web-Objekt einbinden	121
Abbildung 102: Storyline – Videopfad in Storyline angeben	122
Abbildung 103: Übersicht der Videos in der podcampus-Verwaltung	124
Abbildung 104: Podcampus – Einbettungs-Code für Videos der Plattform podcampus	125
Abbildung 105: Storyline – Video einfügen	126
Abbildung 106: Storyline – Externer Link auf Podcampus	127
Abbildung 107: Löschen des HTML5-Storage über den FAQ	129
Abbildung 108: Speicherung der Daten im HTML5-Storage	130
Abbildung 109: Storyline – Übersicht der Variablen im Projekt „Allgemeine Psych.“	131
Abbildung 110: Storyline – Optionsschaltflächen	133
Abbildung 111: Storyline – Auslesen der Variable	135
Abbildung 112: Storyline – Trigger der Optionsschaltflächen	136
Abbildung 113: Storyline – Javascript-Trigger der Optionsschaltflächen	137
Abbildung 114: Übersicht der Reflexionsfragen	138
Abbildung 115: Storyline – Löschen des HTML5-Storage	139
Abbildung 116: WordPress-Theme „Blain“	141
Abbildung 117: WordPress-Theme – Angepasste Dateien	141
Abbildung 118: Themes in WordPress	142

Abbildung 119: Menüs im Studienkompass Psychologie.....	145
Abbildung 120: Submenüs der horizontalen Navigation	146
Abbildung 121: Submenü „1 Meine Erwartungen“	146
Abbildung 122: Piwik – Analyse externer Websites	148
Abbildung 123: Deaktivierung der Piwik-Webanalyse	148
Abbildung 124: Piwik-Statistiken in WordPress.....	149
Abbildung 125: Seitenstruktur in WordPress	150
Abbildung 126: Einbindung der Storyline-Inhalte in WordPress	151
Abbildung 127: Einstellungen der Seite „Animierte Einführung“	152
Abbildung 128: Ausblenden der Intro-Animation	153
Abbildung 129: Include-Page-Befehl.....	153
Abbildung 130: Sicherung anlegen mit Duplicator	154
Abbildung 131: Bestätigung „Archiv komplett“	155
Abbildung 132: „Disable All WordPress Updates“ deaktivieren.....	156
Abbildung 133: WordPress auf Aktualisierungen überprüfen.....	157
Abbildung 134: „Disable All WordPress Updates“ aktivieren	157
Abbildung 135: Browser-Cache leeren (Firefox)	158

1 Hintergrund

Mit dem Studienkompass Psychologie wurde ein Online-Informationsportal entwickelt, um die Passung zwischen Bewerberinnen und Bewerbern und dem Studium der Psychologie an der Universität Hamburg zu verbessern. Die Bearbeitung ist freiwillig und nicht an die Bewerbung geknüpft. Ziel des Angebots ist, die Studienwahlsicherheit und Erwartungsklarheit zu steigern, Interesse für das Studium und die Berufsfelder zu wecken, die Studien- und Berufszufriedenheit zu erhöhen und langfristig die Studienabbruchquote zu senken.

Diese Dokumentation dient der technischen Pflege und inhaltlichen Anpassung des Studienkompasses. Die Beschreibung des Projektverlaufs kann dem Abschlussbericht¹ entnommen werden. Die Produktion des audiovisuellen Materials (Videos, Audios, Bilder) ist nicht Teil dieser Dokumentation. Empfehlungen zur Videoproduktion können der gesonderten Dokumentation „Stups – Videoproduktion“ entnommen werden.

Der Studienkompass Psychologie wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unter dem Förderkennzeichen 01PL12033. Das Angebot ist ein Teilprojekt des Universitätskollegs Hamburg im Handlungsfeld „Eigenes Wissen einschätzen“. Im Projektverlauf wurde eng mit den Teilprojekten „MIN-Check – Online-Selbsttests für Studieninteressierte (Teilprojekt 14)“, „Online-Selbsttest für Studieninteressierte der Rechtswissenschaft (Teilprojekt 18)“ sowie „Peer Mentoring Netzwerk Psychologie (Teilprojekt 7)“ zusammengearbeitet.

Der Studienkompass ist auf der Fakultätsseite unter „Services“, auf der Universitätsseite unter „Studienorientierung“ sowie auf diversen Plattformen zur Studienwahl eingebunden.

Studienkompass Psychologie
www.stups.uni-hamburg.de

¹ Veröffentlicht im Rahmen des Jahresberichts 2014 des Universitätskollegs (www.uhh.de/uk-band7, S. 142ff).

Institut für Psychologie
www.psy.uni-hamburg.de

Universitätskolleg der Universität Hamburg
www.universitaetskolleg.uni-hamburg.de

Self-Assessments zur Studienorientierung der Universität Hamburg
www.uni-hamburg.de/campuscenter/studienorientierung/selfassessment.html

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und kreative Ideen für die Anpassung und Weiterentwicklung des Studienkompasses Psychologie.

Ihr
Matthias Otto

2 Einführung

In diesem Kapitel werden die im Projekt formulierten Anforderungen an das Softwaresystem, die letztendlich getroffenen Entscheidungen sowie das Zusammenspiel der verschiedenen Komponenten beschrieben.

2.1 Anforderungen

Die Auswahl der Software erfolgte nach diesen Kriterien:

- Gute Bedienbarkeit (Usability), d. h. einfach zu erlernen und zu nutzen
- Möglichkeit zur Erstellung verschiedener Übungsformen mit Feedbackmöglichkeit nach jeder Übung (Multiple-Choice, Single-Choice, Drag'n'Drop, Reflexionsfragen, Freitexteingabe, u. a.)
- Definition von Variablen
- Konstruktion von Wenn-Dann-Interaktionen
- Erstellen von Seitenvorlagen und Kopieren von Übungen
- WYSIWYG-Ansicht (“What you see is what you get”)
- HTML5-Ausgabe der Inhalte, da der Flash-Player unter mobilen MacOS-Geräten nicht unterstützt wird, d. h. die Software soll plattformübergreifend nutzbar sein
- Zoombarkeit der Ausgabe, Anpassung an unterschiedliche Bildschirmauflösungen
- Integration von Web-Videos (über diverse Streaming-Portale wie ted.com oder youtube.com)
- Parallele Bearbeitung der Inhalte durch mehrere Autorinnen bzw. Autoren

2.2 Genutzte Software

Den beschriebenen Anforderungen folgend, entschied man sich für eine Kombination von einem Content-Management-System (CMS) mit einem sogenannten „Autorenprogramm“.

Content-Management-Systeme

Content-Management-Systeme wie Joomla, WordPress oder TYPO3 sind Softwareplattformen, die direkt auf dem Webspeicherplatz installiert werden und nicht lokal auf dem eigenen Computer. Sie bilden das Grundgerüst der Website. Über das CMS werden das Menü und die Seitenstruktur einer Website angelegt sowie das Layout festgelegt. Die Texte werden in einer Datenbank (i. d. R. auf MySQL basierend) abgespeichert. Content-Management-Systeme erlauben zudem die parallele Nutzung durch verschiedene Autorinnen bzw. Autoren, so dass sich beliebig viele Nutzerinnen und Nutzer in das CMS einloggen können, um Inhalte zu genieren oder abzuändern.

Bei CMS unterscheidet man das *Frontend* (das, was der User sieht) von dem *Backend* (die Benutzeroberfläche für das Einstellen von Texten und die Pflege der Technik (Abbildung 1)).

Einer der Hauptvorteile eines CMS gegenüber einer statischen Website liegt darin, dass Aussehen und Inhalte voneinander getrennt sind. Das Design des Frontends kann jederzeit geändert werden, ohne dass die Texte im Backend angepasst werden müssen.

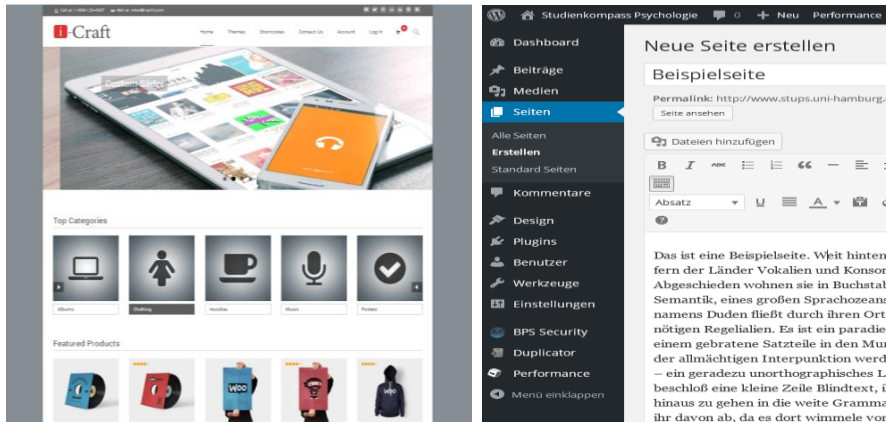


Abbildung 1: Beispiel für ein WordPress-Frontend (li) und ein WordPress-Backend (re)

Soll das Layout geändert werden, muss nur das sogenannte Theme des CMS verändert werden, die Inhalte passen sich dem Design automatisch an. Es gibt für Content-Management-Systeme freie und kostenpflichtige Designvorlagen. Das Layout des Studienkompass Psychologie beruht auf einer freien, im Aussehen angepassten Designvorlage. Die Inhalte der Website werden als hierarchisch gegliederte „Seiten“ im CMS angelegt (Abbildung 2), das Menü des Frontends kann davon unabhängig gestaltet werden.

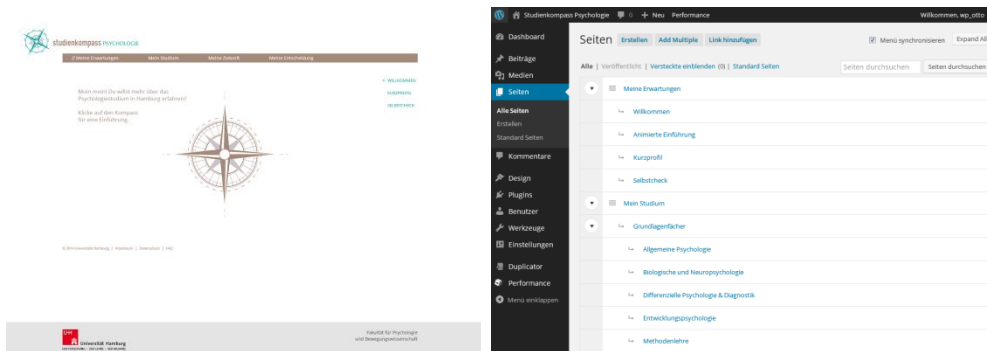


Abbildung 2: Studienkompass-Frontend (links) und das WordPress-Backend (rechts)

Für den Studienkompass Psychologie wird das Open-Source-CMS² „WordPress“ genutzt. Dieses System wird vom Rechenzentrum der Universität Hamburg sowie dem Universitätskolleg unterstützt.

² Open Source bzw. quelloffen wird als Begriff für Software verwendet, deren Quelltext offenliegt. Die Software darf beliebig kopiert, verbreitet und genutzt werden. (http://de.wikipedia.org/wiki/Open_Source)

Autorenprogramme

Mit Autorenprogrammen wie Articulate Storyline, Adobe Captivate oder LECTORA können komplexe Übungen generiert und ausgegeben werden. Die Ausgabedateien lassen sich wiederum in ein CMS einbinden. Der blau dargestellte Bereich in Abbildung 3 wird durch WordPress generiert, der orangefarbene Bereich steht für Inhalte, die mit einem Autorenprogramm, in diesem Fall „Articulate Storyline 2“ erstellt wurden.

Die Kombination von CMS und Autorenprogramm ist nicht zwingend notwendig. Es gibt Learning-Management-Systeme (LMS), wie bspw. ILIAS oder OLAT, mit denen ebenfalls Multiple-Choice-Übungen erstellt werden können. Genauso kann man auch mit einem Autorenprogramm wie Articulate Storyline ein CMS/LMS-ähnliches Navigationsmenü ausgeben. Jede Variante hat für sich genommen jedoch Einschränkungen.

CMS: Das Layout ist sehr gut anpassbar, es gibt viele Designvorlagen, jedoch ist i. d. R. keine Übungserstellung möglich (Beispiele: WordPress, Joomla, TYPO3).

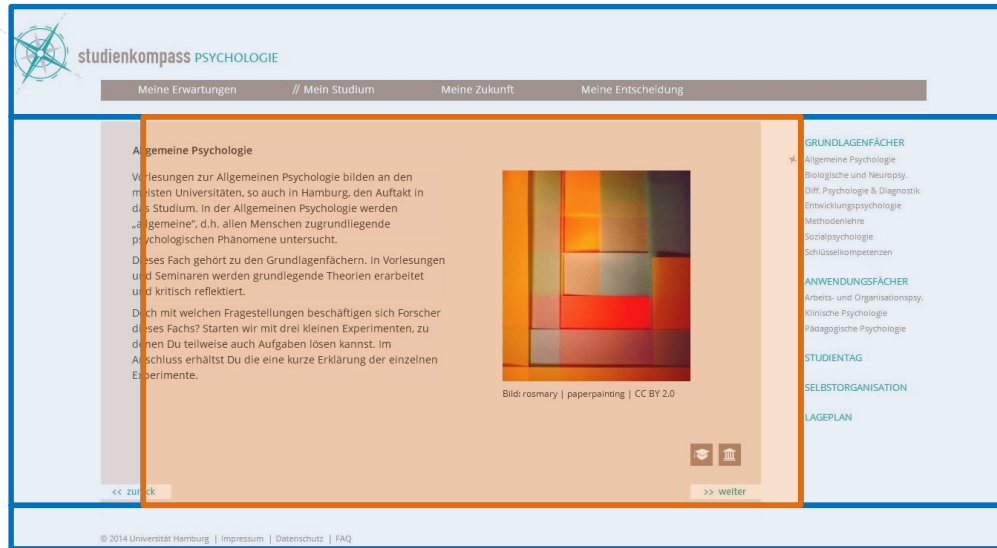
LMS: Das Layout ist schwer anpassbar, die Erstellung von Übungen ist möglich, jedoch eingeschränkt in Vielfalt und Komplexität, die Usability ist mäßig, dafür sind komplexe Kursysteme mit Teilnehmerverwaltung möglich (Beispiele: OLAT, ILIAS, Moodle).

Autorenprogramm: Das Layout der Seiten und Übungen ist sehr gut anpassbar, das der Navigation nur rudimentär selbst gestaltbar, vielfältige und komplexe Übungen sind möglich, die Usability ist sehr gut (Beispiele: Articulate Storyline, Adobe Captivate, LECTORA)³.

Der Studienkompass beruht auf einer Kombination von **CMS und Autorenprogramm**.

³ Vergleich verschiedener Autorensysteme:

<http://jennifervalley.blogspot.de/2015/01/captivate-8-vs-lectora-v12-vs-storyline.html>



= WordPress (CMS)

= Articulate-Storyline-Output (Autorenprogramm)

Abbildung 3: Zusammenspiel von CMS und Autorensoftware im Studienkompass

Die Ausgabe des Autorenprogramms lässt sich auch ohne CMS aufrufen, insofern die Web-Adresse bekannt ist. Klicken Sie auf folgenden Link, um die Storyline-Ausgabe des Moduls „Allgemeine Psychologie“ unabhängig von WordPress aufzurufen:

www.stups.uni-hamburg.de/media/stups_storyline/03_allgemeine/story_html5.html

Diese Ausgabe (orangefarbener Bereich aus Abbildung 3) lässt sich im Prinzip in jedes beliebige CMS/LMS einbinden, das die Einbindung von Inhalten über sogenannte „iframes“⁴

⁴ Ein Inlineframe (auch iframe) ist ein HTML-Element, das der Strukturierung von Webseiten dient. Er wird benutzt, um andere Webinhalte als selbstständige Doku-

unterstützt. Allerdings müssen dann in dem jeweiligen CMS/LMS die Navigation sowie das Layout neu erstellt werden (blauer Bereich aus Abbildung 3). Die Ausgabedateien sind auch lokal, d. h. ohne Internetanbindung im Browser nutzbar – bspw. für die Nutzung von CD oder USB-Stick.

Articulate Storyline ist im Gegensatz zu WordPress ein kommerzielles Produkt, das lokal auf dem Rechner installiert wird. Die Bedienung ähnelt dem Programm Microsoft PowerPoint und ist relativ einfach zu erlernen (Abbildung 4). Der Einsatz von Variablen und Wenn-Dann-Bedingungen sowie die Möglichkeit Javascript-Code zu integrieren erlaubt eine beliebige Übungskomplexität.

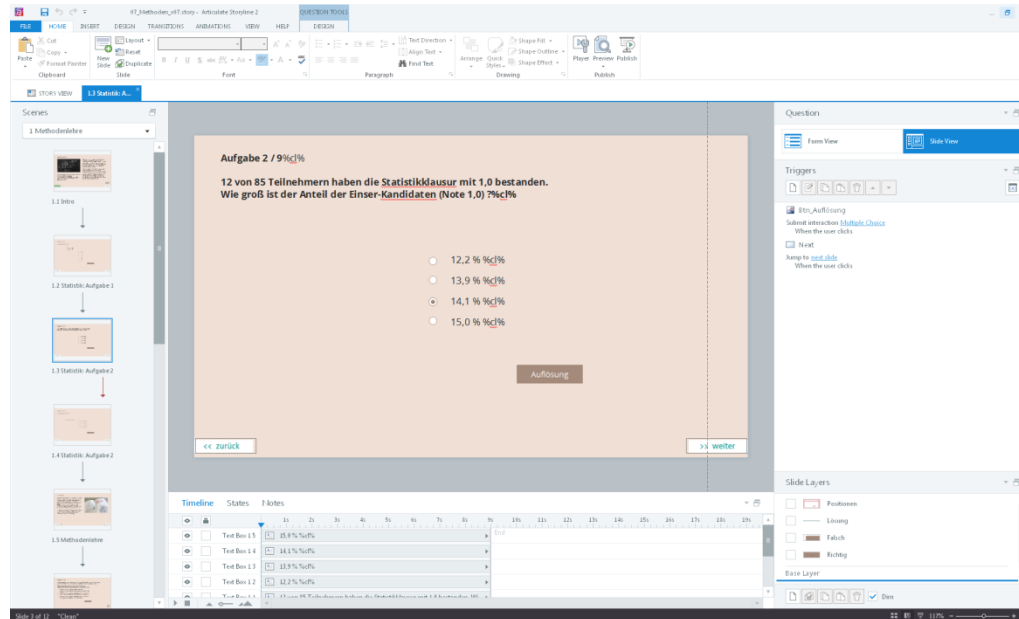


Abbildung 4: Bearbeitung einer Aufgabe mit Articulate Storyline

mente in einem definierten Bereich des Browsers anzuzeigen.
(<http://de.wikipedia.org/wiki/Inlineframe>)

Das Design der Ausgabedateien ist zum Teil auch zentral anpassbar, da wie in PowerPoint mit einem „Folienmaster“ gearbeitet wird. Allerdings ist eine nachträgliche Änderung des Designs aufwändig, da jeder Menüpunkt des Studienkompasses als einzelnes Storyline-Projekt vorliegt. Insgesamt existieren 24 Storyline-Projekte. Einen projektübergreifenden Master gibt es nicht, lediglich die Schriftart und die Schriftgröße können zentral über sogenannte Cascading Style Sheets (CSS) gesteuert werden.

Liegen alle Seiten und Übungen eines Moduls in der finalen Fassung vor, wird es publiziert, d. h. dass Storyline aus der Projektdatei mehrere browser-geeignete Dateien generiert, die lokal auf dem Computer in einem vorgegebenen Ordner – bspw. mit dem Namen „Allgemeine_Output“ – abgelegt werden. Diese Dateien müssen dann auf den Internetserver hochgeladen und in das CMS, in diesem Fall WordPress, eingebunden werden.

Als Vorlage für die Storyline-Projekte dienen PowerPoint-Entwürfe (Abbildung 5). Das hat den Vorteil, dass Übungsideen sehr schnell entworfen und überarbeitet werden können, bevor sie mit Storyline umgesetzt werden.

The screenshot shows a web-based exercise interface for 'studienkompass PSYCHOLOGIE'. At the top, there is a navigation bar with four tabs: 'Meine Erwartungen', '// Mein Studium', 'Meine Zukunft', and 'Meine Entscheidung'. Below this, the main content area is titled 'Aufgabe 5 von 9'. The text of the exercise asks about Fechner's law, stating that the strength of human perception (S) is a logarithmic function of the physical intensity (I), expressed as $S = c \cdot \log(I)$. Three multiple-choice options are provided, with the third option being selected. To the right of the text is a graph with 'Empfindungsstärke' on the y-axis and 'Physikalische Intensität' on the x-axis. The graph shows a curve that rises steeply at first and then levels off, illustrating the logarithmic relationship. A sidebar on the right lists various course categories: 'KURZPROFIL', 'GRUNDLAGENFÄCHER' (including Allgemeine Psychologie, Biologische und Neuropsychologie, etc.), 'ANWENDUNGSFÄCHER' (including Arbeits- und Organisationspsychologie, etc.), 'STUDENTENTAG', 'SELBSTORGANISATION', and 'REFLEXION'. At the bottom, there are two feedback boxes: one indicating a wrong answer ('Das ist leider falsch.') and another indicating a correct answer ('Richtig! Du hast ganz im Sinne Fechners geantwortet.').

Abbildung 5: Übungsentwurf aus einem PowerPoint-Drehbuch

Die Darstellung in PowerPoint entspricht in etwa der späteren Ausgabe. Die PowerPoint-Drehbücher finden Sie im Ordner „Studienkompass\02 Konzeption\02 Drehbücher“ auf der beiliegenden DVD. Bevor Sie Projektdateien bearbeiten, sollten Sie sich mit dem Workflow sowie den notwendigen Hard- und Softwarevoraussetzungen vertraut machen.

2.3 Workflow

Das Zusammenspiel der Softwareteile gestaltet sich wie folgt (siehe auch Abbildung 6).

1. Aktualisierung PowerPoint-Vorlage

Alle Änderungen oder Neuentwicklungen werden zunächst in PowerPoint umgesetzt, um die Vorlage aktuell zu halten und bei Bedarf anderen Personen zur Vorabkorrektur zur Verfügung zu stellen. Für alle bestehenden Module existiert eine Vorlagendatei.

2. Umsetzung in Storyline und Publikation der Dateien

Das entsprechende Projekt wird in Storyline geöffnet und die Änderungen werden eingepflegt. Das Projekt wird in einer neuen Version abgespeichert und danach publiziert.

3. Upload auf den Server des RRZ

Die publizierten Dateien werden mit einem FTP-Programm (bspw. FileZilla) auf den Server des Rechenzentrums geladen. Bestehende Dateien werden ggf. ersetzt. Zur Sicherheit sollte *stets vorher* eine Sicherungskopie (Backup) der zu ersetzenden Dateien angelegt werden. Einmal überschriebene Dateien können ansonsten nicht wiederhergestellt werden.

4. Verweis auf die hochgeladenen Dateien in WordPress

Werden bereits existierende Inhalte ersetzt, sind keine weiteren Maßnahmen notwendig. Sollte jedoch ein komplett neues Modul hochgeladen werden, muss dieses danach im Backend der WordPress-Installation eingebunden, sprich verknüpft werden, damit es über das Menü der Website auswählbar ist.

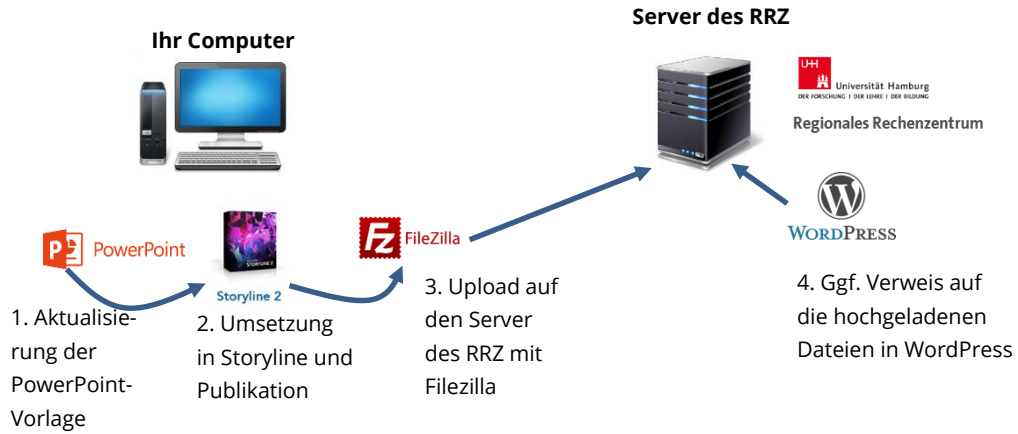


Abbildung 6: Workflow

2.4 Benötigte Hardware, Software und Zugänge

Software

Für Arbeiten am Studienkompass benötigen Sie folgende Software:

- **Microsoft PowerPoint**
Damit werden die Drehbücher (Seitenvorlagen) erstellt bzw. aktualisiert.
- **Google Schriftart „Open Sans“**
<http://www.fontsquirrel.com/fonts/open-sans>
- **Articulate Storyline 2**
Mit dieser Software werden die Vorlagen umgesetzt.
Für das Institut für Psychologie liegt eine Lizenz vor.
Eine 30-tägige Testversion ist hier erhältlich:
<https://de.articulate.com/store/trial-download.php>
Für den kommerziellen Erwerb wird ein Hochschulrabatt (50%) eingeräumt,
bspw. über www.partekk.de.
Das Programm benötigt ein Microsoft-Windows-Betriebssystem.
- **FileZilla-Client**
Der FTP-Client wird benötigt, um die Dateien auf den RRZ-Server hochzuladen.
<https://FileZilla-project.org/download.php?type=client>
- **Notepad++**
Dieser Texteditor ermöglicht eine komfortable Anpassung von Textdateien.
<http://notepad-plus-plus.org/download>
- **Firefox-Browser mit Add-Ons**
<https://www.mozilla.org/de/firefox/new>
Das Firebug-Addon erleichtert die Fehlersuche bei eventuellen
Darstellungsproblemen: <https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/firebug>

Der „Foundstone HTML5 Local Storage Explorer“ zeigt gespeicherte Daten an.
<https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/foundstone-html5-local-storage>

- **Chrome & Internet Explorer (bzw. Microsoft Edge unter Windows 10)**
Das Ergebnis sollte zusätzlich immer mit diesen Browsern überprüft werden, da die Darstellung von der Firefox-Ausgabe abweichen kann.

Chrome:

<https://www.google.de/chrome/browser/desktop>

Chrome-Erweiterung zum Leeren des Cache:

https://chrome.google.com/webstore/detail/clear-cache/cppjkneekbjaeellbfkmgnhonkkjfpdn?utm_source=chrome-app-launcher-info-dialog

Internet-Explorer:

<http://windows.microsoft.com/de-DE/internet-explorer/download-ie>

Optionale Software

Für die Bildbearbeitung empfehlen sich darüber hinaus:

- **Adobe Photoshop ab Version CS 6**
<https://www.rrz.uni-hamburg.de/services/software/alphabetisch/adobe.html>
- **Greenshot**
<http://getgreenshot.org/de>
- **Firefox-Addon Colorzilla**
<https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/colorzilla/>

Sollten Videos produziert oder bearbeitet werden wird folgende Software benötigt:

- **Adobe Premiere ab Version CS 6**
<https://www.rrz.uni-hamburg.de/services/software/alphabetisch/adobe.html>

- **Adobe After Effects ab Version CS 6**

<https://www.rrz.uni-hamburg.de/services/software/alphabetisch/adobe.html>

- **Davinci Resolve 12**

Für das Institut für Psychologie liegt eine Lizenz vor. Die aktuelle, kostenlose Lite-Version reicht jedoch mittlerweile ebenso aus.

<https://www.blackmagicdesign.com/de/products/davinciresolve>

Hardware

Für die Bearbeitung der Dateien benötigen Sie einen guten Multimediarechner.

Empfehlung:

- Intel Core i7 (z. B. Intel Core i7-4820K)
- mind. 8 GB Arbeitsspeicher
- Gesonderte Grafikkarte, Kopfhörer und Lautsprecher
- 1 TB Festplattenspeicher, 256 GB SSD für das Betriebssystem
- mind. 22 Zoll Monitor
- Externe Festplatte für Backups

Sollten Sie ebenfalls Videos bearbeiten wollen, erhöhen sich die Anforderungen:

- leistungsstarker Intel Core i7 (z. B. Intel Core i7-5820K)
- mind. 16 GB, besser 32 GB Arbeitsspeicher
- Nvidia Geforce Grafikkarte (ab 750 Ti) mit mind. 2 GB RAM
(CUDA-fähige Grafikkarte wird für Premiere und Resolve benötigt)
- Gehäuse mit 6 Festplatteneinschüben, guter Belüftung und mind. 2 x USB 3.0 Anschlüssen (bspw. Arc Midi R2 Solid Side Panel)
- 6000 GB Festplattenspeicher (für RAW-Videodateien, möglichst verteilt auf 2 x 3 TB Festplatten), 256 GB SSD für das Betriebssystem
- mind. 24 Zoll Monitor, falls möglich noch ein Zweitmonitor dazu
- Kopfhörer und Lautsprecher



- NAS mit 8 TB zur Datensicherung (bspw. Qnap Turbo Station TS-453 Pro)

Zugänge

Für Arbeiten am Studienkompass werden mehrere Zugangsdaten benötigt. Das Universitätskolleg kann Zugänge für WordPress, Piwik (eine Software zur Analyse der Website-Nutzung), MYSQL (Datenbank von WordPress), phpmyadmin (Werkzeug zur Datenbankverwaltung) sowie einen Account für den Server-Upload per FTP einrichten. Ansprechpartner sind Tobias Steiner und Marco Domschke aus dem Teilprojekt 43:

www.universitaetskolleg.uni-hamburg.de/de/projekte/tp43.

Insofern nicht personengebunden liegen die Zugänge auf der DVD anbei. Für die Bearbeitung von Inhalten reichen die Zugänge zu WordPress und dem FTP-Server aus.

 WORDPRESS	WordPress Benutzername: _____ Passwort: _____ <i>http://www.stups.uni-hamburg.de/wp-admin</i>
 FileZilla	FTP-Server Benutzername: _____ Passwort: _____ Server: _____ Protokoll: _____ Port: _____ Standardpfad auf dem Server: <i>/htdocs/media</i>



Piwik

Benutzername: _____

Passwort: _____

<https://www.piwik.uni-hamburg.de/index.php>



phpMyAdmin

Benutzername: _____

Passwort: _____

<http://www.imt2012.de/tools/phpmyadmin/>




MySQL


Datenbankname: _____

Passwort: _____

Das Multimediakontor Hamburg kann einen Zugang für podcampus einrichten. Auf dieser Plattform liegen die selbst produzierten Videos. Ansprechpartner ist Patrick Peters: www.mmkh.de/personen.html

 **podcampus**
Benutzername: _____
Passwort: _____
<http://podcampus.de/login>

Der Fragebogen zur Evaluation des Angebots wurde mit Unipark erstellt und in den Studienkompass eingebunden (unter Meine Entscheidung / Feedback). Für den Datenexport wird ein Unipark-Zugang benötigt – erhältlich über das Rechenzentrum der Universität Hamburg. Im Prinzip ist der Fragenkatalog jedoch auch mit LimeSurvey o. ä. Fragebogensystemen abbildbar.

 **Unipark**
Benutzername: _____
Passwort: _____
<http://ww3.unipark.de/www>

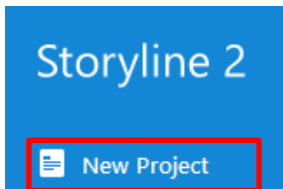
3 Grundfunktionen von Storyline – ein kleines Beispiel

Bevor Sie Änderungen am Studienkompass vornehmen, sollten Sie sich mit dem Programm Articulate Storyline vertraut machen. Anhand eines kleinen Beispiels lernen Sie die Grundfunktionen kennen.

Starten Sie dazu das Programm:



Legen Sie ein neues Projekt an.



Gehen Sie in die Optionen (File / Storyline Optionen).

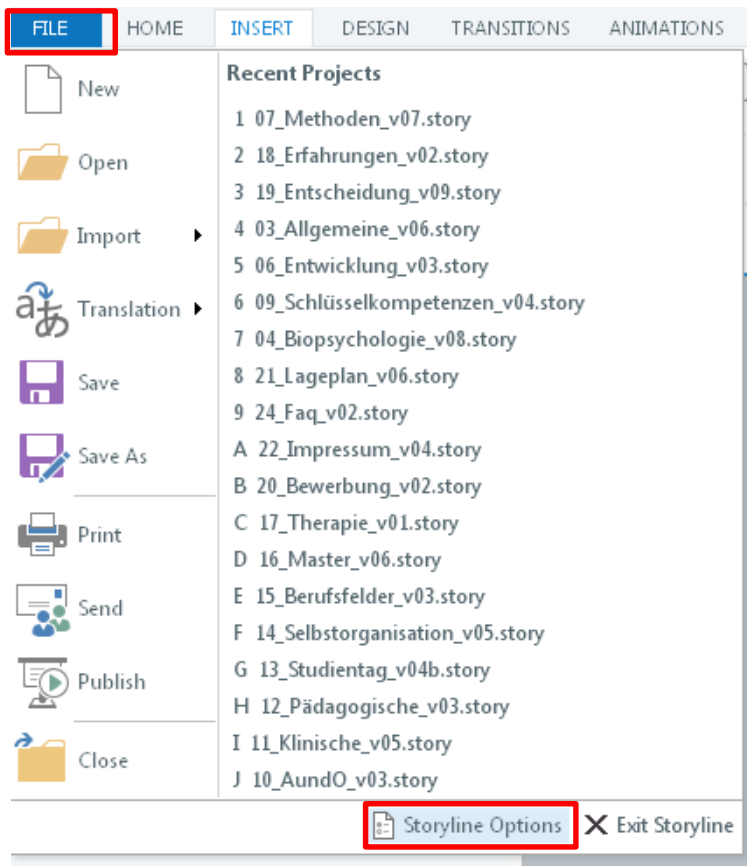


Abbildung 7: Storyline – Optionen

Legen Sie in den Optionen fest, in welchem Abstand ein automatisches Backup der Projektdateien angelegt werden soll. Sollte das Programm abstürzen, kann das Auto-Backup wieder eingespielt werden.

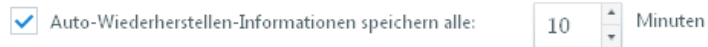


Abbildung 8: Storyline – Auto-Wiederherstellen

Und stellen Sie bei Bedarf eine andere Sprache ein.

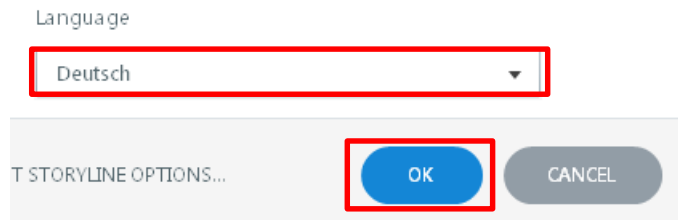
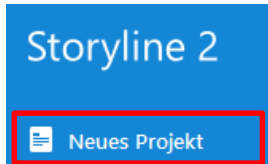


Abbildung 9: Storyline – Spracheinstellungen

Sie müssen Storyline schließen, damit die Spracheinstellungen wirksam werden. Das soeben erstellte neue Projekt müssen Sie nicht speichern.

3.1 Projekt anlegen und veröffentlichen

Öffnen Sie Storyline erneut und legen Sie ein neues Projekt an, um eine kleine Übung zu erstellen.



1. Standardseite bearbeiten

In der folgenden Übersicht erscheint eine neue, leere Seite bzw. Folie. Klicken Sie doppelt auf die Seite, um sie zu bearbeiten (Abbildung 10).

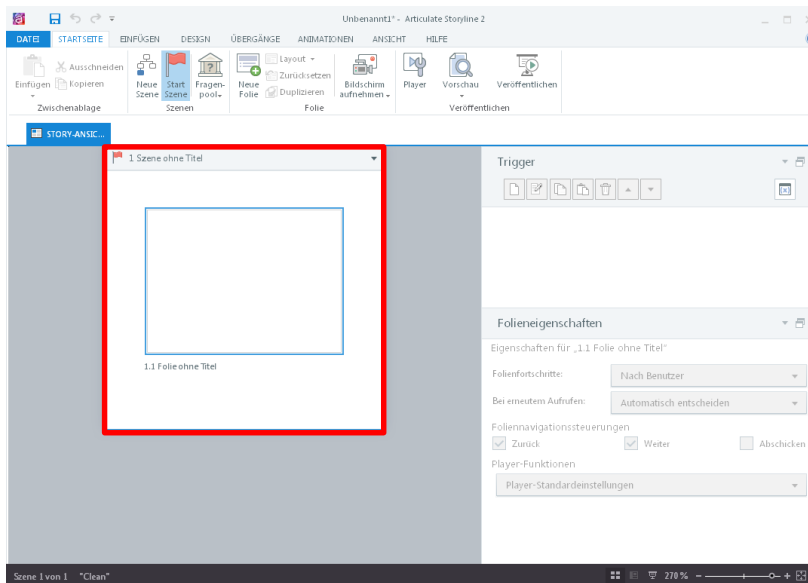


Abbildung 10: Storyline – Standard-Folie

Jetzt geben Sie einen Text ein. Klicken Sie dazu oben im Menü auf „Einfügen“ und dann auf „Text-Feld“.



Abbildung 11: Storyline – Textfeld einfügen

Klicken Sie auf die leere Seite und geben Sie einen beliebigen Text ein. Die Größe des Textfelds passt sich in der Standardeinstellung automatisch dem Umfang des Texts an.

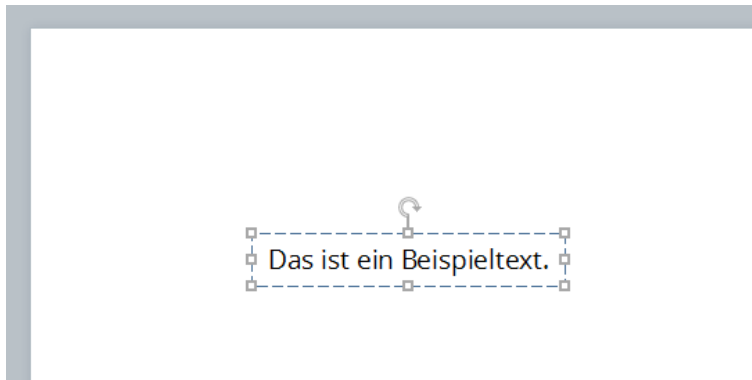


Abbildung 12: Storyline – Text eingeben

Ändern Sie nun die Hintergrundfarbe der Seite. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie „Hintergrund formatieren“. Wählen Sie über den Farbeimer eine helle Hintergrundfarbe aus (Abbildung 13).

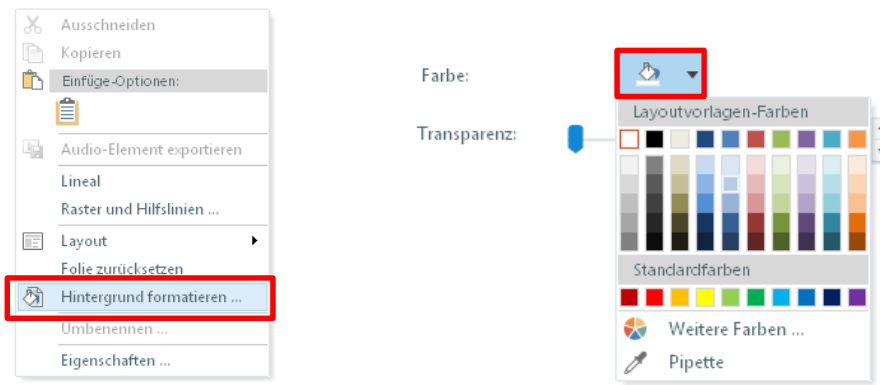
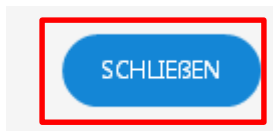


Abbildung 13: Storyline – Hintergrundfarbe ändern

Klicken Sie danach auf Schließen:



2. Übung einfügen

Fügen Sie nun eine zweite Folie über Startseite / Neue Folie ein:



Abbildung 14: Storyline – Neue Folie anlegen

Sie können nun eine weitere leere Folie hinzufügen oder eine der bestehenden Vorlagen nutzen. Fügen Sie dieses Mal eine kleine Übung ein. Klicken Sie dazu auf „Test“ und danach auf „Multiple Choice“ sowie auf „Einfügen“ (Abbildung 15).

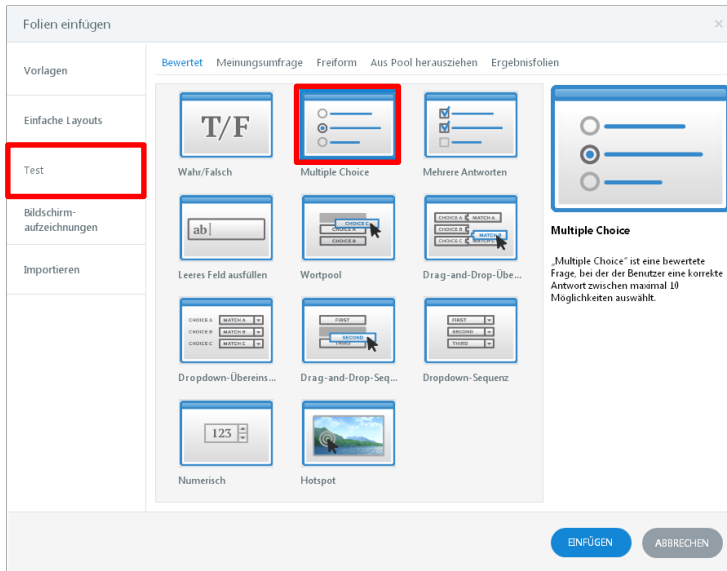


Abbildung 15: Storyline – Einfügen einer Multiple-Choice-Übung

Jetzt können Sie die Frage samt Antwortoptionen eingeben (Abbildung 16).

Frage eingeben

Wie wird das Wetter?

Auswahlmöglichkeiten eingeben

	Richtig	Auswahl
A	<input checked="" type="radio"/>	Sonnig
B	<input type="radio"/>	Wolkig
C	<input type="radio"/>	Leicht bedeckt
D		Anklicken, um eine Wahl zu treffen
E		

Feedback und Branching festlegen

	Feedback	Punkte
Richtig	Das stimmt! Sie haben die richtige Antwort gewählt. MEHR ...	10
Falsch	Sie haben nicht die richtige Antwort gewählt. MEHR ...	0
Überprüf...	MEHR ...	-

Abbildung 16: Storyline – Multiple Choice – Frage und Antwortoptionen

Wählen Sie in der Spalte „Richtig“ die korrekte Antwort aus. Unten sehen Sie verschiedene Feedbackoptionen. Sie können den Text bei Bedarf ändern. Da die Nutzerin bzw. der Nutzer in der Standard-Frageeinstellung nur einen Lösungsversuch hat, ist die dritte Option „Überprüfen“ leer. Die Vergabe von Punkte ist nur relevant, falls Sie die Leistung über mehrere Fragen hinweg addieren und gesammelt rückmelden wollen. In diesem Fall können sie entweder pro Frage oder pro Antwortoption Punkte vergeben. Die Punkte können den Nutzerinnen und Nutzern auf einer gesonderten Ergebnisfolie rückgemeldet werden.

Sie befinden sich in der sogenannten „Formularansicht“. Wenn Sie wissen wollen, wie die Seite später aussieht, klicken Sie auf „Folienansicht“ (Abbildung 17).

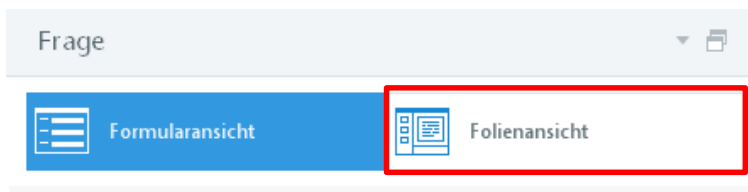


Abbildung 17: Storyline – Wechsel der Ansicht

Sie können Frage- und Antwortoptionen auch in der Folienansicht editieren (Abbildung 18). Die richtige Antwortoption ist auch in der Folienansicht über den Optionsschalter auswählbar. In diesem Fall ist die erste Antwortoption als „richtig“ markiert. In der Web-Ausgabe ist später natürlich keine Antwortoption vormarkiert bzw. vorausgewählt.

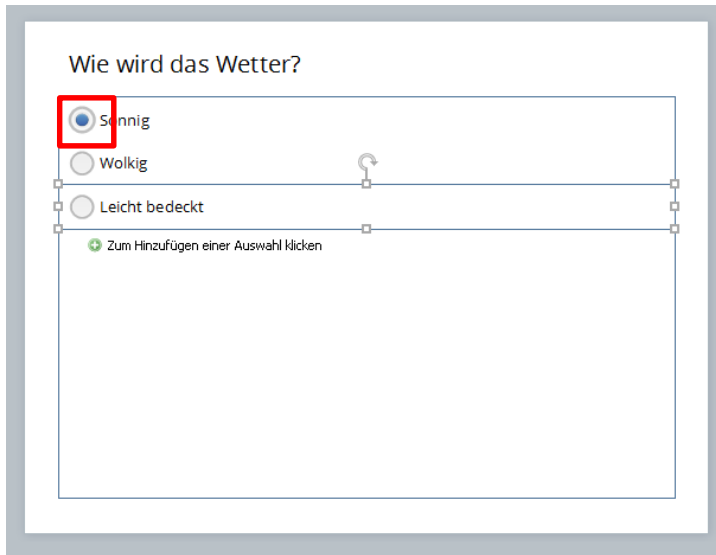


Abbildung 18: Storyline – Änderungen in der Folienansicht

Vergeben Sie für diese Seite eine andere Hintergrundfarbe. Dazu müssen Sie neben das Kästchen mit den Antworten mit der rechten Maustaste klicken.

Fügen Sie zusätzlich ein Bild ein.



Abbildung 19: Storyline – Bild einfügen

So könnte Ihre Seite jetzt beispielsweise aussehen:

Wie wird das Wetter?

Sonnig

Wolkig

Leicht bedeckt

A photograph of two small, fluffy owls with brown and white mottled feathers perched on a thin, snow-covered branch. The background is a soft, out-of-focus white, suggesting a snowy or overcast winter day.

Abbildung 20: Storyline – Multiple-Choice Übung mit Bild

3. Projekt speichern

Speichern Sie jetzt Ihr Projekt ab. Klicken Sie dazu auf Datei -> Speichern unter und vergeben Sie einen Namen.

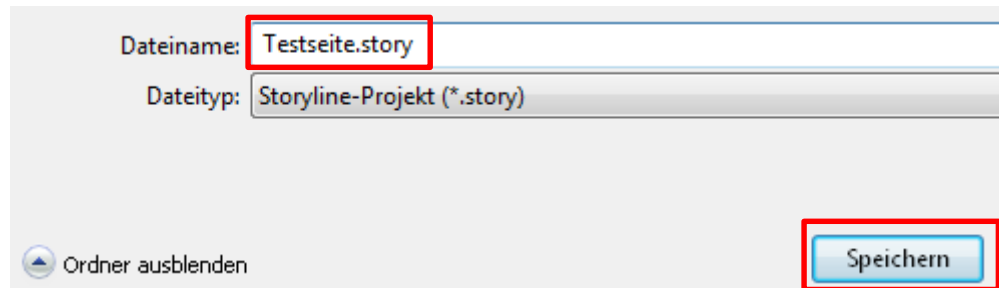


Abbildung 21: Storyline – Projekt abspeichern

Die Dateien werden, falls nicht anders ausgewählt, im Ordner *Eigene Dokumente\My Articulate Projects* abgespeichert.

4. Projektvorschau

Sehen Sie sich jetzt die Vorschau Ihrer beiden Seiten an. Klicken Sie dazu auf Vorschau -> Gesamtes Projekt (Abbildung 22).

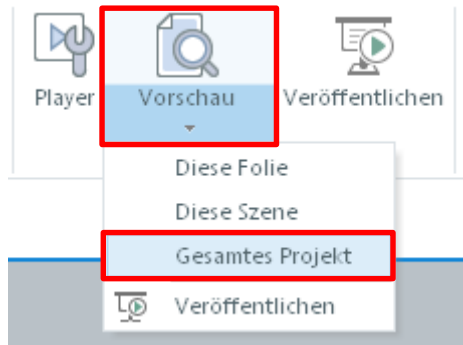


Abbildung 22: Storyline – Projektvorschau generieren

Für die Vorschau wird in der Standardeinstellung von Storyline automatisch ein Menü samt Seitennavigation generiert (Abbildung 23).

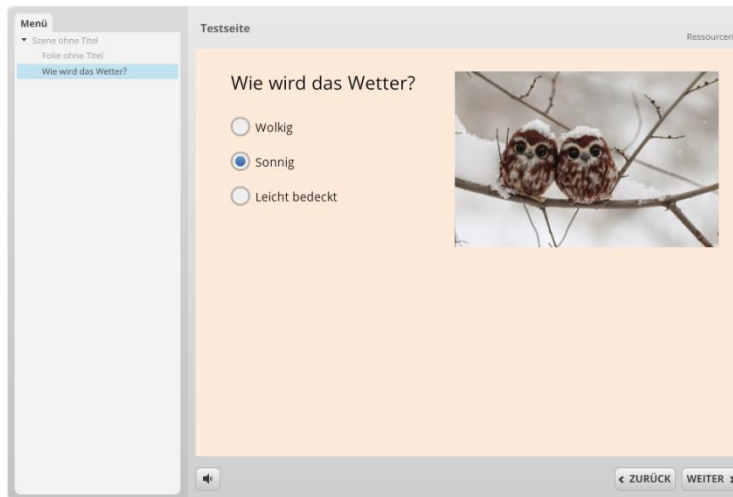
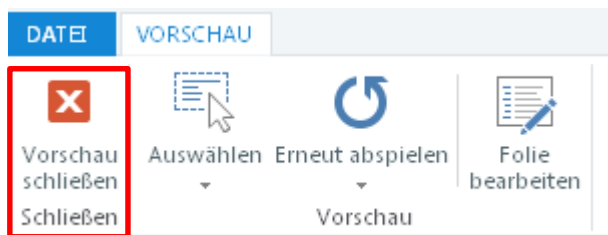


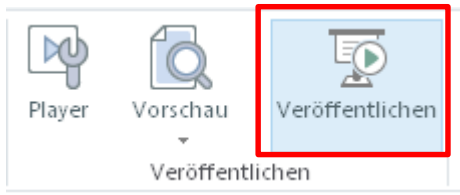
Abbildung 23: Storyline – Projektvorschau

Sind Sie zufrieden mit Ihren beiden Seiten? Falls ja, können Sie das Projekt jetzt publizieren. Schließen Sie dazu die Vorschau wieder:



5. Projekt veröffentlichen

Klicken Sie im Register „Startseite“ auf „Veröffentlichen“, um Dateien für die Betrachtung im Web-Browser zu generieren.



Jetzt werden Ihnen mehrere Optionen zur Veröffentlichung angeboten. Belassen Sie es bei allen Einstellungen und klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

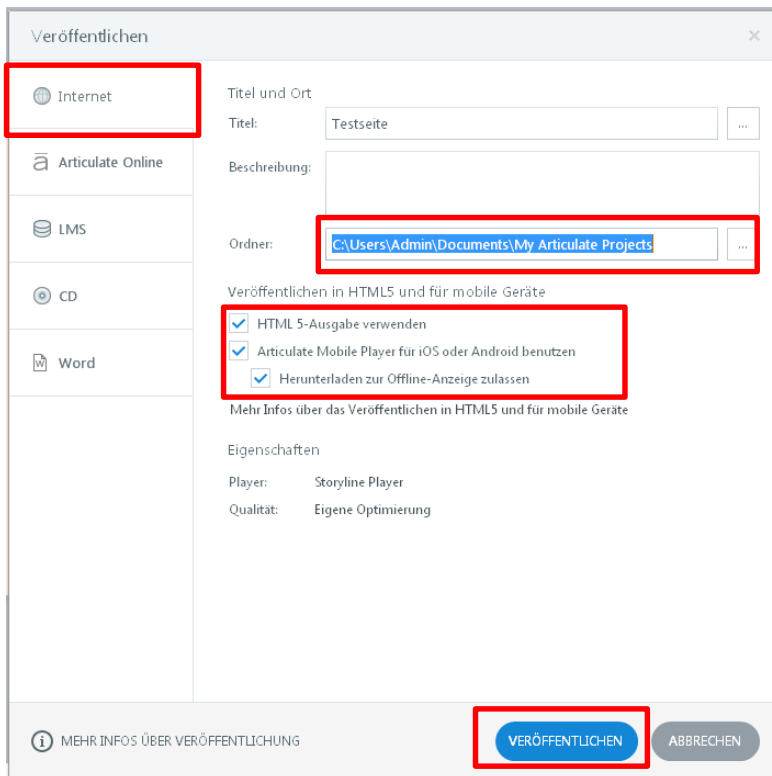


Abbildung 24: Storyline – Projekt veröffentlichen

Die Dateien werden ebenfalls, sofern Sie es nicht anders ausgewählt haben, im Ordner *Eigene Dokumente\My Articulate Projects* abgespeichert.

Ihr Projekt wurde publiziert. Sehen Sie sich jetzt den Ordner mit den Ausgabedateien an. Klicken Sie dazu auf „Öffnen“.

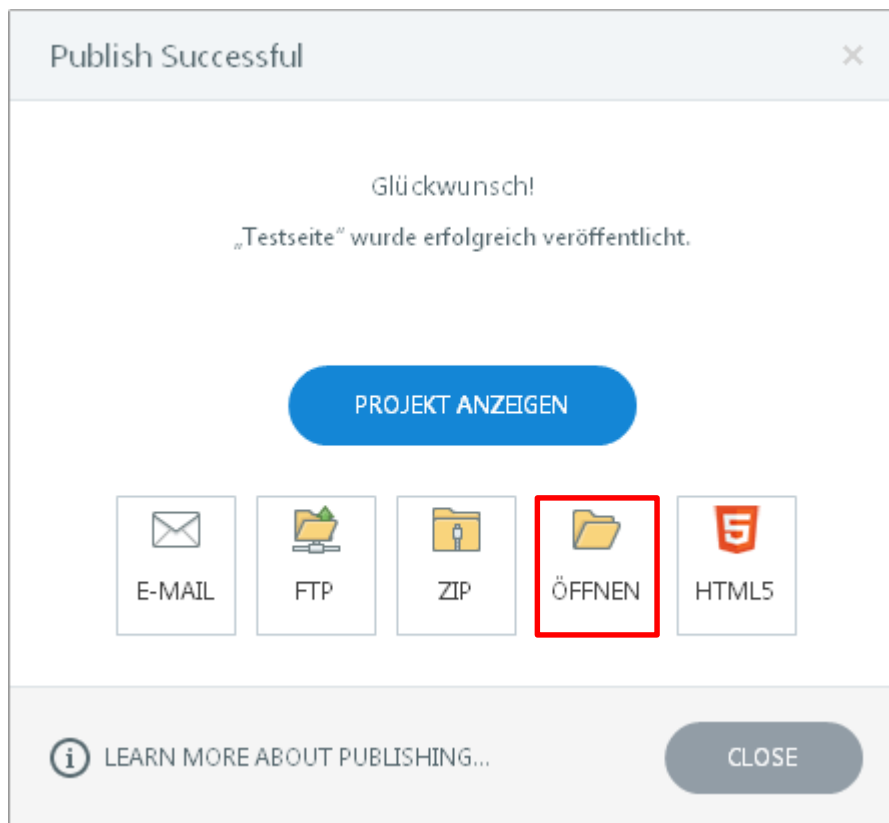


Abbildung 25: Storyline – Bestätigung der Veröffentlichung

In dem Ordner „Testseite – Storyline output“ befinden sich jetzt zwei Ordner und sechs Dateien (Abbildung 26).

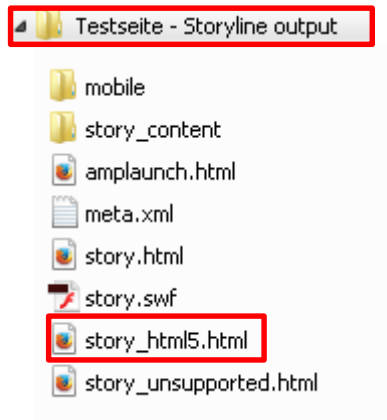


Abbildung 26: Storyline – Ausgabedateien

Diese Dateien werden benötigt, um das Projekt „Testseite“ darzustellen.

Achtung: Mit der Datei „*story.html*“ rufen Sie die Flash-basierte Variante der Seite auf. Mit der Datei „*story_html5.html*“ rufen Sie die HTML5-basierte Variante der Seite auf. Letztere ist die Version, die Sie für die Darstellung nutzen sollten. Flashbasierte Ausgaben werden auf mobilen Systemen (Tablets, Handys) i. d. R. nicht unterstützt. Klicken Sie doppelt auf die Datei „*story_html5.html*“, um sie im Browser zu öffnen.

Die Seite wird in Ihrem Standard-Browser angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Weiter“ und probieren Sie die von Ihnen erstellte Übung aus (Abbildung 27).

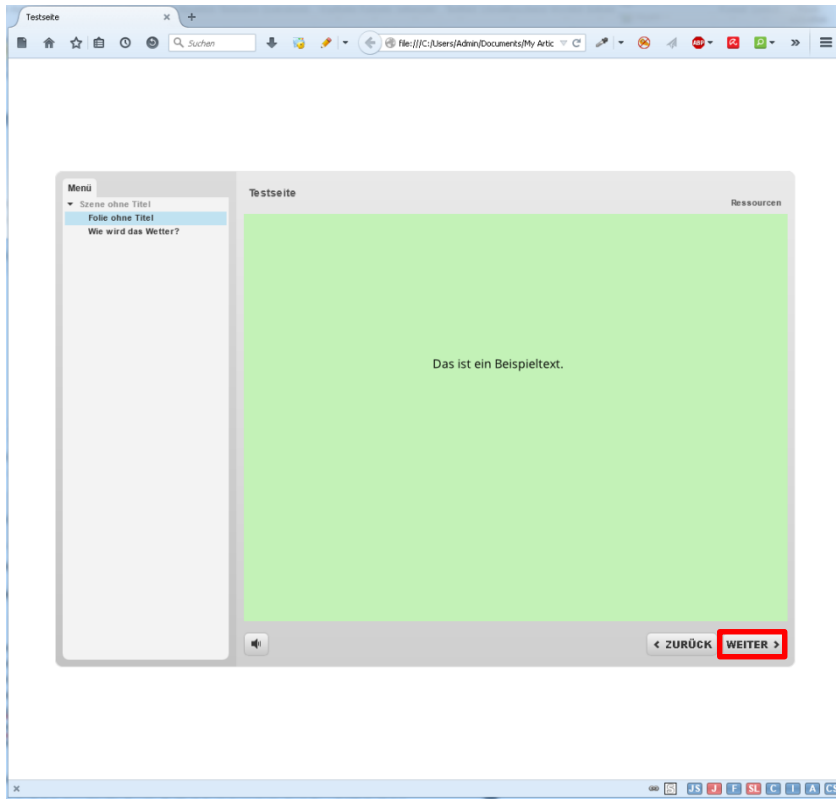


Abbildung 27: Anzeige der publizierten Dateien im Web-Browser

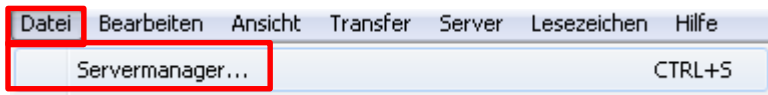
3.2 Upload auf den Webserver mit FileZilla

Die Ausgabedateien befinden sich immer noch auf Ihrem Computer. Um sie anderen zur Verfügung zu stellen, müssen Sie diese per FTP-Client auf einen Webserver hochladen. Lesen Sie die folgenden Schritte sehr sorgfältig.

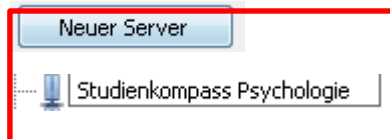
Starten Sie FileZilla oder ein äquivalentes FTP-Programm.



Richten Sie nun einmalig die Zugangsdaten ein. Klicken Sie auf Datei/Servermanager.



Legen Sie einen neuen Server an und vergeben Sie einen Namen.



Geben Sie die Zugangsdaten ein (Abbildung 28).

FileZilla - FTP-Zugangsdaten (allgemein)

Tab: Allgemein | Erweitert | Transfer-Einstellungen | Zeichensatz

Server: [] Port: []

Protokoll: SFTP - SSH File Transfer Protocol

Verbindungsart: Normal

Benutzer: []

Passwort: []

Konto: []

Bitte an dieser Stelle Ihren Benutzernamen und das Kennwort eingeben, das für Sie eingerichtet wurde.

Abbildung 28: FileZilla – FTP-Zugangsdaten (allgemein)

Klicken Sie auf die Registerkarte „Erweitert“ und wählen Sie dort unter „Lokales Standard-Verzeichnis“ den Pfad zu den Storyline-Ausgabedateien. Tragen Sie unter „Standard-Verzeichnis auf Server“ folgendes ein: `/htdocs/media/stups_storyline` (Abbildung 29).

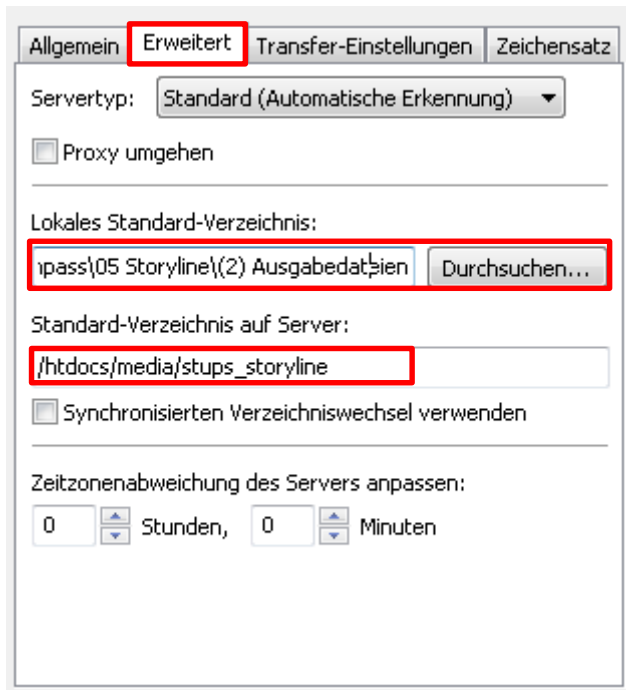


Abbildung 29: FileZilla – FTP-Zugangsdaten (erweitert)

Klicken Sie danach auf „verbinden“.



Auf der linken Seite sehen Sie die Dateien auf Ihrem Computer und auf der rechten die Dateien auf dem Server.

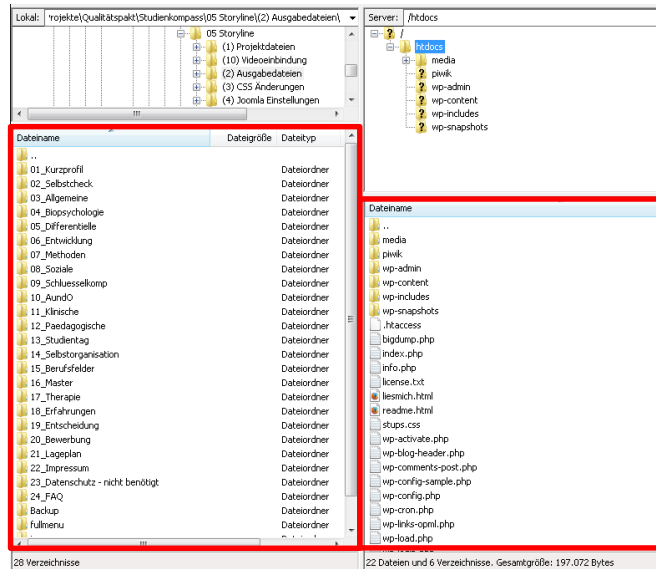
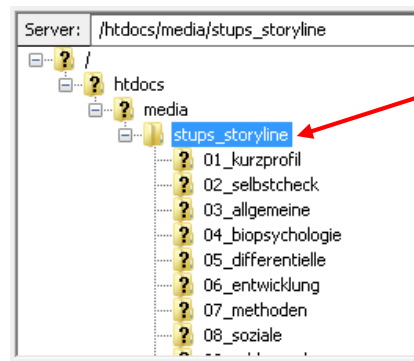


Abbildung 30: FileZilla – lokale und servergelagerte Dateien



Wichtig:

In dem Ordner */htdocs/media/stups_storyline* liegen alle Storyline-Ausgaben der einzelnen Module. Sichern Sie die Dateien auf ihren Computer, bevor Sie etwas ersetzen! Legen Sie dazu einen Backup-Ordner an.

Abbildung 31: FileZilla – Verzeichnispfad zu den Ausgabedateien

Da Sie in dieser Übung nichts ersetzen, benötigen Sie noch kein Backup der Dateien auf dem Server. Sie sollten sich jedoch angewöhnen, Dateien des Servers vor dem Ersetzen stets auf Ihren Computer zu sichern. Einmal ersetzte Dateien können ansonsten nicht wiederhergestellt werden.

Jetzt erstellen Sie einen neuen Ordner auf dem Server für Ihre Testseite. Klicken Sie zunächst mit der rechten Maustaste auf „stups_storyline“ und danach auf „Verzeichnis erstellen“ (Abbildung 32).

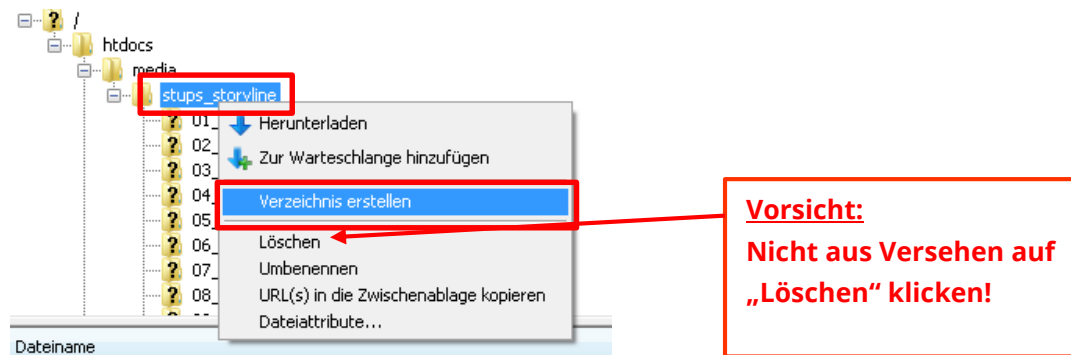


Abbildung 32: FileZilla – Verzeichnis erstellen

Geben Sie den Namen „testseite“ für das Verzeichnis ein und klicken Sie auf OK.

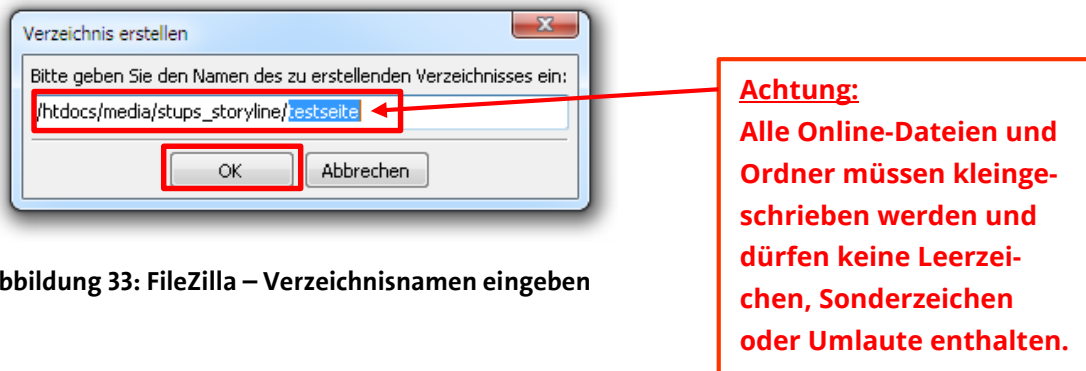


Abbildung 33: FileZilla – Verzeichnisnamen eingeben

In der Ordnerliste auf dem Server sollten Sie jetzt Ihr neues Verzeichnis sehen. Vermutlich müssen Sie dazu nach unten scrollen.

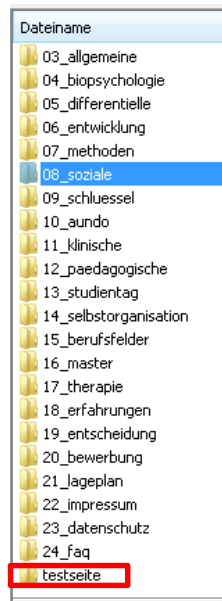


Abbildung 34: FileZilla – Neu erstelltes Verzeichnis

Doppelklicken Sie auf den Ordner „testseite“ in FileZilla. Wie Sie sehen, ist das Verzeichnis noch leer.

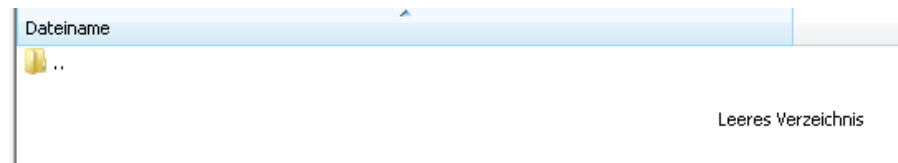


Abbildung 35: FileZilla – Leeres Serververzeichnis

Jetzt können Sie die Dateien der Testseite hochladen.

Wählen Sie auf der linken Seite das Storyline-Ausgabe-Verzeichnis auf Ihrem Computer aus. Auf der rechten Seite sollte der Ordner „testseite“ ausgewählt sein.

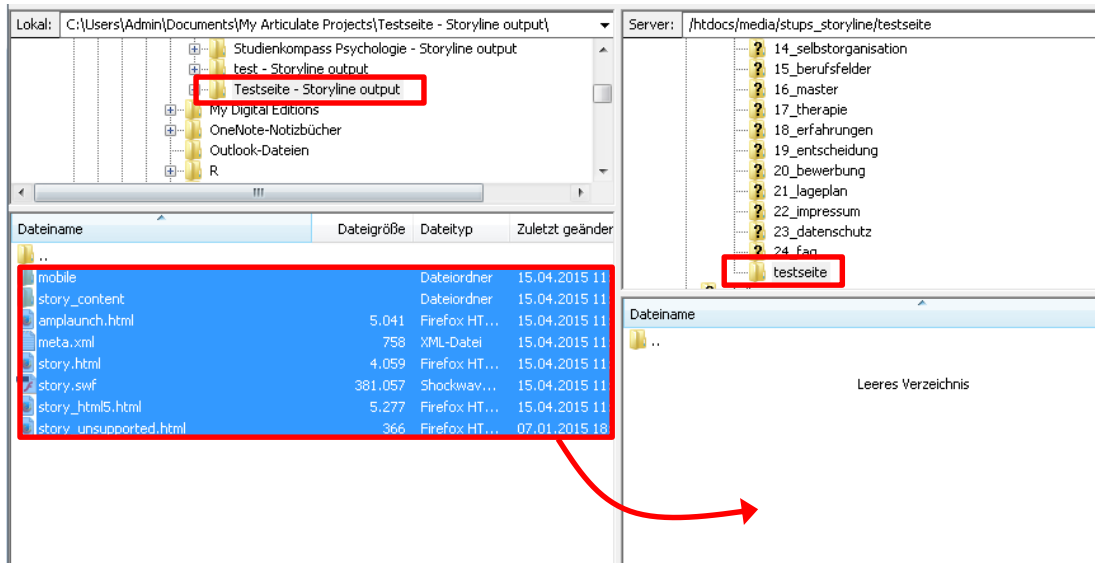


Abbildung 36: FileZilla – Hochladen der Storyline-Dateien

Markieren Sie alle Dateien des Aufgabeordners auf der linken Seite und verschieben Sie diese per Drag'n'Drop in das leere Verzeichnis nach rechts (Abbildung 36). Nach ein paar Sekunden sind alle Dateien hochgeladen bzw. auf den Server kopiert (Abbildung 37).

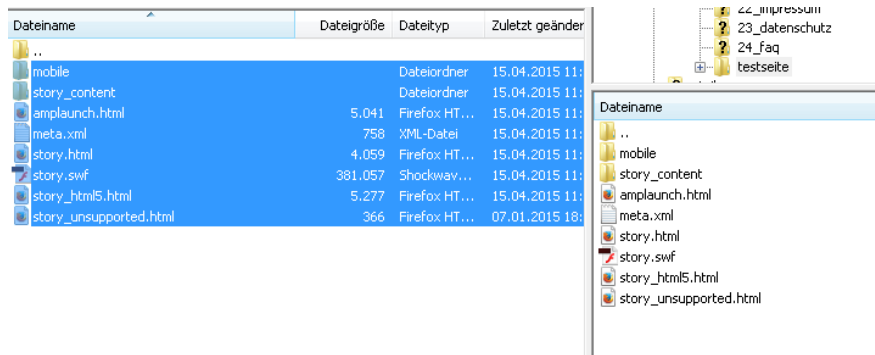


Abbildung 37: FileZilla – Datei-Upload komplett

Jetzt können Sie FileZilla wieder schließen. Öffnen Sie nun Ihren Internetbrowser und geben Sie folgende Adresse ein:

www.stups.uni-hamburg.de/media/stups_storyline/testseite/story_html5.html⁵

Jetzt sollten Sie die HTML5-Ausgabe Ihrer Testseite sehen. Wer über diesen Link verfügt, kann sich die Seite ansehen. Damit haben Sie Ihr erstes Storyline-Projekt erfolgreich online gestellt!

Wenn Sie die Seite des Studienkompasses aufrufen (www.stups.uni-hamburg.de) werden Sie allerdings keinen Menüpunkt zu Ihrem soeben erstellen Projekt finden. Sollten Sie das wollen, müssen Sie sich in WordPress einloggen und eine Verknüpfung zu Ihrer Seite einbauen, d. h. auf diesen Link verweisen:

www.stups.uni-hamburg.de/media/stups_storyline/testseite/story_html5.html

Nach dieser kleinen Übung können Sie nun Aktualisierungen am Studienkompass vornehmen. Verschaffen Sie sich dazu zunächst einen Überblick über die Datei- und Ordnerstruktur.

⁵ Ein vorgefertigtes Beispiel finden Sie unter www.stups.uni-hamburg.de/media/stups_storyline/testseite_demo/story_html5.html

4 Bearbeitung einer Studienkompass-Seite

Sollten Sie bspw. einen Text im Modul Methodenlehre austauschen wollen, gehen Sie wie folgt vor. Die wesentlichen Arbeitsschritte sind Ihnen bereits bekannt.

4.1 Vorbereitungen

Übersicht der Dateien und Ordner

Zunächst sollten Sie sich einen Überblick über die Dateistruktur auf Ihrem Computer und dem Server verschaffen. Alle Produktionsdateien des Studienkompass Psychologie finden Sie auf der beiliegenden DVD. Kopieren Sie vorab den Ordner „Studienkompass“ von der DVD auf Ihren Computer. Es existiert darüber hinaus ein Backup aller Dateien inkl. der Videoproduktionsdateien auf dem Backup-Server des Universitätskollegs. Sollten Sie mit mehreren Personen zusammen arbeiten, empfiehlt es sich, die Dateien in einen zentral zugänglichen Speicher zu kopieren und allen für die Bearbeitung freizugeben.

Die beiden wichtigsten Ordner sind:

- **02 Konzeption:**
Hier liegen die Drehbücher und Originalbilder. Die Drehbücher sind nach den Hauptmenüpunkten der Website geordnet.
- **05 Storyline:**
Hier finden Sie die Storyline-Projektdateien und Ausgabeordner. Für jeden Menüpunkt des Studienkompasses gibt es eine eigene Projektdatei und einen eigenen Ausgabeordner. Achten Sie bei der Publikation der Projektdateien darauf, den jeweils richtigen Ausgabeordner zu wählen.

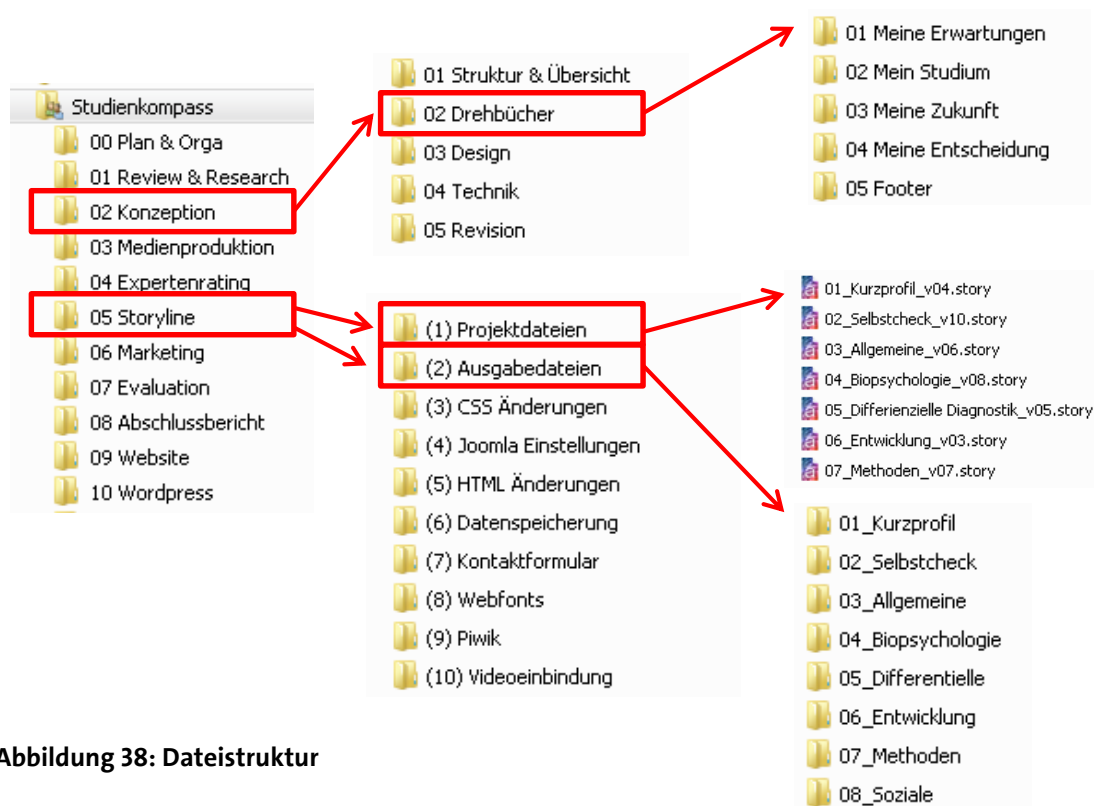


Abbildung 38: Dateistruktur

Es gibt insgesamt 24 Projekte:

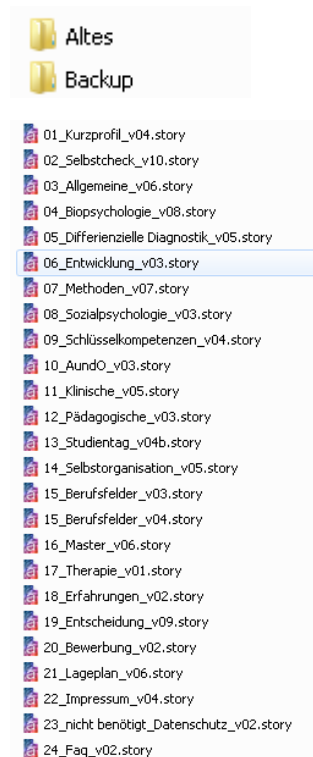


Abbildung 39: Übersicht der Storyline-Projekte

Wichtig: Sobald Sie etwas an einem Projekt verändern, speichern Sie es mit einer neuen Versionsnummer (_v...) ab. Das alte Projekt verschieben Sie in den Ordner „Altes“, um die Änderungen im Zweifelsfall rückgängig machen zu können. Kopieren Sie alle Projekte in regelmäßigen Abständen in den Ordner „Backup“ als Sicherung des aktuellen Standes.

Das Drehbuch 23 wurde ursprünglich für die Seite „Datenschutz“ erstellt. Es hat sich jedoch als praktikabler erwiesen, die Seite direkt in WordPress anzulegen und nicht mittels Storyline. Diese Datei benötigen Sie also nicht weiter.

Änderung des Drehbuchs

Zunächst sollten Sie die Änderungen im Drehbuch einpflegen. Betrifft es bspw. das Modul „Methodenlehre“, öffnen Sie folgende PowerPoint-Datei:

Drehbuch - Mein Studium - Methodenlehre_final_MN_02.pptx

Diese Datei finden Sie hier:

► Studienkompass ► 02 Konzeption ► 02 Drehbücher ► 02 Mein Studium ► 01 Grundlagenfächer ► Methodenlehre ►

Das PowerPoint-Drehbuch entspricht ungefähr der späteren Webausgabe. Das Layout ist im Folienmaster festgelegt. Installieren Sie sich zuvor die Google-Schriftart „Open Sans“ auf Ihren Computer, das dies auch die Schriftart ist, die für die Webausgabe genutzt wird.

Die Drehbücher enthalten nicht nur die späteren Texte und Abbildungen, sondern auch Kommentare und Hinweise der Drehbuchautoren. Auch Pop-Up- und Feedback-Fenster, die erst nach einer Interaktion sichtbar sind, können hier auf einen Blick eingesehen werden. Erstellen Sie bei Bedarf eigene Kommentare, sollten Sie das Drehbuch anderer Korrektur lesen.

In diesem Beispiel wird ein kleiner Textbestandteil geändert (rot markiert).

The screenshot shows a web application interface for 'studienkompass PSYCHOLOGIE'. The main content area displays a slide titled 'Methodenlehre' with a normal distribution curve and mathematical formulas. A red box highlights a specific text change in the main text area. The interface includes a navigation menu on the right and two pop-up windows at the bottom: 'Studium in Hamburg' and 'Forschungsschwerpunkte in Hamburg'.

Methodenlehre

Dabei geht es immer wieder um die Aufbereitung, Analyse und Interpretation von Daten, die in Forschung und Praxis gewonnen wurden. Du wirst im Studium darum nicht um ein Quantum Mathematik herumkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die Mathematik eigenständig für die oben genannten Zwecke erlernen kannst. Wichtig sind daher nicht deine Schulnoten, sondern ein generelles Verständnis der Mathematik, insbesondere der Wahrscheinlichkeitsrechnung.

Als Grenzdisziplin zwischen Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften, umfasst das Psychologiestudium viele Teildisziplinen, und ein erheblicher Teil davon hat mit Mathematik und Statistik zu tun. Nach:

Hier steht meine Änderung. Ich werde in den ersten Semestern, auf den nächsten Seiten kannst Du Deinen Kenntnisstand anhand ein paar Übungen testen. Nach ein paar allgemeinen Aufgaben folgen Übungen zur Stochastik, Nach:

Studium in Hamburg

- 2 Volkswirtschaft
- 4 Semester
- 1. bis 3. Semester

Forschungsschwerpunkte in Hamburg

- Mixed Data Techniken
- Statistische Theorie und family Statist in der psychologischen Forschung
- Die Paradoxon der Testbare - Ergänzung einer mathematischen Herleitung, praktische Fallstudie und professionellen Autothek.

Abbildung 40: Änderung der PowerPoint-Drehbuchvorlage

Speichern Sie das Drehbuch unter einer neuen Versionsnummer ggf. inkl. Kürzel ab, z. B.:

Drehbuch - Mein Studium - Methodenlehre_final_MO_03.pptx

Jetzt können Sie PowerPoint wieder schließen. Auch hier gibt es einen Ordner „Altes“ zur Sicherung der verschiedenen Drehbuchversionen. Verschieben Sie die bisherige Drehbuchversion in den Ordner „Altes“.

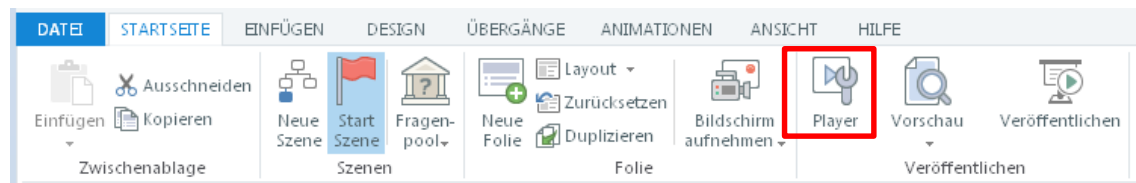
Navigation und Textbearbeitung

Bevor Sie Änderungen an den Drehbüchern vornehmen, sollten Sie sich mit ein paar Besonderheiten der Textbearbeitung und Darstellung in Storyline auseinandersetzen. Darüber hinaus haben Sie sich evtl. auch bereits gefragt, was im Studienkompass mit dem grauen Navigationsmenü passiert, das in Ihrem Testprojekt mit ausgegeben wurde.

Navigation

Das graue Menü Ihres Testprojekts ist der sogenannte Player von Storyline. Für einfache Projekte mag dieser ausreichen, den Anforderungen des Studienkompasses (horizontales und vertikales Menü, die sich je nach Hauptmenüpunkt ändern) wird der Player jedoch nicht gerecht. Die Navigation wird stattdessen über das CMS (WordPress) abgebildet.

Um das zu erreichen, wird der Standard-Storyline-Player soweit wie möglich ausgeblendet. Die entsprechenden Einstellungen werden in den Player-Optionen vorgenommen (s. Abbildung 41).



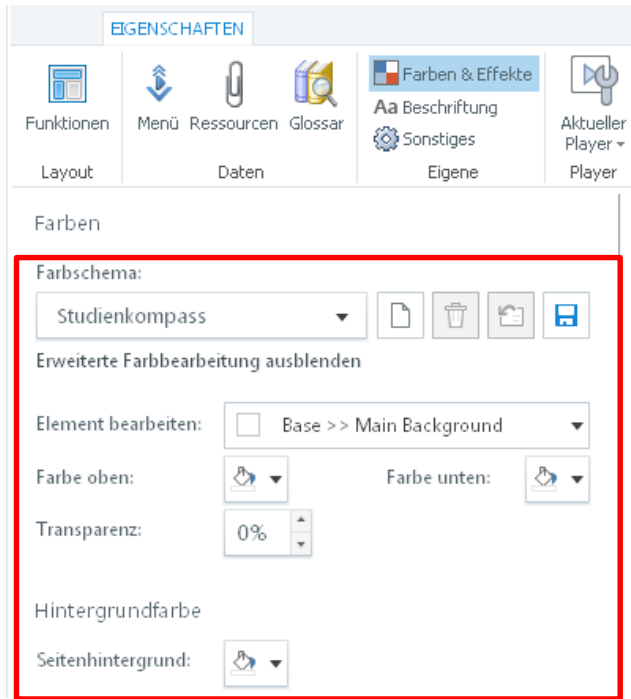


Abbildung 41: Anpassungen des Storyline-Players

Für alle bestehenden Studienkompass-Projekte sind die Anpassungen bereits erfolgt und wurden als Farbschema „Studienkompass“ gespeichert. In diesen Projekten müssen Sie also keine Anpassungen des Players vornehmen. Das Schema kann bei Bedarf exportiert und in andere Projekte importiert werden. Sollte ein neues Schema angelegt werden, empfiehlt es sich, ein bestehendes unter anderem Namen abzuspeichern.

Der zweite Ansatzpunkt für das Ausblenden des Players liegt in Anpassungen der Datei *story_html5.html*. Diese Datei liegt direkt auf der obersten Ebene des jeweiligen Storyline-Outputs und wird bei jeder Publikation neu erzeugt. Damit die Änderungen wirksam werden, muss diese Datei nach jeder Publikation eines Projekts durch die angepasste Version ersetzt werden – dazu später mehr.

Textbearbeitung

Etwas mehr Beachtung erfordert die Formatierung der Textfelder. Sie werden bemerkt haben, dass in jedem Textkästchen eines Studienkompass-Projekts ein %c|% steht (vgl. Abbildung 42).

The image shows a document page with a title 'Methodenlehre' and a chalkboard illustration of a normal distribution curve. The chalkboard contains the formulas $s = \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$ and $z = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$. Below the curve, two shaded areas are labeled '68,27%' and '95,45%'. The text on the page discusses the intersection of psychology, sociology, and natural sciences with statistics and mathematics. Several instances of the placeholder '%c|%' are highlighted with red boxes. At the bottom, there are navigation buttons: '<< zurück' and '> weiter', along with icons for a graduation cap and a building.

Abbildung 42: Variable CL in Storyline

Das ist sehr wichtig für die Web-Ausgabe. CL ist eine, in jedem Projekt angelegte leere Variable. Hätte sie einen Wert, würde dieser an Stelle des Platzhalters %c|% angezeigt werden. Da das jedoch nicht der Fall ist, hat die Angabe dieses Platzhalters keinen Einfluss auf das Textlayout.

Warum das Ganze?

Fehlt diese Variable, behandelt Storyline das Textfeld als normalen, statischen Text und rendert ihn mit der Storyline-eigenen Engine. Das Ergebnis ist ein ziemlich unscharfes, pixeliges Schriftbild. Dies hat lediglich den Vorteil, dass auch Textanimationen damit dargestellt werden können.

Eine saubere, auch im Zoom scharfe Textausgabe ist für den User allerdings i. d. R. wichtiger als animierter Text. Ist der Variablenplatzhalter eingefügt, rendert Storyline den Text nicht gesondert, sondern überlasst das dem Browser. Das führt im ersten Schritt zwar zu einer langweiligen, überall gleichgroßen Schrift. Dafür ist diese scharf und im Browser ohne Qualitätsverluste vergrößerbar. CL steht in diesem Fall für „Clean“. Der Name ist jedoch nicht von Bedeutung, sondern willkürlich gewählt.

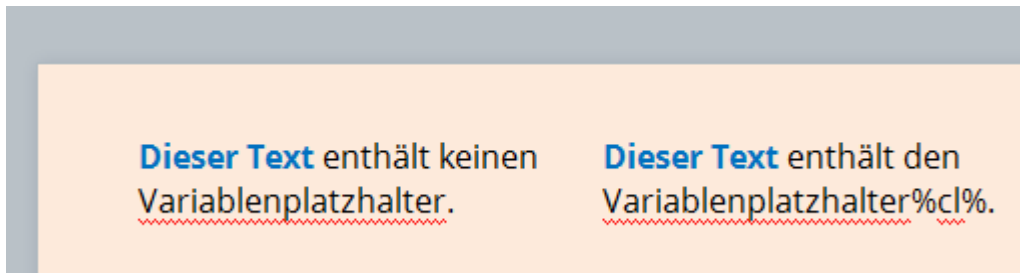


Abbildung 43: Textfelder in Storyline

Was bedeutet das für die Umsetzung in Storyline?

Das heißt allerdings auch, dass die Schriftart und Farbe wie man sie bei der Gestaltung in Storyline sieht, in der Ausgabe, also den publizierten Dateien, nicht übernommen wird. Vergleicht man Abbildung 43 mit Abbildung 44 fällt auf, dass bei dem Textfeld ohne Variablenangabe weder Schriftart noch Schriftgröße im Browser korrekt dargestellt werden. Nur die Schriftfarbe und die Schriftdicke werden übernommen.

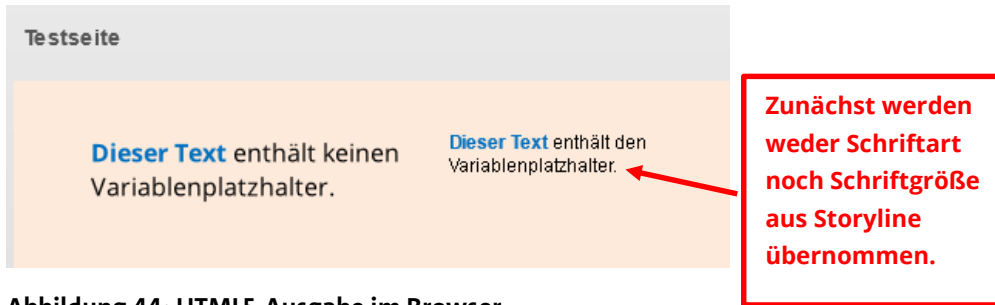


Abbildung 44: HTML5-Ausgabe im Browser

Zoomt man die gleiche Seite jedoch im Browser heran, fallen deutliche qualitative Unterschiede auf (s. Abbildung 45). Der linke Text wirkt im Gegensatz zu dem Rechten unscharf.

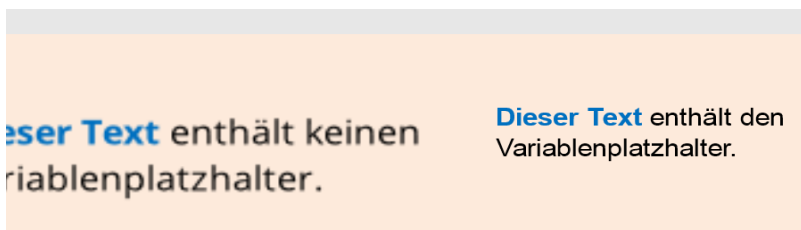


Abbildung 45: HTML5-Ausgabe im Browser (vergrößert per Browser-Zoom)

Doch was kann man tun, um trotzdem unterschiedliche Schriftgrößen und eine andere Schriftart in der Ausgabe zu ermöglichen unter Beibehaltung des Schärfevorteils? Dazu bedarf es eines kleinen Workarounds:

Nach der Publikation des Projekts müssen zwei Dateien ersetzt werden:

1. **player.css**
(liegt im Ordner „mobile“ jedes Storyline-Outputs)
2. **story_html5.html**
(liegt direkt auf der obersten Ebene des Storyline-Outputs und wird, wie bereits beschrieben, für das Ausblenden des Players benötigt)

Die beiden angepassten Versionen dieser Dateien liegen in folgendem Ordner:

Studienkompass\05 Storyline\ (3) CSS Änderungen\Admin

Entweder diese Dateien müssen jedes Mal nach einer Publikation in den jeweiligen Storyline-Output-Ordner manuell kopiert werden oder man nutzt ein kleines Skript. Für jedes Drehbuch existiert ein Kopierskript, das auf Doppelklick die beiden Dateien in den Output-Ordner kopiert und ersetzt (Abbildung 46).

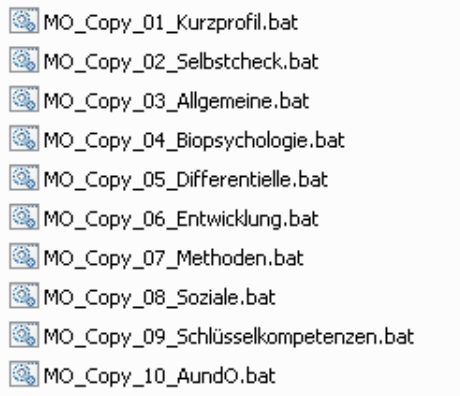


Abbildung 46: Kopierskripte

Damit die Skripte auch auf Ihrem Computer funktionieren, muss *einmalig* der Ordnerpfad angepasst werden. Öffnen Sie dazu das Kopierskript in Notepad++ (Rechtsklick auf die Datei, „Edit with Notepad++“). Dort steht bspw. folgendes:

```
xcopy "%~dp0story_html5.html"  
"C:\Users\Admin\Dropbox\Transfer\Projekte\QUALIT~1\STUDIE~1\05STOR~1\ (2  
)AUS~1\01_KUR~1\STUDIE~1\" /y  
  
xcopy "%~dp0player.css"  
"C:\Users\Admin\Dropbox\Transfer\Projekte\QUALIT~1\STUDIE~1\05STOR~1\ (2  
)AUS~1\01_KUR~1\STUDIE~1\mobile\" /y
```

Der rot markierte Textteil muss an den Speicherort des Ordners „Studienkompass“ angepasst werden, den Sie bereits von der DVD auf Ihren Computer kopiert haben. Ordnernamen, die mehr als acht Zeichen enthalten müssen mit ~1 abgekürzt werden, da es sich bei diesem Skript um eine sog. DOS-Batch-Datei handelt. Batch-Dateien sind auf acht Zeichen bei Pfadangaben beschränkt.

Sie können sich den Pfad auch in der DOS-Konsole anzeigen lassen. Klicken Sie dazu auf den Windows-Start-Button, geben Sie *cmd.exe* ein und bestätigen Sie mit Enter. Geben Sie nun *dir/x* ein. Ihnen werden nun alle darunterliegenden Ordner im Acht-Zeichenformat angezeigt. Sobald Sie einen Ordnernamen eingeben und Enter drücken, gelangen Sie in den jeweiligen Unterordner und können sich wieder mittels *dir/x* die Unterordnernamen anzeigen lassen.

Was bewirken diese beiden Dateien?

Die Datei *player.css* ist eine sog. Stylesheet Datei, wie sie bei nahezu jeder Website zu finden ist. Dort werden Layout-Regeln festgelegt, d. h. wie bestimmte Elemente einer Website (bspw. Überschriften, Textabsätze, Hyperlinks u. a.) aussehen.

Die Bearbeitung dieser Datei erfordert Grundkenntnisse in der Erstellung von Webseiten. Sie können den folgenden Teil auch überspringen, der Vollständigkeit halber werden die Anpassungen kurz erläutert. Öffnen Sie die Datei *player.css* in notepad++, ergibt sich folgendes Bild (Abbildung 47).

```
1 @import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Open+Sans:400,400italic,600,600italic,300italic,300);
2
3 /*Größenanpassungen*/
4
5 /*14px*/
6 font[color*="#2b2b2b"]{color: #333333 !important; font-size: 14px !important; line-height: 1.5 !important}/*Sto
7 font[color*="#947966"]{color: #927665 !important; font-size: 14px !important; line-height: 1.5 !important}/*Sto
8 font[color*="#D9D9D9"]{color: #ffffff !important; font-size: 14px !important}/*Storyline: 11 weiß*/
9
10 /*13px*/
11 font[color*="#212121"]{color: #000000 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 schwarz*/
12 font[color*="#FFFFFF"]{color: #ffffff !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 weiß*/
13 font[color*="#000000"]{color: #333333 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 dunkelgrau*/
14 font[color*="#050505"]{color: #333333 !important; font-size: 13px !important; line-height: 1.3 !important}/*Sto
15 font[color*="#927665"]{color: #927665 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 hellbraun*/
16 font[color*="#665246"]{color: #665246 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 dunkelbraun*/
17 font[color*="#C00000"]{color: #C00000 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 rot*/
18 font[color*="#4F81BD"]{color: #4F81BD !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 10 blau*/
19 font[color*="#333333"]{color: #333333 !important; font-size: 13px !important}/*Storyline: 9,5 dunkelgrau*/
20
21 /*12px*/
22 font[color*="#D2D2D2"]{color: #333333 !important; font-size: 12px !important}/*Storyline: 9,5 dunkelgrau*/
23
24 /*11px*/
25 font[color*="#B6B6B6"]{color: #ffffff !important; font-size: 11px !important}/*Storyline: 8 weiß*/
26 font[color*="#131313"]{color: #333333 !important; font-size: 11px !important}/*Storyline: 8 dunkelgrau*/
27
28
```

Schriftfarbe die Sie in Storyline vergeben

Style-Regel, die auf jeglichen Text dieser Schriftfarbe angewandt wird

Abbildung 47: Stylesheets in Notepad++

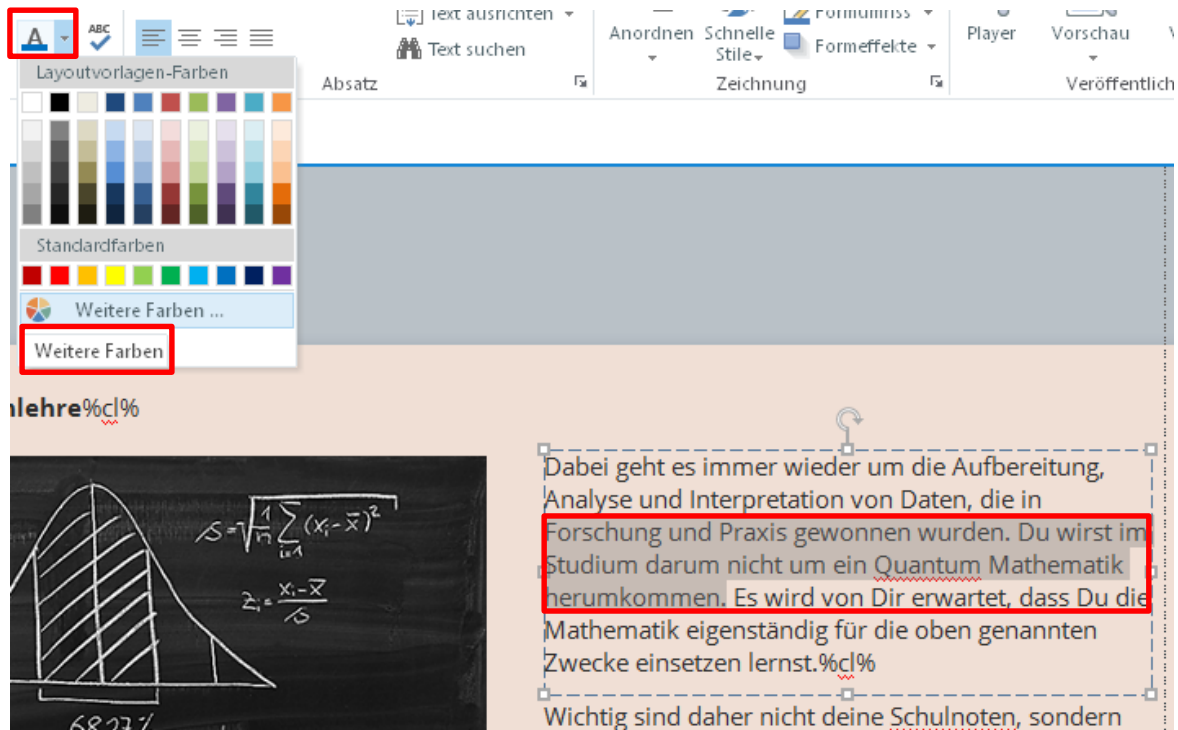
Die Idee: Im Programm Storyline wird Text, der in der Ausgabe anders dargestellt werden soll, eine bestimmte Textfarbe zugewiesen. Diese Farbe wird wiederum über die player.css erkannt. Genau diesem Text wird dann eine spezifische Stylesheet-Regel zugewiesen. Im Prinzip handelt es sich um eine Wenn-Dann-Regel.

Bspw. wird Text, der in Storyline die Farbe #2b2b2b erhalten hat, später in der Schriftgröße 14px und Textfarbe #333333 sowie einem Zeilenabstand von 1.5 zugewiesen (

Abbildung 47). Der Zusatz „important“ bewirkt, dass sich diese Regel gegen die Formatierung von Storyline durchsetzt.

Was bedeutet das für das Arbeiten in Storyline?

Sie müssen bei Textänderungen und Ergänzungen immer auf die Schriftfarbe achten. Diese findet man am besten heraus, in dem man den Text markiert und sich über das Farbauswahlwerkzeug in der Menüleiste die bestehende Farbe ansieht (vgl. Abbildung 48). Das ist i. d. R. nur dann notwendig, wenn Sie neue Textfelder auf einer Seite einfügen.



The screenshot shows the Storyline software interface. At the top, the ribbon contains various tools, with the 'Text' ribbon selected. The 'Text' ribbon includes options like 'Text ausrichten', 'Text suchen', 'Anordnen', 'Schnelle Stile', 'Formularriss', 'Formeffekte', 'Player', and 'Vorschau'. Below the ribbon, the 'Layoutvorlagen-Farben' (Layout Template Colors) palette is open, showing a grid of color swatches. The 'Standardfarben' (Standard Colors) section is highlighted, and the 'Weitere Farben' (More Colors) button is selected. In the main workspace, a text box is visible with the following text: 'Dabei geht es immer wieder um die Aufbereitung, Analyse und Interpretation von Daten, die in Forschung und Praxis gewonnen wurden. Du wirst im studium darum nicht um ein Quantum Mathematik herkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die Mathematik eigenständig für die oben genannten Zwecke einsetzen lernst. Wichtig sind daher nicht deine Schulnoten, sondern'. The text 'Du wirst im studium darum nicht um ein Quantum Mathematik herkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die' is highlighted in red. To the left of the text box, there is a small image of a chalkboard with a normal distribution curve and the formulas
$$s = \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$
 and
$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$
.

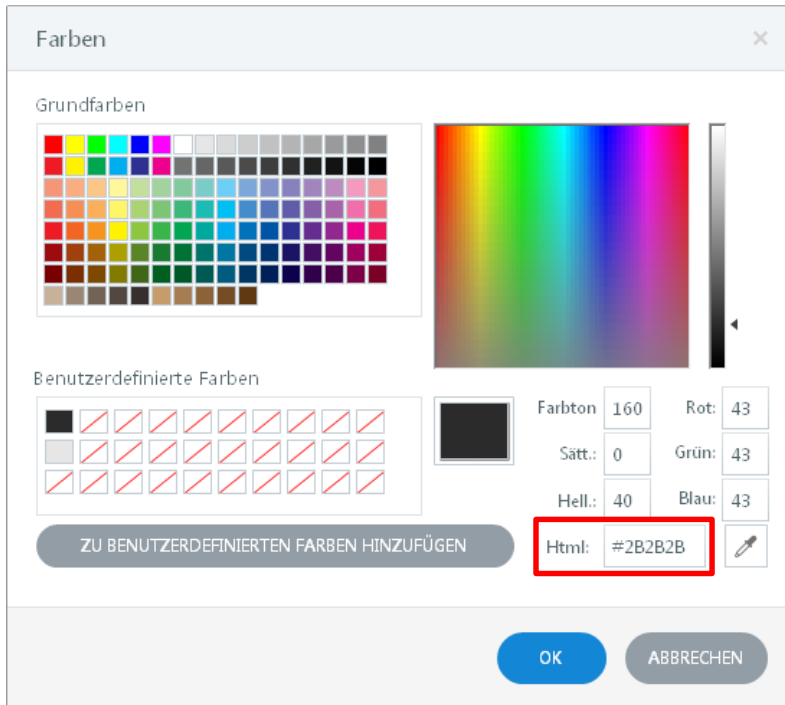


Abbildung 48: Textfarben in Storyline

Überschriften und Absätze erhalten bspw. grundsätzlich die Schriftfarbe #2B2B2B, das entspricht später 14px in einem dunklen Grauton. Angaben zu Bildunterschriften müssen in Storyline auf #2D2D2D gesetzt werden, was einer Schriftgröße von 12px in der Webausgabe zur Folge hat (vgl. Abbildung 49 und Abbildung 50).

Biologische Psychologie und Neuropsychologie

Die Biologische Psychologie und Neuropsychologie (BPN) untersucht die funktionellen und neuronalen Grundlagen von Verhalten und Kognition. Von Interesse ist insbesondere die Anpassungsfähigkeit des Gehirns über die gesamte Lebensspanne und die Verarbeitung multisensorischer Prozesse (Zusammenspiel mehrerer Sinnessysteme).

Die neurokognitiven Funktionen werden aus einer Kombination von Verhaltenstests, elektrophysiologischen (EEG) und bildgebenden Verfahren (MRT, DTI) untersucht.

Die BPN interessiert im Speziellen die neuronale Plastizität, also wie sich das Gehirn kontinuierlich an Umweltereignisse anpassen kann. Sowohl der Spracherwerb im Kindesalter, die kompensatorische Reorganisation bei Blinden und Gehörlosen als auch kognitive oder behaviorale Trainings stehen im Fokus der Forschung.

Schriftfarbe: #2B2B2B

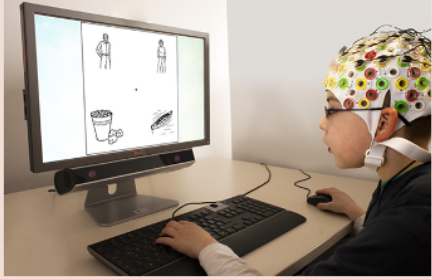


Bild: SMI Eye Tracking | RED eyetracking with EEG | CC-BY

Schriftfarbe: #2D2D2D

<< zurück

>> weiter

Abbildung 49: Schriftfarben auf einer Standard-Textseite (in Storyline)

Der Zeilenumbruch der Storyline-Ansicht kann von der Webdarstellung abweichen, da die Schriftgröße in Storyline nicht exakt der späteren Ausgabe entspricht. Daher liegen die grünen Interaktionsfelder unterhalb des Bildes auch etwas weiter links (Abbildung 49).

Biologische Psychologie und Neuropsychologie

Die Biologische Psychologie und Neuropsychologie (BPN) untersucht die funktionellen und neuronalen Grundlagen von Verhalten und Kognition. Von Interesse ist insbesondere die Anpassungsfähigkeit des Gehirns über die gesamte Lebensspanne und die Verarbeitung multisensorischer Prozesse (Zusammenspiel mehrerer Sinnessysteme).

Die neurokognitiven Funktionen werden aus einer Kombination von Verhaltenstests, elektrophysiologischen (EEG) und bildgebenden Verfahren (MRT, DTI) untersucht.

Die BPN interessiert im Speziellen die neuronale Plastizität, also wie sich das Gehirn kontinuierlich an Umweltreize anpassen kann. Sowohl der Spracherwerb im Kindesalter, die kompensatorische Reorganisation bei Blinden und Gehörlosen als auch kognitive oder behaviorale Trainings stehen im Fokus der Forschung.



Bild: SMI Eye Tracking | RED eyetracking with EEG | CC-BY



[<< zurück](#)

[>> weiter](#)

Abbildung 50: Webausgabe einer Standard-Textseite (in Firefox)

Fügt man neue Textfelder ein, ist es ebenso wichtig, darauf zu achten, die Textrahmenabstände auf 0 zu setzen. Dazu müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das Textfeld klicken und die Formatierung ändern (Abbildung 51).

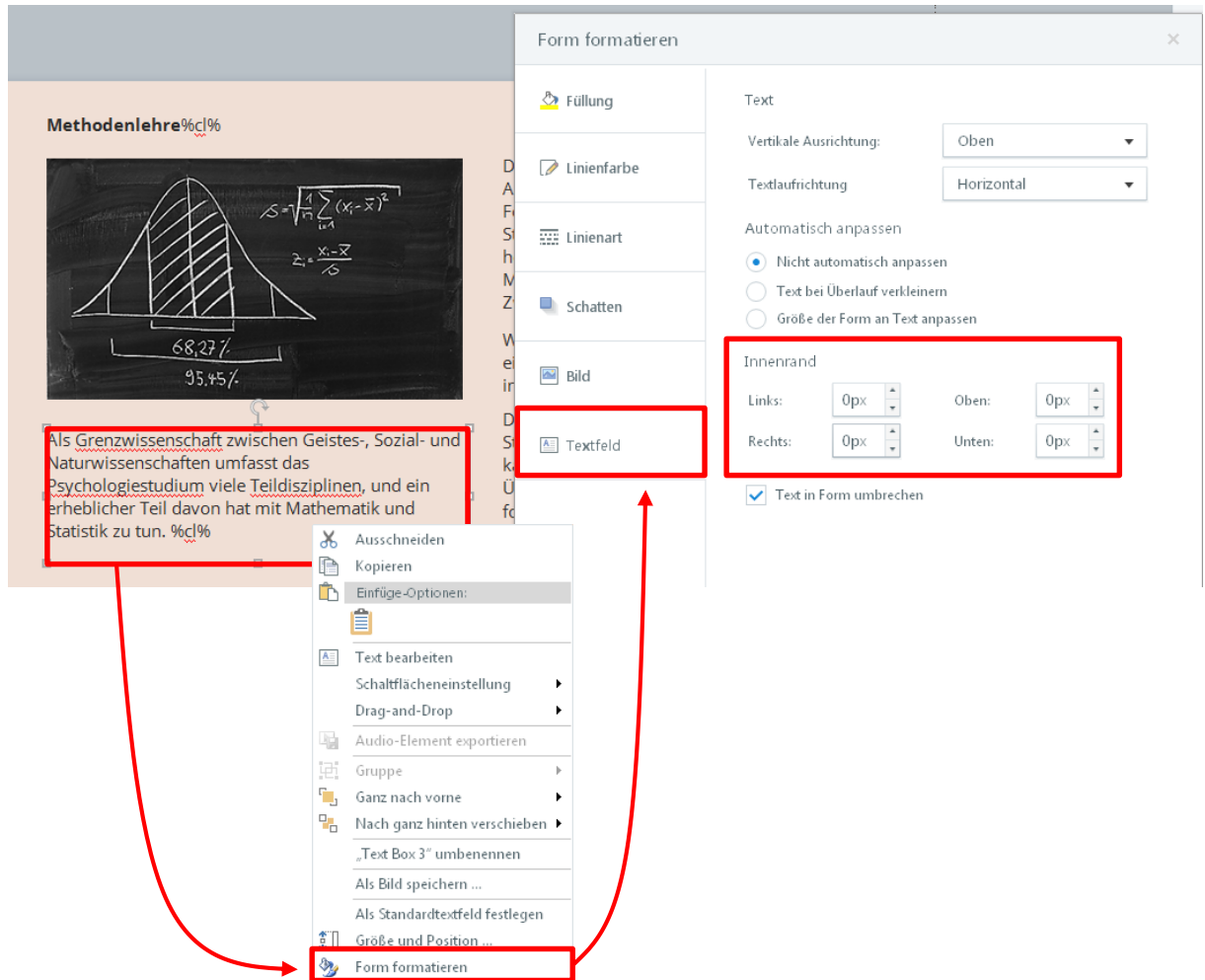


Abbildung 51: Randabstände der Textfelder

Die in den Storyline-Projekten eingestellten Schriftgrößen entsprechen ungefähr der späteren Webausgabe. Für die eigentliche Darstellung im Browser wird die freie Google-Webfont „Open Sans“ genutzt. Diese Schriftart wird über die Datei player.css importiert.

Wichtig:

Die Darstellung der Schriftart weicht von Browser zu Browser etwas ab. Chrome und Safari stellen sie gleich dar, Internet Explorer und Firefox geben die Schriftdicke und Zeichenbreite leicht anders aus. Daher muss jede Projektveröffentlichung vor dem FTP-Upload auch mit allen Browsern überprüft werden, um gleiche Zeilenumbrüche zu erhalten.

4.2 Aktualisierung des Storyline-Projekts in sieben Schritten

Nehmen wir einmal an, Sie möchten auf der ersten Seite des Moduls „Methodenlehre“ einen Text einfügen. Gehen Sie dazu wie folgt vor.

1. Schritt: Projekt öffnen und abspeichern

Öffnen Sie das betreffende Storyline-Projekt. Das geht am einfachsten per Doppelklick im Windows-Dateibrowser (Windows Explorer).

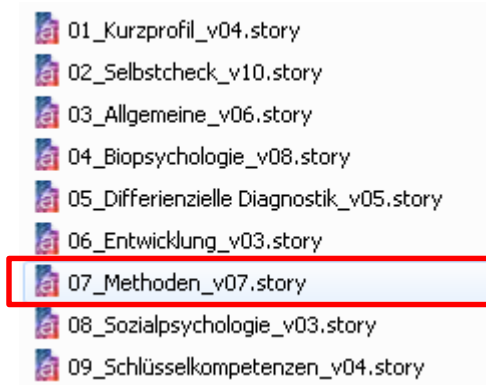


Abbildung 52: Projektdateien im Windows-Explorer

Speichern Sie das Projekt zunächst unter einer neuen Versionsnummer ab. In diesem Fall unter *07_Methoden_v08.story*, da Version „v07“ bereits existiert.

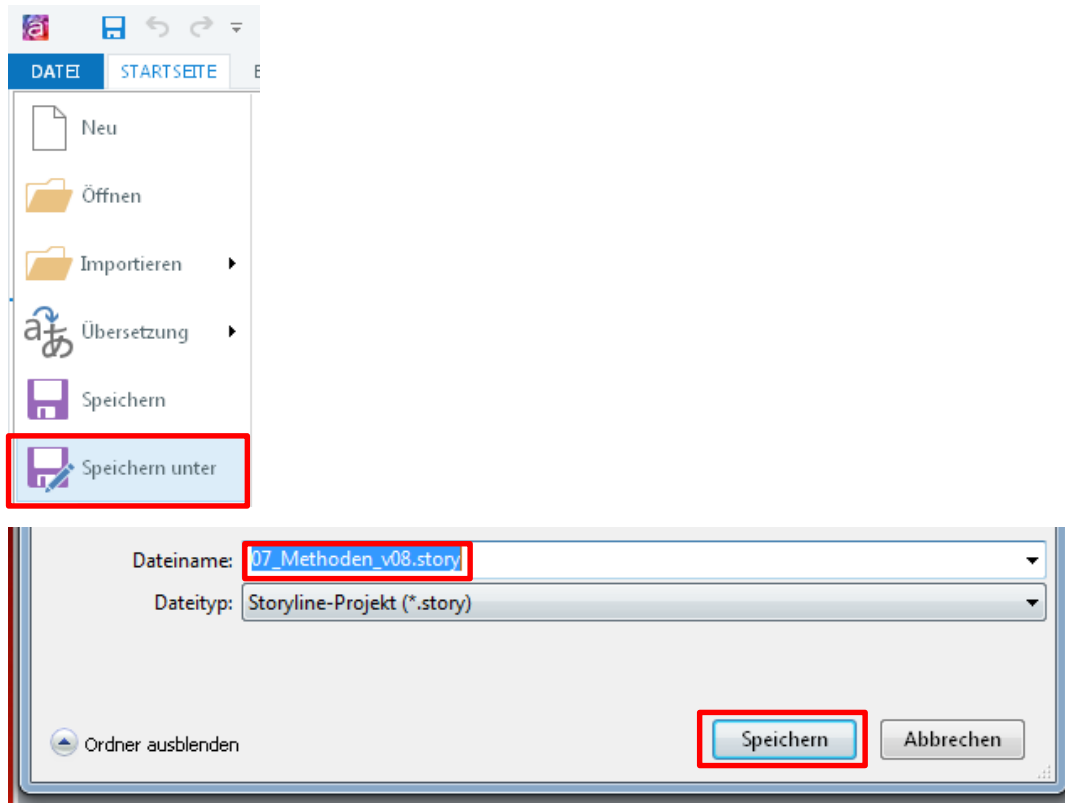


Abbildung 53: Storyline – Projekt speichern

2. Schritt: Folie aufrufen und Änderung eingeben

Doppelklicken Sie auf die betreffende Folie, in diesem Beispiel klicken Sie die erste Folie.

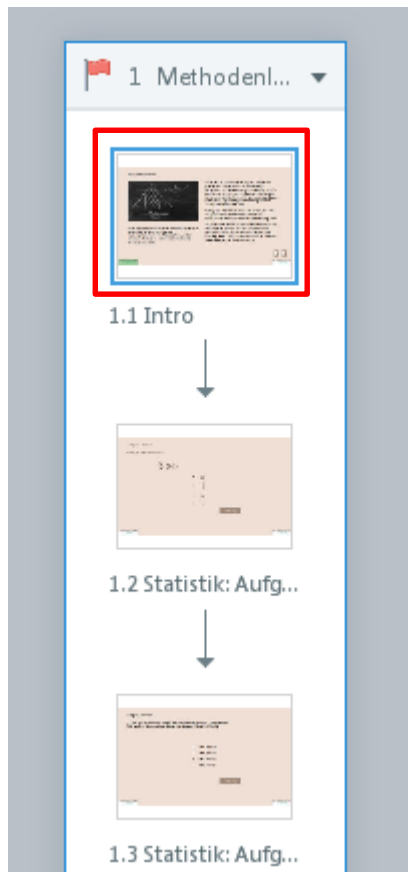


Abbildung 54: Storyline – Story-Ansicht

Die Seite öffnet sich. Geben Sie Ihre Änderung ein.

Methodenlehre

Dabei geht es immer wieder um die Aufbereitung, Analyse und Interpretation von Daten, die in Forschung und Praxis gewonnen wurden. Du wirst im Studium darum nicht um ein **Quantum** Mathematik herumkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die Mathematik eigenständig für die oben genannten Zwecke einsetzen lernst.

Hier steht meine Änderung. Wichtig sind daher nicht meine **Summen**, sondern ein generelles Verständnis der Mathematik, insbesondere der **Wahrscheinlichkeitsrechnung**. Du wirst in den ersten beiden Jahren während Deines Studiums viel rechnen. Auf den nächsten Seiten kannst Du Deinen **Kenntnisstand** anhand ein paar Übungen testen. Nach ein paar allgemeinen Aufgaben folgen Übungen zur **Stochastik**.

Als **Grenzwissenschaft** zwischen Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften umfasst das **Psychologiestudium** viele **Teildisziplinen**, und ein erheblicher Teil davon hat mit Mathematik und Statistik zu tun.

$$s = \sqrt{\frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$
$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

68,27%
95,45%

<< zurück

>> weiter

Abbildung 55: Storyline – Folienansicht

Speichern Sie danach die Projektdatei.

DATEI STARTSEITE

Neu

Öffnen

Importieren

Übersetzung

Speichern

Speichern unter

Abbildung 56: Storyline – Projekt speichern

3. Schritt: Projekt veröffentlichen

Die grauen und grünen Rechtecke aus Abbildung 55 müssen Sie zunächst nicht beachten, diese sind später nicht sichtbar. Nachdem Sie Ihre Änderung eingepflegt haben, speichern Sie das Storyline-Projekt und klicken Sie auf „Veröffentlichen“.



Wichtig:

Achten Sie darauf, den richtigen Ordnerpfad für die Veröffentlichung zu wählen!

In diesem Fall ist das: `\Studienkompass\05 Storyline\2) Ausgabedateien\07_Methoden`

Jedes Projekt wird in einem separaten Ordner veröffentlicht. Alle Ausgabeordner sind bereits in dem Verzeichnis „2) Ausgabedateien“ angelegt.

Deaktivieren Sie die Option „Articulate Mobile Player für iOS oder Android benutzen“. Der Articulate Mobile Player ist eine App, die es ermöglicht, Storyline-Dateien ohne Browser direkt auf dem Tablet oder Handy anzusehen. Allerdings fehlt dann die komplette Menüstruktur von WordPress. Daher müssen Sie diese Option deaktivieren. Klicken Sie danach auf „Veröffentlichen“ (Abbildung 57).

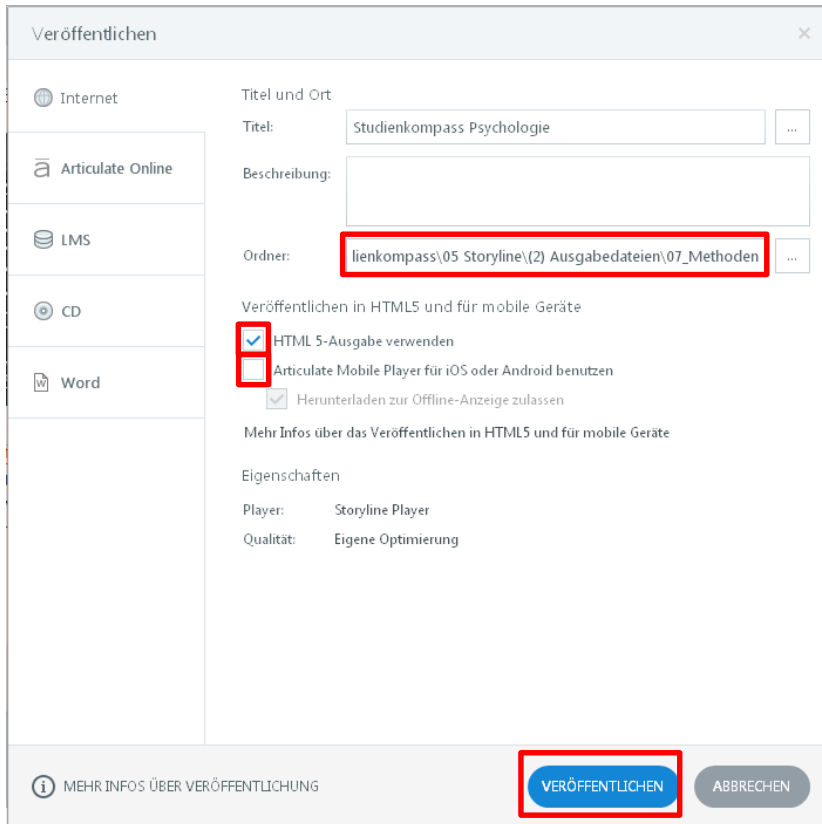


Abbildung 57: Storyline – Projekt veröffentlichen

Ihre Änderung wurde publiziert. Sehen Sie sich nun den Ordner mit den Ausgabedateien an. Klicken Sie dazu auf „Öffnen“.

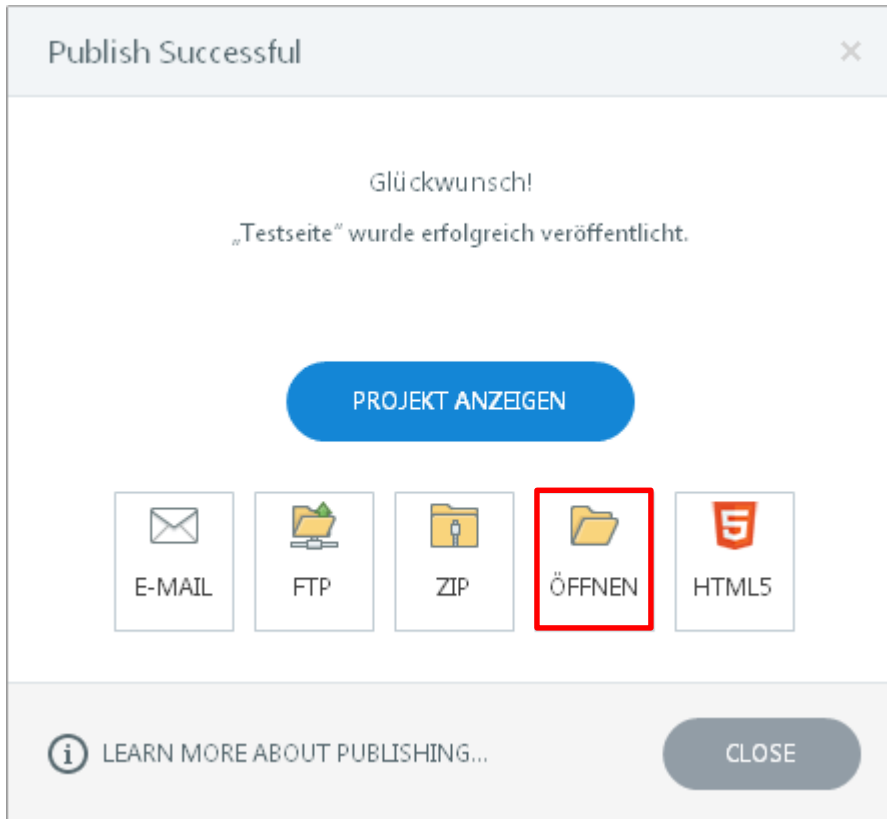



Abbildung 58: Storyline – Öffnen des Ausgabeordners

4. Schritt: Zwei Dateien im Ausgabeordner ersetzen

Jetzt müssen Sie, wie bereits erläutert, die Dateien *player.css* sowie *story_html5.html* durch die beiden angepassten Varianten dieser Dateien ersetzen.

Haben Sie bereits Ihr Kopierskript für Methodenlehre angepasst, genügt ein Doppelklick auf

 MO_Copy_07_Methoden.bat

Die Datei befindet sich im folgenden Ordner:

Studienkompass\05 Storyline\3) CSS Änderungen\Admin

Sollten Sie kein Kopierskript erstellt haben, kopieren Sie die beiden Dateien manuell in den Ausgabeordner, in diesem Fall ist das:

*Studienkompass\05 Storyline\2) Ausgabedateien\07_Methoden\Studienkompass
Psychologie - Storyline output*

Die Datei *playser.css* muss dabei in den Unterordner *mobile* kopiert und ersetzt werden.

5. Schritt: Browser-Check

Überprüfen Sie jetzt das Layout mit folgenden Browsern, bevor Sie die Dateien hochladen. Dazu öffnen Sie die *story_html5.html* im Ausgabeverzeichnis nacheinander mit:

- Chrome
- Firefox
- Internet Explorer bzw. Microsoft Edge

Überprüfen Sie bei den Übungen alle Funktionalitäten (Feedback-Funktionen, etc.).

6. Schritt: Hochladen auf den Webserver

Jetzt können Sie die Datei per FTP-Programm (bspw. FileZilla) hochladen. Die Einstellungen sind in Kapitel „3.2 Upload auf den Webserver mit FileZillaUpload“ beschrieben.

Wählen Sie auf der linken Seite (Ihr Computer) das Verzeichnis der Ausgabedateien. Gehen Sie in diesem Fall in den Ordner „07 Methoden“ und dann in den Output-Ordner. Auf dem Server (rechte Seite) wechseln Sie in ebenso in das Methoden-Verzeichnis.

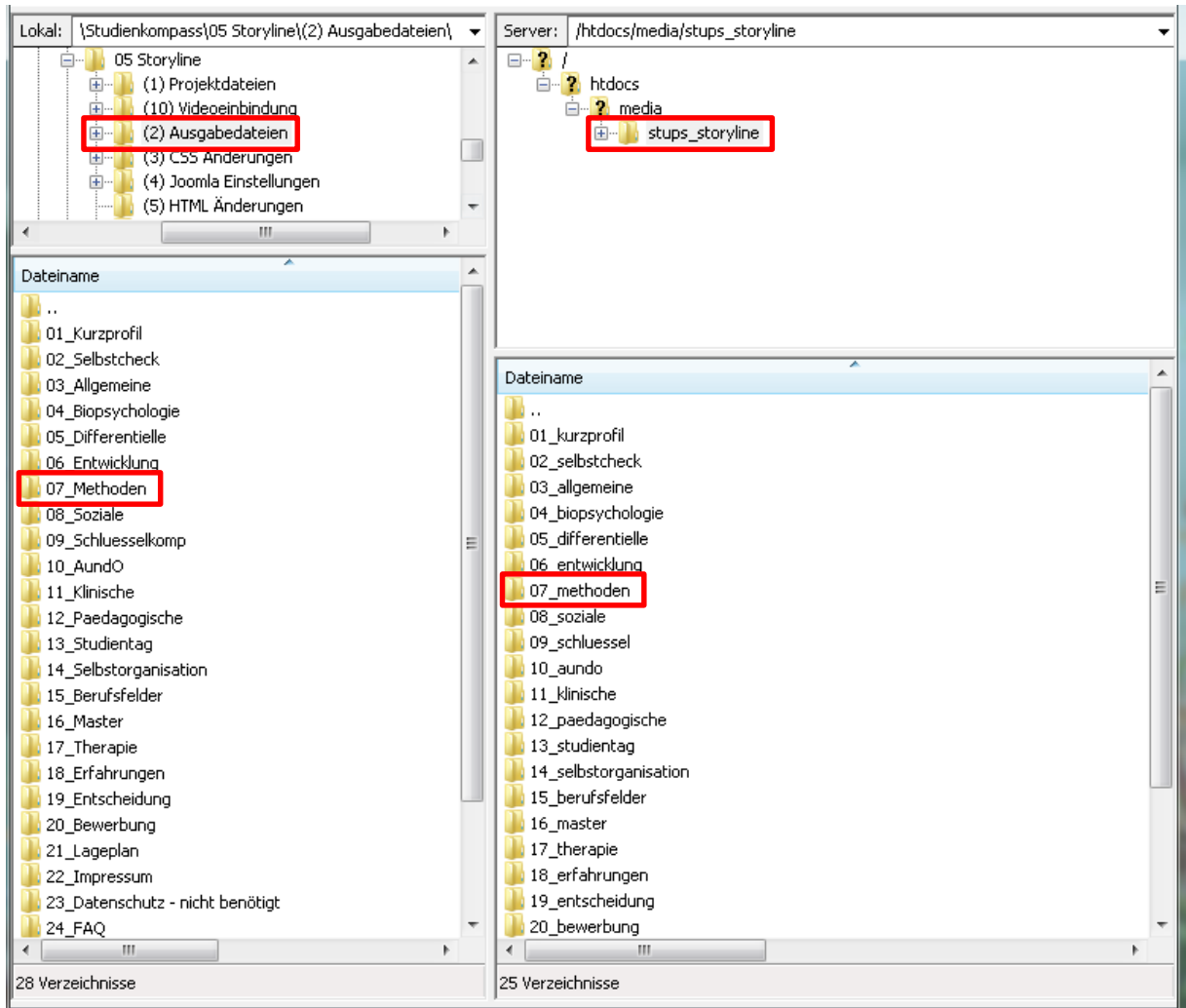


Abbildung 59: FileZilla – Verzeichnisse

Nachdem Sie ein Backup angelegt haben, markieren und löschen Sie zunächst die Storyline-Dateien auf dem Server. Dazu gehen Sie in den Ordner „07_methoden“, markieren alle Dateien, klicken mit der rechten Maustaste auf die Markierung und wählen „Löschen“ aus.

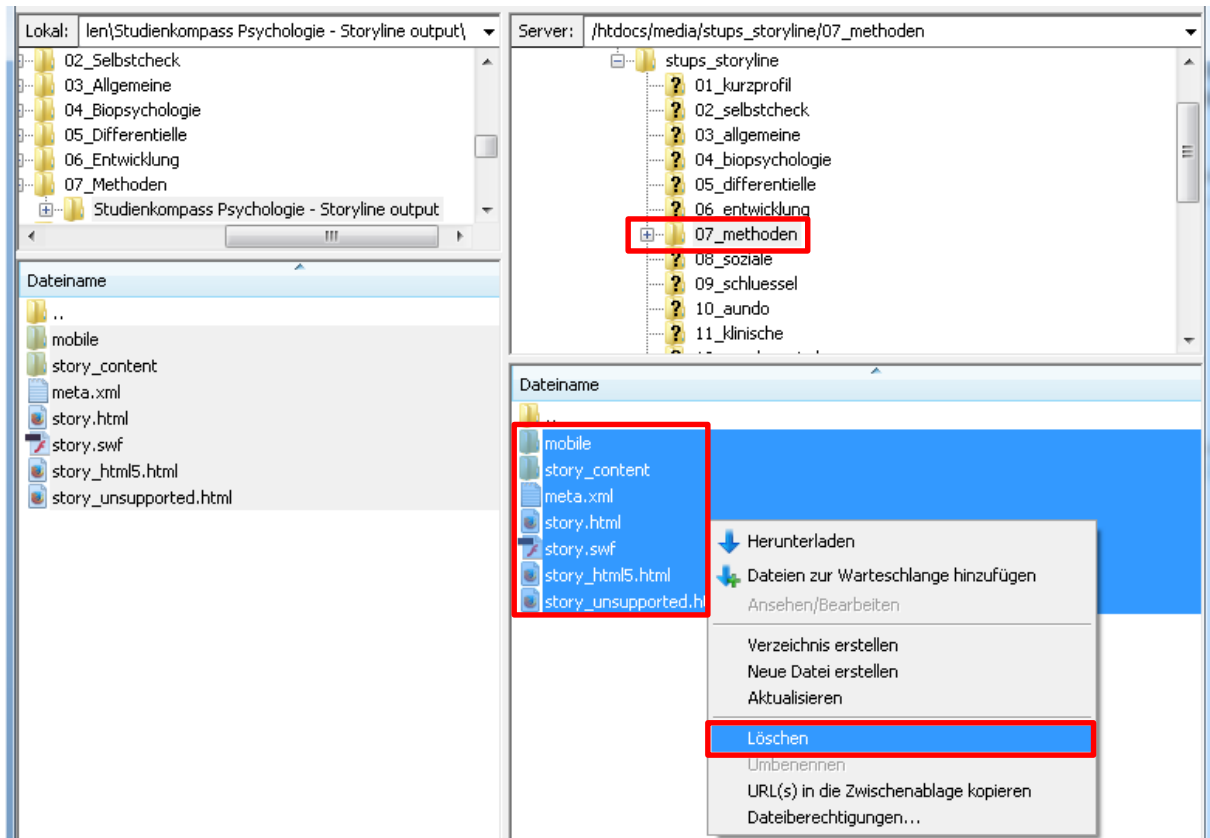


Abbildung 60: FileZilla – Löschen der Dateien auf dem Server

Danach markieren Sie alle Dateien, die Sie gerade publiziert haben und ziehen diese per Drag'n'Drop nach rechts in das soeben geleerte Verzeichnis. Dadurch werden alle Dateien hochgeladen.

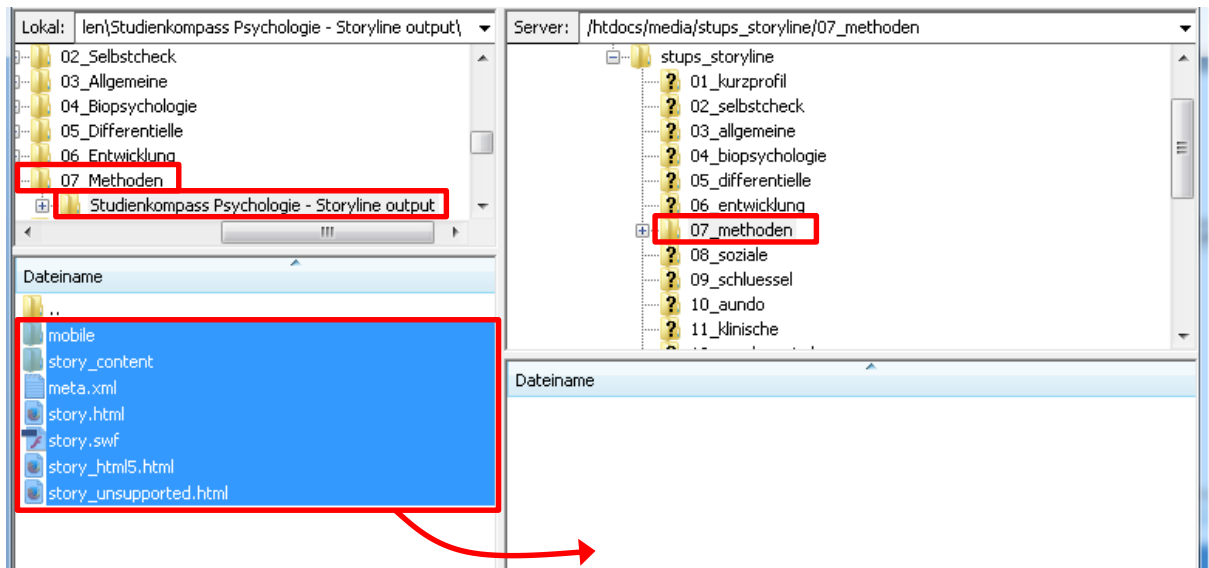


Abbildung 61: FileZilla – Datei-Upload

7. Schritt: Ergebnis-Check

Sehen Sie sich jetzt das Ergebnis mit dem Web-Browser auf *www.stups.uni-hamburg* an. Ggf. müssen Sie zuvor den Cache des Browsers leeren und den Browser neu starten, sollten noch der alte Text angezeigt werden. Wie das geht ist u. a. hier beschrieben:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Hilfe:Cache>



Abbildung 62: Ergebnisüberprüfung mit verschiedenen Browsern

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben das Lernmodul erfolgreich aktualisiert!

5 Seitenaufbau und Übungen in Storyline

Im Folgenden wird der grundsätzliche Aufbau einer Studienkompass-Seite in Storyline beschrieben sowie die wichtigsten Schritte zur Erstellung eigener Übungen. Sollten Sie bei der Konzeption eigener Übungen Hilfe benötigen, empfiehlt sich die Nutzung des sehr gut moderierten Storyline-Forums auf <https://community.articulate.com/forums/articulate-storyline>

5.1 Seitenaufbau

Seiten in Storyline können mit Hyperlinks untereinander verknüpft werden. Im einfachsten Fall verweist eine Seite zu nächsten und diese wieder auf die vorhergehende – wie im untenstehenden Beispiel. Ist die Struktur komplexer, können Sie sich durch das Wechseln in die Story-Ansicht (1) etwas mehr Übersicht verschaffen. Die Pfeile in der linken Seitenleiste (2) weisen auf Verknüpfungen zwischen den Seiten hin.

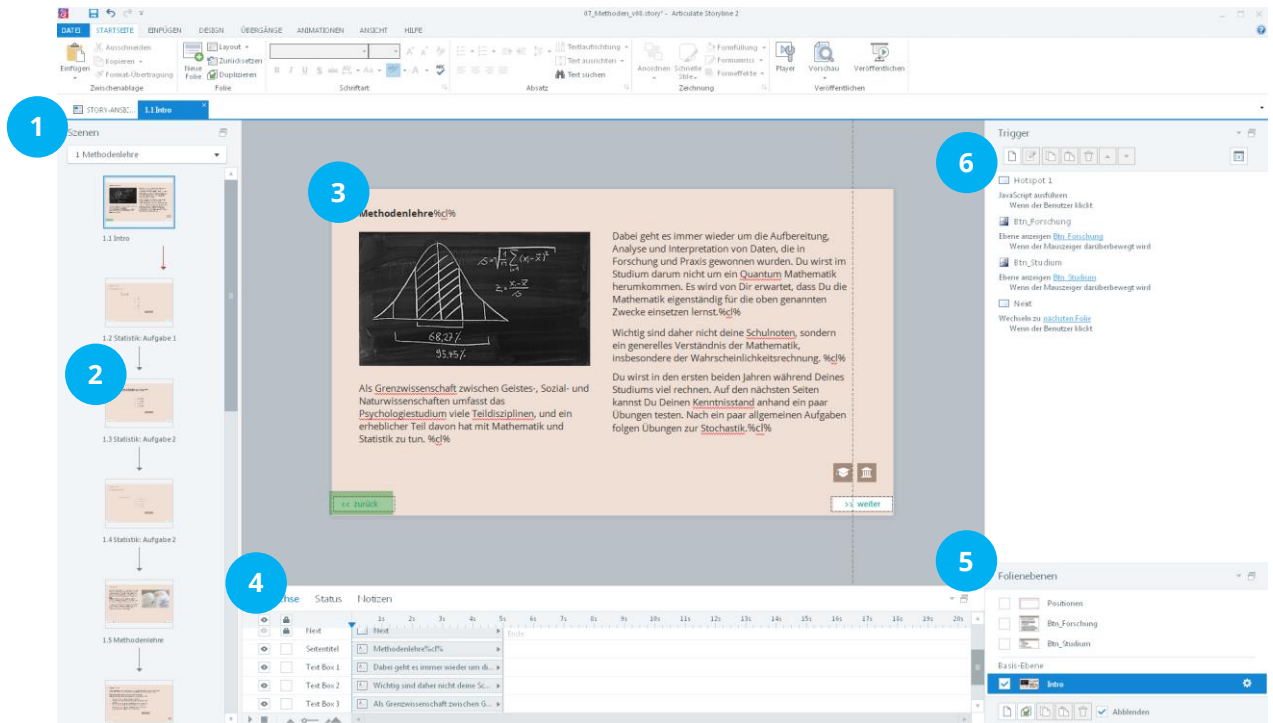


Abbildung 63: Storyline – Seitenaufbau

Normale Seiten ohne Interaktionsmöglichkeiten verfügen nur über die Folienansicht (3). Bei Übungen können Sie zusätzlich eine Formularansicht einschalten.

Unten finden Sie die Zeitachse mit einer Auflistung aller Objekte der Seite (4), rechts unten die Folienebenen (5) und rechts oben (6) die sog. Trigger-Seitenleiste. Bei Bedarf müssen Sie die Größe der Seitenleisten durch Ziehen mit der Maus anpassen, um alle Trigger bzw. Folienebenen einsehen zu können.

Wenn Sie auf Seiten mit Übungen in die Folienansicht wechseln, werden Sie feststellen, dass die Formularfelder bei den meisten Übungen leer sind (Abbildung 64).

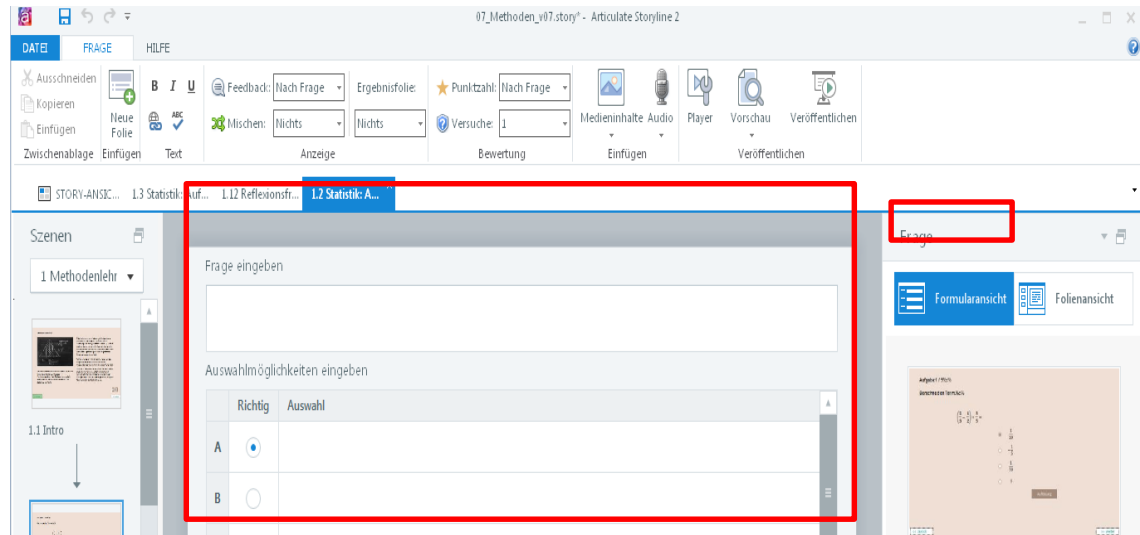


Abbildung 64: Storyline – Formularansicht

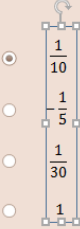
Das liegt daran, dass die Antwortoptionen häufig getrennt als Textfelder oder Grafiken eingefügt sind, um das Layout freier zu gestalten können. Das ist bspw. bei komplexeren Formatierungen wie Formeln notwendig. Hier kann man bspw. mit Screenshots aus Power-Point arbeiten, die mit dem Programm „Greenshot“ erstellt werden können.

Aufgabe 1 / 9%

Berechne den Term.

$$\left(\frac{2}{3} - \frac{1}{2}\right) \cdot \frac{3}{5} =$$

$\frac{1}{10}$
 $\frac{1}{5}$
 $\frac{1}{30}$
 1



Eine Grafik

Auflösung

<< zurück
>> weiter

Abbildung 65: Storyline – Textfeld in Übung

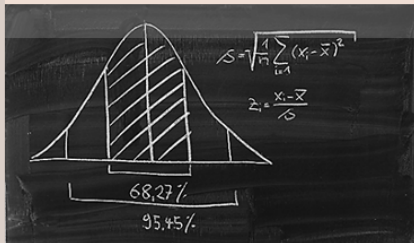
In der rechten Seitenleiste der Abbildung 63 sehen Sie im oberen Bereich (3) die sog. Trigger. Das sind Wenn-Dann-Regeln, mit denen Sie komplexe Interaktionen durchführen können. Mehr dazu finden Sie hier: <https://community.articulate.com/articles/working-with-states-triggers-and-layers>

Unten rechts auf der Abbildung 63 sind die Ebenen der Seite dargestellt (4). Objekte einer Seite können sich auf unterschiedlichen Ebenen befinden. Die Ebenen können ein- und ausgeblendet werden. Publiziert werden Objekte auf anderen Ebenen jedoch nur, wenn sie explizit durch eine Interaktion, bspw. einen Show-Trigger, aufgerufen werden. Ansonsten werden nur die Elemente auf der Basis-Ebene (unterster Ebene) angezeigt.

In den Studienkompass-Projekten wurde auf allen Seiten eine Ebene mit dem Namen „Positionen“ angelegt. Diese Ebene wird nicht publiziert, ist jedoch in der Bearbeitungsansicht sichtbar. Ist diese Ebene eingebledet, erscheinen graue Rechtecke (Abbildung 66). Diese

Rechtecke sind wichtig für die Positionierung der Texte und Übungen. Orientieren Sie Ihre Abbildung und Texte, soweit möglich, an diesen Rechtecken, damit das Layout der Seiten einheitlich ist.

Methodenlehre



Als Grenzwissenschaft zwischen Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften umfasst das Psychologiestudium viele Teildisziplinen, und ein erheblicher Teil davon hat mit Mathematik und Statistik zu tun.

Dabei geht es immer wieder um die Aufbereitung, Analyse und Interpretation von Daten, die in Forschung und Praxis gewonnen wurden. Du wirst im Studium darum nicht um ein Quantum Mathematik herumkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die Mathematik eigenständig für die oben genannten Zwecke einsetzen lernst.

Wichtig sind daher nicht deine Schulnoten, sondern ein generelles Verständnis der Mathematik, insbesondere der Wahrscheinlichkeitsrechnung.

Du wirst in den ersten beiden Jahren während Deines Studiums viel rechnen. Auf den nächsten Seiten kannst Du Deinen Kenntnisstand anhand ein paar Übungen testen. Nach ein paar allgemeinen Aufgaben folgen Übungen zur Stochastik.

<< zurück

>> weiter

Abbildung 66: Storyline – Ebene Positionen

In der unteren Seitenleiste auf Abbildung 63 sehen Sie die sog. Zeitachse. Hier werden alle Objekte aller Ebenen und die Dauer ihrer Sichtbarkeit aufgeführt. Lassen Sie sich nicht dadurch irritieren, dass die Anzeigedauer bei allen Objekten standardmäßig auf fünf Sekunden eingestellt ist (s. Abbildung 67).

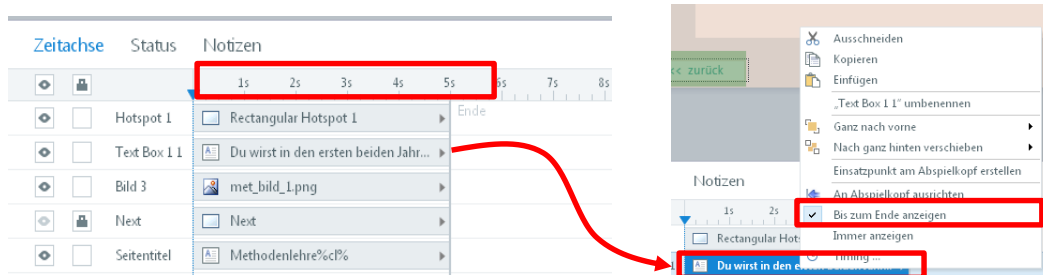


Abbildung 67: Storyline – Zeitachse

Sobald Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, werden Sie feststellen, dass bei fast allen Objekten „Bis zum Ende anzeigen“ aktiviert ist. Insofern die Folie kein Zeitlimit hat, werden die Objekte dadurch dauerhaft dargestellt.

Das Grundlayout der Folien ist im Folienmaster festgelegt. Klicken Sie dazu im Reiter „Ansicht“ auf „Folienmaster“.



Abbildung 68: Storyline – Folienmaster im Menü

Für die Gestaltung der Seiten ist die erste Folie relevant. In dieser sind die Hintergrundfarbe sowie die Weiter- und Zurück-Schaltflächen festgelegt (Abbildung 69).

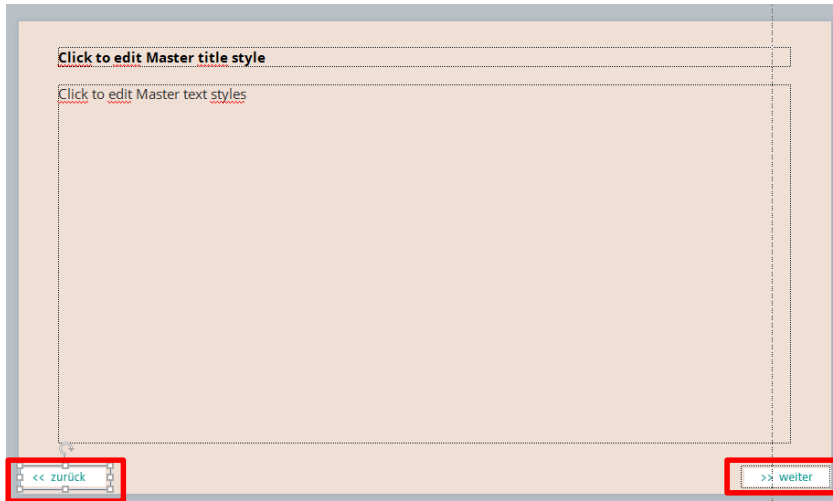


Abbildung 69: Storyline – Folienmaster des Studienkompasses

Die Schaltflächen selbst sind Bilder, auf denen ein farb- und rahmenloses Rechteck liegt. Mit dem Rechteck ist wiederum ein Trigger, d. h. eine Aktion verknüpft. Durch Doppelklick auf den Trigger kann die Interaktion bearbeitet werden (Abbildung 70).

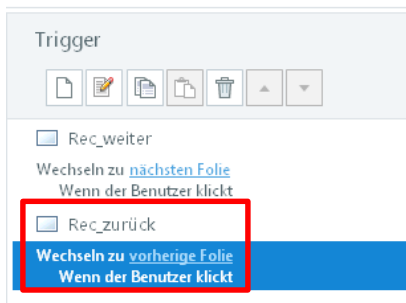
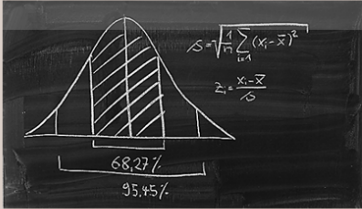


Abbildung 70: Storyline – Trigger der „Zurück“-Schaltfläche

Die Schaltflächen des Folienmasters funktionieren innerhalb eines Storyline-Projektes, jedoch nicht zwischen verschiedenen Projekten. Um eine projektübergreifende Navigation zu ermöglichen, ist auf der ersten sowie der letzten Seite jedes Projekts ein zusätzlicher Befehl eingefügt.

Methodenlehre



Als **Grenzwissenschaft** zwischen Geistes-, Sozial- und Naturwissenschaften umfasst das **Psychologiestudium** viele **Teildisziplinen**, und ein erheblicher Teil davon hat mit Mathematik und Statistik zu tun.

Dabei geht es immer wieder um die Aufbereitung, Analyse und Interpretation von Daten, die in Forschung und Praxis gewonnen wurden. Du wirst im Studium darum nicht um ein **Quantum** Mathematik herkommen. Es wird von Dir erwartet, dass Du die Mathematik eigenständig für die oben genannten Zwecke einsetzen lernst.

Wichtig sind daher nicht deine **Schulnoten**, sondern ein generelles Verständnis der Mathematik, insbesondere der **Wahrscheinlichkeitsrechnung**.

Du wirst in den ersten beiden Jahren während Deines Studiums viel rechnen. Auf den nächsten Seiten kannst Du Deinen **Kenntnisstand** anhand ein paar Übungen testen. Nach ein paar allgemeinen Aufgaben folgen Übungen zur **Stochastik**.

<< zurück

>> weiter

Abbildung 71: Storyline – Projektübergreifende Navigation

Über die grüne Schaltfläche (Abbildung 71) wird ebenfalls ein Trigger ausgelöst, der JavaScript-Code ausführt. In diesem Code ist der WordPress-Link für das vorangehende bzw. nachfolgende Lernmodul enthalten (Abbildung 72).

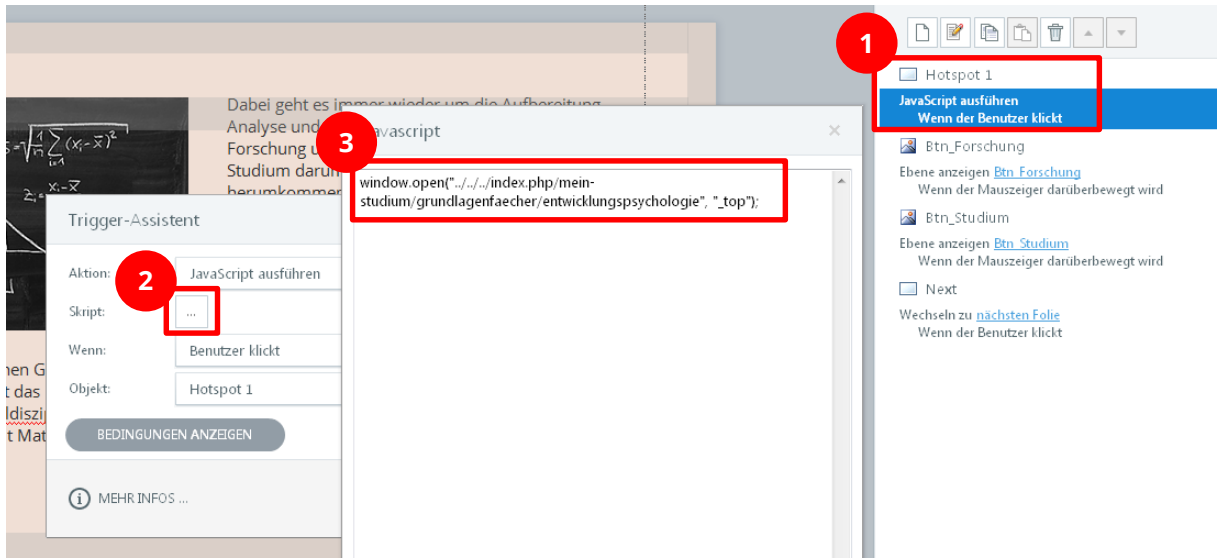


Abbildung 72: Storyline – JavaScript mit Hyperlink zum Modul „Entwicklungspsychologie“

5.2 Schaltflächen

Für wiederkehrende Interaktionsmöglichkeiten gibt es unterschiedliche Schaltflächen:



Studium



Forschung



Wichtige Informationen



Externer Videolink



Zurück auf die oberste Menüebene (im Modul Selbstorganisation)



Geolokalisierung (im Modul Studientag)



Stundenplan (im Modul Studientag)

Die Dateien finden Sie im Ordner *Studienkompass\02 Konzeption\02 Drehbücher\00 Vorlagen\Icons*. Die Schaltflächen sind stets mit Triggern belegt, um Inhaltsfenster (Pop-Up-Fenster) entweder auf Klick oder Mouse-Over anzuzeigen. Dabei kommen unterschiedliche Techniken zum Einsatz.

Pop-Up-Fenster: Anzeige per Ebeneneinblendung

Bewegt man die Maus über die Schaltflächen „Studium“ und „Forschung“ wird immer eine Ebene, bspw. die Ebene „Btn_Studium“ eingeblendet (s. Abbildung 73).

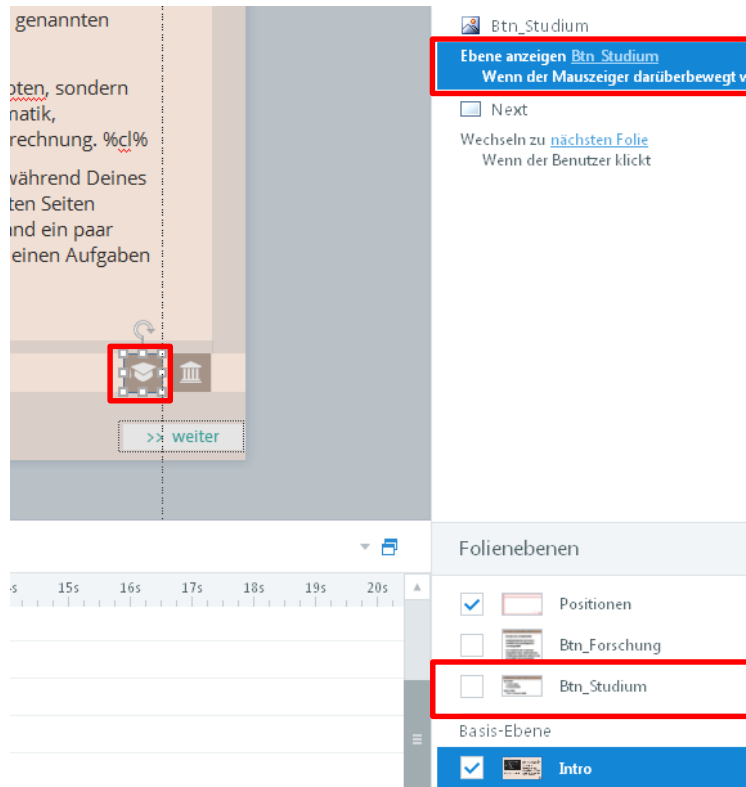


Abbildung 73: Storyline – Schaltfläche „Studium“

Soll der Inhalt des Pop-Up-Fensters geändert werden, muss die entsprechende Ebene ausgewählt werden (s. Abbildung 74).

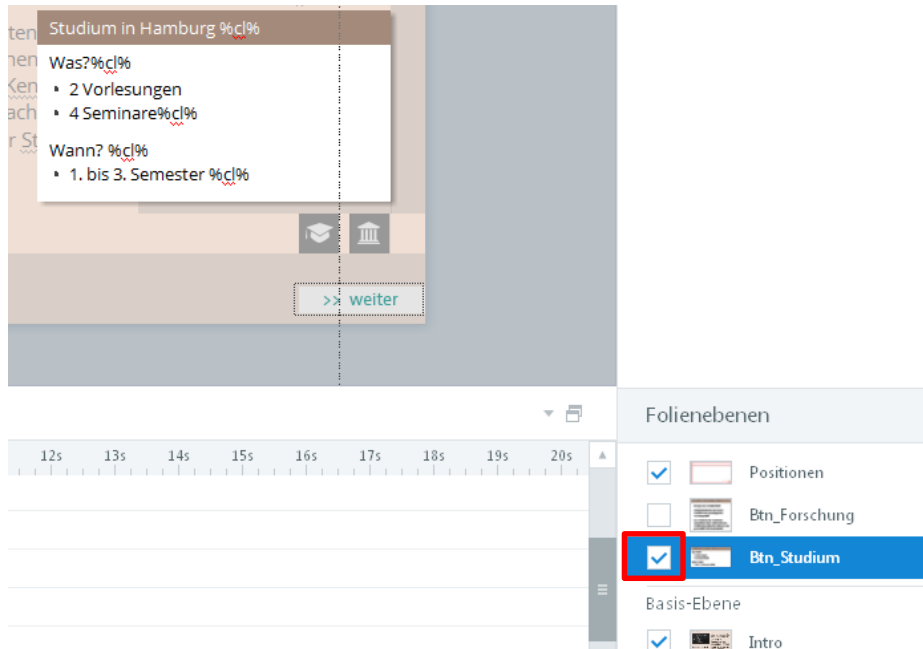


Abbildung 74: Storyline – Auswahl der Ebene zur Änderung eines Pop-Up-Fensters

Pop-Up-Fenster: Anzeige per Button-State

Die jeweils auf der letzten Seite befindliche Informationsschaltfläche funktioniert anders. Da das Pop-Up-Fenster Hyperlinks enthält, die die Userin bzw. der User klicken soll, funktioniert ein Trigger mit Mouse-Over nicht, da sich das Fenster ausblendet, sobald die Maus den Bereich der Schaltfläche verlässt.

In diesem Fall ist der Schaltfläche ein sog. Button-State (Status) zugewiesen.



Abbildung 75: Storyline – Bearbeitung eines Pop-Up-Fensters über den Status

Damit man die Maus zum Pop-Up-Feld bewegen kann, ohne, dass dieses sofort wieder verschwindet, werden zwei unsichtbare Rechtecke (ohne Füllung und Kontur) links und oberhalb der Informationsschaltfläche gesetzt (s. Abbildung 76).

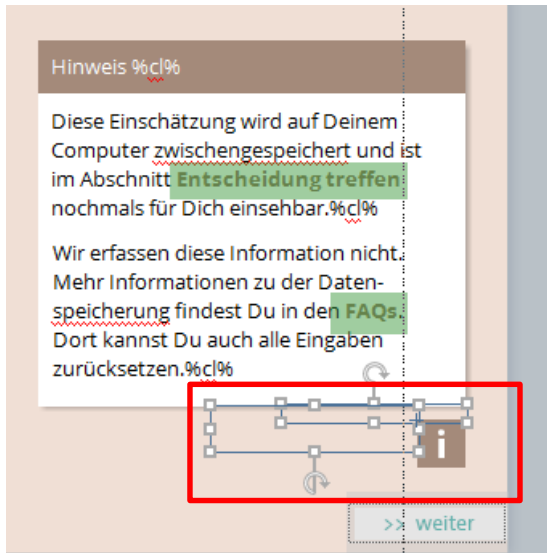


Abbildung 76: Storyline – Rechtecke zur Erweiterung des Hover-Bereichs

Damit der Mouse-Over-Effekt nicht bereits ausgelöst wird, sobald sich die Maus im Bereich des Pop-Up-Fensters befindet, wurde zusätzlich eine Ebene mit dem Namen „Hover-Hider“ angelegt. Sie müssen ggf. die Ebenen scrollen, um diese Ebene zu sehen.

Auf dieser Ebene liegen zwei unsichtbare Rechtecke (ohne Füllung und Kontur), die ein Mouse-Over-Ereignis zunächst verhindern (s. Abbildung 77).

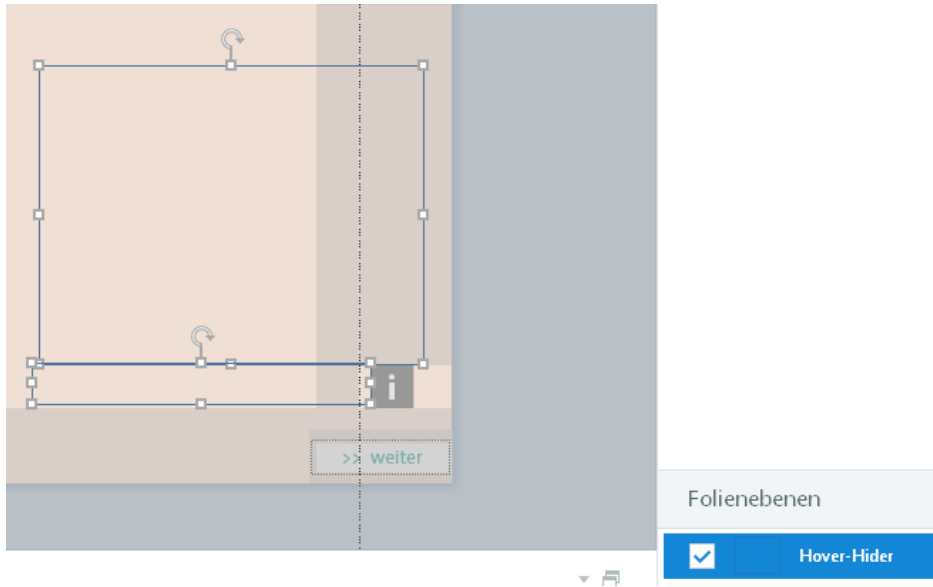


Abbildung 77: Storyline – Unsichtbare Rechtecke auf der Ebene „Hover-Hider“.

Erst wenn sich die Maus über die Informationsschaltfläche bewegt, wird diese Ebene per Trigger ausgeblendet (s. Abbildung 78).

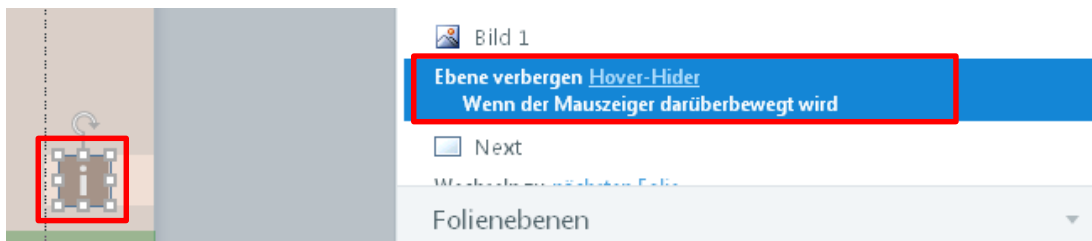


Abbildung 78: Storyline – Trigger zum Ausblenden der Hover-Hider-Ebene

5.3 Single- und Multiple-Choice-Übungen

Mit Articulate Storyline können Sie relativ unkompliziert eigene Single- bzw. Multiple-Choice-Übungen erstellen. Sollten Sie eine neue MC-Übung anlegen, empfehlen wir, eine bestehende zu kopieren, um die Feedback-Felder nicht neu generieren zu müssen.

Bestehende Übungen anpassen

Bestehende Übungen können Sie sehr einfach anpassen. Die Inhalte der Fragen und Antworten ändern Sie direkt auf der Seite selbst (Abbildung 79). Achten Sie darauf, den Variablenplatzhalter %cl% in jedem Textfeld zu belassen (siehe Kapitel 4.1 Vorbereitungen).

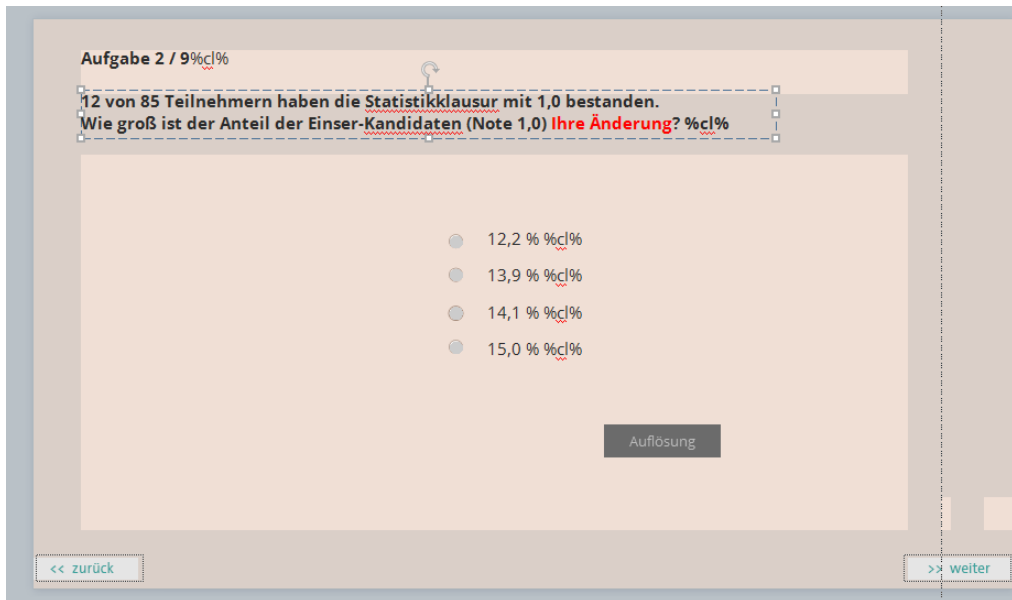


Abbildung 79: Storyline – Änderung einer bestehenden Multiple-Choice-Übung

In der Formularansicht können Sie verschiedene Optionen einstellen (Abbildung 80):

- die Anzahl der möglichen Versuche
- ob es nach jeder Frage oder gesammelt nach allen Fragen eine Rückmeldung (Feedback) gibt
- den Text für die Rückmeldung an die Nutzerinnen und Nutzer
- ob die Reihenfolge der Antworten konstant bleibt oder jedes Mal neu gemischt wird
- wie viele Punkte den Fragen bzw. Antworten zugewiesen werden



 Feedback: <input type="text" value="Nach Frage"/>	Ergebnisfolie: <input type="text" value="Nichts"/>	 Punktzahl: <input type="text" value="Nach Frage"/>
 Mischen: <input type="text" value="Nichts"/>	<input type="text" value="Nichts"/>	 Versuche: <input type="text" value="1"/>
Anzeige		Bewertung

Abbildung 80: Storyline – Multiple-Choice Einstellungen

Im Studienkompass wird keine punktbasierte Rückmeldung gegeben, daher ist diese Einstellung nicht relevant. Die richtige(n) Antwort(e)n sind sowohl in der Folienansicht als auch in der Formularansicht jeweils markiert (Abbildung 81).

Wichtig: Achten Sie darauf, auf der Folienansicht nicht versehentlich eine andere Optionsschaltfläche auszuwählen, da Sie auf diese Weise auch eine andere Lösung als „richtig“ festlegen.

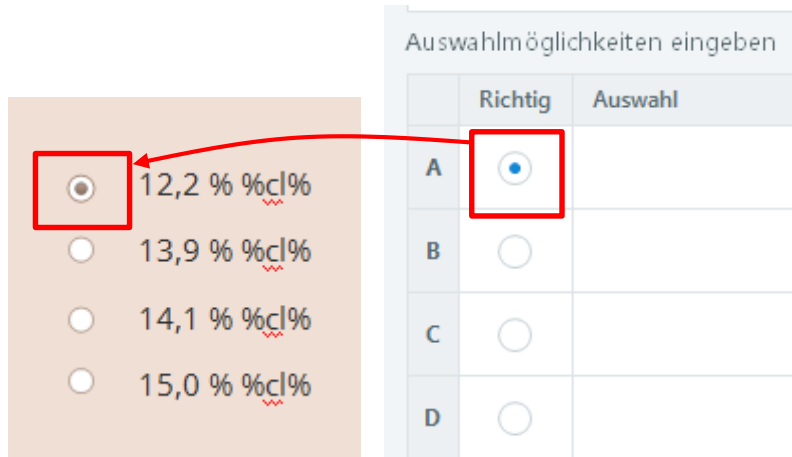


Abbildung 81: Storyline – Korrekte Antworten festlegen

Je nachdem, wie viele Antwortversuche möglich sind, legt Storyline zwei bis drei Ebenen für die Rückmeldung an die Nutzerinnen und Nutzer an (Falsch, Richtig und ggf. zweiter Versuch).



Abbildung 82: Storyline – Feedback-Ebenen

Klicken Sie auf die Ebenen, um den Feedback-Text anzupassen (Abbildung 82).

Das weiße „X“ zum Schließen des Fensters ist eine Grafik, die mit dem Trigger „Ebene verbergen“ belegt ist, um das Feedback-Fenster wieder ausblenden zu können (Abbildung 83).

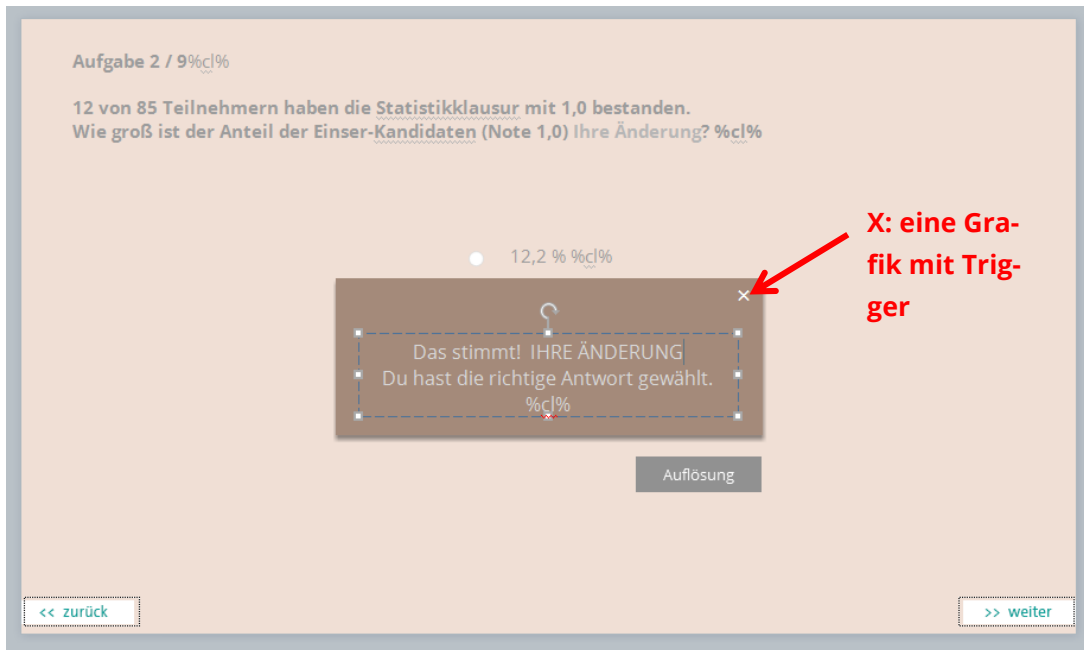


Abbildung 83: Storyline – Änderung des Nutzerfeedbacks

Achten Sie darauf, die bestehende Schriftfarbe nicht zu ändern, da, wie bereits erläutert, dadurch die Schriftgröße der Web-Ausgabe festgelegt wird. Die Schriftfarbe bei Feedback-fenstern ist in Storyline auf #D9D9D9 gesetzt. Durch die Regel in der Datei *player.css* wird daraus im Web-Browser die Schriftgröße 14px in der Farbe Weiß.

Für die Übungen wurde eine eigene Auflösungs Schaltfläche erstellt. Auch diese Schaltfläche ist mit einem Trigger verknüpft, um die Auswertung der Übung auszulösen (Abbildung 84).

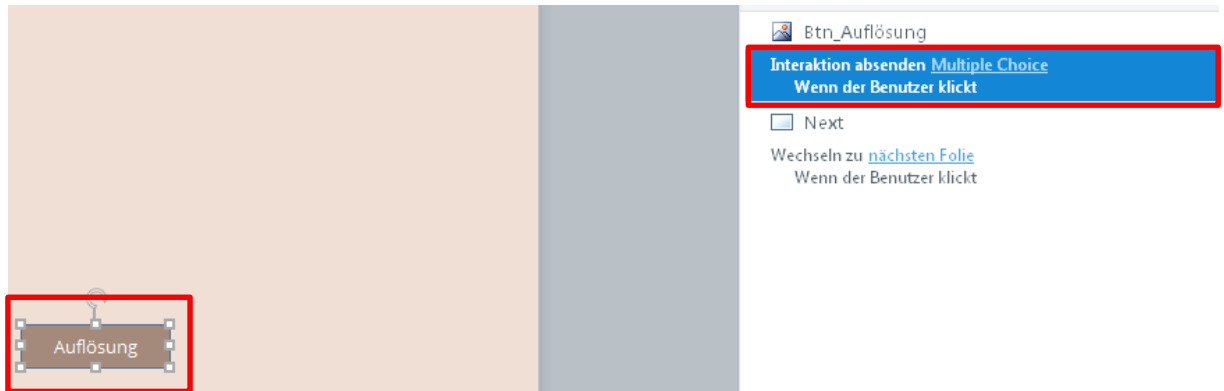
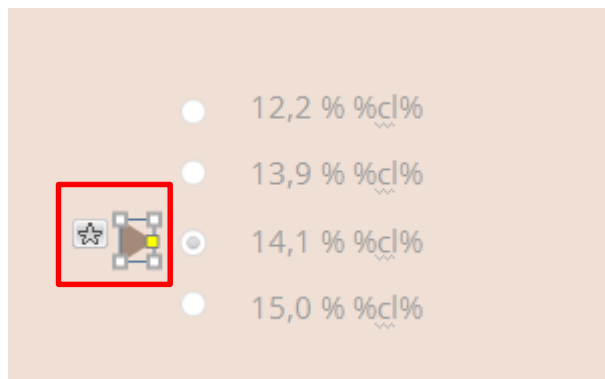


Abbildung 84: Storyline – Auflösungsschaltfläche

Nach dem ersten bzw. ggf. zweiten Antwortversuch wird unabhängig davon, ob die Frage richtig oder falsch beantwortet wurde, wird ein Lösungshinweis in Form eines kleinen braunen Dreiecks eingeblendet.

Diese Animation befindet sich auf der Ebene „Lösung“. Das Dreieck ist mit einer „Einfliegen“-Animation belegt (s. Abbildung 85). Teilweise ist eine zusätzliche Ebene mit einem Teil-Screenshot der Seite eingefügt, damit das Dreieck nicht über die gesamte Seite fliegt.



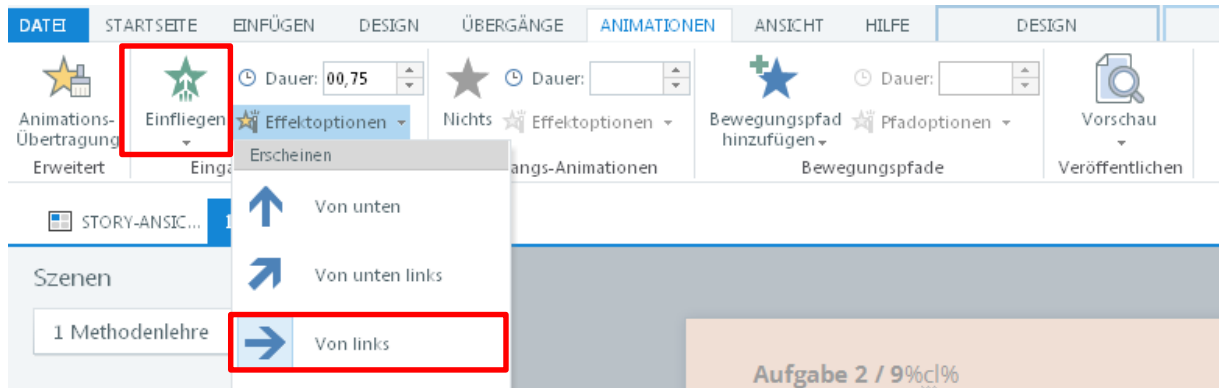


Abbildung 85: Storyline – Animation des Lösungshinweises

Das Layout der Optionsschaltflächen (Radio-Buttons) der MC-Übung wurde an das Layout des Studienkompasses angepasst (Abbildung 86).



Abbildung 86: Storyline – Anpassung der Optionsschaltflächen

Neue Übungen anlegen

Über den Menüpunkt „Neue Folie“ können Sie eine neue MC-Übung in Ihr Projekt einfügen. Dadurch verlieren Sie allerdings alle bestehenden Design-Anpassungen. Einfacher ist es daher, eine bestehende Übung zu kopieren.

Klicken Sie dazu in der linken Seitenleiste auf die Folie, die Sie als Vorlage nutzen wollen und kopieren Sie diese per Rechtsklick (Abbildung 87). Alternativ sind auch die Tastatur-Kombinationen STRG+C (Kopieren) sowie STRG+V (Einfügen) nutzbar. Sie können auf diese Weise auch Übungen zwischen verschiedenen Projekten, die zeitgleich in parallelen Storyline-Instanzen geöffnet sind, kopieren.

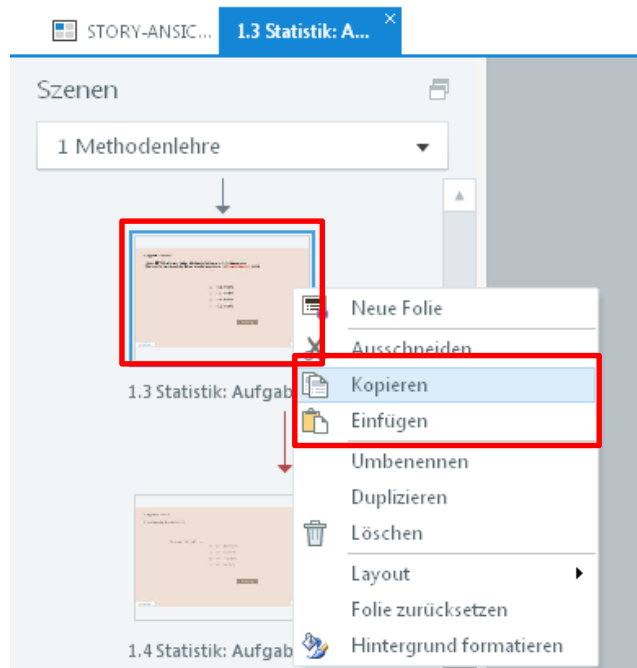


Abbildung 87: Storyline – Kopieren einer bestehenden Übung

Eine Anleitung zum Erstellen von MC-Übungen finden Sie auch hier:

<https://community.articulate.com/series/4/articles/pick-many-questions-in-articulate-storyline-2>

5.4 Drag'n'Drop-Übungen

Etwas komplizierter ist das Anlegen von Drag'n'Drop-Übungen (Zuordnungsaufgaben). Bei dieser Übungsform werden die Drag-Elemente, also die Objekte die die Nutzerin bzw. der Nutzer bewegen kann, von den Drop-Zielen unterschieden (Abbildung 88).

The screenshot shows an interactive learning interface for a brain anatomy exercise. At the top left, it says 'Aufgabe 1 / 4' and 'Drag-Element'. Below this is a list of eight drag elements, each in an orange box. The first element, 'Sehzentrum', is highlighted with a red border and labeled 'D3' with a red arrow. The other elements are: 'Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.', 'Berührungsempfindlichkeit, Sprache', 'Willentliche Bewegung', 'Problemlösen, Planen, Emotionsregulation', 'Gedächtnis, Sprachverständnis', 'Koordination von Bewegungen', and 'Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz'. In the center is a 3D brain diagram with colored lobes and labels: 'Motorischer Cortex', 'Sensorischer Cortex', 'Parietallappen', 'Präfrontaler Cortex', 'Temporallappen', 'Hirnstamm', 'Kleinhirn', and 'Occipitallappen'. To the right of the brain is a list of drop targets, each in a white box. The 'Occipitallappen' target is highlighted with a red border and labeled 'R3' with a red arrow. At the bottom right is a 'Auflösung' button. Navigation buttons '<< zurück' and '>> weiter' are at the bottom left and right respectively.

Abbildung 88: Storyline – Drag-Elemente und Drop-Ziele

In der Übung sind prinzipiell alle Drag-Elemente auf allen Drop-Zielen ablegbar, jedoch ist i. d. R. nur eine Zuordnung richtig. Die korrekte Zuordnung wird über die Formularansicht festgelegt (Abbildung 89).

Drag-Elemente und Drop-Ziele		
	Element ziehen	Auf dem Ziel ablegen
A	<input type="checkbox"/> D3 - "Gedächtnis, Sprachverständnis %cl%"	<input type="checkbox"/> R3
B	<input type="checkbox"/> D7 - "Sehzentrum %cl%"	<input type="checkbox"/> R7
C	<input type="checkbox"/> D6 - "Willentliche Bewegung %cl%"	<input type="checkbox"/> R6
D	<input type="checkbox"/> D2 - "Herzfrequenz, Blut- druck, Atmung, u.a. %cl%"	<input type="checkbox"/> R2
E	<input type="checkbox"/> D1 - "Koordination von Bewegungen %cl%"	<input type="checkbox"/> R1
F	<input type="checkbox"/> D8 - "Problemlösen, Planen Emotionsregulation%cl%"	<input type="checkbox"/> R8
G	<input type="checkbox"/> D5 - "Berührungsempfind-lichkeit, Sprache%cl%"	<input type="checkbox"/> R5
H	<input type="checkbox"/> D4 - "Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz %cl%"	<input type="checkbox"/> R4

Abbildung 89: Storyline – Formularansicht einer Drag'n'Drop-Übung

Drag-Elemente und Drop-Ziele sollten die gleichen Abmessungen haben. Insofern Sie den Inhalt eines Drag-Elements anpassen, achten Sie darauf, die richtige Schriftfarbe zu nutzen (in diesem Fall #E6E6E6), da auf diese Weise die Schriftgröße der Webausgabe definiert wird (Schriftgröße 11px, Farbe Weiß).

Aufgabe 1 / 4

Kenntnisse über den Aufbau und die Funktion des Gehirns sind das Einmalige der Biopsychologie. Versuche Dein Schulwissen zu reaktivieren. Bitte ordne die Funktionen den jeweiligen Bereichen per Drag'n'Drop zu.

#2B2B2B

#000000

#E6E6E6

Sehzentrum
Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.
Berührungsempfindlichkeit, Sprache
Willentliche Bewegung
Problemlösen, Planen, Emotionsregulation
Gedächtnis, Sprachverständnis
Koordination von Bewegungen
Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz

Willentliche Bewegung
Motorischer Cortex
Sensorischer Cortex
Parietallappen
Berührungsempfindlichkeit, Sprache
Occipitallappen
Sehzentrum
Kleinhirn
Koordination von Bewegungen
Auflösung

Präfrontaler Cortex
Problemlösen, Planen, Emotionsregulation
Temporallappen
Gedächtnis, Sprachverständnis
Hirnstamm
Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.

<< zurück

>> weiter

Abbildung 90: Storyline – Schriftfarben in einer Drag'n'Drop-Übung

Die Drag'n'Drop-Übung aus dem Modul Biopsychologie enthält darüber zwei Besonderheiten, die zusätzlich programmiert wurden:

1. Korrekte zugeordnete Drag-Elemente werden nach der Übungsauswertung grün eingefärbt, falsch zugeordnete rot.
2. Nach dem letztmöglichen Versuch wird die korrekte Gesamtlösung eingeblendet.

Diese beiden Ergänzungen sind in Abbildung 91 dargestellt.

Aufgabe 1 / 4

Kenntnisse über den Aufbau und die Funktion des Gehirns sind das Einmaleins der Biopsychologie. Versuche Dein Schulwissen zu reaktivieren. Bitte ordne die Funktionen den jeweiligen Bereichen per Drag'n'Drop zu.

Sehzentrum
Motorischer Cortex
Berührungsempfindlichkeit, Sprache
Sensorischer Cortex
Parietallappen
Willentliche Bewegung
Präfrontaler Cortex
Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.
Occipitallappen
Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz
Temporallappen
Gedächtnis, Sprachverständnis
Kleinhirn
Koordination von Bewegungen
Hirnstamm
Problemlösen, Planen, Emotionsregulation
Auflösung

<< zurück >> weiter

Aufgabe 1 / 4

Kenntnisse über den Aufbau und die Funktion des Gehirns sind das Einmaleins der Biopsychologie. Versuche Dein Schulwissen zu reaktivieren. Bitte ordne die Funktionen den jeweiligen Bereichen per Drag'n'Drop zu.

Willentliche Bewegung
Sehzentrum
Berührungsempfindlichkeit, Sprache
Sensorischer Cortex
Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz
Parietallappen
Willentliche Bewegung
Berührungsempfindlichkeit, Sprache
Occipitallappen
Berührung, Druck, Temperatur, Schmerz
Temporallappen
Gedächtnis, Sprachverständnis
Kleinhirn
Koordination von Bewegungen
Hirnstamm
Problemlösen, Planen, Emotionsregulation
Koordination von Bewegungen
Präfrontaler Cortex
Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.
Problemlösen, Planen, Emotionsregulation
Gedächtnis, Sprachverständnis
Gedächtnis, Sprachverständnis
Sehzentrum
Herzfrequenz, Blutdruck, Atmung, u.a.

<< zurück >> weiter

Abbildung 91: Storyline – Auswertung einer Drag'n'Drop-Übung

Um das zu erreichen, sind in den Drag-Elementen zwei zusätzliche Zustände (States) angelegt mit den Bezeichnungen „Richtig“ und „Falsch“. Die Farben wurden jeweils angepasst (s. Abbildung 92).

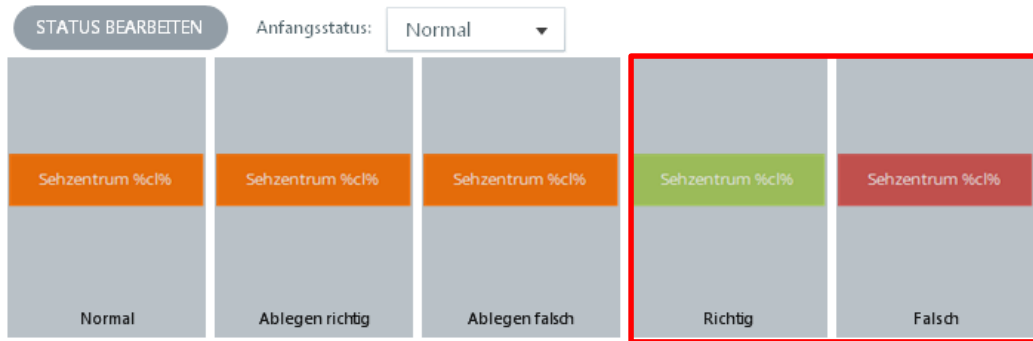


Abbildung 92: Storyline – Zustände bzw. Status eines Drag-Elements

Sobald die Nutzerin bzw. der Nutzer auf die Schaltfläche „Auflösung“ klickt wird eine Auswertung der Zuordnung durchgeführt. Die Regeln sind per Trigger angelegt und wie folgt aufgebaut.

Pro Objekt gibt es zwei Trigger:

1. Trigger:

Der Status des Drag-Elements **D1** wird auf **Richtig** gesetzt (also grün), wenn die Nutzerin bzw. der Nutzer auf das Objekt **Btn_Auflösung** klickt und zugleich folgende Bedingung zutrifft: **D1 = Drop Correct**.

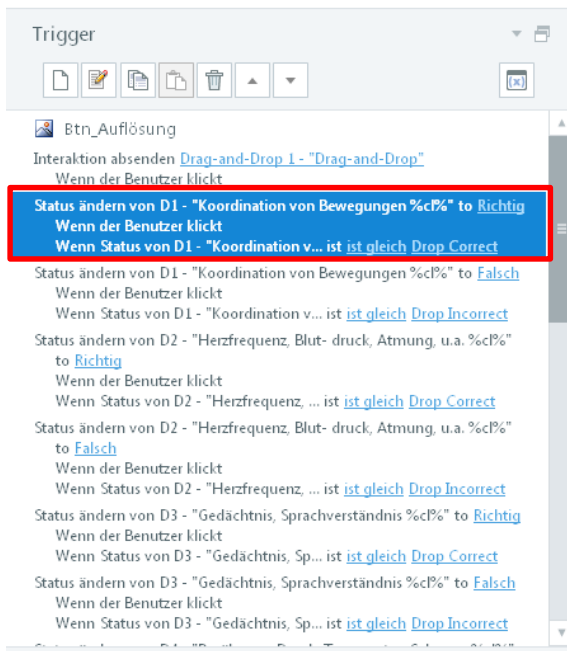
Letzteres bedeutet, dass das Drag-Element D1 auf das richtige Drop-Ziel gelegt wurde.

2. Trigger:

Der Status des Drag-Elements **D1** wird auf **Falsch** gesetzt (also rot), wenn die Nutzerin bzw. der Nutzer auf das Objekt **Btn_Auflösung** klickt und zugleich folgende Bedingung zutrifft: **D1 = Drop Incorrect**.

Letzteres bedeutet, dass die Nutzerin bzw. der Nutzer das Drag-Element D1 auf das falsche Drop-Ziel angelegt hat.

Das führt bei acht Drag-Elementen zu 16 Regeln in der Trigger-Seitenleiste (s. Abbildung 93). Voraussetzung ist, dass man sowohl die Drag-Elemente als auch die Drop-Ziele klar benannt hat. In diesem Fall wurden die Drag-Elemente von D1 bis D8 durchnummeriert, ebenso alle Drop-Ziele von R1 bis R8. Die Elemente lassen sich bequem und übersichtlich in der Zeitachse (untere Seitenleiste) umbenennen. Möchte man auf das farbliche Feedback verzichten, kann man diese Schritte aussparen.



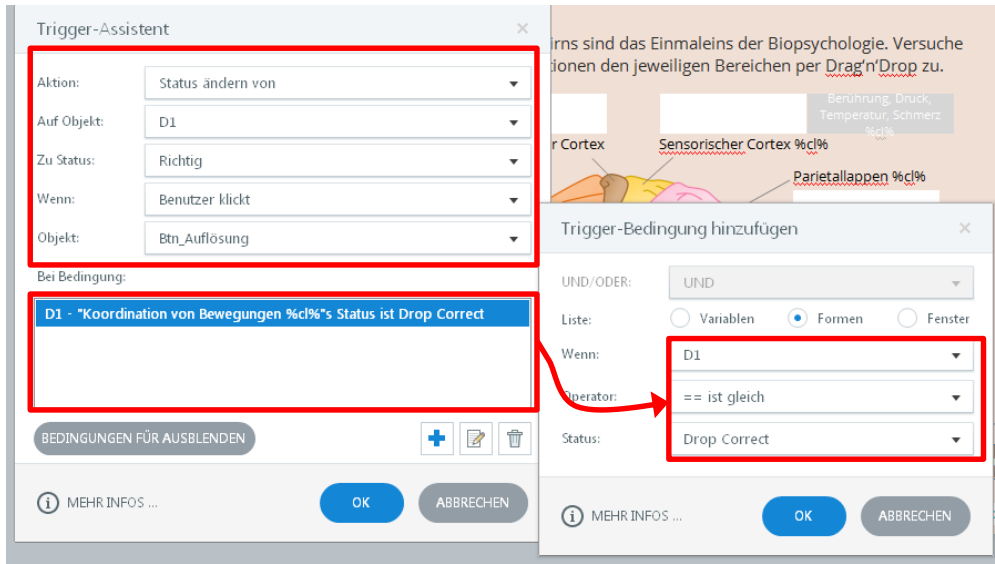


Abbildung 93: Storyline – Trigger in einer Drag'n'Drop-Übung

Die orangefarbenen Lösungskästchen sind wie bei der Multiple-Choice-Übung auf einer gesonderten Ebene mit dem Namen „Lösung“ angelegt. Auf der „X“-Schaltfläche des Feedbacks, das nach einer falschen Zuordnung angezeigt wird, liegt ein grüner Hotspot mit einem Trigger, der die Ebene mit den Lösungen einblendet und ein weiterer Trigger, der das Feedback-Fenster ausblendet (Abbildung 94).

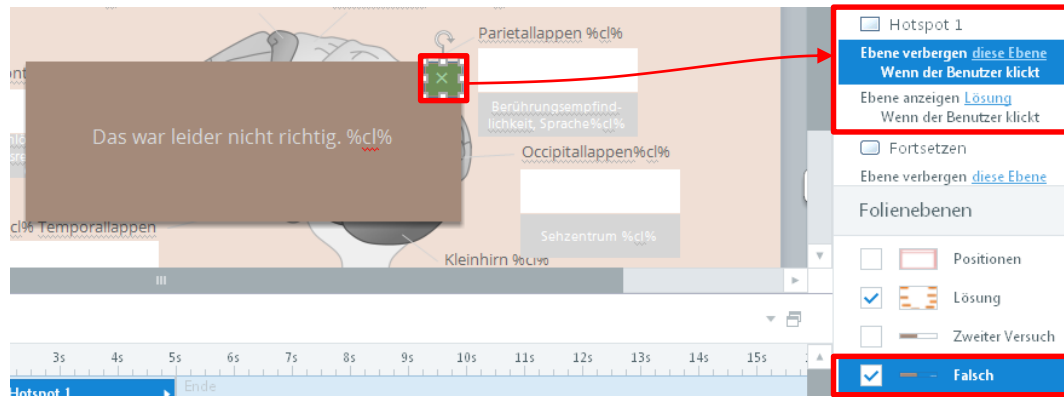


Abbildung 94: Storyline – Einblenden der Lösungsebene

Sollten Sie eine neue Drag'n'Drop-Übung anlegen wollen, empfiehlt es sich auch hier, eine bestehende Übung zu kopieren. Sie müssen in diesem Fall allerdings darauf achten, bei neuen Drag-Elementen oder Drop-Zielen diese auch über die Formularansicht der Seite den jeweiligen Objekten zuzuweisen.

6 Multimedia-Elemente

6.1 Hyperlinks

Hyperlinks zu anderen Seiten oder Projekten können über eine grüne Interaktionsschaltfläche gesetzt werden. Über den Menüpunkt „Steuerung“ im Reiter „Einfügen“ kann ein Oval, ein Rechteck oder eine Freiform als Hotspot eingefügt werden. Hotspots sind in Storyline grüne, in der Webausgabe jedoch unsichtbare Flächen, die mit unterschiedlichen Aktionen (Triggern) belegt werden können. Für Hyperlinks hat es sich als praktikabel erwiesen, über den betreffenden Text einen Hotspot mit der Aktion „Wenn Benutzer klickt => Zur URL/Datei wechseln“ anzulegen (Abbildung 95).

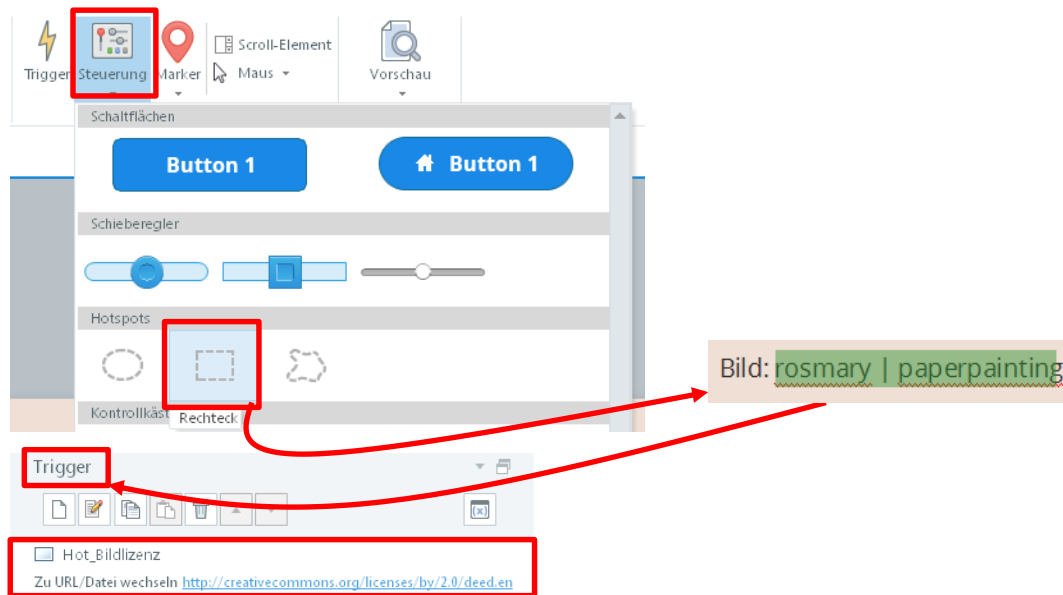


Abbildung 95: Storyline – Hotspot einfügen und Trigger setzen

Hyperlinks, die auf eine externe Website verweisen, sollten zudem die Eigenschaft „Anzeige in neuem Browserfenster“ erhalten (Abbildung 96).

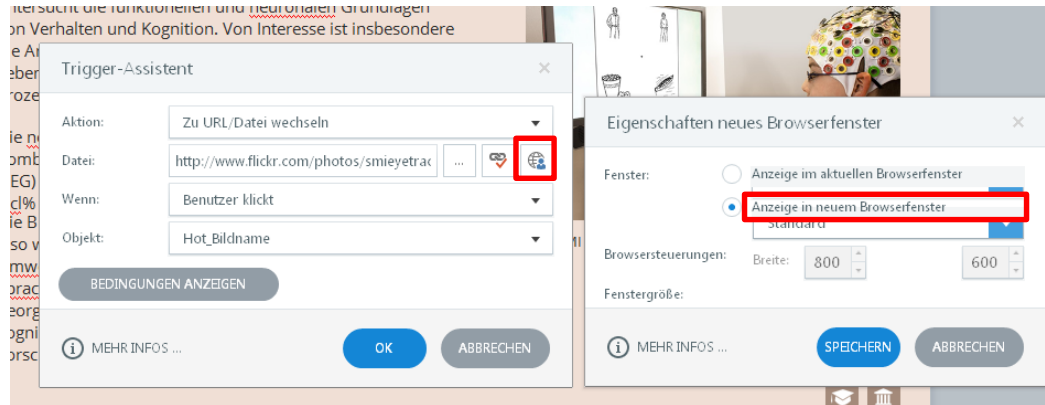


Abbildung 96: Storyline – Eigenschaften eines Hyperlinks

6.2 Freitextfelder

Übungen mit freien Textangaben lassen sich relativ einfach realisieren. Fügen Sie über das Menü „Einfügen -> Steuerung“ ein Eingabetextfeld hinzu.

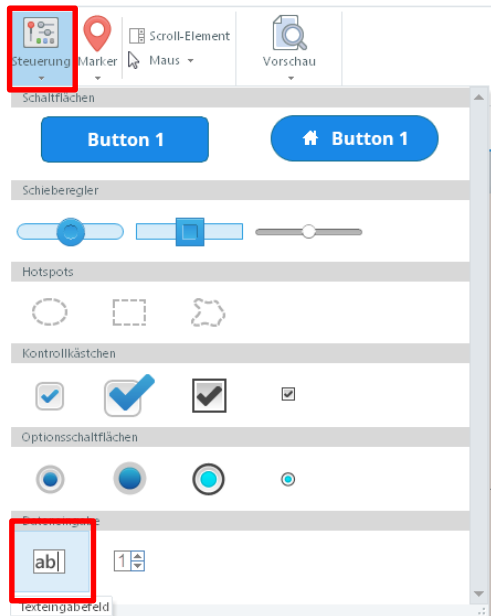


Abbildung 97: Storyline – Eingabetextfeld einfügen

Die Nutzerinnen und Nutzer können auf der Website beliebig viel Text eingeben, bei Bedarf scrollt das Textfeld automatisch mit. Eingaben können allerdings nicht ohne weiteres gespeichert werden. Daher sollte ein Feedback am besten auf derselben Seite gegeben werden.

6.3 Bilder





Erst durch Abbildungen werden Seiten lebendig und wecken das Interesse von Leserinnen und Lesern. Sie können die Bilder vorab in einem Bildbearbeitungsprogramm bearbeiten, um bspw. Farben und Kontraste zu ändern. Die Bildgröße ist jedoch nicht relevant, da Sie das Bild in Storyline selbst skalieren können und alle Abbildungen bei der Veröffentlichung des Projekts automatisch neu berechnet, d. h. in ihrer Dateigröße reduziert werden.



Abbildung 98: Storyline – Bild einfügen

Ein Teil der Abbildungen des Studienkompasses entstammt eigener Produktion, ein Teil stammt aus anderen Quellen (bspw. der Universitätsbibliothek oder *Flickr*). Achten Sie stets darauf, dass Sie über die notwendigen Rechte für den Einsatz fremder Bilder verfügen. Ggf. müssen Sie die Autorin bzw. den Autor, bspw. das Studierendenwerk, um Erlaubnis bitten.

Als gute Quelle hat sich die Fotodatenbank *Flickr* erwiesen. Sie dürfen dort Bilder nutzen, die unter einer Creative Commons (CC) Lizenz hochgeladen wurden. Aber auch bei diesem Lizenzmodell gibt es verschiedene Abstufungen, die beachtet werden müssen:

Icon Kürzel	Name des Moduls	Kurzerklärung
 by	Namensnennung (englisch: Attribution)	Der Name des Urhebers muss genannt werden.
 nc	Nicht kommerziell (Non-Commercial)	Das Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden, womit nach EU-Recht auch der Verkauf zum Selbstkostenpreis verboten wird.
 nd	Keine Bearbeitung (No Derivatives)	Das Werk darf nicht verändert werden.
 sa	Weitergabe unter gleichen Bedingungen (Share Alike)	Das Werk muss nach Veränderungen unter der gleichen Lizenz weitergegeben werden.

Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

Achten Sie bei der Quelle daher genau auf das Lizenzmodell. Auch bei Bildern mit CC-Lizenz müssen sowohl die Autorin bzw. der Autor, der Werktitel inkl. Hyperlink, als auch das Lizenzmodell inkl. des Links zur Lizenz angegeben werden (Abbildung 99).

Pädagogische Psychologie und Motivation

Die Pädagogische Psychologie gehört wie die Arbeits- und Organisationspsychologie sowie die Klinische Psychologie zu den Anwendungsfächern. Pädagogische Psychologen befassen sich, ebenso wie Pädagogen, mit den Themen Erziehung und Bildung.

Mit Hilfe empirischer Forschungsmethoden werden bspw. unterschiedliche Lehr- und Lernbedingungen systematisch verglichen, um praktisch verwertbare Erkenntnisse für die Ausbildung von Lehrern zu gewinnen.

Weitere Themenfelder der Pädagogischen Psychologie sind u.a. Lernmotivation, Wissenserwerb, Gestaltung der Lehrer-Schüler-Beziehung, Erwachsenenbildung oder Diagnostik von Leistungsständen - wie bei der PISA-Studie.





Bild: Daily Motivation | Motivation | CC BY 2.0

Autor **Titel** **Lizenz** 
inkl. Link **inkl. Link**


<< zurück >> weiter

Abbildung 99: Storyline – Quellenangaben bei Bildern mit Creative Commons-Lizenz

Über die Flickr-Suchoptionen können Sie direkt nach Bildern mit einer CC-Lizenz suchen.

Psychologie | Anmelden

Erweiterte Suche

 Nur in Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz suchen

Tipps: Suche nach Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz.

Nach Inhalten zur kommerziellen Nutzung suchen
 Nach Inhalten für Änderung, Anpassung oder Bearbeitung suchen

Abbildung 100: Sucheinstellungen in Flickr

Bilder, die einmal unter einer bestimmten Lizenz bei Flickr hochgeladen wurden, können nicht nachträglich eine andere Lizenz erhalten, so dass Sie die Lizenz im Nachhinein nicht mehr auf Änderungen kontrollieren müssen.

6.4 Videos

Videos sind im Studienkompass über verschiedene Plattformen eingebunden. Videos externer Quellen liegen bei *youtube.de*, selbst produzierte Videos sind über die Plattform *podcampus.de* des Multimediakontors Hamburg (MMKH) eingebunden. Für den Zugang muss ggf. ein Account beantragt werden.

Eine wichtige Voraussetzung für das Einbinden der Videos ist ein HTML5-basierter Video-player des Streaming-Anbieters, damit die Inhalte auch über mobile MacOS-Endgeräte abspielbar sind. YouTube und Podcampus bieten jeweils eine HTML5-Ausgabe an.

YouTube-Videos einfügen

Videos der Plattform YouTube werden in Storyline als Web-Objekte eingebunden.



Abbildung 101: Storyline – Video als Web-Objekt einbinden

In den Einstellungen des Web-Objekts muss der Pfad zum Video angegeben werden. Der Pfad kann wiederum durch Parameter ergänzt werden, um verschiedene Abspieloptionen zu erhalten.

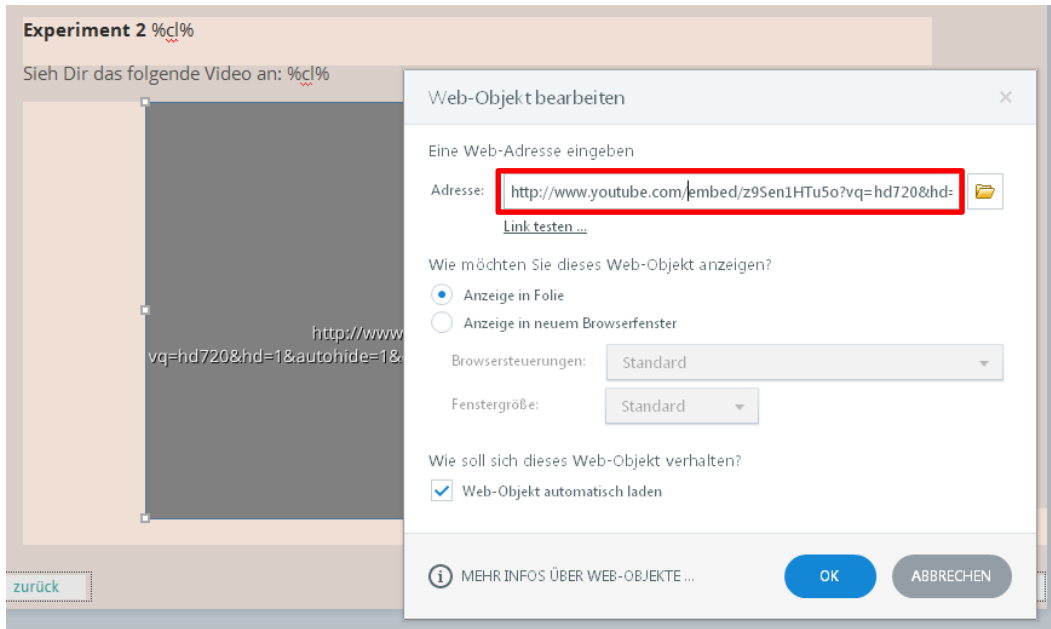


Abbildung 102: Storyline – Videopfad in Storyline angeben

Hier ein beispielhafter Standard-Pfad zur Einbettung von YouTube-Videos (**Wichtig:** nicht das „embed“ vergessen!): `http://www.youtube.com/embed/z9Sen1HTu5o`

Zusätzliche Parameter:

- `vq=hd720&hd=1` Das Video startet standardmäßig in einer Auflösung von 720p
- `controls=1` Die Steuerungsleiste ist zu Anfang sichtbar
- `autohide` Die Steuerungsleiste blendet sich im Verlauf des Videos aus
- `theme=light&color=white` Hellgraues Erscheinungsbild des Players
- `showinfo=0` Kein Titel in der Kopfzeile
- `rel=0` Keine Videovorschläge nach Abschluss des Videos

Der erste Parameter wird durch ein `?` und die darauf folgenden durch ein `&` verknüpft. Ein Pfad im Studienkompass kann demnach wie folgt aussehen:

```
http://www.youtube.com/embed/z9Sen1HTu5o?vq=hd720&hd=1&autohide=1&controls=1&theme=light&color=white&showinfo=0&rel=0
```

Über Seiten wie <http://www.techairlines.com/youtube-parameters> können die Parameter eingestellt werden.

podcampus-Videos einfügen

Das Multimediakontor Hamburg ermöglicht den Hamburger Hochschulen auf Anfrage das Streaming selbst produzierter Videos. Auf die Videoproduktion für den Studienkompass wird an dieser Stelle nicht weiter eingegangen.

Ansprechpartner für podcampus ist Patrick Peters: www.mmkh.de/personen

Die Videos des Studienkompasses liegen in einer Full-HD-Auflösung (1080p) im h.264-Codec vor und wurden in einem mp4-Container in podcampus hochgeladen. Derzeit können Videos bis max. 800 MB pro Datei hochgeladen werden.



Abbildung 103: Übersicht der Videos in der podcampus-Verwaltung

Klickt man auf eines der hochgeladen Videos, kann man den Code für das Einbetten in Storyline einsehen und kopieren. podcampus-Videos sind in folgenden Lernmodulen eingebunden:

- Psychologische Berufsfelder (15_Berufsfelder_v04.story)
- Erfahrungen von Studierenden (18_Erfahrungen_v02.story)
- Studientag (13_Studientag_v04b.story).

Um den richtigen Code zu erhalten, muss man zunächst auf „720p“ klicken und dann auf „als iFrame“. Der in Abbildung 104 rechts dargestellte Code wird kopiert.

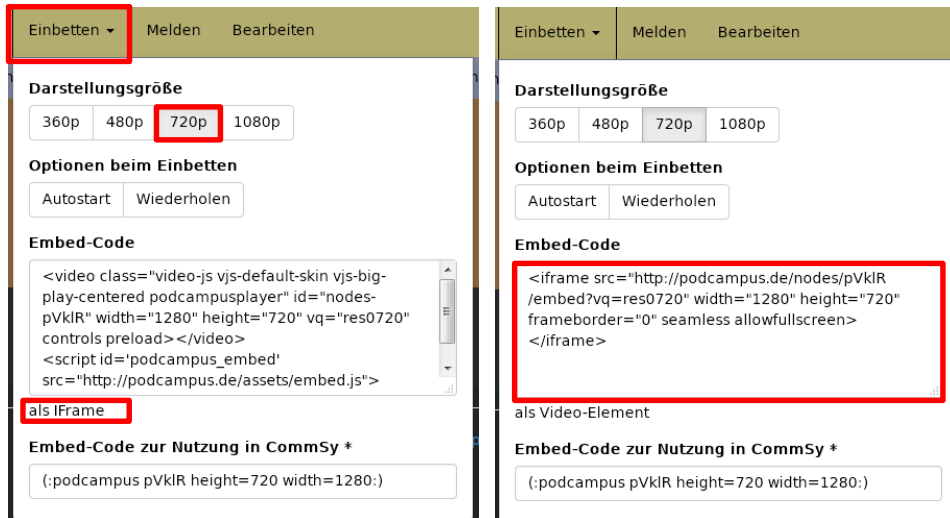


Abbildung 104: Podcampus – Einbettungs-Code für Videos der Plattform podcampus

Dieser Code muss nun noch etwas angepasst werden. In diesem Fall werden die Größenangaben angepasst und ein zusätzlicher Parameter eingefügt, der verhindert, dass Scroll-Balken erscheinen (roter Text):

```
<iframe src=http://podcampus.de/nodes/pVklR/embed?autoplay=true&vq=res0720
width="771" height="434" frameborder="0" seamless="" allowfullscreen=""
scrolling="no"></iframe>
```

Dieser Podcampus-Code wird in Storyline *nicht* als Web-Objekt, sondern als Video eingefügt.

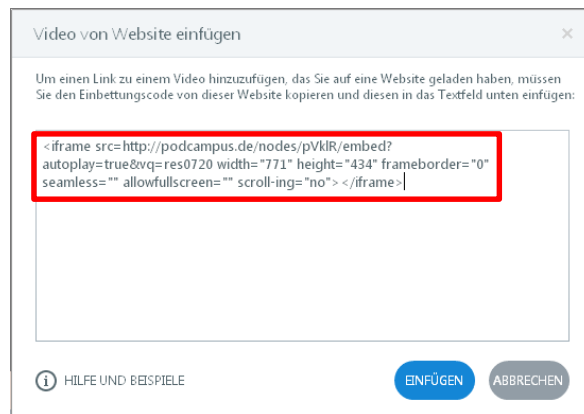
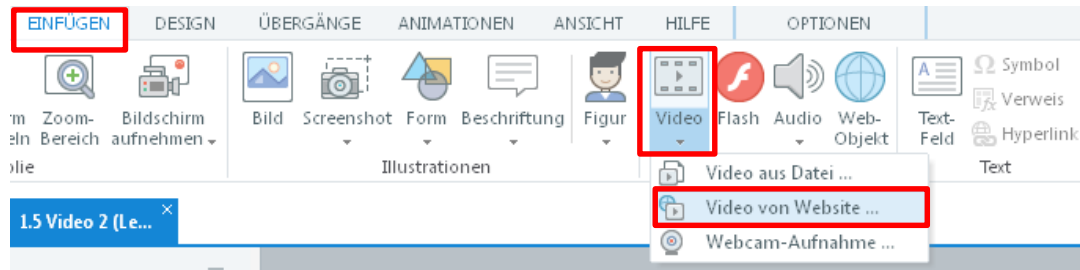


Abbildung 105: Storyline – Video einfügen

Im Gegensatz zu YouTube-Videos können die eingebetteten podcampus-Videos nicht im Vollbildmodus angezeigt werden. Daher ist bei jedem Video ein zusätzlicher Link auf die podcampus-Darstellung des Videos eingefügt (Abbildung 106).

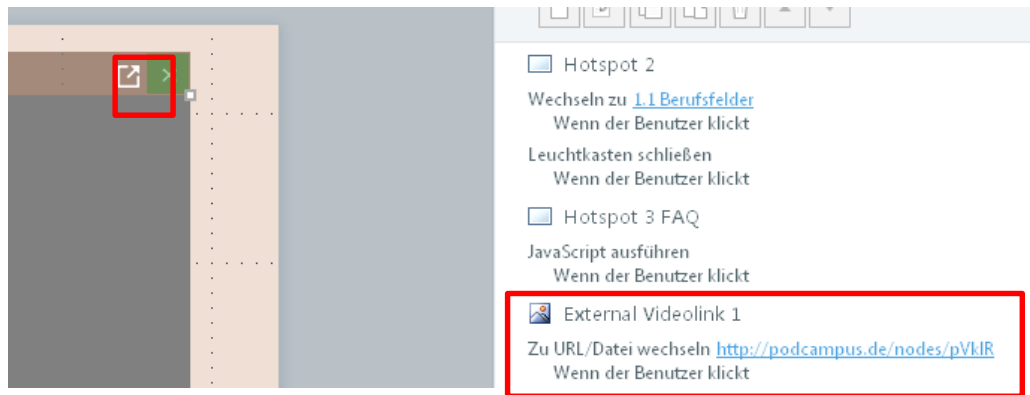


Abbildung 106: Storyline – Externer Link auf podcampus

7 Lokale Datenspeicherung und Datenaufruf: Selbstcheck und Reflexionsfragen

Der Selbstcheck im Modul „Meine Erwartungen“ und die Reflexionsfragen nach jeder Einheit im Modul „Mein Studium“ basieren nicht auf vorgefertigten Storyline-Templates, sondern sind selbst programmiert, da ein Datentransfer zwischen den Seiten stattfindet.

7.1 Das Grundprinzip

Eingaben lassen sich entweder in serverbasierten Datenbanken oder lokal auf dem Computer abspeichern. Eine serverseitige Datenspeicherung erfordert allerdings ein Nutzerkonto, damit die Daten stets der gleichen Person zugewiesen werden können. Das ist prinzipiell mit WordPress und Storyline möglich, jedoch einerseits für die Nutzerin bzw. den Nutzer unkomfortabel, da sie bzw. er nicht direkt mit der Bearbeitung starten kann und andererseits rechtlich kompliziert, da eine anonymisierte, sichere Datenspeicherung gewährleistet werden muss. Darüber hinaus, so die Erfahrung anderer Projekte, sind die Nutzerinnen und Nutzer oft schwer davon zu überzeugen, dass der Registrierungsprozess und eventuelle Übungsergebnisse nicht mit einer späteren Bewerbung zusammenhängen.

Daher werden die Daten des Studienkompasses lokal als sog. HTML5-Storage⁶ gespeichert. Im Gegensatz zu Cookies werden keine Informationen an einen Server übertragen. Die Daten werden i. d. R. in einer internen Datenbank des Browsers gespeichert.

Auf der Seite „FAQ“ unter dem Punkt „Technik“ besteht die Möglichkeit, die Daten selbst zu löschen (Abbildung 107). Die Daten werden ebenfalls durch das Leeren des Browser-Caches entfernt.

⁶ HTML5-Storage: http://de.wikipedia.org/wiki/Web_Storage



Abbildung 107: Löschen des HTML5-Storages über den FAQ

Über das Firefox-Add-On „Foundstone HTML5 Local Storage Explorer“⁷ können die Daten eingesehen werden. Das Programm wird über die Firefox-Menüleiste unter „Extras“ aufgerufen.

Wählt man bspw. bei der Reflexionsfrage auf der letzten Seite des Moduls „Allgemeine Psychologie“ die zweite Option von links und klickt auf „weiter“, wird der Wert 2 unter dem Key „modul3_likert1“ gespeichert (Abbildung 108).

⁷ https://addons.mozilla.org/de/firefox/user/kunjanshah_foundstone/?src=api

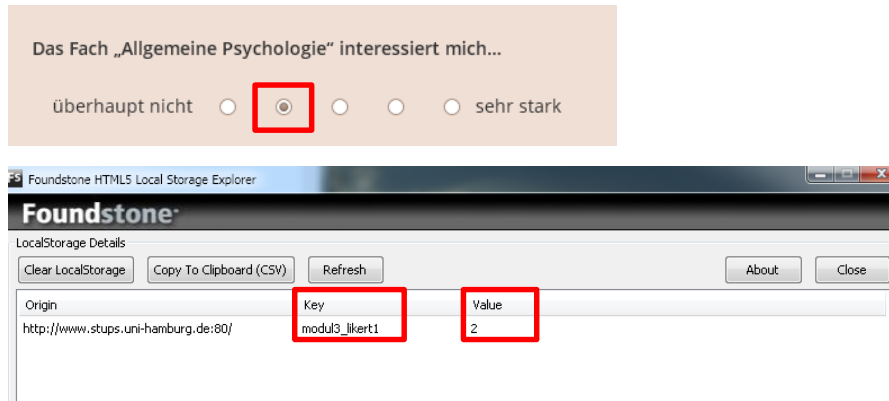


Abbildung 108: Speicherung der Daten im HTML5-Storage

Die Module sowie die Fragen auf einer Seite sind durchnummeriert. „Modul3“ steht für „Allgemeine Psychologie“ und „likert1“ für die erste Likert-Skala-Frage in diesem Modul. Einerseits werden mit dieser Technik die Eingaben der Nutzerinnen und Nutzer gespeichert und andererseits bereits getätigte Eingaben wieder aufgerufen.

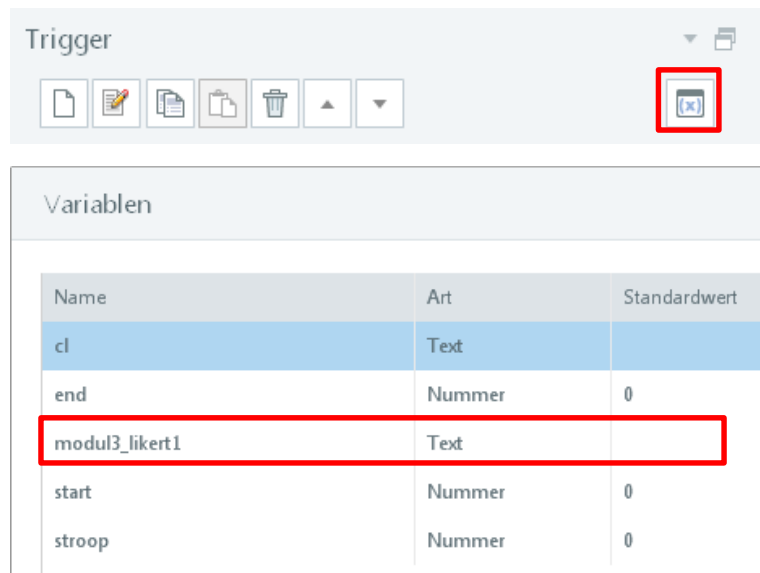
Auf gleiche Weise werden auch die Eingaben der Freitextfelder im Modul „Entscheidung treffen“ gespeichert.

7.2 Variablen und Schaltflächen in Storyline

Diese Art von Fragen erfordern das Anlegen einer Variable je Frage sowie die Gruppierung von Optionsschaltflächen in einem „Set“.

Anlegen der Variable

Voraussetzung ist, dass in dem betreffenden Projekt für jede Frage eine Variable angelegt wurde. In der Variablenübersicht von Storyline können Sie alle angelegten Variablen einsehen (Abbildung 109).



Trigger

Variablen

Name	Art	Standardwert
cl	Text	
end	Nummer	0
modul3_likert1	Text	
start	Nummer	0
stroop	Nummer	0

Abbildung 109: Storyline – Übersicht der Variablen im Projekt „Allgemeine Psych.“

Für die Erfassung der Reflexionsfragen wurden folgende Variablen in den Projekten angelegt:

Modul	Likert-Variablen	Text-Variablen
Allgemeine Psychologie	modul3_likert1	
Bio- und Neuropsychologie	modul4_likert1	
Diff. Psychologie & Diagnostik	modul5_likert1	
Entwicklungspsychologie	modul6_likert1	
Methodenlehre	modul7_likert1 modul7_likert2 modul7_likert3 modul7_likert4	
Sozialpsychologie	modul8_likert1 modul8_likert2 modul8_likert3 modul8_likert4	
Modul	Likert-Variablen	Text-Variablen
Schlüsselkompetenzen	modul9_likert1	
Arbeits- und Organisationspsy.	modul10_likert1	
Klinische Psychologie	modul11_likert1	
Pädagogische Psychologie	modul12_likert1	
Entscheidung treffen	Alle obenstehenden Variablen	textentry1 textentry2 textentry3

Anlegen von Schaltflächensets

In Storyline ist das Frageformat als eine Gruppierung von Optionsschaltflächen mit Trigger-Ereignissen angelegt. Das Anlegen eines Sets bewirkt, dass immer nur eine Schaltfläche ausgewählt werden kann (s. Abbildung 110).

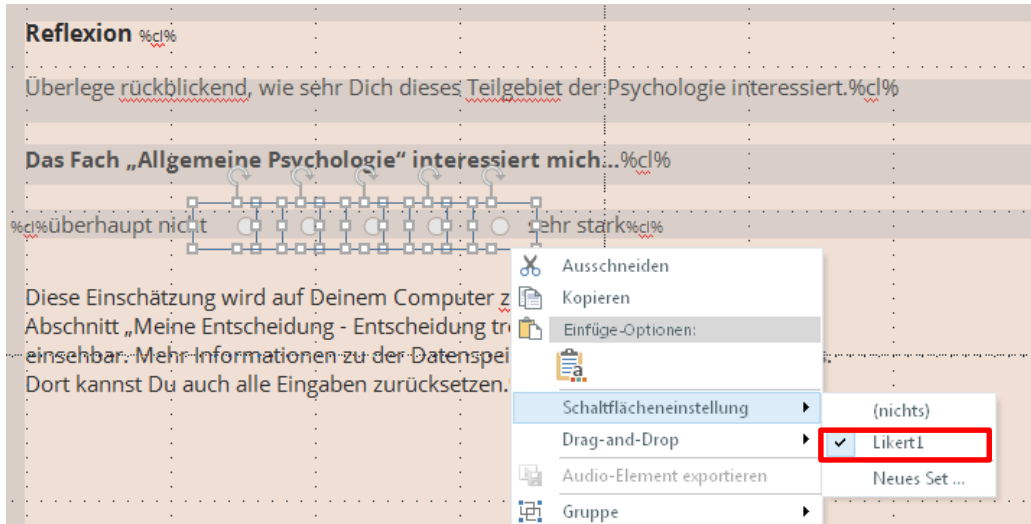


Abbildung 110: Storyline – Optionsschaltflächen

Dazu müssen alle Schaltflächen ausgewählt und per Rechtsklick ein neues Set angelegt werden. Der Name kann beliebig vergeben werden, jedoch nicht mehrfach auf einer Seite.

7.3 Programmierung in Storyline

Die Logik für die Programmierung in Storyline ist wie folgt:

Szenario 1: Es liegen keine Daten vor

1. Die Seite wird durch die Nutzerin bzw. den Nutzer geöffnet.
2. Der Wert der Variable *modul3_likert1* im HTML5-Storage wird per JavaScript ausgelesen und gesetzt, sobald die Seite geöffnet ist.
3. Da die Nutzerin bzw. der Nutzer die Frage noch nicht beantwortet hat liegt kein Wert vor.
4. Wählt die Nutzerin bzw. der Nutzer nun eine Optionsschaltfläche aus, wird der Variable *modul3_likert1*, je nach ausgewählter Schaltfläche, ein Wert zwischen 1 und 5 zugewiesen und im HTML5-Storage abgespeichert.

Szenario 2: Es liegen bereits Daten vor (d. h. die Frage wurde bereits beantwortet)

1. Die Seite wird durch die Nutzerin bzw. den Nutzer geöffnet.
2. Der Wert der Variable *modul3_likert1* im HTML5-Storage wird per JavaScript ausgelesen und gesetzt, sobald die Seite geöffnet ist.
3. Die Variable nimmt einen Wert zwischen 1 und 5 liegen – je nachdem welcher Optionsschalter angeklickt wurde.
4. Je nach Wert der Variablen wird der entsprechende Optionsschalter als „aktiv“ markiert, in diesem Fall erkennbar durch einen braunen Kreis. Sobald die Nutzerin bzw. der Nutzer die Seite öffnet, ist die Antwort also „vormarkiert“.
5. Wählt die Nutzerin bzw. der Nutzer nun eine andere Antwort aus, wird der Wert wieder im HTML5-Storage abgespeichert.

Die Schritte im Detail

1. Einlesen der Werte

Sobald die Seite geöffnet ist, wird der Wert der Variable *modul3_likert1* aus dem HTML5-Storage ausgelesen und in die Storyline-Variable *modul3_likert1* übergeben. Der entsprechende Trigger startet sofort, ohne dass eine Interaktion durch die Nutzerin bzw. den Nutzer notwendig ist (= Wenn die Zeitachse startet).

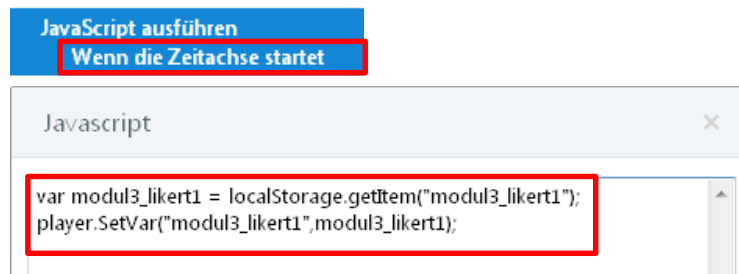


Abbildung 111: Storyline – Auslesen der Variable

2. Ggf. Setzen des Schaltflächenstatus

Je nachdem, welchen Wert die Variable jetzt besitzt (keinen oder 1-5) wird eine der fünf Schaltflächen als aktiv (Status = ausgewählt) angezeigt oder nicht. Für jede Optionsschaltfläche (Radio-Button) gibt es einen entsprechenden Trigger (Abbildung 112).

Trigger-Assistent ✕

Aktion: Status ändern von ▼

Auf Objekt: Radio_Button 1 ▼

Zu Status: Ausgewählt ▼

Wenn: Variable ändert sich ▼

Variable: modul3_likert1 ▼

Bei Bedingung:

modul3_likert1 == ist gleich 1

BEDINGUNGEN FÜR AUSBLENDEN
+
✍
🗑

MEHR INFOS ...
OK
ABBRECHEN

Wenn die Zeitachse startet

Status ändern von Radio_Button 1 - "Radio Button" to [Ausgewählt](#)
 Wenn [modul3_likert1](#) ändert
 Wenn [modul3_likert1](#) ist [ist gleich 1](#)

Status ändern von Radio_Button 2 - "Radio Button" to [Ausgewählt](#)
 Wenn [modul3_likert1](#) ändert
 Wenn [modul3_likert1](#) ist [ist gleich 2](#)

Status ändern von Radio_Button 3 - "Radio Button" to [Ausgewählt](#)
 Wenn [modul3_likert1](#) ändert
 Wenn [modul3_likert1](#) ist [ist gleich 3](#)

Status ändern von Radio_Button 4 - "Radio Button" to [Ausgewählt](#)
 Wenn [modul3_likert1](#) ändert
 Wenn [modul3_likert1](#) ist [ist gleich 4](#)

Status ändern von Radio_Button 5 - "Radio Button" to [Ausgewählt](#)
 Wenn [modul3_likert1](#) ändert
 Wenn [modul3_likert1](#) ist [ist gleich 5](#)

Hotspot 1
 JavaScript ausführen
 Wenn der Benutzer klickt

Bild 1
 Ebene verbergen [Hover-Hider](#)
 Wenn der Mauszeiger darüberbewegt wird

Radio_Button 1
 JavaScript ausführen
 Wenn der Benutzer klickt

Abbildung 112: Storyline – Trigger der Optionsschaltflächen

3. Abspeichern der Eingaben

Jede Schaltfläche ist darüber hinaus mit einem zweiten JavaScript-Trigger verknüpft. Durch das Klicken des Schalters wird der im Projekt angelegten Variable *modul3_likert1* ein Wert zwischen 1 und 5 zugewiesen. Klickt man den ersten Schalter von Links, erhält die Variable den Wert 1, wählt man den letzten Schalter, wird der Variable der Wert 5 zugewiesen (Abbildung 113).

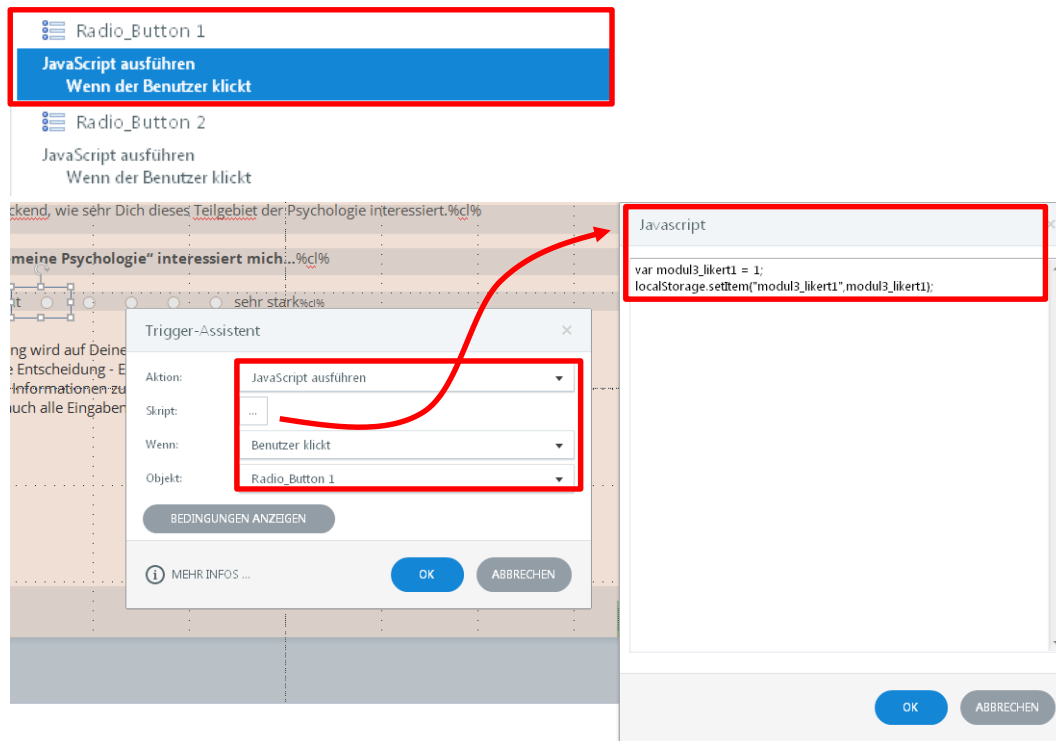


Abbildung 113: Storyline – JavaScript-Trigger der Optionsschaltflächen

Diese Eingaben können auf anderen Seiten wieder aufgerufen werden. So werden bspw. im Modul „Entscheidung treffen“ die Daten aller Reflexionsfragen aus dem HTML5-Storage eingelesen und auf einer Seite gesammelt präsentiert (Abbildung 114).

Meine Entscheidung (2/5)

Hier die Zusammenfassung Deiner Reflexionen.

Mein Interesse an:

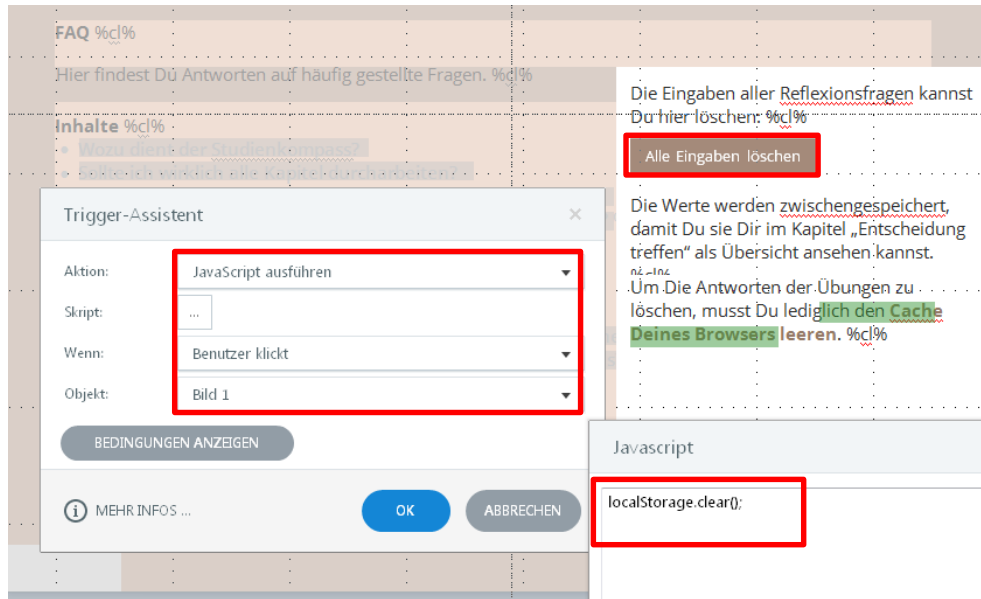
	überhaupt nicht				sehr stark
Allgemeine Psychologie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bio- und Neuropsychologie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Diff. Psychologie und Diagnostik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Entwicklungspsychologie	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Methodenlehre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sozialpsychologie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Schlüsselkompetenzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Arbeits- und Organisationspsychologie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Klinische Psychologie	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pädagogische Psychologie	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

<< zurück >> weiter

Abbildung 114: Übersicht der Reflexionsfragen

4. Löschen der Daten

Mithilfe eines einfach JavaScripts können alle Eingaben über eine Schaltfläche im FAQ der Website wieder gelöscht werden.



C

Abbildung 115: Storyline – Löschen des HTML5-Storage

Alternativ genügt es, den Cache des Browsers zu leeren.

8 WordPress

Die Storyline-Ausgabe ist, wie bereits erläutert, in ein WordPress-CMS eingebunden. Die Betreuung des Servers liegt beim Universitätskolleg der Universität Hamburg. Ansprechpartner sind Tobias Steiner und Marco Domschke aus dem Teilprojekt 43:

www.universitaetskolleg.uni-hamburg.de/de/projekte/tp43

Das Universitätskolleg stellt den FTP-Server und ein Standard-WordPress-System zur Verfügung. An dieser Stelle wird kurz erläutert, welche Anpassungen für den Studienkompass Psychologie vorgenommen wurden und welche Pflege notwendig ist.

8.1 Vorgenommene Anpassungen

Theme

Das Design einer WordPress-Seite kann, wie bei anderen CMS, über sog. Themes (Designvorlagen) beeinflusst werden. Einige dieser Themes sind frei nutzbar, andere sind nur kostenpflichtig erhältlich, bspw. über:

<https://WordPress.org/themes> oder <http://themeforest.net/category/wordpress>.

Für den Studienkompass Psychologie wird ein freies, an den Layout-Entwurf des Studienkompasses angepasstes, Theme genutzt. Das Theme mit dem Namen „Blain“ ist unter einer GNU GPL v3.0 Lizenz⁸ hier erhältlich:

<https://WordPress.org/themes/blain> oder <http://inkhive.com/product/blain>

⁸ Die GNU General Public License (auch GPL oder GNU GPL) ist die am weitesten verbreitete Software-Lizenz, mit der man die Software kostenlos nutzen, studieren, ändern und verbreiten (kopieren) darf (http://de.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License).

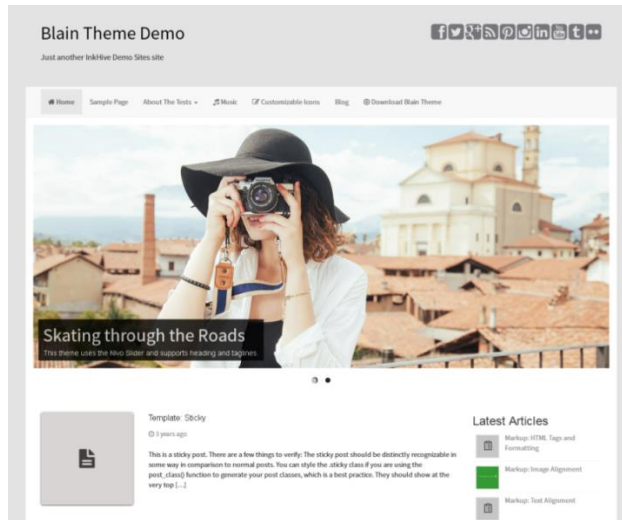


Abbildung 116: WordPress-Theme „Blain“

Das angepasste Theme liegt im Ordner *Stups - WP\Bootstrap Themes\blain2*. Änderungen am Theme erfordern gute Kenntnisse in Website-Programmierung mit HTML und CSS. Das Theme basiert auf dem Bootstrap 3.0 Framework⁹. Sechs Dateien wurden angepasst (Abbildung 117).

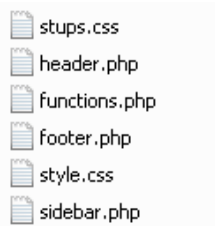


Abbildung 117: WordPress-Theme – Angepasste Dateien

⁹ Bootstrap ist ein freies und sehr häufig verwendetes CSS-Framework. (http://de.wikipedia.org/wiki/Bootstrap_%28Framework%29)

Eine detaillierte Übersicht aller Änderungen finden Sie in der Datei „STUPS Blain Änderungen.docx“ im Ordner *Studienkompass\10 WordPress\Themes\Bootstrap Themes\blain2*. Die wichtigsten Layout-Anpassungen befinden sich in der Datei *stups.css*. Für die Bearbeitung der Dateien eignet sich bspw. der Texteditor „notepad++“ (s. Kapitel „2.4 Benötigte Hardware, Software“).

Sollte das Theme nicht mehr kompatibel zur neuesten WordPress-Version sein, empfiehlt es sich, entweder die aktuellste Version des Blain-Themes herunterzuladen und die in Abbildung 117 aufgeführten Dateien entsprechend der Dokumentation anzupassen oder das Bootstrap-Framework zu aktualisieren. Letzteres erfordert allerdings eine genaue Kenntnis der zu aktualisierenden Dateien.

Über den Menüpunkt „Design“ im WordPress-Administrationsbereich sind unterschiedliche Themes auswählbar (Abbildung 118). Das Studienkompass-Theme ist auf aktiv gesetzt.

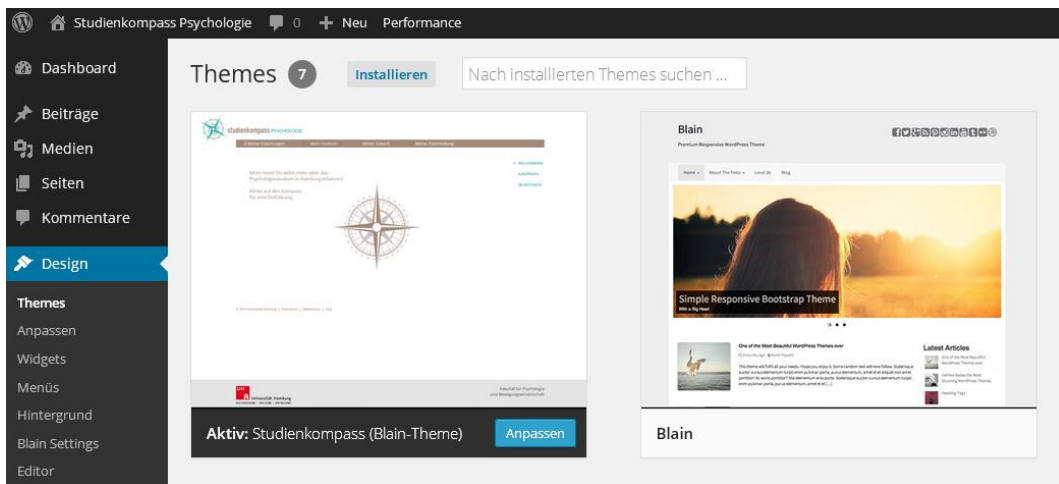


Abbildung 118: Themes in WordPress

Plug-Ins

Für weitere Anpassungen wurde eine Reihe an frei verfügbaren Plug-Ins in WordPress installiert (siehe Tabelle).

Plug-In	Beschreibung
Advanced Menu Widget	Ermöglicht die Erstellung zusätzlicher Menüs.
Disable All WordPress Updates	Deaktiviert automatische WordPress-Updates.
Display Widgets	Erlaubt es, Widgets auf bestimmten Seiten ein- oder auszublenden.
Artikel duplizieren	Ermöglicht es, Artikel und Seiten duplizieren.
Duplicator	Ermöglicht es, Backups der WordPress-Installation inkl. Datenbank anzulegen.
Hide Title	Verbirgt den Seitentitel.
Improved Include Page	Erlaubt die Einbindung bestehender Seiten in eine andere Seite.
Verschachtelte Seiten	Ermöglicht eine hierarchische Seitendarstellung.
Page Links To	Leitet eine Webadresse um.
Page Specific Menu Items	Ermöglicht es, einzelne Menüpunkte auf bestimmten Seiten auszublenden.
pTypeConverter	Konvertiert Beiträge zu Seiten und umgekehrt.

Redirector	Leitet eine Webadresse um.
W3 Total Cache	Verbessert die Performanz der gesamten Website.
WP-Piwik	Integriert das Website-Analyse-Werkzeug Piwik in WordPress.

Menüs & Navigation

Da sich die Navigation auf *www.stups.uni-hamburg.de*, je nach ausgewähltem Hauptmenüpunkt (Meine Erwartungen, Mein Studium, usw.) auf der rechten Seite ändert, wurde für jeden Menüpunkt ein eigenes Submenü eingerichtet (1 Meine Erwartungen, 2 Mein Studium, 3 Meine Zukunft, 4 Meine Entscheidung) – s. Abbildung 120. Damit das jeweils angezeigte Submenü auch nach dem Aufruf eines Menüpunkts aus der unteren horizontalen Navigation (Footer) bestehen bleibt, wurden vier Footer-Menüs angelegt (Footer 1, Footer 2, Footer 3, Footer 4). Die obere horizontale Navigation findet sich unter „0 Hauptmenü“.

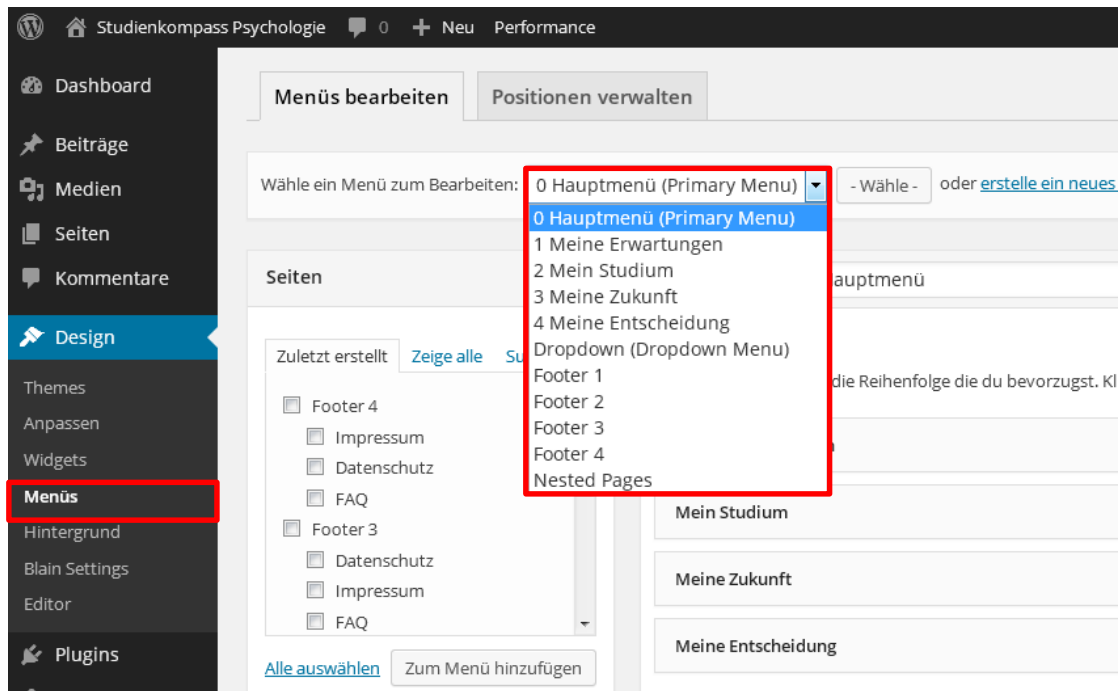


Abbildung 119: Menüs im Studienkompass Psychologie

Ab einer bestimmten Seitenbreite des Browserfensters wird aus dem regulären Hauptmenü ein Dropdown-Menü. Dies wurde ebenfalls gesondert angelegt. Die Einstellungen zur Änderung des Layouts bei kleineren Displayauslösungen (= Responsive Design) sind in der Datei *stups.css* hinterlegt.

Um die Menüs in die Seitenstruktur einzubinden wurden vier sog. „Advanced Menus“ als Widget eingerichtet – jeweils ein Widget pro Hauptmenüpunkt (Abbildung 120).

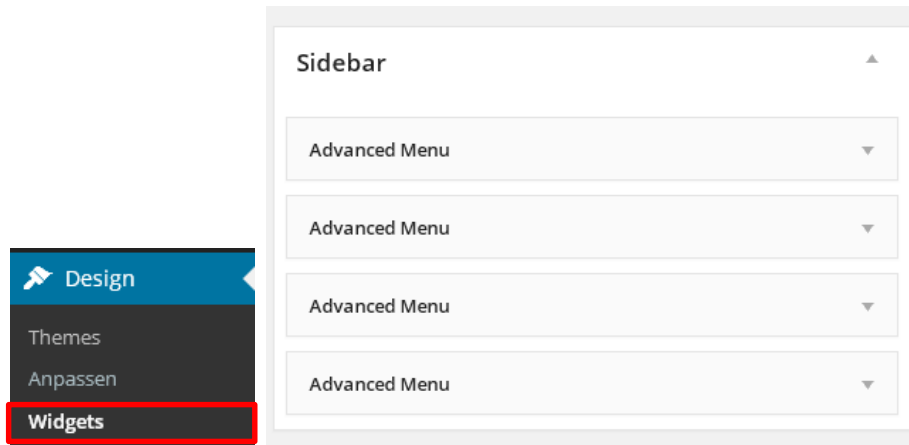


Abbildung 120: Submenüs der horizontalen Navigation

Die anzuzeigenden Seiten sind jeweils in den „Advanced Menus“ ausgewählt (Abbildung 121).

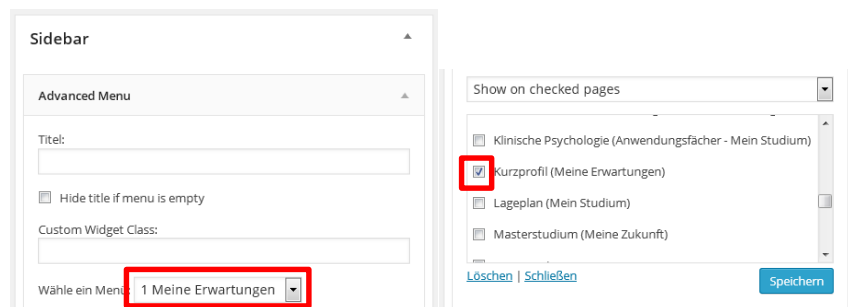


Abbildung 121: Submenü „1 Meine Erwartungen“


Das gleiche gilt für die vier „Advanced Menus“ des Footers.

Website-Analyse mit Piwik

Zur Analyse der Websitenutzung wird die Software Piwik (<http://piwik.org>) genutzt. Das Universitätskolleg Hamburg hat eine zentrale Installation aufgesetzt und für den Studienkompass Psychologie ein Nutzerkonto angelegt. Über die Website www.piwik.uni-hamburg.de/index.php gelangt man auf das System.


Dadurch, dass die Website 2015 auf ein anderes CMS portiert wurde, musste auch Piwik neu eingebunden werden. Das hat zur Folge, dass alte Datensätze zur Website-Nutzung nicht in dem aktuellen System angezeigt werden.


Für die Vermarktung des Angebots sind insbesondere die erfassten Verweise externer Webseiten auf die Studienkompass-Website von Interesse. Auf diese Weise können bei Bedarf die wichtigsten Informationsquellen identifiziert und direkt angeschrieben werden (Abbildung 122).


Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Dashboard Besucher Aktionen **Verweise**

Übersicht Suchmaschinen und Suchbegriffe **Webseiten** Kart

ZEITSPANNE: **VON 2015-02-03 BIS 2015-04-30** 

ALLE BESUCHE 

Webseiten


WEBSEITE	BESUCHE 
www.uni-hamburg.de	177
www.zpid.de	124
www.studienwahltest.de	69
www.dgps.de	48
www.studis-online.de	27

Abbildung 122: Piwik – Analyse externer Websites

Das Speichern der durch Piwik erfassten Daten kann durch die Nutzer auf Website des Studienkompass unter dem Menüpunkt „Datenschutz“ deaktiviert werden (Abbildung 123).

Ihr Besuch dieser Webseite wird aktuell von der Piwik Webanalyse erfasst. Klicken Sie hier, damit Ihr Besuch nicht mehr erfasst wird.

Abbildung 123: Deaktivierung der Piwik-Webanalyse

Alternativ können Sie sich die wichtigsten Daten der Piwik-Analyse auch direkt in WordPress anzeigen lassen. Klicken Sie dazu auf „Dashboard“ und „WP-Piwik“ (Abbildung 124).

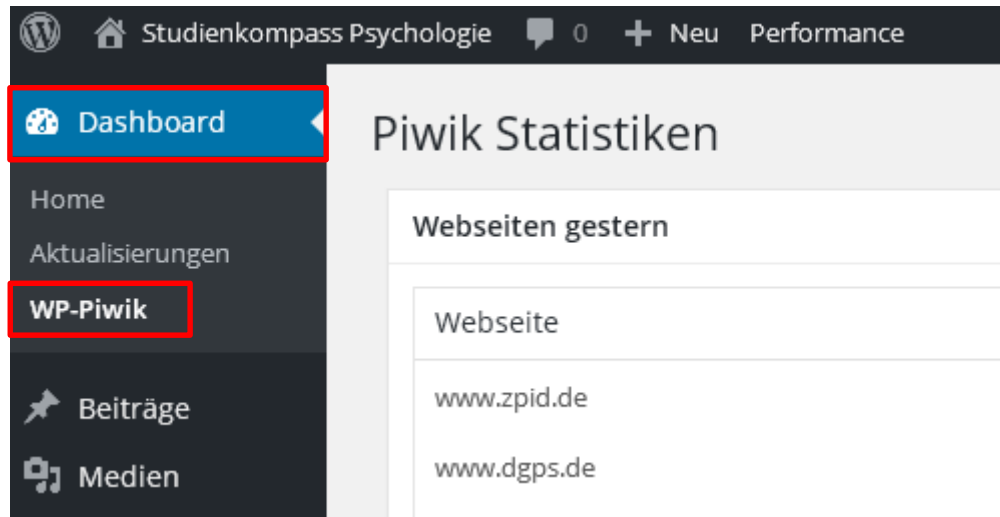


Abbildung 124: Piwik-Statistiken in WordPress

Seitenstruktur

Die Inhalte des Studienkompasses sind als statische Seiten angelegt und hierarchisch angeordnet (Abbildung 125).

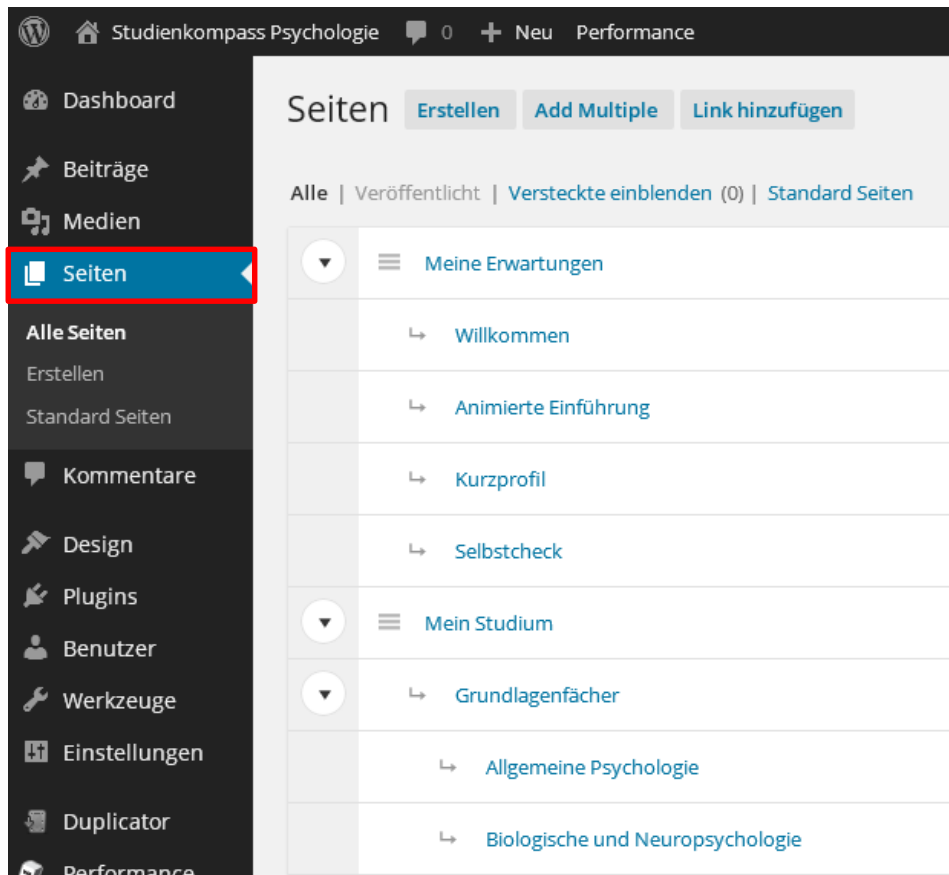


Abbildung 125: Seitenstruktur in WordPress

Bis auf die Seiten „Willkommen“ und „Datenschutz“ verweisen alle Seiten auf Storyline-Module. Die Storyline-Ausgabe ist jeweils als iframe in die Seite eingebunden (Abbildung 126). Der iframe-Tag wurde um „noscroll“-Parameter ergänzt, damit keine Scroll-Leisten angezeigt werden.

Seite bearbeiten [Erstellen](#)

Allgemeine Psychologie

Permalink: <http://www.stups.uni-hamburg.de/mein-studium/grundlagenfaecher/allgemeine-psychologie/> [Bearbeiten](#) [Seite ansehen](#) [Kurzlink anzeigen](#)

Dateien hinzufügen [Visuell](#) [Text](#)

[b](#) [i](#) [link](#) [b-quote](#) [del](#) [ins](#) [img](#) [ul](#) [ol](#) [li](#) [code](#) [more](#)

[Tags schließen](#)

```
<iframe src="/media/stups_storyline/03_allgemeine/story_html5.html" width="909" height="517" frameborder="0" class="noScrolling" scrolling="no"></iframe>
```

Abbildung 126: Einbindung der Storyline-Inhalte in WordPress

Die Animation des Kompasses auf der Startseite wurde mit *Adobe After Effects* produziert und einmal als animiertes GIF (Startanimation) sowie einmal als mp4-Datei (vollständiger Film) ausgegeben. In WordPress liegen beide Dateien auf getrennten Seiten vor („Willkommen“ und „Animierte Einführung“). Die Seite „Animierte Einführung“ erscheint jedoch nicht gesondert im Navigationsmenü der Website, sondern kann nur durch einen Klick auf das Kompass-Symbol geöffnet werden.

Da in dem Einführungsvideo auch die rechte Menüleiste dargestellt wird, nutzt diese Seite ein Template ohne rechte Seitenleiste (Abbildung 127).

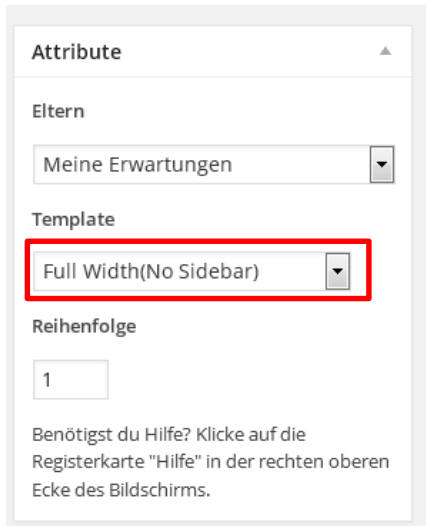


Abbildung 127: Einstellungen der Seite „Animierte Einführung“

Auf den anderen Seiten des Abschnitts „Meine Erwartungen“ ist die Seite „Animierte Einführung“ daher jeweils ausgeblendet (Abbildung 128).

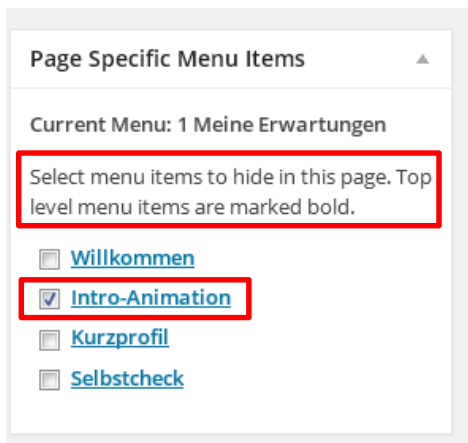


Abbildung 128: Ausblenden der Intro-Animation

Die Seiten für den Footer sind viermal angelegt, jedoch nur bei Footer 1 mit Inhalten gefüllt. Die Seiten unter Footer 2-4 verweisen per „Include-Page“-Befehl auf Seiten des Footers 1. Das hat den Vorteil, dass Änderungen nur auf den Seiten von Footer 1 vorgenommen werden müssen und von den anderen Footer-Seiten übernommen werden (Abbildung 129).



Abbildung 129: Include-Page-Befehl

Die angegebene id entspricht in diesem Fall der Seite „Impressum“ aus dem Menüpunkt „Footer 1“. Das heißt, dass die Seite aus Footer 1 an dieser Stelle angezeigt werden soll.

8.2 Pflege des Systems

Für WordPress und die installierten Plug-Ins erscheinen regelmäßig Aktualisierungen. Auf der Startseite von WordPress bzw. der Übersichtsseite der Plug-Ins werden Sie auf anstehende Updates hingewiesen. Nicht jede Aktualisierung ist notwendig, da z. T. nur Funktionen erweitert werden. Zum Teil beinhalten die Updates jedoch auch wichtige Fehlerkorrekturen und Sicherheitsupdates.

Sicherung anlegen

Bevor Sie die WordPress-Installation oder Plug-Ins aktualisieren, sollten Sie eine Sicherung (Backup) der Installation und Datenbank anlegen. Nutzen Sie dafür das Plug-In „Duplicator“. Klicken Sie in den WordPress-Einstellungen auf „Duplicator“ und „Neu erzeugen“ (Abbildung 130).

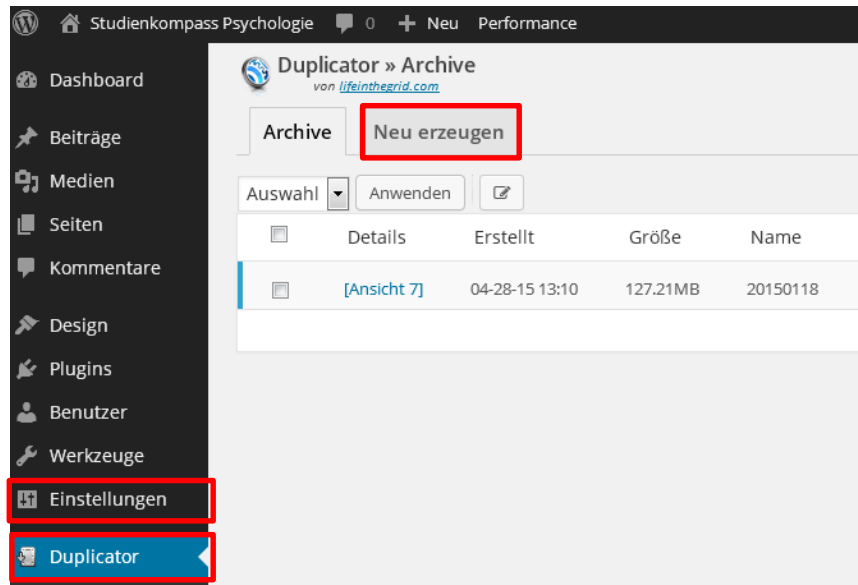


Abbildung 130: Sicherung anlegen mit Duplicator

Warnungen zur Größe des Backups können Sie ignorieren. Sollten Sie eine Fehlermeldung erhalten, probieren Sie es nochmals zu einem anderen Zeitpunkt, da ggf. der Server dem Backup nicht genug Zeit lässt. Ggf. deaktivieren Sie temporär das Cache-Plug-In „W3 Total Cache“. Ist das Backup korrekt angelegt worden erhalten Sie eine Bestätigungsmeldung „Archiv komplett“ (Abbildung 131). Sie können das Archiv zur Sicherheit auch auf Ihren PC herunterladen. Alternativ können Sie die Archive über den FPT-Client speichern. Sie finden die entsprechenden zip-Dateien auf dem Server im Ordner „/htdocs/wp-snapshots“.

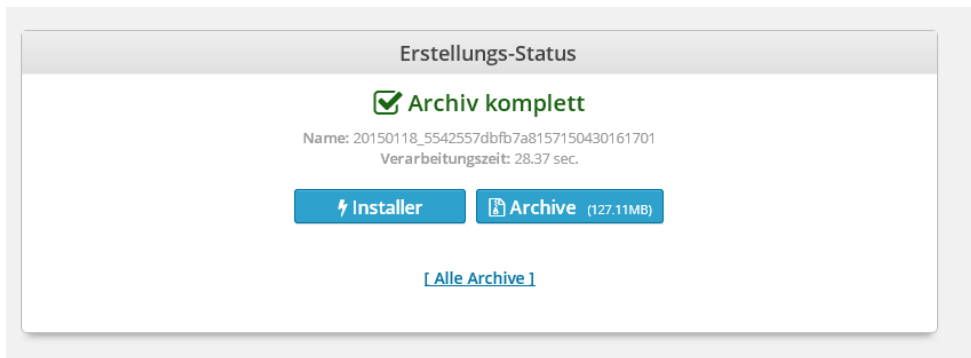


Abbildung 131: Bestätigung „Archiv komplett“

Bei Bedarf können Sie ein Archiv über die Option „Installer“ wieder auf dem Server einspielen. In diesem Fall sollten Sie sich zuvor die Anleitung des Plug-In-Herstellers genau durchlesen (<http://lifeinthegrid.com/support/knowledgebase.php?article=12>).

Aktualisierungen einspielen

Nachdem Sie die Sicherung angelegt haben, können Sie WordPress aktualisieren. Zuvor müssen sich jedoch das Plug-In „Disable all WordPress Updates“ deaktivieren. Klicken Sie dazu auf „Plugins“ und dann auf „Deaktivieren“.

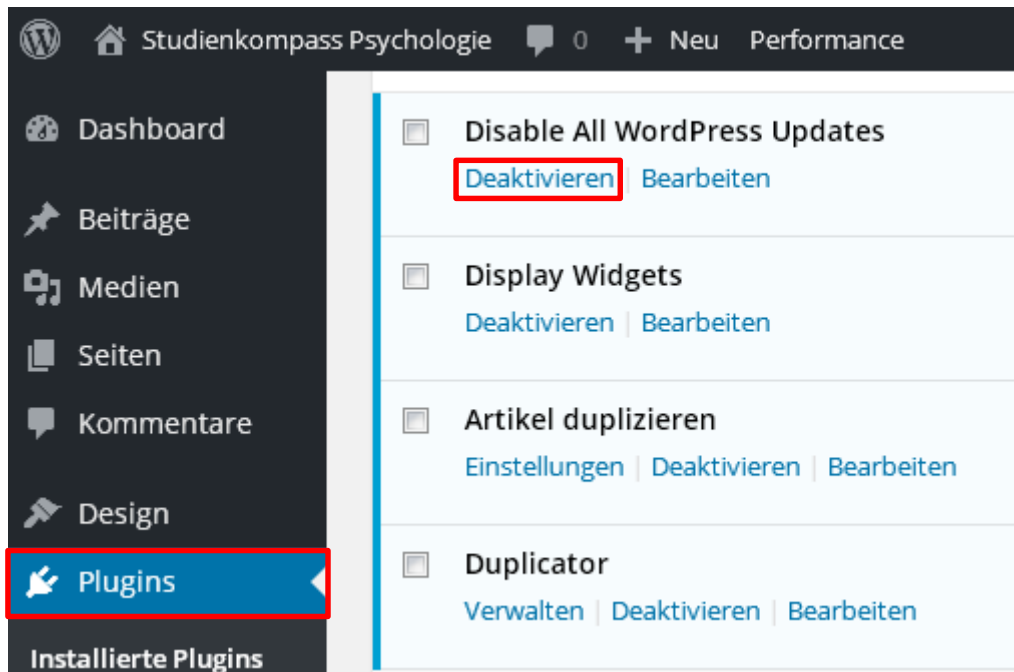


Abbildung 132: „Disable All WordPress Updates“ deaktivieren

Jetzt sucht WordPress automatisch nach zur Verfügung stehenden Aktualisierungen. Über das „Dashboard“ erhalten Sie einen Überblick über alle ausstehenden Updates (Abbildung 133).

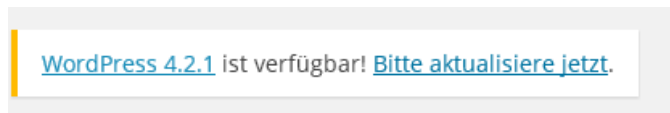
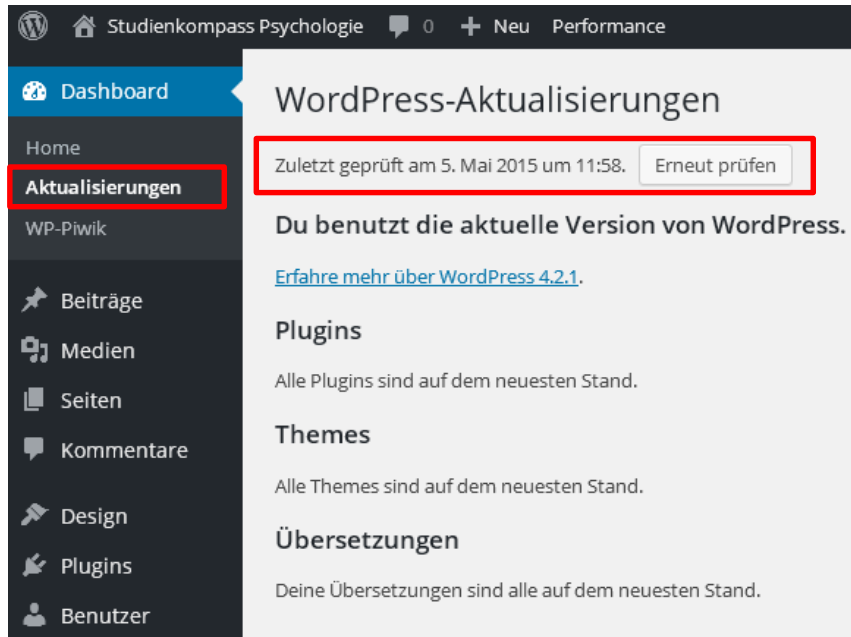


Abbildung 133: WordPress auf Aktualisierungen überprüfen

Überprüfen Sie nach dem Update von WordPress ebenso die Plug-Ins auf mögliche Aktualisierungen. Wichtig: Sind alle Updates eingespielt sollten Sie das Plug-In „Disable all WordPress Updates“ wieder aktivieren (Abbildung 134).

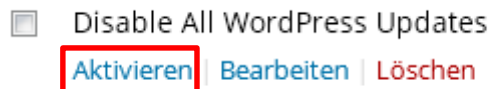


Abbildung 134: „Disable All WordPress Updates“ aktivieren

Überprüfen Sie nun die Funktionalität der Website mit verschiedenen Browsern (Firefox, Chrome, Internet Explorer bzw. Microsoft Edge). Leeren Sie dazu zunächst den Cache des jeweiligen Browsers (Abbildung 135) und rufen Sie dann jeweils *www.stups.uni-hamburg.de* auf.

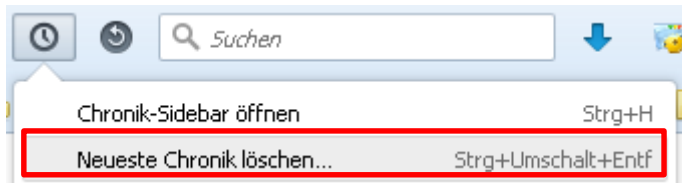


Abbildung 135: Browser-Cache leeren (Firefox)

Gehen Sie alle Menüpunkte einmal durch. Spielen Sie bei schwerwiegenden Fehlfunktionen das zuvor angelegte Backup wieder ein und kontaktieren Sie ggf. das Universitätskolleg Hamburg.

9 Kontakt

Projektleitung und Autor der Dokumentation

Dipl. Psych. Matthias Otto

E-Mail: m.otto@avisio.de

Website: www.avisio.de

Projektmitarbeiter

Melanie Nath, Felix Kaysers, Pamela Annecke, Cornelia May

Herausgeber des Studienkompass Psychologie

Institut für Psychologie, Universität Hamburg

Studien- und Prüfungsbüro

Von-Melle-Park 5, 20146 Hamburg

Telefon: 040 42838 8837

E-Mail: studienbuero.psychologie@uni-hamburg.de

Projektförderung

Universitätskolleg

Universität Hamburg

Mittelweg 177

20148 Hamburg

E-Mail: unikolleg@uni-hamburg.de

Telefon: +49 40 42838 8419 oder 4472

Fax: +49 40 42838 6851

10 Veröffentlichungen

Otto, M. (Universität Hamburg, U., Hrsg.). (2014). *Studienkompass Psychologie - Englischkenntnisse*. Kolleg-Bote: 026. Verfügbar unter www.universitaetskolleg.de/de/publikationen/kolleg-bote-026.pdf

Otto, M. (Universität Hamburg, U., Hrsg.). (2014). *Studienkompass Psychologie - Eine Orientierungshilfe bei der Studienwahl*. Kolleg-Bote: 019. Verfügbar unter www.universitaetskolleg.de/de/publikationen/kolleg-bote-019.pdf

Impressum

Prozessdokumentation Universitätskolleg
Band 3: Studienkompass Psychologie

Herausgeber

Universität Hamburg
Betriebseinheit Universitätskolleg
Mittelweg 177
20148 Hamburg

Chefredaktion

Ulrike Helbig

Redaktion

Matthias Otto, Benjamin Gildemeister, Nicolai Krolzik
E-Mail: redaktion.kolleg@uni-hamburg.de

Schrift

TheSans UHH von LucasFonts

Bildnachweis

UHH/Matthias Otto (Umschlag)

Druck

LASERLINE Druckzentrum, Berlin

Urheberrecht

Die Veröffentlichung und alle in ihr enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der durch das Urheberrechtsgesetz festgelegten Grenzen ist ohne Zustimmung des Herausgebers unzulässig.

Prozessdokumentation Universitätskolleg

Erscheinungsweise: unregelmäßig
Erstauflage Band 2: 20. August 2015
Druckauflage: 50 Exemplare
ISSN: 2509-3800 (ePaper)
PDF-Download unter: www.universitaetskolleg.uni-hamburg.de



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des BMBF unter dem Förderkennzeichen 01PL12033 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Herausgebern und Autoren.



