

confire blackboard

Veröffentlichen und
Abonnieren

Über dieses Dokument

Dieses Dokument beschreibt, wie man ein Blackboard-Projekt im Designer veröffentlicht und damit im Player abonniert. Sowohl intern als auch extern..

Bitte folgen Sie der Anleitung auf den nächsten Seiten, Schritt für Schritt.

Wir haben zur besseren Verdeutlichung ein Beispiel mit drei Rechnern eingerichtet, so wie es häufig im Arbeitsalltag zu finden ist.

Allerdings könnten die folgenden Arbeitsschritte im Prinzip auch auf nur einem Rechner durchgeführt werden.

Die Standardeinrichtung ist:

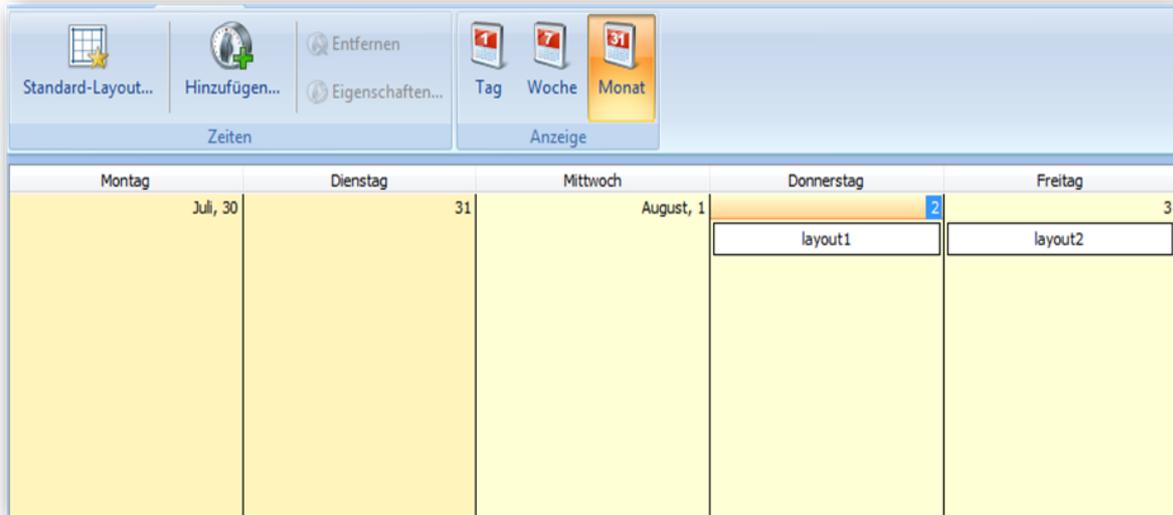
- Ein interner **Server** mit einem freigegebenen Netzlaufwerk wurde eingerichtet. Der Pfad zu unseren Projektdateien liegt auf [\\server\projektedateien](#)
- Ein **Designrechner**, mit dem Sie den Designer verwenden
- Ein **Displayrechner**, mit dem Sie den Player verwenden, um die Projektdateien anzuzeigen

Zu den externen Displays, die nur über das Internet verfügbar sind, empfehlen wir, dass sie entweder über eine „**Webseite**“ oder eine „**FTP-Site**“ **Verbindung** abonnieren. Beispiele dazu befinden sich auf Seite 10.

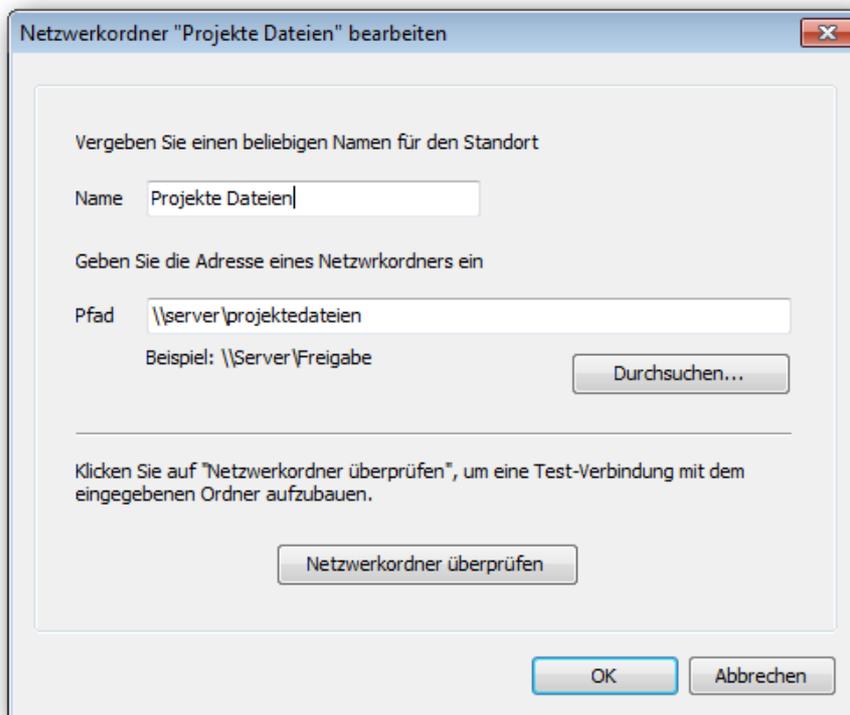
Bitte beachten Sie, dass auf dem Displayrechner beide, d.h. der Designer und der Player installiert werden müssen, auch wenn Sie nur den Player auf dem Rechner verwenden. Dies ist notwendig, weil der Player Dateien benötigt, die vom Designer bereitgestellt werden.

Schritt eins: Veröffentlichen

Im Designer enthält dieses Beispielprojekt zwei Layouts, eins für heute und das andere für morgen.

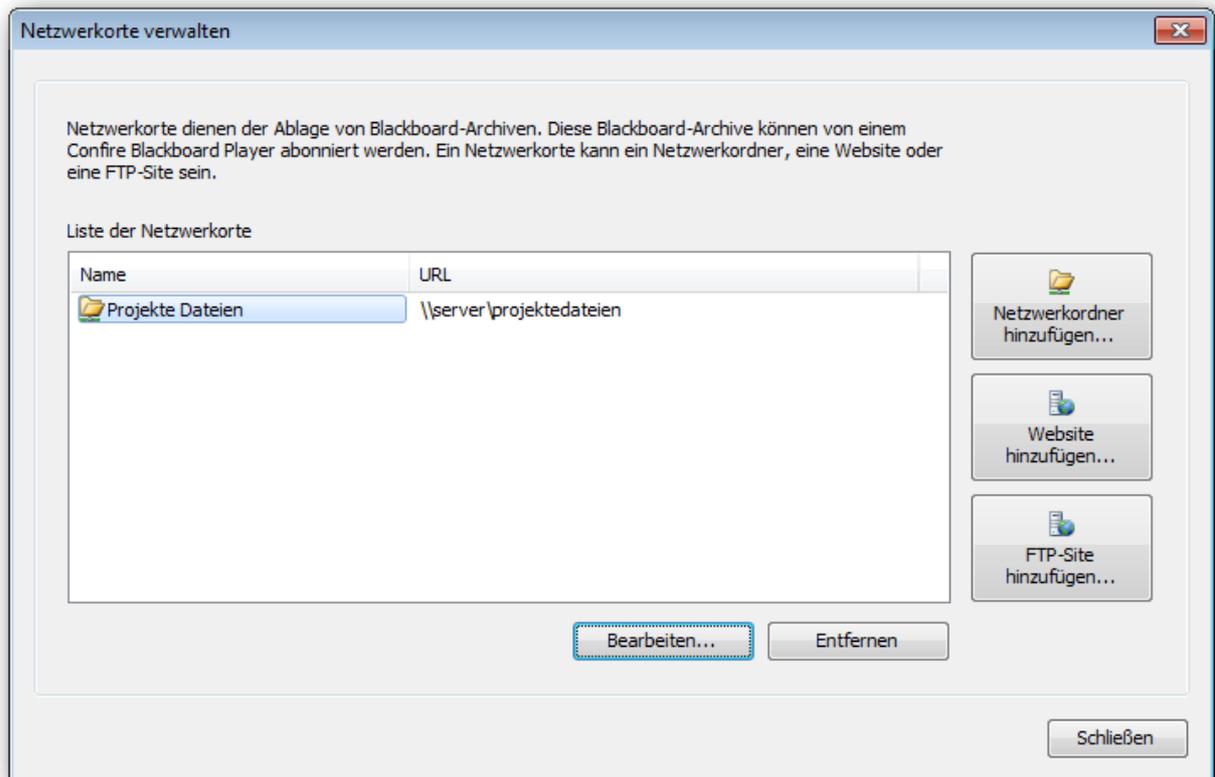


Beim Designerrechner wählen Sie **„Veröffentlichen“** aus dem Menü aus und dann klicken Sie auf **„Netzwerkorte verwalten“**, um den Ort zu konfigurieren. Jetzt wählen Sie **„Netzwerkordner hinzufügen“**.



In diesem Beispiel ist der Name „Projekte Dateien“ und der Pfad: [\\server\projektedateien](#). Jetzt wählen Sie **„OK“**

4 Veröffentlichen und Abonnieren



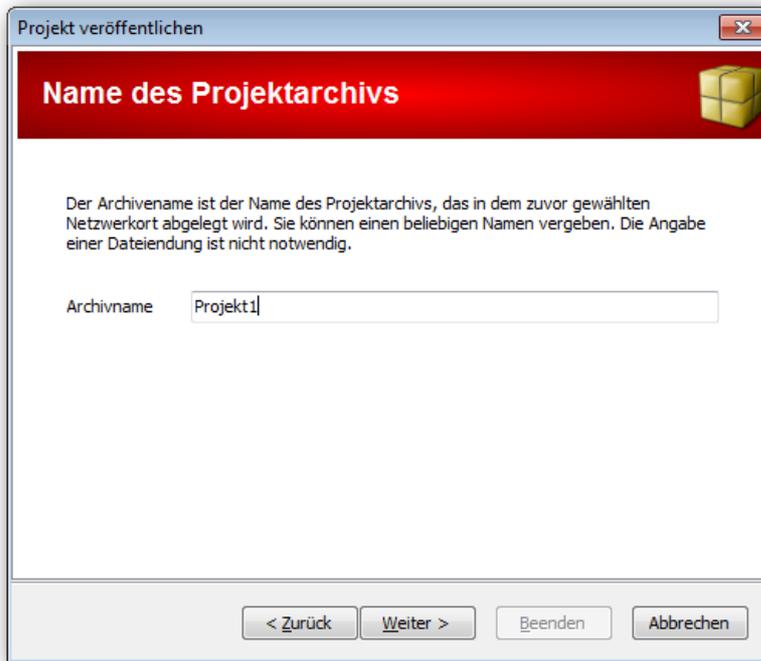
Im nächsten Fenster steht eine Liste mit Netzwerkorten zur Auswahl. Bitte klicken Sie jetzt auf **„Schließen“**.



Wählen Sie **„Weiter“**

5 Veröffentlichen und Abonnieren

Als nächstes geben Sie einen Name für das veröffentlichte Projekt ein, anschließend wählen Sie **„Weiter“**



Projekt veröffentlichen

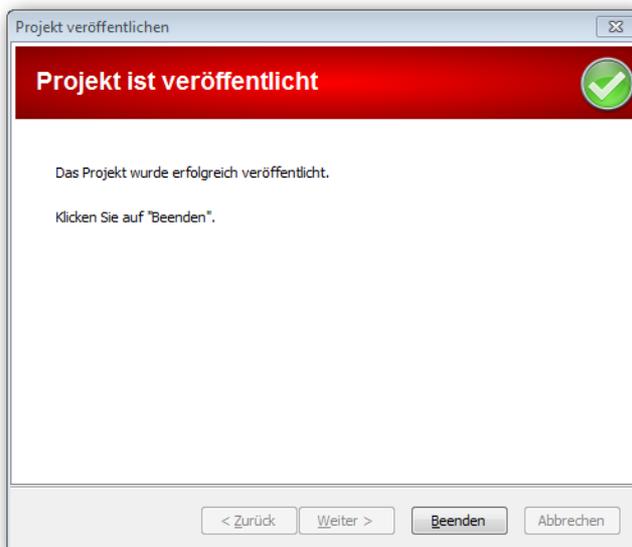
Name des Projektarchivs

Der Archivname ist der Name des Projektarchivs, das in dem zuvor gewählten Netzwerkort abgelegt wird. Sie können einen beliebigen Namen vergeben. Die Angabe einer Dateiendung ist nicht notwendig.

Archivname

< Zurück Weiter > Beenden Abbrechen

Wählen Sie **„Beenden“**



Projekt veröffentlichen

Projekt ist veröffentlicht

Das Projekt wurde erfolgreich veröffentlicht.

Klicken Sie auf "Beenden".

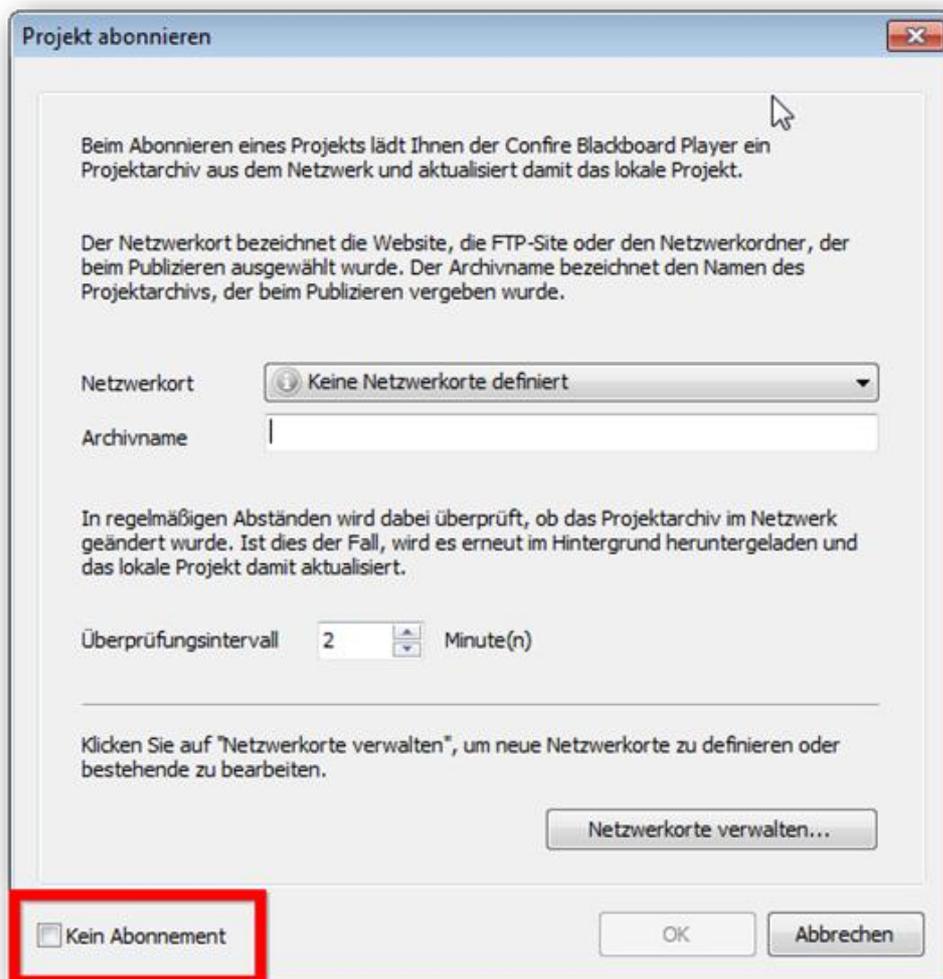
< Zurück Weiter > Beenden Abbrechen

Dieser Prozess erstellt eine **Zip-Datei** und eine **Info-Datei** in dem Ordner "Projekte Dateien", der schon in vorherigen Schritten erstellt wurde

 Projekt1.blackboard.zip	12.09.2012 16:12	ZIP-komprimierte...	86 KB
 Projekt1.blackboard.zip.info	12.09.2012 16:12	INFO-Datei	1 KB

Schritt zwei: Abonnieren

Beim Displayrechner wählen Sie „**Abonnieren**“ aus.



Machen Sie hier bitte kein Häkchen und klicken Sie auf „**Netzwerkorte verwalten**“, um den Ort zu wählen.

Wählen Sie „**Netzwerkordner hinzufügen**“ und dann geben Sie den **Namen** und den **Pfad** ein. Hier können Sie auch überprüfen, ob der Netzwerkordner richtig funktioniert.

7 Veröffentlichen und Abonnieren

Der Name und der Pfad sollen dieselben sein wie die, die vorher in den Designer eingegeben wurden. Füllen Sie die Felder aus und klicken Sie **„OK“**

Netzwerkordner "Projekte Dateien" bearbeiten

Vergeben Sie einen beliebigen Namen für den Standort

Name

Geben Sie die Adresse eines Netzwerkordners ein

Pfad

Beispiel: \\Server\Freigabe

Klicken Sie auf "Netzwerkordner überprüfen", um eine Test-Verbindung mit dem eingegebenen Ordner aufzubauen.

Der Archivname soll derselbe sein wie der, der vorher in den Designer eingegeben wurde. Dann klicken Sie **„OK“**.

Projekt abonnieren

Beim Abonnieren eines Projekts lädt Ihnen der Confire Blackboard Player ein Projektarchiv aus dem Netzwerk und aktualisiert damit das lokale Projekt.

Der Netzwerkort bezeichnet die Website, die FTP-Site oder den Netzwerkordner, der beim Publizieren ausgewählt wurde. Der Archivname bezeichnet den Namen des Projektarchivs, der beim Publizieren vergeben wurde.

Netzwerkort

Archivname

In regelmäßigen Abständen wird dabei überprüft, ob das Projektarchiv im Netzwerk geändert wurde. Ist dies der Fall, wird es erneut im Hintergrund heruntergeladen und das lokale Projekt damit aktualisiert.

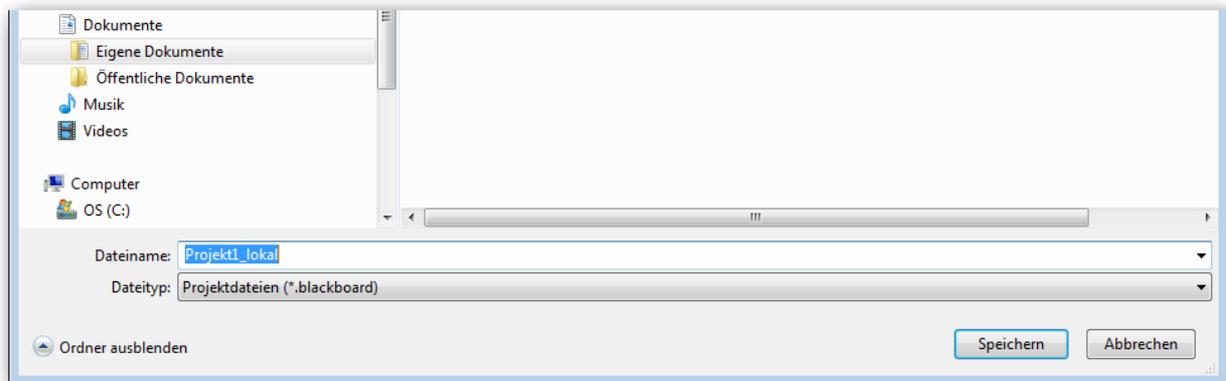
Überprüfungsintervall Minute(n)

Klicken Sie auf "Netzwerkorte verwalten", um neue Netzwerkorte zu definieren oder bestehende zu bearbeiten.

Kein Abonnement

8 Veröffentlichen und Abonnieren

Sie müssen jetzt einen Namen eingeben, um die lokale Kopie der Dateien des Projekts hinterlegen zu können. Wir empfehlen, dass Sie den gleichen Namen verwenden mit dem Zusatz „lokal“ am Ende. Wählen Sie als Speicherort für diesen Ordner **„Eigene Dokumente“**.

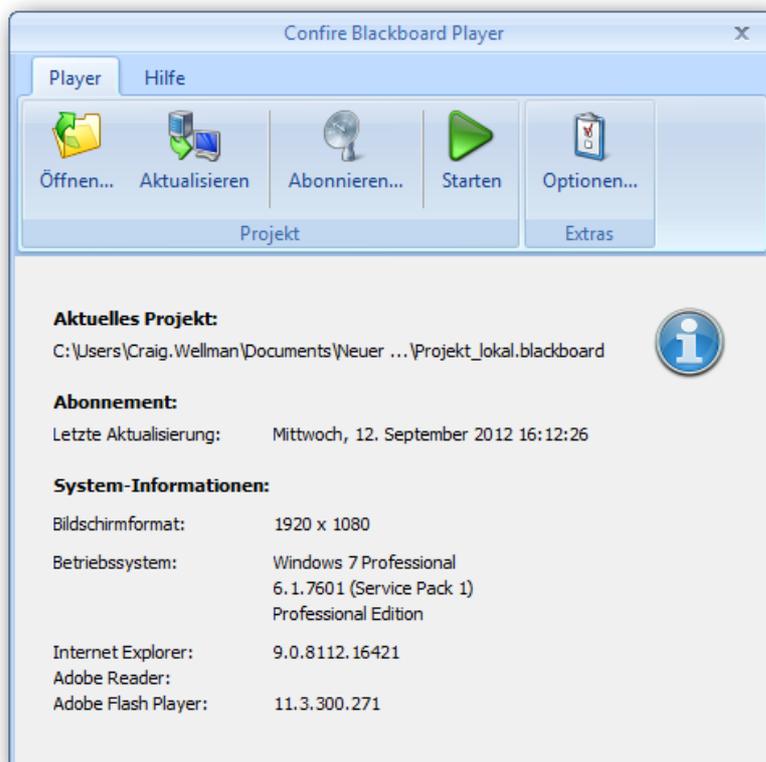


Dieser Prozess erstellt folgende Dateien im Ordner

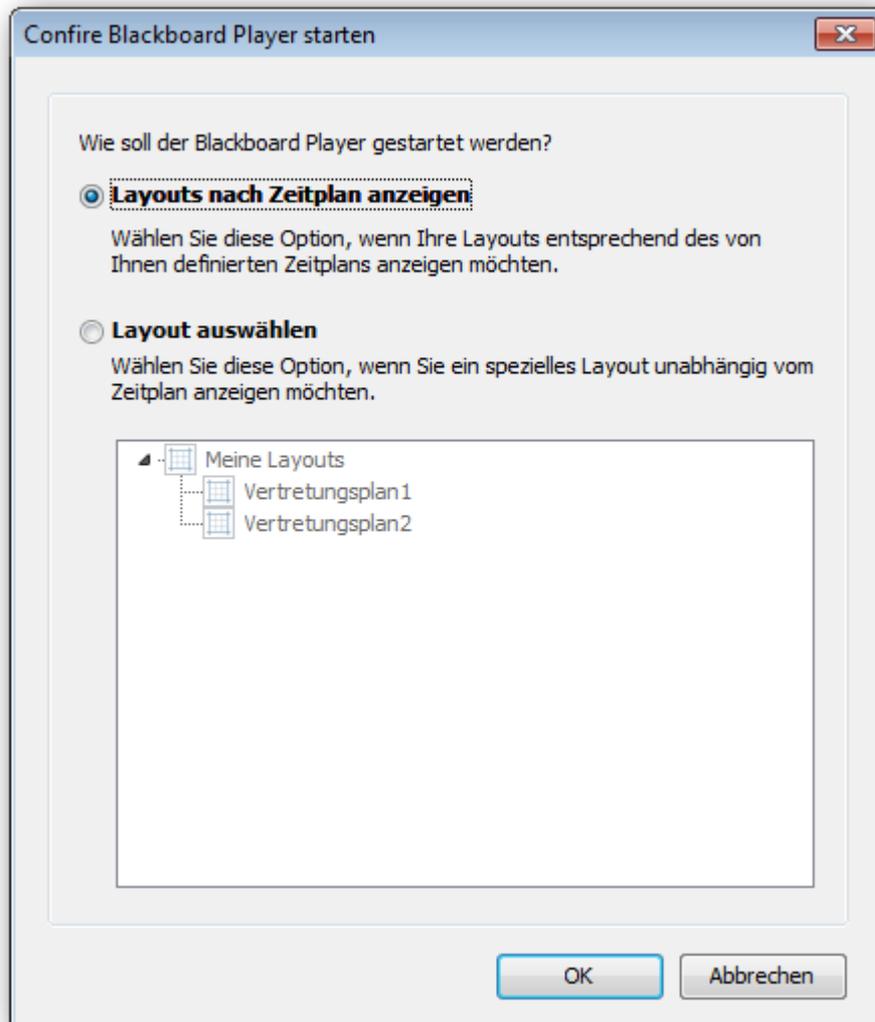
Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Projekt_lokal.blackboard.contents	12.09.2012 16:56	Dateiordner	
Projekt_lokal.blackboard	10.09.2012 16:22	BLACKBOARD-Datei	5 KB
Projekt_lokal.blackboard.subscription	12.09.2012 16:56	SUBSCRIPTION-Datei	1 KB

Der Player ist nun bereit.

Um zu beginnen klicken Sie auf **„Starten“**



Wählen Sie **„Layouts nach Zeitplan anzeigen“** aus und klicken Sie auf **„OK“**



Sie haben alle Schritte abgeschlossen! Das Display sollte nun gerade Ihr veröffentlichtes Projekt anzeigen und zukünftige Änderungen werden auf dem Displayrechner automatisch aktualisiert beim Wiederveröffentlichen des Projekts im Designer.

Wie abonniert man die externen Displays, die nur über das Internet verfügbar sind?

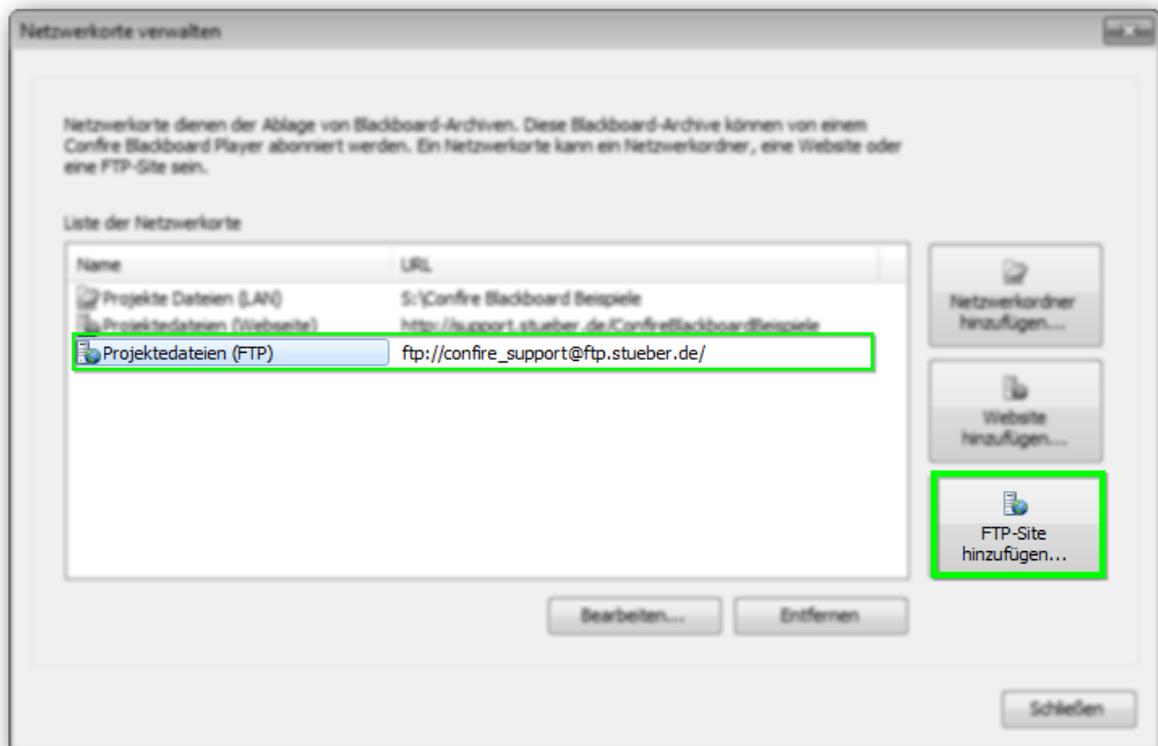
Wir empfehlen, dass diese Displays entweder zu einer „**Webseite**“ oder „**FTP-Site**“ **Verbindung** abonnieren.

Extern Veröffentlichen

Zuerst muss man das Projekt auf einer Webseite oder FTP-Site übertragen. Setzen Sie sich bitte mit Ihrem Internet-Host-Provider in Verbindung um zu bestimmen, wie man eine Datei (die Blackboard-Projektdatei) auf Ihrer Webseite übertragen kann. Es bieten fast alle Hosts eine FTP Möglichkeit an. In diesem Fall ist es das einfachste direkt vom Designer per FTP-Verbindung zu veröffentlichen.

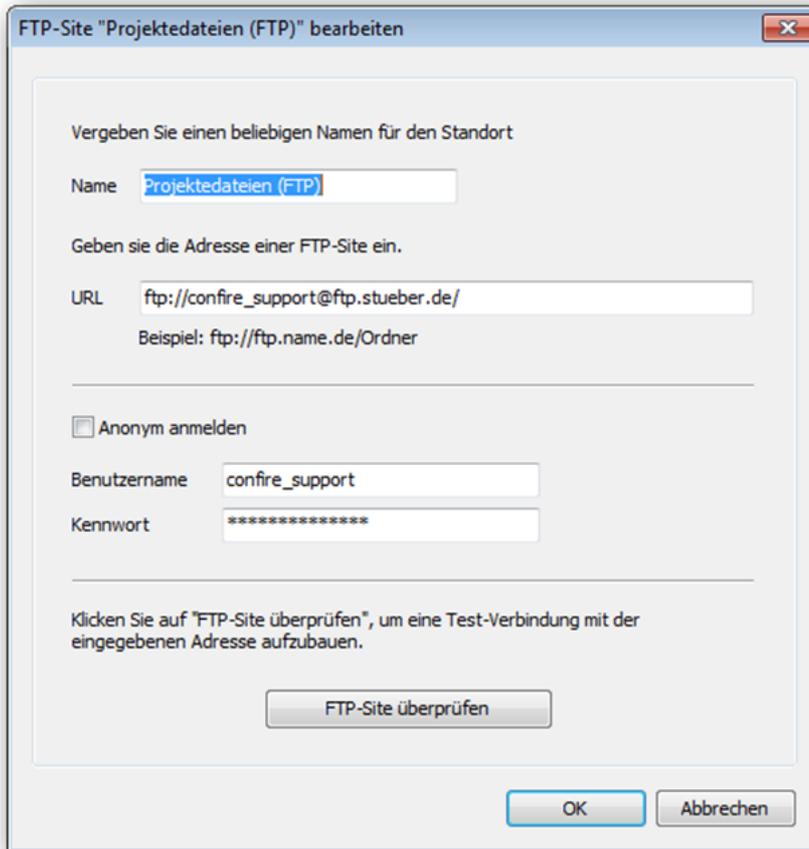
Wenn Sie eine FTP-Verbindung ausprobieren möchten, dann verwenden Sie bitte folgende Beispiele:

Unter „Netzwerkorte verwalten“ des Designers, fügen Sie eine FTP-Site hinzu.



11 Veröffentlichen und Abonnieren

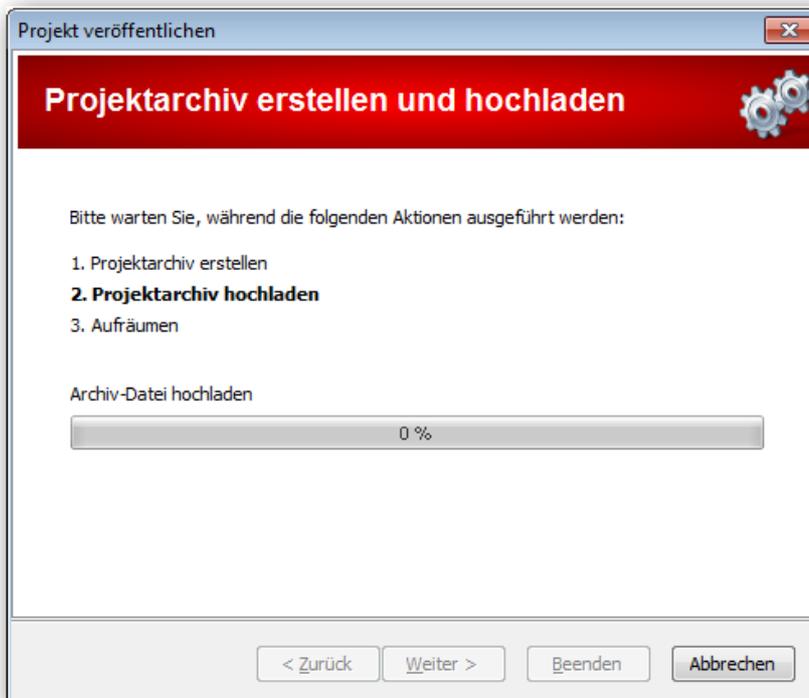
- Für die FTP-Seite lautet das Kennwort: **confiresupport**



The screenshot shows a dialog box titled "FTP-Site 'Projektdateien (FTP)' bearbeiten". It contains the following fields and options:

- Text: "Vergeben Sie einen beliebigen Namen für den Standort"
- Text input: "Name" with the value "Projektdateien (FTP)"
- Text: "Geben sie die Adresse einer FTP-Site ein."
- Text input: "URL" with the value "ftp://confire_support@ftp.stueber.de/"
- Text: "Beispiel: ftp://ftp.name.de/Ordner"
- Checkbox: "Anonym anmelden" (unchecked)
- Text input: "Benutzername" with the value "confire_support"
- Text input: "Kennwort" with masked characters "*****"
- Text: "Klicken Sie auf 'FTP-Site überprüfen', um eine Test-Verbindung mit der eingegebenen Adresse aufzubauen."
- Button: "FTP-Site überprüfen"
- Buttons: "OK" and "Abbrechen"

Der Player kann nun direkt zur FTP-Site veröffentlichen



The screenshot shows a dialog box titled "Projekt veröffentlichen". It features a red header bar with the text "Projektarchiv erstellen und hochladen" and a gear icon. The main content area includes:

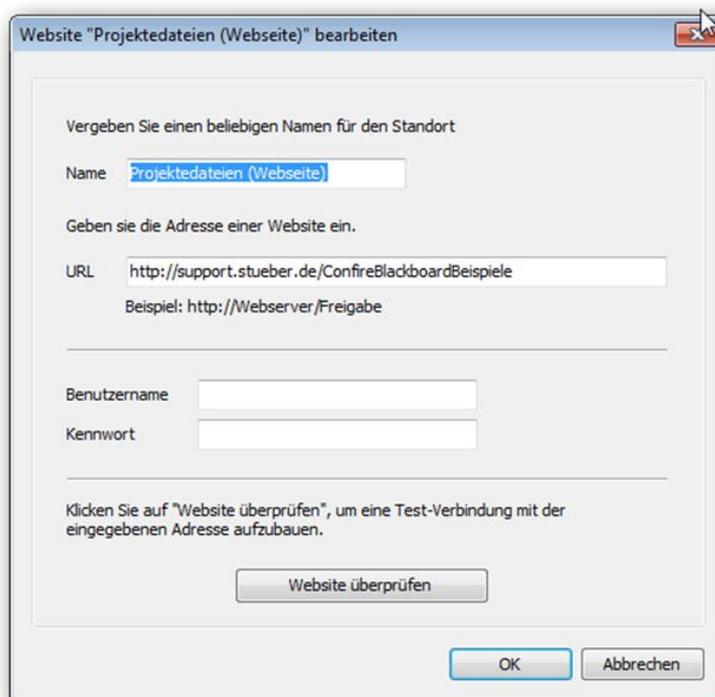
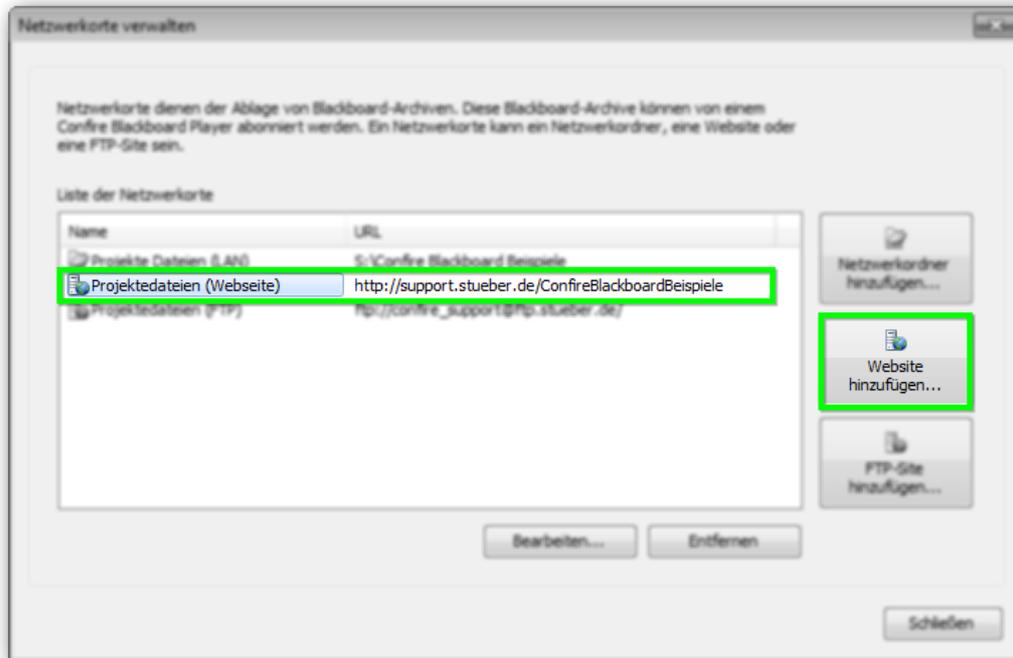
- Text: "Bitte warten Sie, während die folgenden Aktionen ausgeführt werden:"
- List of actions:
 1. Projektarchiv erstellen
 - 2. Projektarchiv hochladen**
 3. Aufräumen
- Text: "Archiv-Datei hochladen"
- Progress bar: A horizontal bar showing "0 %" completion.
- Buttons: "< Zurück", "Weiter >", "Beenden", and "Abbrechen"

12 Veröffentlichen und Abonnieren

Extern Abonnieren

Hier sind die Beispiele Optionen im Player extern zu abonnieren:

Per Website:



Per FTP:

Für die FTP-Site-Einstellungen bitte verwenden Sie dieselben Einstellungen wie auf Seite 10.