

Manuál pro vkládání dat pro uživatele portálu Dvorek.eu.



Manuály jsou sice určeny pro pečlivky nebo technické antitalenty, ale občas se hodí vědět, jak se vlastně věci mají dělat dle autorů systému. Tento manuál je určen uživatelům portálu Dvorek.eu zapojených do hry MééEU Evropský parlament pro studenty. Pokud čtete manuály, tak v tomto se dozvíte, jak pracovat s redakčním systémem Hyperion, který tvoří administrativní část portálu Dvorek. eu.

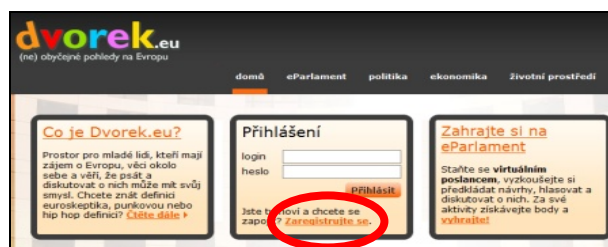
V manuálu naleznete:

- 1) Jak se stát uživatelem portálu Dvorek.eu.
- 2) Jak vstupovat do administrativního rozhraní.
- 3) Jak vkládat články a další typy dat.
- 4) Jak vytvořit některé typy příspěvků potřebné pro hru MééEU Evropský parlament pro studenty.

1. Registrace uživatele

K tomu, abyste mohli přispívat na portál Dvorek. eu a případně se zapojit do hry, si musíte vytvořit tzv. **uživatelský účet**.

Klikněte na pole „**Zaregistrujte se**“ v prostředním černém boxu v horní části úvodní obrazovky portálu Dvorek.eu.



Vyplňte potřebné údaje, a pokud se chcete zapojit do hry MéeEU Evropský parlament pro studenty, zaškrtněte roli poslance, případně i upozornění na diskusní příspěvky pod vašimi články. Potvrďte kliknutím na tlačítko [registrovat](#). Poté obdržíte email o registraci, který je třeba potvrdit kliknutím na vygenerovaný odkaz.

Instrukce pro hráče hry MéeEU Evropský parlament pro studenty.

Pokud hrajete za společnou poslaneckou kancelář, tedy za jeden soutěžní tým, využijete jeden uživatelský účet na jméno virtuálního poslance. Osobní účty využijete mimo běh hry MéeEU Evropský parlament pro studenty.

2. Vstup do systému

Po úspěšném provedení registrace je možné se přihlásit do uživatelského rozhraní administrativní části. Vyplňte své přihlašovací jméno a heslo v horní části uprostřed úvodní obrazovky portálu Dvorek.eu a klikněte na políčko **Přihlásit**. Tím se dostanete do administrativní části webu. Vkládání dat a upravování informací probíhá přes systém Hyperion a tak se neleknete, že se vzhled uživatelského rozhraní změní. Když se přihlásíte, otevře se okno určené pro vkládání článků.

Během hry budete kromě rubriky využívat [příspěvky](#) ještě:

- profil poslance [Profil poslance](#) a
- poslanecké návrhy [Poslanecké návrhy](#).

Typ pro hráče hry MéeEU Evropský parlament pro studenty.

Hráči hry MéeEU Evropský parlament pro studenty mají po přihlášení možnost využít přímého přístupu ke všem svým aktivitám skrze osobní uživatelský rozcestník v horní části obrazovky „eParlament“.



The screenshot shows the homepage of Dvorek.eu. The navigation bar includes links for 'domů', 'eParlament', 'politika', 'ekonomika', 'životní prostředí', 'lidé', 'kultura', and 'města a místa'. The main content area features three prominent boxes: 'Zahrajte si na eParlament', 'Poslanci', and 'Přihlášený uživatel'. The 'Přihlášený uživatel' box is circled in red and lists user-specific options: 'osobní nastavení', 'vytvořit profil poslance', 'moje články', 'moje návrhy', and 'odhlášení'. A search bar with the text 'Hledej' is also visible.



Pozor každý uživatel vidí do celého redakčního rozhraní portálu, tedy i do článků redakčních a příspěvků ostatních hráčů. Zdánlivě může měnit a vkládat některá data, např. aktuality. Nicméně řadovým uživatelům to nepřísluší a jejich aktivita nebude na portále zobrazena.

3. Vkládání dat

Vkládání dat probíhá přes základní obrazovku systému Hyperion. Na základní obrazovce naleznete tři základní oblasti, ve kterých pracujete.

1) Oblast pro výběr typu příspěvku

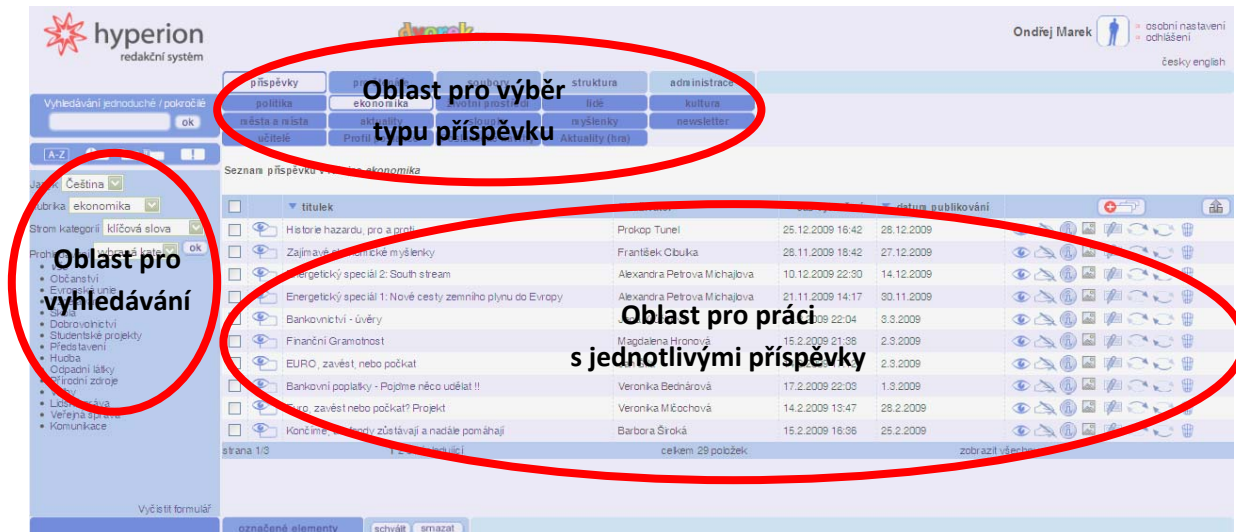
Zde se vybírají jednotlivé typy příspěvků. Běžný uživatel bude využívat základní rubriku a v ní nabídku rubrik pro zařazení typu článku (politika, ekonomika, životní prostředí, lidé, kultura, města a místa). Pokud je uživatel virtuálním poslancem, využije ještě příspěvky typu profil poslance a poslanecké návrhy.

2) Oblast pro vyhledávání

V této části obrazovky naleznete nástroje k vyhledávání mezi jednotlivými příspěvky.

3) Oblast pro práci s jednotlivými příspěvky

V hlavní části obrazovky je seznam jednotlivých příspěvků v dané rubrice. V něm je možno sledovat jejich stav, editovat a vytvářet nové příspěvky.



Pro lepší porozumění vysvětlení piktogramů hlavních funkcí:

Vytvoření nového článku



Náhled uloženého článku



Projekt CpKP střední Čechy „EP for students“ byl podpořen grantem Evropského parlamentu ve výši 42 761 €. Veškeré informace odrážejí názory autorů a nikoliv oficiální stanovisko Evropského parlamentu.

Úpravy již uloženého článku, jehož jste autorem



Informace o článku



Galerie fotek článku



Vymazání článku, jehož jste autorem



Soubory a obrázky přiložené ke článku (Vazby)



Vazby na článek (kde se na něj odkazuje na Dvorku)



Doporučený postup, jak vytvořit nový článek

Při vytváření nového článku postupujte následovně:

Zahrajte si na eParlament
eParlament - on-line hra na Evropský parlament. Vyzkoušejte si předkládat návrhy, hlasovat a diskutovat o nich. Za své aktivity získávejte body a **vyhrajte!**

Poslanci
Seznamte se s vašimi kolegy v eParlamentu:
▶ **abecední seznam**
▶ **podle pořadí ve hře**

Přihlášený uživatel
Petra Vosolilová
▶ **osobní nastavení**
▶ **vytvorit profil poslance**
▶ **moje články**
▶ **moje návrhy**
▶ **odhlášení**

- Klikněte na odkaz *moje články* v modrém osobním rozcestníku přihlášeného uživatele.
- Klikněte na ikonu nového příspěvku
- Vyberte rubriku, do které chcete článek zařadit:

- politika
- ekonomika
- životní prostředí
- lidé
- kultura
- města a místa

- Vyplňte formulář zkopírováním celého článku do příslušných polí: Nadpis, anotace a samotný článek.
- Pomocí nástrojů v lištách nad konkrétními okny můžete text formátovat, ale pamatujte, že formátování je jako koření. Bez něj je článek nečitelný, a když je formátování nadbytek, článek se stává nechutným.
- Pokud nezadáte jméno autora, na portálu se zobrazí jméno, které jste uvedli při registraci svého účtu na Dvorku.
- Pokud si přejete, aby se článek objevoval na hlavní stránce portálu, označte tuto volbu v políčku.
- Datum publikování je den, od kterého se článek na webu objeví (je možné psát články do zásoby a nechat je zveřejnit až po určité době).



- Datum odstranění je den, kdy již článek nebude veřejně přístupný (zůstává však uložený v systému).
- Ke vkládanému článku lze také přiložit ilustrační fotku, která se zobrazí u jeho anotace.

Pokud chcete článek na web pouze uložit a později se k němu vrátit, označte kolonku „rozpracován“. Pokud chcete článek předat redakci, označte pole „Hotov, ale neschválen“. Poté klikněte na tlačítko

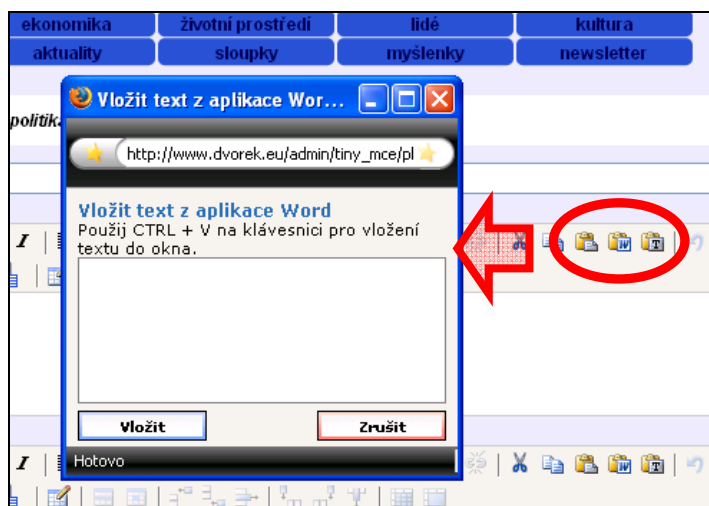


Článek se na webu neobjeví hned, musí jej ještě schválit redakce. V případě, že by se ke článku vyskytly nějaké připomínky, editor vám pošle s komentář, co je potřeba dodělat a případně vylepšit. V opačném případě se můžete těšit, že se váš článek brzy objeví na www.dvorek.eu, **Proto, prosíme, sledujte svoje články určené ke zveřejnění, abyste mohli reagovat na připomínky a podněty. Nekvalitní a nesmyslné články, stejně jako články, na které cca do měsíce nikdo nezareaguje, budou smazány.**

Jak vkládat text z jiných editorů (např. Word)

Příspěvek na Dvorek můžete samozřejmě zpracovávat off-line a potom ho vložit do systému. Pokud zvolíte tuto možnost, je nutné využít funkci pro vkládání textu, jinak vzniknou problémy s formátováním, případně se vám vůbec nepodaří text vložit. Dle potřeby cílového vložení kliknete na ikonu „složky“ s příslušným logem. Otevře se Vám nové okno a do něj vložíte ze schránky Kopírovaný text. Dialog ukončíte klikem na „Vložit“. Text se vám pak zobrazí v příslušném poli redakčního systému.






Jak vkládat obrázky

Svůj článek je vhodné doprovodit dalšími ilustračními fotkami. Pro vložení obrázku v systému Hyperion existuje několik možností.


1) Vložení obrázku přímo do textu článku

Nejjednodušší pro vložení obrázku je jeho přímé vložení do článku. Nad dialogovým oknem pro editaci textu článku klikněte na ikonu  Cílový obrázek vyberete z aktuálního umístění na svém počítači prostřednictvím tlačítka „Procházet“ (Browse). Obrázek pojmenujte a potvrďte uložení tlačítkem. Obrázek se pak přímo zobrazí v textu článku.

2) Připojení ilustračního obrázku


V dolní části obrazovky určené k vytvoření nového příspěvku se nachází pole pro vložení ilustračního obrázku, který je využit k anotaci článku na hlavní stránce portálu.


3) Vytvoření galerie k článku

Pokud máte k článku větší množství fotografií, například reportáž z nějaké akce. Je možno vytvořit tzv. galerii. Vytvoříte ji přímo na hlavní straně administrativního rozhraní, a to kliknutím na ikonu  u příslušného článku. Na nové obrazovce je možno přidávat do nové galerie obrázky buď po jednom, nebo jako komprimovanou složku (např. zip).

4) Využití funkce „vazby“




Další možností, jak vkládat obrázky, případně i další typy příloh, je pomocí funkce „vazby“. Najdete ji pod ikonou . Tato funkce propojuje různé typy objektů (příspěvky, obrázky, ankety apod.) uložených v systému. Můžete z naší databáze vybrat příslušný obrázek, dokument či jiný zajímavý článek a odkaz na něj bude zobrazen spolu s vaším článkem.

Zároveň je možné pomocí záložky  do systému nahrát vlastní nové obrázky, či jiné přílohy. Doporučujeme vkládat obrázky, jejichž kapacita nepřekračuje 200 Kb. Obzvláště při vkládání většího množství obrázků by systém mohl vzdorovat a nic neuložit.

Další potřebné funkce k vytváření článků



K vytvoření zajímavého článku se jistě bude hodit také funkce vytvoření hypertextových odkazů a možnost připojování dalších dokumentů a příloh.

Vytváření hypertextových odkazů

Vytváření hypertextových odkazů funguje podobně jako například ve Wordu. Označíte příslušný text a kliknete na ikonu  mezi formátovacími funkcemi. V novém dialogovém okně vyplníte externí odkaz a text se zvýrazní jako aktivní odkaz. Podobným způsobem jde pomocí příslušných ikon vytvářet odkazy i na obrázky, externí dokumenty apod.

Vytváření odkazů na dokumenty a další přílohy

V systému Hyperion jde k článku připojit další dokumenty a přílohy dvojím způsobem. Buď přímo pomocí formátovacích funkcí je můžete vložit do textu článku, podobně jako obrázek nebo hypertextový odkaz. Nebo můžete využít funkci „vazby“. Už jsme se o ní zmínili v souvislosti s vkládáním obrázků.


Najdete ji pod ikonou . Tato funkce propojuje různé typy objektů (příspěvky, obrázky, ankety apod.) uložené v systému. Z naší databáze můžete vybrat příslušný objekt a odkaz na něj bude zobrazen spolu s vaším článkem. Zároveň je možné pomocí záložky  do systému nahrát vlastní nové obrázky, či jiné přílohy.

4. Další typy příspěvků potřebné pro hru MéeEU Evropský parlament pro studenty

Jak založit profil virtuálního poslance/poslankyně

- Klikněte na odkaz *vytvořit profil poslance* v modrém dialogovém okně.




- Klikněte na ikonu vytvoření nového příspěvku 
- Jako identifikátor vyplňte malými písmeny a bez diakritiky jméno vašeho poslance/poslankyně, a to ve tvaru jmeno-prijmeni. Nevyplňujte své jméno.
- Věk, země původu, politická příslušnost, původní povolání, životopis, program jsou údaji smyšlenými.
- Naopak údaje o asistentech a učitelích by měli odpovídat skutečnosti. Tři účastníci každého týmu jsou v profilu vedeni jako asistenti.
- Odpovědnost ve hře si můžete zvolit dle vaší fantazie.
- Fotografie svého týmu můžete vložit v části *přiložené obrázky*.
- Obrázek poslance se vkládá v **osobním nastavení** jednoho z hráčů.
- Potvrďte kliknutím na ikonu vytvořit.

Je důležité si uvědomit, že jednáte za sebe ve jménu svého poslance. Své kroky byste však měli diskutovat v rámci týmu!

Jak vkládat poslanecké návrhy

Jestliže jste dosáhli **25 herních bodů**, získáváte oprávnění vkládat poslanecké návrhy, které svou strukturou víceméně kopírují články.

- Klikněte na odkaz *moje návrhy* v modrém dialogovém okně.
- Klikněte na ikonu nového příspěvku 
- Vyplňte příslušná pole: **nadpis, perex, vlastní text vašeho návrhu**.
- Pole rozhodnutí ponechte prázdné, můžete přiložit ilustrační foto, ostatní vyplní redakce.
- Potvrďte kliknutím na ikonu vytvořit.

Jak vkládat hlasování

Anketu může vkládat redakce. Vy jí však musíte poslat email, ve kterém budou dvě až tři rovnocenné varianty, o kterých chcete ostatní poslance nechat hlasovat. Datумы a časy doplní redakce.

5) Doporučení a kontakty



Projekt CpKP střední Čechy „EP for students“ byl podpořen grantem Evropského parlamentu ve výši 42 761 €. Veškeré informace odrážejí názory autorů a nikoliv oficiální stanovisko Evropského parlamentu.

Při práci s administrativním rozhraním portálu Dvorek.eu se pracuje celkem intuitivně. Proto neváhejte vyzkoušet postupy, které znáte z jiných redakčních systémů nebo i Wordu apod. Důležité je si uvědomit, že pracujete on-line, tudíž dejte na zvýšený pozor na průběžné uložení rozdělané práce. Například na rozdíl od Wordu se práce při usnutí systému automaticky neuloží, protože pracujete na externím serveru.

Varování

Stránky Dvorku může navštívit kdokoliv, proto dobře zvažte, kdo by měl znát vaše osobní údaje jako například telefonní číslo, ICQ či adresu k vám domů.

V případě jakýchkoliv nejasností neváhejte kontaktovat náš redakční mail redakce@dvorek.eu.

