

BrandMaker GmbH

Media Pool

New Asset Editing

Version 7.2



DE

29. März 2022

100200000002

Copyright

Die in diesem Dokument enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der BrandMaker GmbH darf kein Teil dieser Unterlagen für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht.

Copyright 2022 BrandMaker GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

BrandMaker GmbH
Rueppurrer Strasse 1
76137 Karlsruhe, Germany
+49 721 97791-000

Sämtliche erwähnten Kennzeichen stehen ausschließlich den jeweiligen Inhabern zu.

Ihr Feedback ist uns wichtig!

Für Hinweise auf Fehler sind wir jederzeit dankbar. Senden Sie uns einfach eine E-Mail an documentation@brandmaker.com.

Inhalt

1 Ziel und Inhalt des Dokuments	5
2 Assets	9
2.1 Attribute	13
2.1.1 Basis- und Standardattribute	14
2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute	15
2.1.2.1 Attributtypen	19
2.1.2.2 Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungs- dialog	22
2.1.2.3 Benutzerdefiniertes Attribut anlegen	27
2.1.2.4 Listenattribut anlegen	27
2.1.2.5 Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten	31
2.1.2.6 Benutzerdefiniertes Attribut löschen	32
2.1.3 Standardattribute einstellen	32
2.1.4 Kundenspezifische Eigenschaften	33

2.2	Assettypen	37
2.2.1	Assettyp anlegen	40
2.2.2	Assettyp bearbeiten	41
2.2.3	Assettyp löschen	45
2.3	Migration	46
2.4	Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets	49
3	Änderungen für den Benutzer	51
3.1	Aufbau	53
3.1.1	Dialog zum Bearbeiten der Attribute	53
3.2	Aufgaben	55
3.2.1	Attribute eines Assets vervollständigen	55
3.2.2	Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen	56
3.2.3	Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen	57
3.2.4	Attribute eines Assets bearbeiten	58
3.2.5	Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten ..	59
3.2.6	Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten	61
4	Geänderte Rechte	63
4.1	Attribute bearbeiten	65
5	Tipps & Tricks	67
6	Feedback und Rückfragen	71

Ziel und Inhalt
des Dokuments

1

Der erfolgreiche Einsatz eines Data Asset Management-Systems hängt maßgeblich davon ab, wie einfach die darin befindlichen Assets gesucht und gefunden werden können. Neben umfassenden strukturellen Überlegungen birgt dabei die Pflege von Metadaten der Assets eine der größten Herausforderungen, um die gewünschten Assets in einer möglichst kurzen Zeit finden zu können. Da diese Aufgabe einerseits von hoher Bedeutung ist und viel Zeit in Anspruch nimmt, andererseits die Pflegearbeiten immer effizienter erfolgen soll, wird mit der Version 6.9 das Bearbeiten von Assets im Modul *Media Pool* grundlegend überarbeitet. Die vorgenommenen Änderungen betreffen nicht nur eine moderne Benutzeroberfläche. Durch zusätzliche Funktionen wird das Bearbeiten auf ein neues, situativ reagierendes und individuelles Level gehoben.

Im Modul *Media Pool* ist es nun möglich, mittels individueller Attribute und Assettypen verschiedene Bearbeitungsvorlagen zu definieren. Je nachdem, welchem Assettyp ein Asset zugeordnet ist, werden nur die relevanten Metadaten-Eingabefelder dem Benutzer angezeigt. Dies erleichtert die Pflege der Metadaten und beschleunigt die Bereitstellung der Assets.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, eine unbegrenzte Anzahl an individuell konfigurierten Attributen festzulegen, bestimmten Assets ein Attribut-Set zuzuweisen und einzelne Felder z. B. als Pflichtfeld zu definieren.

Dieses Dokument beschreibt, wie Sie die Neuerungen bestmöglich umsetzen und gibt Ihnen Tipps an die Hand, welche Möglichkeiten sich Ihnen eröffnen und auf was es zu achten gilt.

Gründe und Motivation für die Neuerungen

Als man anfang, Daten digital zu erfassen, hat man dies nach dem guten altbekannten Model gemacht: Die bisher genutzten, handschriftlichen Formulare wurden digitalisiert. Somit konnten die Daten direkt digital erfasst und abgespeichert werden.

Das kann durchaus Sinn ergeben, doch mit den technischen Neuerungen ergeben sich deutlich mehr Möglichkeiten, als einen manuellen Vorgang schlicht eins zu eins zu digitalisieren. Der bisherige Bearbeitungsdialog basierte genau auf den alten Erfahrungs- und Vorgehensweisen. In der Benutzeroberfläche konnten stets alle konfigurierten Felder editiert werden, ganz unabhängig davon, ob ich sie für ein spezielles Asset überhaupt benötige, oder nicht.

Genau hier setzt das New Asset Editing an:

Mit der neuen Asset-Bearbeitung, die auch die Assettypen und die benutzerdefinierten Attribute kombiniert, profitieren die Asset-Bearbeiter von einer völlig neuen Benutzererfahrung.

Das Bearbeitungsformular des Assets wird direkt an die Bedürfnisse der bearbeitenden Benutzer angepasst und stellt nur die benötigten Felder bereit.

Zukünftig werden demnach nur noch die konfigurierten Felder angezeigt, die einem Asset zugeordnet sind. Dem Benutzer wird konkret erläutert, welche Daten eingegeben werden sollen und bekommt auch weitere Hilfestellungen, um das Bearbeiten so effizient wie möglich zu gestalten. Darüber hinaus kann zudem festgelegt werden, welche Benutzergruppen bestimmte Assets oder gar einzelne Felder editieren dürfen und welche nicht – somit werden ganz neue Workflowprozesse ermöglicht.

Welche weiteren Möglichkeiten das New Asset Editing bietet, erfahren Sie in den folgenden Kapiteln.

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Assets

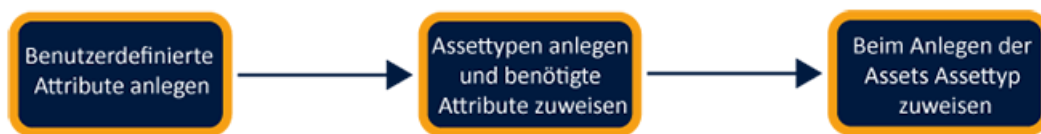
2

Ein Asset ist eine Datei, die in das Modul *Media Pool* hochgeladen wird und dort die für die Verwaltung notwendigen Attribute erhält. Außerdem werden dem Asset Vorschauen (Bilder bzw. Video) angefügt, die das Asset im Modul *Media Pool* optisch repräsentieren.

Ihnen als Administrator obliegt die Aufgabe, ein für Ihr Unternehmen sinniges Konzept für die effiziente Verwaltung der Assets zu entwickeln, umzusetzen und zu pflegen.

Zusammenhang zwischen Attributen und Assettypen

Die folgende Aufstellung zeigt den Zusammenhang zwischen benutzerdefinierten Attributen, Assettypen und dem Bearbeiten der Assets.



Benutzerdefinierte Attribute anlegen	Assettypen anlegen und benötigte Attribute zuweisen	Beim Anlegen der Assets Assettyp zuweisen
<p>Sie als Administrator erzeugen die benötigten benutzerdefinierten Attribute.</p> <p>Rahmenbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unbegrenzte Anzahl an benutzerdefinierten Attributen • Die Attributstypen umfassen bis zu 15 verschiedene Formate, z. B. Zahlen, Links, Datumanangaben und Zeitspannen. • Die Felder haben Hilfetexte, Platzhalter und können in ihren Eingabemöglichkeiten beschränkt werden. 	<p>Sie definieren je nach Bedarf Assettypen. Je Assettyp legen Sie fest, welche Attribute beim Bearbeiten zur Verfügung stehen sollen. Diese Festlegung treffen Sie für Standard- und benutzerdefinierte Attribute .</p> <p>Für jedes Attribut definieren Sie außerdem die folgenden Eigenschaften:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obligatorisch • Sichtbar • Bearbeitbarkeit • Standardwert <p>Optional kann der Benutzer zusätzlich durch Hilfetexte unterstützt werden.</p> <p>Beispiele für Assettypen sind Produkt-Factsheet, Handbuch oder PPT-Bilder.</p>	<p>Wenn der Benutzer Assets anlegt bzw. bearbeitet, dann basiert dies auf den Assettypen: Der Benutzer wählt den passenden Assettyp für das gewünschte Asset aus. Abhängig von der Konfiguration des Assettyps sieht der Benutzer nur die erforderlichen Attribute.</p>

Attribute

Das Modul Media Pool enthält einen umfangreichen Satz an Standardattributen für die Beschreibung von Assets. Darüber hinaus können Sie für Ihr Unternehmen wichtigen Eigenschaften in benutzerdefinierten Attributen abbilden. Beachten Sie außerdem für Migrationen auf eine Version 6.9 oder höher den Umgang mit kundenspezifischen Eigenschaften.

Weitere Informationen siehe [Attribute auf Seite 13](#).

Assettypen

Mit Assettypen legen Sie fest, welche Attribute für ein Asset bearbeitet werden. Außerdem definieren Sie, ob Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und Sie haben die Möglichkeit einen Standardwert setzen. Zusätzlich können Assettypen spezifischen Organisationseinheiten zugewiesen werden. Damit stellen Sie den Benutzern auf ihre Bedürfnisse hin konfigurierte Vorlagen für eine effiziente Bearbeitung zur Verfügung.

Weitere Informationen siehe [Assettypen auf Seite 37](#).

Migration

Bei einer Migration eines älteren Systems auf die Version 6.9 oder höher gibt es einige Dinge, die durchdacht werden sollten. Grundsätzlich können Arbeitsweisen nahtlos fortgeführt werden und bestehende Assets können genauso bearbeitet werden, wie dies bisher der Fall war.

Weitere Informationen siehe [Migration auf Seite 46](#)

Voraussetzung für die Bearbeitung der Assets

Damit ein Benutzer die Attribute eines Assets bearbeiten kann, müssen mehrere Bedingungen erfüllt sein.

Weitere Informationen siehe [Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 49](#)

2.1 Attribute

Das Modul *Media Pool* enthält einen umfangreichen Satz an Basis- und Standardattributen für die Beschreibung von Assets. Darüber hinaus können Sie für Ihr Unternehmen wichtigen Eigenschaften in benutzerdefinierten Attributen abbilden. Beachten Sie außerdem für Migrationen auf eine Version 6.9 oder höher den Umgang mit kundenspezifischen Eigenschaften.

Basis- und Standardattribute

Das Modul Media Pool stellt Basis- und Standardattribute zur Verfügung. Basisattribute müssen zwingend für jedes Asset ausgefüllt werden. Standardattribute können bei Bedarf genutzt und den Assettypen zugewiesen werden. Außerdem erfahren Sie, wie Sie bestimmte Standardattribute einstellen.

Weitere Informationen [Basis- und Standardattribute auf der nächsten Seite](#).

Benutzerspezifische Attribute

Mit benutzerspezifischen Attributen pflegen Sie die für Ihr Unternehmen zusätzlich notwendigen Daten. Die benutzerdefinierten Attribute werden zusammen mit den von BrandMaker zur Verfügung gestellten Attributen in den so genannten Assettypen zu „Bearbeitungsvorlagen“ zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Weitere Informationen siehe [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 15](#).

Standardattribute einstellen

Sie können die Funktionsweise einiger Attribute beeinflussen. Dieser Abschnitt listet die Systemeinstellungen, in denen Sie die Funktionsweise dieser Attribute einstellen.

Weitere Informationen siehe [Standardattribute einstellen auf Seite 32](#).

Kundenspezifische Eigenschaften

Bis einschließlich zur Version 6.8 wurden die für Ihr Unternehmen notwendigen Eigenschaften in kundenspezifischen Eigenschaften abgebildet.

Weitere Informationen [Kundenspezifische Eigenschaften auf Seite 33](#).

2.1.1 Basis- und Standardattribute

Das Modul Media Pool stellt Basis- und Standardattribute zur Verfügung. Basisattribute müssen zwingend für jedes Asset ausgefüllt werden. Standardattribute können bei Bedarf genutzt und den Assettypen zugewiesen werden. Außerdem erfahren Sie, wie Sie bestimmte Standardattribute einstellen.



Hinweis

Dieser Abschnitt listet die Attribute, die das System im Standard mitbringt und die den Assettypen für die Bearbeitung zugewiesen werden können. Dabei handelt es sich aber nicht um eine vollständige Liste aller möglichen Attribute. Beachten Sie, dass automatisch befüllte Attribute wie Dateiformat, Größe oder Asset-ID sowie standardisierte Attribute keinem Assettyp zugewiesen werden können und daher in den nachfolgenden Listen nicht aufgeführt werden. Für eine vollständige Liste aller Standardattribute für Assets beachten Sie das Benutzerhandbuch des Moduls Media Pool.

Basisattribute

Die Basisattribute sind einem Assettyp immer zugewiesen und können nicht entfernt werden. Im Standard werden die Basisattribute in der Gruppe *Benötigte Attribute* dargestellt und mit einem gesonderten Icon von den restlichen Attributen hervorgehoben:

- Assetname
- Dateiname
- Kategorien
- Virtuelle DB

Standardattribute

Folgende Standardattribute sind im Modul Media Pool im Standard vorhanden und können bei Bedarf den Assettypen zugewiesen werden:

- Tags
- Schlagworte
- Druckqualität (HiRes)
- Sprache


- Relevante Länder
- Anmerkung
- Gültigkeit
- Verstecken falls nicht gültig
- Lizenzinformationen
- Verwendbar im Modul *Brand Template Builder*
- *Brand Template Builder*-Klassifizierung
- Artikelnummer
- Artikelbeschreibung
- Abgebildete Person(en)
- Plattform
- Programmversion
- ISIN
- Filial-ID
- Genehmigungspflichtig
- Alternatives Vorschaubild
- Kundenspezifische Felder: Beachten Sie zu diesem Thema das Kapitel [Kundenspezifische Eigenschaften auf Seite 33](#).
- Dauer
- Produktbeschreibung
- Zielgruppe

2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute

Mit benutzerspezifischen Attributen pflegen Sie die für Ihr Unternehmen zusätzlich notwendigen Daten. Die benutzerdefinierten Attribute werden zusammen mit den von BrandMaker zur Verfügung gestellten Attributen in den so genannten Assettypen zu „Bearbeitungsvorlagen“ zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Das bisherige Recht `MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS` wurde umbenannt in `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES`. Benutzer ohne das Recht, benutzerdefinierte Attribute zu verwalten, können den Eintrag im Administrationsbereich nicht

sehen. Das Recht `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES` wird benötigt, damit der Benutzer die benutzerdefinierten Attribute verwalten kann. Fehlt dieses Recht, dann ist der Menüeintrag *Benutzerdefinierte Attribute* im Administrationsbereich ausgeblendet.

 **Hinweis**

Da beim Bearbeiten selbst nur die konfigurierten Attribute angezeigt werden, müssen Sie bei der Anlage der benutzerdefinierten Attribute nicht befürchten, dass eine große Anzahl an Attributen die Benutzer überfordert.

Sie verwalten die benutzerdefinierten Attribute unter *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*.

Seitenaufbau

Dieser Abschnitt erläutert den Aufbau der Seite:

Benutzerdefinierte Attribute

Hinweis: Sobald Sie ein neues benutzerdefiniertes Attribut hinzugefügt haben, müssen Sie es zum Suchindex hinzufügen und die Datenbank neu indizieren, damit die Benutzer nach dem Attributwert suchen können.

+ BENUTZERDEFINIERTES ATTRIBUT HINZUFÜGEN

#	Attributname	Attributtyp	Verwendet bei	
26	Dauer	Datum	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
27	Produktbeschreibung	Text	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
29	Zielgruppe	Liste	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
76	Webadresse	Link	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
77	Farbe	Farbe	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
126	Quantity of the package	Zahl	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-6 of 6 |< < > >|

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Suchen nach Attributnamen	Bei einer größeren Anzahl an konfigurierten Attributen wird die Liste schnell unübersichtlich. Die Sucher unterstützt Sie dabei, das gewünschte Attribut schnell zu finden.
2	Attributtyp	Die Spalte zeigt den Typ des Attributs. Der Typ wird beim Anlegen zugewiesen. Die Anzeige soll neben dem Namen den Zweck des Attributs einfacher widerspiegeln.

Nr.	Funktion	Beschreibung
3	Verwendet bei ...	[Anzahl] Assettypen; Die Spalte zeigt, wie viele Assettypen dieses Attribut verwenden. Hieraus wird ersichtlich, wie häufig das Attribut Verwendung findet. Ggf. lässt sich hieraus eine entsprechende Wichtigkeit ableiten, unter anderem was künftige Änderungen des Attributes anbelangen.
4	Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen	Klicken Sie, um ein neues Attribut hinzuzufügen.
5	Attribut editieren	Klicken Sie, um die Eigenschaften eines bereits angelegten Attributs zu bearbeiten.
6	Attribut kopieren	Klicken Sie, um ein bestehendes Attribut zu kopieren. Das Kopieren eines bestehenden Attributs kann Ihnen umfangreiche Erstellungsarbeiten erleichtern, wenn Sie ähnliche Attribute duplizieren. Für das kopierte Attribut müssen Sie einen eigenen, eindeutigen Namen eingeben.
7	Attribut löschen	Klicken Sie, um ein Attribut zu löschen, wenn es nicht mehr benötigt wird.

Eigenschaften eines benutzerdefinierten Attributs

Je nach gewähltem Format ist die Erstellung eines einzelnen Attributs mehr oder weniger umfangreich. Neben standardmäßig zu hinterlegenden Daten wie z. B. dem Attribut-Namen stehen je nach gewähltem Format weitere Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung.

Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen ×

Attributname * 1 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Kurzname des Attributs * 2 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Attributtyp 3 ▾

1/2 Sprachen übersetzt

Platzhalter 4 🌐

Bearbeite Übersetzung für German (de)

Hilfe / Beschreibung

B I S T | Normal - 5 DE

Wir bieten unseren Filialen an, Flyer in Packungsgrößen zu kaufen. Bitte wählen Sie mindestens die kleinste verfügbare Paketgröße.

1/2 Sprachen übersetzt

Zahlenart 6 ▾

Mindestwert Maximaler Wert

Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.

Schritt * Visuelle Darstellung

Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.

ABBRECHEN
HINZUFÜGEN

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Attributname	Tragen Sie den Namen des Attributs ein. Sie können den Namen mehrsprachig pflegen.
2	Kurzname des Attributs	Legen Sie einen Kurznamen fest. Sie können den Namen mehrsprachig pflegen. Standardmäßig wird der volle Attributname angezeigt. Der Kurzname wird nur in Ausnahmefällen verwendet, wenn in der Benutzeroberfläche zu wenig Platz zur Verfügung steht und die Darstellung des vollen Namens hinderlich wäre.
3	Attributtyp	Legen Sie den Attributtyp fest. Der Typ hat Einfluss auf die Darstellung und das Format des Attributs. Je nach Typ stehen attributabhängige Einstellungen zur Verfügung.
4	Platzhalter	Definieren Sie einen Platzhalter, um dem bearbeitenden Benutzer bei der Pflege der Daten eine zusätzliche Unterstützung zu bieten. Der Platzhalter wird im Attributsfeld als Vorbelegung angezeigt und wird auf das Feld ausgeblendet.
5	Hilfe / Beschreibung	Zusätzlich zum Platzhalter können Sie einen Hilfetext oder eine weitere Beschreibung hinterlegen. Wir empfehlen, den Hilfetext einfach und knapp zu halten. Der Benutzer kann den Text beim Bearbeiten eines Assets über das -Icon hinter dem Attribut aufrufen.

Nr.	Funktion	Beschreibung
6	Typabhängige Felder	Diese Felder hängen von der Ihrer Wahl des Attributtyps ab. Beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.

Such-Widgets

Für jedes Attribut wird vom System automatisch ein eigenes Such-Widget angelegt. Ob das Widget für die Benutzer erreichbar ist, entscheidet Sie als Administrator unter > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Ansichten*.

Zugehörige Aufgaben

- [Benutzerdefiniertes Attribut anlegen auf Seite 27](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten auf Seite 31](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut löschen auf Seite 32](#)

2.1.2.1 Attributtypen

Dieser Abschnitt beschreibt die zur Verfügung stehenden Attributtypen und welche Einstellungen für ein Attribut des Typs vorgenommen werden müssen.



Hinweis

Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Text	formatiert	Der bearbeitende Benutzer kann eingegebenen Text formatieren. Weitere Informationen zu den Formatierungsoptionen erhalten Sie im Abschnitt <i>Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungsdialog</i> auf Seite 22.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestlänge (Zeichen) • Maximale Länge (Zeichen) • Anzahl der Textzeilen im Bearbeitungsdialog
	unformatiert	Der Benutzer bearbeitet ein normales Textfeld. Durch die Auswahl einer mehrzeiligen Darstellung können auch beschreibende Texte einfacher eingegeben werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestlänge (Zeichen) • Maximale Länge (Zeichen) • Einzeilig oder mehrzeilig • bei mehrzeilig: Anzahl der Textzeilen im Editierdialog
HTML		Der Benutzer kann HTML einfügen, das entsprechend dargestellt wird.	
Link		Der Benutzer kann nur Links in das Eingabefeld eintragen. Diese werden in der Ansicht der Assets entsprechend als Link ausgewiesen.	

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Datum	Einzeldatum	Der Benutzer gibt ein Datum ein.	Datum und Zeit werden je nach gewählter Region des Users in dem entsprechenden Format lokalisiert angezeigt.
	Datum und Zeit	Der Benutzer gibt ein Datum sowie eine Zeitangabe ein.	
	Zeit	Der Benutzer gibt eine Zeitangabe ein.	
	Datumsbereich	Der Benutzer gibt einen Datumsbereich ein.	
	Zeitbereich	Der Benutzer gibt einen Zeitbereich ein.	
Zahl	Integer	Mit diesem Typ gibt der Benutzer ganze Zahlen ein und eignet sich zum Beispiel zur Eingabe von Stückzahlen.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestwert • Maximaler Wert • Schrittgröße: Definiert, in welchen Schritten der Benutzer Zahlen auswählen kann. • visuelle Darstellung: Stepper oder Slider
	Dezimalzahl	Der Benutzer kann eine beliebige Zahl eingeben.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestwert • Maximaler Wert • Anzahl Nachkommastellen

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Liste		<p>Bei diesem Typ legt der Administrator eine Liste von Werten an. Der Benutzer wählt einen oder mehrere Werte, je nach Konfiguration der Liste.</p> <p>Eine Liste kann bis zu 5 Ebenen enthalten, eine Wurzelebene und bis zu 4 untergeordnete Ebenen.</p> <p>Neben der manuellen Eingabe können auch vorhandene Liste durch Kopieren und Einfügen übernommen werden. Beachten Sie dazu Listenattribut anlegen auf Seite 27.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schalter Mehrfachauswahlliste aus: Der Benutzer kann nur einen Wert auswählen. • Schalter Mehrfachauswahlliste ein: Der Benutzer darf mehrere Werte auswählen.
Farbe		Der Benutzer legt durch die Eingabe eines hexadezimalen Werts eine Farbe fest.	
Boolean		Der Benutzer wählt zwischen zwei Werten, z. B. WAHR und FALSCH.	Festlegung eines voreingestellten Wertes

2.1.2.2 Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungsdialog

Unformatierter und formatierter Text

Sowohl beim unformatierten als auch beim formatierten Text legt die Zahl der Zeilen die Höhe des Eingabefelds fest. Wenn die eingestellte Zeilenanzahl erreicht, kann der Benutzer mit der Bildlaufleiste durch den eingegebenen Text scrollen.

Wenn die Beschränkung der Textlänge nicht eingehalten wird, erscheint eine Fehlermeldung. Der eingegebene Text kann dann nicht gespeichert werden.

New Asset Editing

Unformatierter Text

Als Attribut wurde ein unformatierter Text mit drei Zeilen zur Eingabe festgelegt

Bei Überschreitung der maximal erlaubten Länge erscheint ein Fehler...

Bitte geben Sie maximal 255 Symbole ein.

Formatierter Text

B I S I_x | Normal

Als Attribut wurde ein **formatierter** Text mit drei Zeilen zur Eingabe festgelegt.

Die Formatierung wird **nicht** in der Ansicht des Assets dargestellt

1/2 Sprachen übersetzt

Der formatierte Text kann den Benutzern an geeigneter Stelle eine bessere Übersichtlichkeit bieten, beispielsweise bei der Beschreibung eines Assettyps:

Beschreibung

Dieser Assettyp wird ausschließlich zu Testzwecken ausgewählt, er sollte daher nur temporär Assets zugeordnet sein. Bitte achten Sie darauf, nach entsprechenden Tests dem Asset einen längerfristigen Assettyp zuzuweisen.

Zuordnung von Assets

Beispielhaft werden Assets aufgezählt, welche diesem Typ zugewiesen werden können:

- Alle Assets, um sich mit den Assettypen vertraut zu machen
- Zuweisung sollte nur temporär erfolgen

Link

Beim Attributstyp *Link* muss der Benutzer eine vollständige URL eingeben. Das Eingabefeld arbeitet mit einer Validierung, um Falscheingaben zu reduzieren:



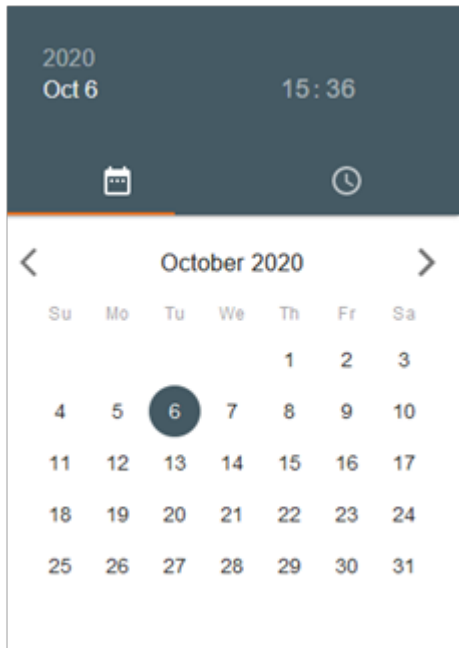
Link

brandmaker.com

Die eingegebenene URL entspricht nicht dem gängigen Format, bitte korrigieren Sie die Eingabe (https://www.abc.com).

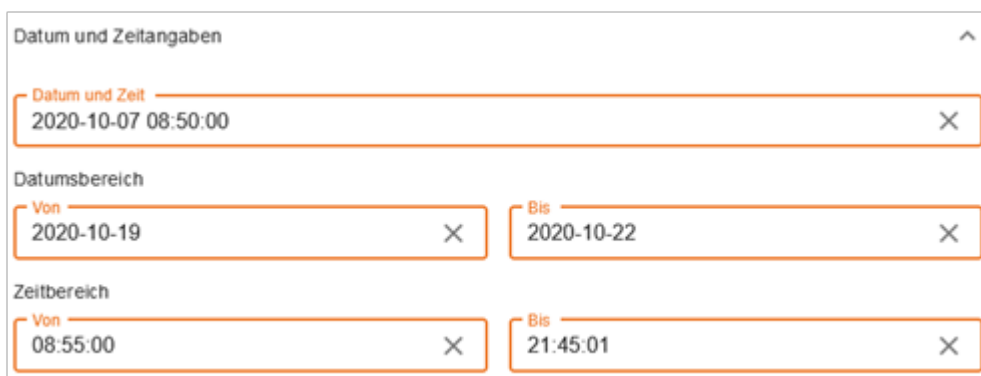
Datum und Zeitangaben

Die Eingabefelder dieses Attributstyps sind mit einem sogenannten Day- und/ oder Time-Picker ausgestattet, um die korrekte Datenpflege zu gewährleisten.



Dies gewährleistet, dass je nach gewählter Lokation des Benutzer die Angaben im richtigen Format dargestellt werden.

Die unterschiedlichen Darstellungsarten (siehe Tabelle in Kapitel [Attributtypen auf Seite 19](#)) stellen sicher, dass die Angaben so konkret wie nötig dargestellt werden können:



Zahl

Der Attributstyp *Zahl* kann sowohl mit Grenzwerten versehen werden, als auch in der Eingabemöglichkeit variiert werden. Wenn das Zahlenformat Integer eingestellt ist, steht dem Benutzer im Bearbeitungsdialog entweder ein Slider oder ein Stepper zur Verfügung, um die Zielgröße in der eingestellten

Mengenbeschränkung auswählen zu können. Falscheingaben können damit ausgeschlossen werden.

Wenn der Benutzer eine freie Eingabemöglichkeit via Tastatur erhalten soll, stellen Sie das Zahlenformat Dezimal ein. Wenn dabei nur ganze Zahlen eingegeben werden sollen, begrenzen Sie die möglichen Nachkommastellen auf den Wert 0. Bei eingestellten Grenzwerten erhält der Benutzer darüber hinaus bei einer Falscheingabe einen Hinweis und kann die Daten nicht abspeichern.



The screenshot shows a form with two input fields. The first is a slider labeled 'Zahl integer' with a range from 25 to 150 and a current value of 75. Below it is a stepper labeled 'Zahl integer stepper' with a value of 40. The second field is a text input labeled 'Zahl dezimal' with the value '1.000,25'. A red border highlights this field, and a red error message below it reads: 'Bitte geben Sie einen Wert nicht größer als 1.000 ein.' Above the text input, there is a note: 'Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.'

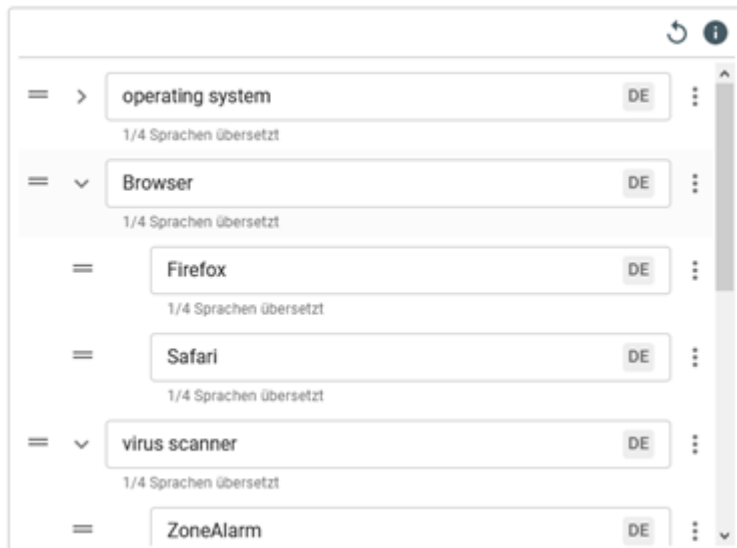


Hinweis

Der Slider und der Stepper haben eine Einschränkung: Einmal gewählte Werte können gelöscht, sondern lediglich verändert werden. Falls das nachträgliche Löschen des Wertes wichtig ist, wählen Sie das Zahlenformat *Dezimal*.

Liste

Mit einem Listenattribut weisen Sie einfach mehrere Attributwerte zu. Zum Beispiel können Sie Produktpaletten anlegen und die Assets entsprechend zuordnen:



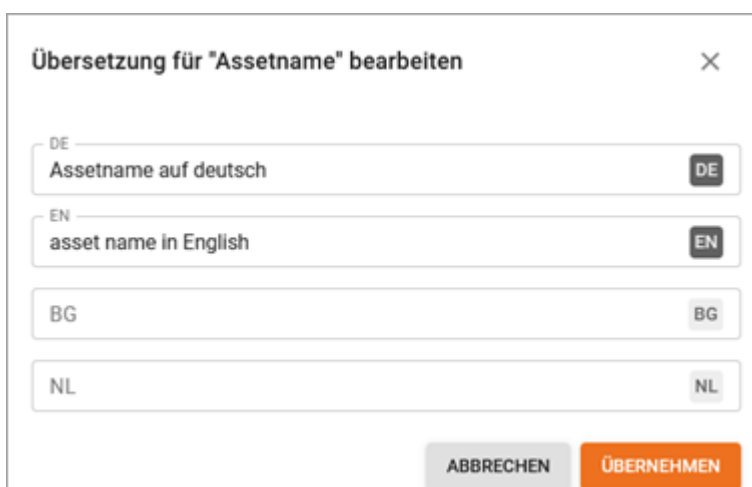
Neben der manuellen Eingabe der einzelnen Listeneinträge können auch bereits gepflegte Excel-Listen per Kopieren und Einfügen schnell übernommen werden.

Attributwerte in mehreren Sprachen

Je nach individueller Konfiguration des Systems können eine oder mehrere Sprachen pro Attribut hinterlegt werden. Wenn mehrere Sprachen angelegt sind, öffnen Sie beim Bearbeiten eines Attributs per Klick auf das Globus-Icon den Dialog zum Bearbeiten der anderen Sprachen:



In diesem Dialog werden alle konfigurierten Sprachen aufgelistet und bereits hinterlegte Werte angezeigt:



Benutzer sehen Attributwerte immer in der Sprache, die sie in ihren Benutzereinstellungen konfiguriert haben, sofern das Attribut in der Sprache gepflegt ist. Falls ein Attribut nicht in der gewählten Sprache eingegeben ist, wird das Sprachen-Icon hervorgehoben, um darauf hinzuweisen:



2.1.2.3 Benutzerdefiniertes Attribut anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.
2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
5. Legen Sie den Attributtyp fest.

Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
7. Bearbeiten Sie die typspezifischen Einstellungen des Attributs.
8. Klicken Sie *Hinzufügen*.


Sie haben das Attribut angelegt.

2.1.2.4 Listenattribut anlegen

Bei Listenattributen legt der Administrator eine Liste von Werten an. Der Benutzer wählt einen oder mehrere Werte, je nach Konfiguration der Liste. Eine Liste kann bis zu 5 Ebenen enthalten, eine Wurzelebene und bis zu 4 untergeordnete Ebenen.

Sie können Listenattribute manuell oder durch Kopieren vorhandener Listen anlegen.

Manuell anlegen










1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.
2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.
Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.
3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
5. Legen Sie den Attributtyp *Liste* fest.
Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!
6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
7. Legen Sie im rechten Bereich des Dialogs fest, ob der Benutzer einen oder mehrere Werte aus der Liste auswählen kann.
8. Tragen Sie im Eingabefeld darunter einen Listenwert ein. Falls Sie eine Liste mit mehreren Ebenen einpflegen, muss es sich um einen Wert auf der obersten Ebene handeln. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
9. Tragen Sie weitere Werte ein und übersetzen Sie bei Bedarf die Namen. Nutzen Sie die folgenden Funktionen, die Sie im -Menü rechts an einem Eintrag finden. Beachten Sie auch die Tabelle der Shortcuts am Ende des Abschnitts:
 - Neue Ebene hinzufügen: Wert auf derselben Ebene hinzufügen
 - Neue Unterebene hinzufügen: Wert eine Ebene tiefer hinzufügen
 - Verschachteln: Der Wert, an dem Sie das Menü öffnen, wird eine Ebene nach unten verschoben.
 - Nicht verschachteln: Der Wert, an dem Sie das Menü öffnen, wird eine Ebene nach oben verschoben.




- Nach oben verschieben: Der Wert wird auf derselben Ebene nach oben verschoben. Alternativ können Sie den Wert per Drag-and-Drop am Anfasser in der Liste verschieben.
- Nach unten verschieben: Der Wert wird auf derselben Ebene nach unten verschoben. Alternativ können Sie den Wert per Drag-and-Drop am Anfasser in der Liste verschieben.
- Löschen: Der Wert wird gelöscht.

10. Wenn Sie alle benötigten Werte eingegeben haben, klicken Sie *Hinzufügen*.

Sie haben das Listenattribut manuell angelegt.

Beim Anlegen können Sie auch die folgenden Tastenkürzel anwenden:

Shortcut	Beschreibung
	Neuen Eintrag auf der gleichen Ebene hinzufügen. Wenn dies auf einem übergeordneten Element geschieht, wird der neue Eintrag nach allen Kindern erstellt.
	Neuen Eintrag auf Unterebene hinzufügen
	Cursor ein Listefeld nach oben versetzen
	Cursor ein Listefeld nach unten versetzen
	Cursor auf oberstes Feld versetzen
	Cursor auf unterstes Feld versetzen
	Wert in der Liste nach oben versetzen (inklusive der Kindelemente). Beachten Sie, dass dies auch das Versetzen in der Listenebene bedeuten kann, wenn der voranstehende Wert eine Ebene höher liegt.
	Wert in der Liste nach unten versetzen (inklusive der Kindelemente). Beachten Sie, dass dies auch das Versetzen in der Listenebene bedeuten kann, wenn der voranstehende Wert eine Ebene tiefer liegt.
	Wert eine Listenebene nach unten versetzen. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.

Shortcut	Beschreibung
	Wert eine Listenebene nach oben versetzen. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.
	Kindwerte auf-/zuklappen
	Wert löschen

Durch Kopieren anlegen

Voraussetzungen

Wenn Sie eine Liste durch Kopieren anlegen möchten, müssen die Listenwerte bereits strukturiert angelegt. Es gelten die folgenden Voraussetzungen:

- Dateiformat: TXT (Notepad++ oder Sublime Text) oder XLSX. Wir empfehlen XLSX - wenn möglich - bei nicht-hierarchischen Listen zu verwenden oder alternativ zuvor die Daten in ein TXT-Format zu transferieren.

- Anlegen der Baumstruktur: Beachten Sie, dass maximal 5 Ebenen angelegt werden können.

In TXT-Dateien sind untergeordnete Ebenen per Tab eingerückt.

In XLSX-Dateien wird jede Ebene in einer Spalte angelegt. Beachten Sie die Besonderheiten beim Kopieren: Sie können nur spaltenweise kopieren und dadurch nicht automatisch die hierarchische Zuordnung der Werte herstellen. Daher muss die Tabelle immer nachbearbeitet werden. Prüfen Sie, ob eine Übertragung in das TXT-Format einfacher ist.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefiniertes Attribut*.

2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.

5. Legen Sie den Attributtyp *Liste* fest.

Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.

7. Legen Sie im rechten Bereich des Dialogs fest, ob der Benutzer einen oder mehrere Werte aus der Liste auswählen kann.

- TXT-Datei: Kopieren Sie die Liste aus der vorbereiteten Datei und fügen Sie sie in das Eingabefeld.
- XLSX-Datei: Kopieren Sie die Spalte, die die Werte auf oberster Ebene enthalten, ohne leere Zellen. Legen Sie einen untergeordneten Wert an. Kopieren Sie die Daten dieser Ebene aus der XSLX-Datei und fügen Sie sie ein. Fahren Sie fort, bis alle Listenwerte angelegt sind.

Die Liste ist angelegt.

8. Klicken Sie *Hinzufügen*.

Sie haben das Listenattribut durch Kopieren angelegt.

2.1.2.5 Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.

2. Klicken Sie bei dem Attribut, das Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten* wird angezeigt.

3. Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Attributs. Beachten Sie, dass Sie den Attributtyp nicht bearbeiten können.

4. Klicken Sie *Änderungen übernehmen*.

Sie haben das benutzerdefinierte Attribut bearbeitet.

2.1.2.6 Benutzerdefiniertes Attribut löschen



Hinweis

Sie können nur benutzerdefinierte Attribute löschen, die an keinem Assettyp verwendet werden. Ob ein benutzerdefiniertes Attribut verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Verwendet bei* unter *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*. Die Spalte zeigt die Anzahl der Assettypen, die dieses Attribut verwenden.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Icon. Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben das benutzerdefinierte Attribut gelöscht.

2.1.3 Standardattribute einstellen

Sie können die Funktionsweise einiger Attribute beeinflussen. Dieser Abschnitt listet die Systemeinstellungen, in denen Sie die Funktionsweise dieser Attribute einstellen.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter *> Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Attribut Artikelnummer Validierung	Tragen Sie einen regulären Ausdruck für die Validierung der Artikelnummern ein.
Attribut <i>Druckqualität</i> Mindestauflösung	Tragen Sie die Mindestauflösung ein, ab der das Attribut <i>Druckqualität</i> automatisch aktiviert wird.
Tags Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Tags ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Tags</i> angezeigt werden. Bei dem Wert 0 werden alle Tags angezeigt.
Schlagworte Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Schlagworte ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Schlagworte</i> angezeigt werden. Mit dem Wert 0 werden alle Schlagworte angezeigt.

Systemeinstellung	Beschreibung
Gültigkeitszeitraum Typ	Wählen Sie, ob der Benutzer den Gültigkeitszeitraum eines Assets in Quartalen oder Tertialen festlegt.
Information Gültigkeitsende	<p>Das System informiert den Besitzer eines Assets, wenn die Gültigkeit des Assets abläuft. Tragen Sie ein, wann der Besitzer informiert wird.</p> <p>Mögliche Werte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -1 = Keine Information. • 0 = Die Information wird sofort gesendet. • 1,2,3,... = Anzahl der Tage vor dem Ende der Gültigkeit. <p>Beispiel: Sie tragen den Wert 7 ein: Der Besitzer wird 7 Tage vor Ablauf der Gültigkeit informiert.</p>

2.1.4 Kundenspezifische Eigenschaften



Hinweis

Bis einschließlich zur Version 6.8 wurden die für Ihr Unternehmen notwendigen Eigenschaften in kundenspezifischen Eigenschaften abgebildet. Die Funktion ist ab Version 6.9 unverändert im System vorhanden. Wir empfehlen Ihnen aber eine Migration auf [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 15](#).

Bei einer Neueinrichtung eines Systems empfehlen wir dringend, die kundenspezifischen Eigenschaften nicht zu verwenden und die deutlich komfortableren und flexibleren [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 15](#) einzusetzen.

Sie können bis zu 20 kundenspezifische Eigenschaften für Ihr System definieren. In kundenspezifischen Feldern können zusätzliche Informationen zu einem Asset in dessen Detailansicht ausgegeben werden. Insgesamt können Sie bis zu 20 kundenspezifische Felder definieren und verwenden.


Über die Auswahlliste *Erlaubte Werte* legen Sie den Inhalt eines kundenspezifischen Felds fest.

- **Freitext:** Der Benutzer gibt unformatierten Text ein.
- **Formatierter Text:** Der Benutzer gibt über einen Rich-Text-Editor formatierten Text ein.

- **Auswahlfeld:** Sie definieren das Feld als Auswahlliste, über die Benutzer hinterlegte Einträge auswählen können. Sie können für das Auswahlfeld übergeordnete Felder und Listeneinträge festlegen, um ein von einem übergeordneten Auswahlfeld abhängiges Auswahlfeld anzulegen.

Bedingungen für Auswahlfelder

Falls Sie ein Freitextfeld als Auswahlfeld einrichten, gelten folgende Bedingungen:

- Tragen Sie die einzelnen Werte für das Auswahlfeld durch einen Absatz via  getrennt in das Eingabefeld ein.
- Beachten Sie, dass ein Wert immer nur einmal im Eingabefeld eingetragen sein darf.
- Falls Sie die Einträge in mehreren Sprachen verwalten wollen:
 - Tragen Sie die Einträge für jede Sprache in der gleichen Reihenfolge ein.
 - Tragen Sie immer für jede Sprache die gleiche Anzahl von Einträgen ein. Falls Sie nicht über die Übersetzung eines Eintrags verfügen, lassen Sie die Sprache leer.
 - Wenn Sie mehrere Sprachen verwenden, können Sie neue Werte nachträglich hinzufügen.
 - Ändern Sie keine bestehenden Werte, da Änderungen wie ein neuer Eintrag behandelt werden und somit schon bestehende Zuweisung zu Assets verloren gehen.

Achtung!

Klicken Sie erst *Änderungen übernehmen*, wenn die Listen in allen Sprachen in Reihenfolge und Anzahl der Einträge übereinstimmen.

BEISPIEL

Sie wollen ein kundenspezifisches Feld Kundenkommunikation als Auswahlfeld anlegen. Als Auswahlmöglichkeit wollen Sie Print und Newsletter hinterlegen. Außerdem wollen Sie ein weiteres Auswahlfeld E-Mail anlegen, das vom übergeordneten Auswahlfeld Kundenkommunikation abhängt.

gig ist. Wird von Benutzern der Eintrag E-Mail ausgewählt, dann sollen Benutzer zusätzlich über das Auswahlfeld E-Mail die Einträge Plain Text oder HTML auswählen können.

Voraussetzungen


Sie haben das Recht `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES`.

Auswahlfeld anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Freitext-Felder*.
2. Klicken Sie auf das Plus-Symbol eines noch nicht definierten Freitextfelds.
Der Bearbeitungsmodus des Freitextfelds wird eingeblendet.
3. Tragen Sie *Kundenkommunikation* als Namen ein.
4. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Erlaubte Werte* den Eintrag *Auswahlfeld*.
5. Tragen Sie *Print* und *Newsletter* als Werte in das Eingabefeld ein.




Hinweis

Die einzelnen Werte müssen Sie durch einen Absatz via  getrennt eintragen.

6. Klicken Sie auf das Plus-Symbol eines noch nicht definierten Freitextfelds.
Der Bearbeitungsmodus des Freitextfelds wird eingeblendet.
7. Tragen Sie *E-Mail* als Namen ein.
8. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Erlaubte Werte* den Eintrag *Auswahlfeld*.
9. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Übergeordnetes Feld* den Eintrag *Kundenkommunikation*.
10. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Übergeordneter Listeneintrag* den Eintrag *Newsletter*.
11. Tragen Sie *Plain Text* und *HTML* als Werte in das Eingabefeld ein.



Hinweis

Die einzelnen Werte müssen Sie durch einen Absatz via  getrennt eintragen.

12. Klicken Sie *Änderungen übernehmen*.

Sie haben die voneinander abhängigen Auswahlfelder *Kundenkommunikation* und *E-Mail* angelegt. Wenn Benutzer für das Feld *Kundenkommunikation* den Eintrag *Newsletter* wählen, können Sie zusätzlich über das Auswahlfeld *E-Mail* die Einträge *Plain Text* oder *HTML* auswählen.

2.2 Assettypen

Mit Assettypen legen Sie fest, welche Attribute für ein Asset bearbeitet werden. Außerdem definieren Sie, ob Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und Sie haben die Möglichkeit einen Standardwert setzen. Zusätzlich können Assettypen spezifischen Organisationseinheiten zugewiesen werden. Damit stellen Sie den Benutzern auf ihre Bedürfnisse hin konfigurierte Vorlagen für eine effiziente Bearbeitung zur Verfügung.

Es stehen folgende Attribute zur Konfiguration zur Verfügung:

- Basisattribute: systemseitig zwingend erforderliche Attribute
- Standardattribute: standardmäßig zur Verfügung stehende Attribute
- Benutzerdefinierte Attribute: selbstkonfigurierbare Attribute,

Sie verwalten Assettypen unter > *Administration* > *Media Pool* > *Assettypen*.

Seitenaufbau

Auf der Seite können Sie Assettypen erstellen oder bearbeiten. Eine Tabelle listet die bereits konfigurierten Assettypen und zeigt, häufig die Assettypen aktuell verwendet werden.

Assettypen

Mit Assettypen können Sie verschiedene Zusammenstellungen von Attributen für verschiedene Arten von Assets definieren. Jeder Assettyp kann sowohl alle Basisattribute als auch sämtliche kundenspezifischen Attribute enthalten. Sie können festlegen, welche Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und/oder einen Standardwert setzen. Beim Erstellen/Importieren von Assets kann der Benutzer auswählen, um welchen Assettyp es sich handelt, und erhält eine auf seine Bedürfnisse zugeschnittene Eingabemaske.

1 Name	2 Beschreibung	3 Assets	4 Attribute	5 Org.-Einheit(en)	6 + ANLEGEN
Handbuch		0	8 	Alle  	 
Marketing-Vorlage		0	6 	Alle  	
Produktbeschreibung		0	7 	Alle  	
Produktbroschüre		1	6 	Alle  	
Release Notes		0	4 	Alle  	
Sales-Unterlagen		0	7 	Alle  	
Technische Beschreibung		0	4 	Alle  	

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-7 of 7 |< < > >|

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Name des Assettyps	Die Spalte zeigt den Namen des Assettyps an, die Spalte ist auf- und absteigend sortierbar.
2	Beschreibung des Assettyps	Falls gepflegt wird hier die Beschreibung des Assettyps angezeigt. Per Klick auf das  -Icon wird die vollständige Beschreibung angezeigt.
3	Anzahl der zugehörigen Assets	Die Spalte zeigt an, wie viele Assets dem jeweiligen Assettyp zugeordnet sind.
4	Zugeordnete Attribute	Übersicht über die dem Assettyp zugeordneten Attribute: Anzahl der genutzten Attribute und Detailansicht über das  -Icon.
5	Zugewiesene Organisationseinheiten	Die Spalte listet die Organisationseinheiten, die Assets dieses Typs bearbeiten können.
6	Assettyp anlegen	Klicken Sie hier, um einen neuen Assettyp anzulegen.
7	Assettyp bearbeiten	Klicken Sie hier, um den Assettyp zu bearbeiten.
8	Assettyp löschen	Klicken Sie hier, um den Assettyp zu löschen. Hinweis: Ein Assettyp kann nur gelöscht werden, wenn er keinem Asset zuordnet ist.

Basisattribute

Folgende Informationen müssen eingetragen werden, wenn Sie einen Assettyp anlegen:

- Name
- Zuweisung zu allen, einer oder mehreren Organisationseinheiten; beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.
- Beschreibung

Die Beschreibung wird sowohl in der Assettyp-Übersicht als auch im beim Editieren eines Assets angezeigt. Beachten Sie, dass eine knappe und informative Beschreibung Ihre Benutzer bei der Auswahl eines passenden Assettyps wesentlich unterstützen kann. Erläutern Sie hier z. B. den Verwendungszweck des Assettyps und wann der Assettyp verwendet wird.

Zuweisung zu Organisationseinheiten

Sie können jedem Assettyp eine, mehrere oder alle Organisationseinheiten zuweisen. Wenn Sie einem Assettyp eine oder mehrere Organisationseinheiten zuweisen, können nur Benutzer aus diesen Organisationseinheiten Assets bearbeiten, die diesem Typ zugeordnet sind.



Hinweis

Um als Administrator alle Organisationseinheiten sehen zu können, benötigen Sie neben dem Recht `MODULE_ACCESS` zum Modul *Media Pool* das Recht `VIEW_All_VDB` der Administration. Falls Ihre Rolle nicht über das Recht `VIEW_ALL_VDB` verfügt, sehen Sie unter Umständen nicht alle Organisationseinheiten.

Wenn Sie eine übergeordnete Organisationseinheit auswählen, ist der Assettyp nur der übergeordneten Organisationseinheit zugewiesen und wird den untergeordneten nicht vererbt. Nur die tatsächlich ausgewählten Organisationseinheiten erhalten die Berechtigung, diesen Assettyp zu bearbeiten.

Wenn Sie im Dialog *Assettyp anlegen* keine spezifische Organisationseinheit auswählen, wird der Assettyp automatisch allen Organisationseinheiten zugewiesen. Falls künftig weitere Organisationseinheiten im System angelegt werden, erhalten diese ebenfalls automatisch die Berechtigung, Assets des entsprechenden Assettyps zu bearbeiten.

Gelöschte Organisationseinheiten

Das Löschen von Organisationseinheiten ist in vielerlei Hinsicht mit notwendigen Pflegemaßnahmen verbunden. Wenn ein Assettyp existiert, der ausschließlich einer gelöschten Organisationseinheit zugeordnet ist, können Assets des Typs von anderen Benutzern nicht mehr bearbeitet werden.

Um Probleme in diesem Zusammenhang weitgehend zu vermeiden oder sichtbar zu machen, wurden zwei Hilfsmittel implementiert:

- Wenn eine Organisationseinheit gelöscht wird, wird der Administrator gefragt, welcher neuen Organisationseinheit zugeordnete Assettypen zugewiesen werden sollen.
- Wenn der gelöschten Organisationseinheit kein Benutzer zugewiesen war, kann es vorkommen, dass trotzdem ein Assettyp keiner Organisa-

tionseinheit zugeordnet ist. Dies wird unter > *Administration* > *Media Pool* > *Assettypen* hervorgehoben.

Zugewiesene Attribute

Sie weisen dem Assettyp die benötigten Attribute zu, die der Benutzer beim Anlegen eines Assets ausfüllt. Die Attributzuweisung erfolgt beim Bearbeiten eines Assettyps. Beachten Sie für weitere Informationen. Für jedes zugewiesene Attribut können Sie einstellen, ob es sich für den Assettyp um ein Pflichtfeld handelt, das Attribut sichtbar oder bearbeitbar ist und Sie können einen Defaultwert festlegen.

Zugehörige Aufgaben

- [Assettyp anlegen unten](#)
- [Assettyp bearbeiten auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Assettyp löschen auf Seite 45](#)

2.2.1 Assettyp anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Assettypen*.
2. Klicken Sie *Anlegen*.

Der Dialog *Assettyp anlegen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für den Assettyp ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Um den Assettyp Organisationseinheiten zuzuweisen, aktivieren Sie die jeweiligen Checkboxen. Verwenden Sie die Icons über der Baumstruktur, um in komplexen Strukturen zu navigieren und die Übersicht zu behalten. Wenn Sie keine Organisationseinheit zuweisen, kann der Assettyp von Benutzern aller Organisationseinheiten eingesetzt und bearbeitet werden.
5. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
6. Klicken Sie *Anlegen*.

Sie haben den Assettyp angelegt. Bisher sind dem Assettyp nur die Basisattribute zugewiesen. Fügen Sie weitere Attribute beim Bearbeiten des Assettyps hinzu, siehe [Assettyp bearbeiten unten](#).

2.2.2 Assettyp bearbeiten

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie einen Assettyp bearbeiten. Dazu gehört auch die Zuweisung von Attributen.

Aufbau des Dialogs *Assettyp bearbeiten*

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Verfügbare Attribute	Hier werden alle Attribute aufgelistet, die im System konfiguriert sind. Dies beinhaltet: <ul style="list-style-type: none"> • Basisattribute • Standardattribute • Benutzerdefinierte Attribute
2	Zugewiesene Attribute	In diesem Bereich werden die dem Typ zugewiesenen Attribute gelistet. Sortiert sind die Attribute in Gruppen, die für den Assettyp konfiguriert sind.

Nr.	Funktion	Beschreibung
3	Assettypeneinstellungen bearbeiten	Klicken Sie, um die generellen Einstellungen des Assettyps zu öffnen.
4	Gruppe erstellen	Klicken Sie, um eine neue Attributgruppe zu erstellen, in die Sie Attribute sortieren können. Für weitere Informationen beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.
5	Attribute für Assettypen konfigurieren	Klicken Sie, um die zugewiesenen Attribute zu konfigurieren.

Attribute in Gruppen organisieren

Mit Hilfe von Attributgruppen gestalten Sie die Bearbeitung der Assetattribute übersichtlich: Die Gruppen können im Bearbeitungsdialog ein- oder ausgeklappt werden. Dabei werden die Gruppen und die zugewiesenen Attribute in der Reihenfolge dargestellt, wie Sie sie für den Assettyp konfigurieren. Jeder Assettyp kann unterschiedliche Gruppen mit unterschiedlichen Attributen beinhalten.

Im Standard werden die Basisattribute in der Gruppe *Benötigte Attribute* dargestellt und mit einem gesonderten Icon von den restlichen Attributen hervorgehoben. Basisattribute sind einem Assettyp immer zugewiesen und können nicht entfernt werden.

Auch die Gruppe *Benötigte Attribute* kann nicht gelöscht werden, da ein Assettyp immer mindestens eine Gruppe beinhalten muss. Sie können aber die Gruppe *Benötigte Attribute* umbenennen und die Basisattribute per Drag-and-Drop in andere Gruppen ziehen.

Attribute für Assettypen konfigurieren

Die folgenden Eigenschaften der Attribute können Sie für jeden Assettyp unterschiedlich konfigurieren:

- **Pflichtfeld:** Die Einstellung eines Attributs als Pflichtfeld entscheidet darüber, ob der Benutzer das Attribut mit einem Wert befüllen muss. Der Benutzer kann die Bearbeitung des Assets nur abschließen, wenn alle Pflichtfelder bearbeitet sind.
- **Sichtbar:** Sie können entscheiden, ob ein Attribut im Bearbeitungsdialog sichtbar ist. Das Ausblenden eines Attributs ist sinnvoll, wenn Sie für den Assettyp ausschließlich einen Wert zulassen möchten. Geben Sie den Wert als Defaultwert ein, beachten Sie den entsprechenden

nachfolgenden Abschnitt für mehr Informationen. In diesem Fall kann der Wert durch den bearbeitenden Benutzer nicht mehr geändert werden. Ein Beispiel dafür ist die automatische Zuweisung zu einer VDB.

- **Bearbeitbar:** Sie können entscheiden, ob ein Attribut für einen Assettyp bearbeitbar ist. Wenn ein Attribut zwar sichtbar, aber nicht bearbeitbar ist, erhält der Benutzer zwar die Information über den Attributwert, kann diesen aber nicht ändern.
- **Defaultwert:** Sie können einen Defaultwert eingeben, mit dem das Attribut für den Assettyp vorbelegt wird.

Beachten Sie folgende Hinweise für die Konfiguration der Attribute für einen Assettyp.

Zugriff auf Attributwerte

Auch wenn ein Attributwert automatisch zugewiesen wird, muss der bearbeitende Benutzer auf den Attributwert Zugriffsrechte haben.

BEISPIEL

Sie konfigurieren das Attribut *Kategorie* als nicht bearbeitbar und nicht sichtbar und legen eine Default-Kategorie fest. Allerdings haben nicht alle Benutzer Zugriff auf die Kategorie.

Wenn ein Benutzer ein Asset des Typs anlegt oder bearbeitet, der keinen Zugriff auf die Default-Kategorie hat, können die Assetattribute nicht gespeichert werden. Defacto kann der Benutzer das Asset nicht anlegen bzw. bearbeiten.

Stellen Sie deshalb sicher, dass entweder Defaultwerte ohne Zugriffsbeschränkung eingetragen sind oder der Assettyp Benutzern von Organisationseinheiten zugewiesen ist, die auf den Wert Zugriff haben.

Automatische Befüllung des Defaultwerts

Beachten Sie, wann ein Attribut mit dem Defaultwert befüllt wird:

- Wenn ein Defaultwert definiert ist, wird dieser bei neuen Assets automatisch eingetragen. Die Defaultwerte können geändert werden.

- Wenn ein bestehendes Asset bearbeitet wird, wird nur dann ein Defaultwert eingetragen, wenn das entsprechende Feld bisher unbelegt war.
- Das Ändern des Assettyps hat ebenfalls keinen Einfluss auf die Wirksamkeit von Defaultwerten. Nur bisher leere Felder werden automatisch befüllt.

Benötigte Administratorenrechte

Um als Administrator bei den Attributen *Kategorie*, *Sprache* und *Länder* alle im Modul *Media Pool* zur Verfügung stehenden Einträge auswählen zu können, benötigen Sie das Recht `MODULE_ACCESS` für das Modul *Media Pool*.

Assettyp bearbeiten

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Assettypen*.
2. Klicken Sie bei dem Assettypen, den Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.
Der Dialog *Assettyp bearbeiten* wird angezeigt.
3. Optional: Klicken Sie *Assettypeinstellungen bearbeiten*, um den Namen, die zugewiesenen Organisationseinheiten oder die Beschreibung zu bearbeiten.
4. Optional: Weisen Sie Attribute zu:
 - a. Optional: Klicken Sie *Gruppe erstellen*.
Der Dialog *Assettyp-Gruppe anlegen* wird angezeigt.
Hinweis: Sie können die Attribute auch der Gruppe der Basisattribute zuordnen. Der besseren Übersichtlichkeit wegen empfehlen wir zugewiesene Attribute in sinnigen Gruppen zusammenzufassen.
 - b. Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
 - c. Klicken Sie *Gruppe erstellen*.
Die Gruppe wird rechts in der Liste unterhalb der bereits bestehenden Gruppen angezeigt.
 - d. Ziehen Sie die Attribute, die Sie der Gruppe zuweisen möchten, per Drag-and-Drop auf den Gruppennamen.

5. Wiederholen Sie Schritt 4, bis dem Assettyp alle notwendigen Attribute zugewiesen sind.
6. Optional: Entfernen Sie ein Attribut von dem Assettyp, indem Sie das Attribut per Drag-and-Drop auf die linke Seite des Dialogs ziehen.
7. Konfigurieren Sie die Attribute für den Assettyp:
 - a. Klicken Sie bei den zugewiesenen Attributen die Konfigurations-Icons.
Ein Dialog wird geöffnet.
 - b. Konfigurieren Sie das Attribut für diesen Assettyp.
8. Wiederholen Sie Schritt 7 für jedes Attribut.
Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben den Assettyp bearbeitet.

2.2.3 Assettyp löschen



Hinweis

Sie können nur Assettypen löschen, die an keinem Asset verwendet werden. Ob ein Assettyp verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Assets* unter *> Administration > Media Pool > Assettypen*. Die Spalte zeigt die Anzahl der Assets, die diesen Typ verwenden.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Assettypen*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Icon.
Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Assettyp gelöscht.

2.3 Migration

Bei einer Migration eines älteren Systems auf die Version 6.9 oder höher gibt es einige Dinge, die durchdacht werden sollten. Grundsätzlich können Arbeitsweisen nahtlos fortgeführt werden und bestehende Assets können genauso bearbeitet werden, wie dies bisher der Fall war.

Standard-Assettyp

Im System ist ein Standard-Assettyp angelegt, der jederzeit jedem Benutzer des Systems zur Verfügung steht. Der Standard-Assettyp beinhaltet alle im System konfigurierten Attribute und kann nicht verändert werden.


Wenn ein bestehendes System auf die Version 6.9 oder höher geupdatet wird, wird jedem Asset initial der Standard-Assettyp zugewiesen. Dadurch ist sichergestellt, dass bei den bisherigen Assets alle Attribute weiterhin gepflegt werden können.

Darüber hinaus wird in besonderen Fällen auf den Standard-Assettyp zurückgegriffen, etwa wenn ein berechtigter Benutzer alle Felder eines Assets zur Bearbeitung anzeigen lassen möchte (siehe Kapitel [Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 49](#)).

Ablauf

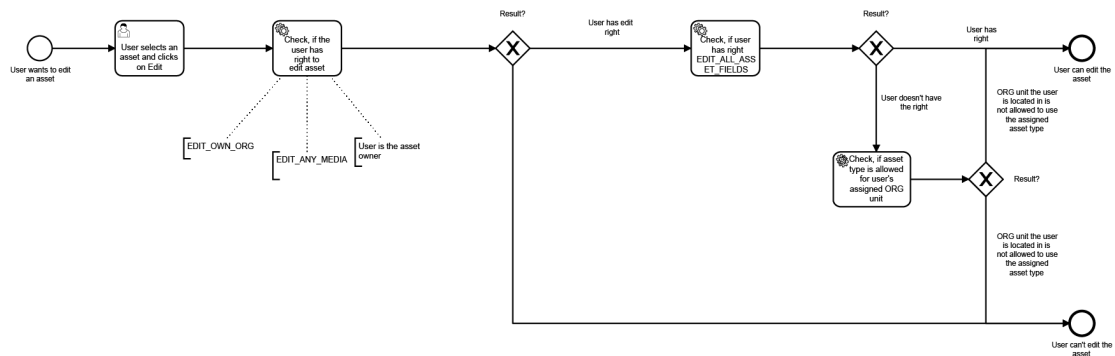
Die Migrationsschritte laufen in optimaler Weise wie folgt ab:

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Konzeptionelle Planung	<p>Assettypen und Attribute ermöglichen eine semantische Unterscheidung von verschiedenen Assets unabhängig vom technischen Dateityp. Da sowohl die Benutzerdefinierten Attribute als auch die Assettypen ab Version 6.9 neu hinzugekommen sind, sollte im Vorfeld der Einführung eine konzeptionelle Planung erstellt werden.</p> <p>Beantworten Sie dabei die folgenden grundlegenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche verschiedenen Assettypen werden initial benötigt? Beachten Sie Assettypen auf Seite 37. • Mit welchen Attributen sollen diese Assettypen beschrieben werden? Beachten Sie Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 15. • Welche Abteilungen und Bereiche im Unternehmen pflegen diese verschiedenen Assettypen und die zugewiesenen Assets? Beachten Sie Assettyp bearbeiten auf Seite 41.
2	Automatische Migration bestehender Assets	<p>Bestehende Assets werden automatisch dem Standard-Assettyp (siehe vorstehender Abschnitt) zugewiesen. Die Assets können wie zuvor von allen Benutzern bearbeitet werden, welche auch bisher dazu in der Lage waren und es stehen alle im System konfigurierten Attribute zur Verfügung.</p>
3	Assettyp-Zuweisung bestehender Assets	<p>Eine neue Assettyp-Zuweisung von bestehenden Assets ist nicht zwangsläufig notwendig, da diese durch die Migration nicht verändert werden. Wir empfehlen, Assettypen von bestehenden Assets erst zu verändern, wenn diese erneut bearbeitet werden.</p>
4	Erstellung eines Basis-Assettyps (Übergangsphase)	<p>Legen Sie fest, welche Attribute bisher bei der Assetbearbeitung relevant waren und daher auch bei der künftigen Bearbeitung generell weiterhin zur Verfügung stehen sollten. Im Normalfall handelt es sich dabei um alle Attribute, die bisher im System konfiguriert waren, seitens BrandMaker oder über Freitextfelder. Der Basis-Assettyp sollte allen Organisationseinheiten zugewiesen werden und kann einer Übergangsphase dienen, bis die verschiedenen neuen Assettypen konfiguriert worden sind.</p>

Nr.	Funktion	Beschreibung
5	Definition von notwendigen Attributen und Assettypen	<p>Unternehmensspezifisch sind verschiedene Attribute notwendig, um die entsprechenden Anforderungen abdecken zu können. Definieren Sie diese Attribute und legen Sie zudem fest, ob und wenn ja welche unterschiedlichen Assettypen für eine zielgerichtete Arbeitsweise beim Editieren von Assets notwendig bzw. wünschenswert sind.</p> <div data-bbox="560 573 1294 983" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Hinweis</p> <p>Je früher diese Definition abgeschlossen ist, desto höher ist die Qualität der mittels Assettypen-Zuweisung bearbeiteten Assets. Assettypen können zwar nachträglich geändert werden, jedoch werden die bis dahin dem Assettyp zugewiesenen Assets nicht dadurch beeinflusst. Erst wenn ein Asset erneut bearbeitet wird, hat der Assettyp Einfluss auf das Asset.</p> </div>
6	Mindestens empfohlene Assettyp-Zuweisung	Es wird empfohlen, zumindest den initial angelegten Basis-Assettyp einem Asset bei seiner Bearbeitung zuzuweisen. Durch den automatisch zugewiesenen Standard-Assettyp stehen wahrscheinlich mehr Attribute als bisher bei der Bearbeitung zur Verfügung.
7	Optimale Assettyp-Zuweisung	<p>Optimalerweise erfolgt die Bearbeitung von Assets nach der Migration nach der Definition und Konfiguration von den als notwendig erachteten Attributen sowie den unterschiedlichen Assettypen.</p> <p>Bei der Bearbeitung von neuen oder bestehenden Assets wird dann immer der Assettyp dem Asset zugewiesen, der auch künftig für diese Assetgruppe gültig sein soll.</p>
8	Nachträgliche Anpassungen	Nachträgliche Anpassungen von Attributen bei den einzelnen Assettypen (Kapitel 2.4.4) ist selbstverständlich möglich. Beachten Sie jedoch, dass die vorgenommenen nachträglichen Anpassungen keinen Einfluss auf bestehende Assets haben, erst bei der Bearbeitung von bestehenden Assets werden diese Anpassungen berücksichtigt.

2.4 Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets

Damit ein Benutzer die Attribute eines Assets bearbeiten kann, müssen mehrere Bedingungen erfüllt sein. Die nachfolgende Grafik zeigt, in welchen Fällen ein Benutzer ein Asset bearbeiten kann. Vorausgesetzt ist das Recht `MODULE_ACCESS` für das Modul *Media Pool*.



Um Assets bearbeiten zu können, benötigt ein Benutzer mindestens eines der folgenden Rechte:

- `EDIT_OWN_ORG`
- `EDIT_ANY_MEDIA`
- Alternativ ist der Benutzer der Eigentümer des Assets.

Wenn die Rolle des Benutzers zusätzlich das Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` aufweist, kann der Benutzer das Asset auch dann bearbeiten, wenn der Assettyp des Assets nicht seiner Organisationseinheit zugewiesen ist. Falls das Recht nicht zugewiesen ist, kann der Benutzer das Asset nur bearbeiten, wenn seine Organisationseinheit berechtigt ist, Assets dieses Typs zu bearbeiten.

Ausgeschlossene Attribute anzeigen und bearbeiten

Mit Assettypen ermöglichen Sie den Benutzern Assets effizient zu bearbeiten. Um bei Bedarf trotzdem Zugriff auf alle Attribute zu haben, wurde das Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` eingeführt. Benutzer, deren Rolle das Recht zugewiesen ist, erreichen den Button *Ausgeschlossene Attribute zeigen*.

Mit einem Klick auf den Button erreicht der Benutzer für ein Asset alle im System angelegten Attribute und kann sie bearbeiten:

- Attribute, die einem Assettyp nicht zugewiesen werden. Die nicht zugewiesenen Attribute werden im Hintergrund trotzdem für das Asset gespeichert, allerdings leer. Das Recht ermöglicht es, diese nicht zugewiesenen Attribute für ein Asset zu erreichen und zu bearbeiten.
- Unsichtbare und/oder nicht editierbare Attribute

Darüber hinaus kann das Recht den Benutzer dazu befähigen, auch Assets eines Typs zu bearbeiten, die einer fremden Organisationseinheit zugeordnet sind.

Assettyp ändern

Ein bereits hinterlegter Assettyp eines Assets kann selbstverständlich nachträglich geändert werden. Wichtig ist hierbei, dass die hinterlegten Attributwerte eines bestehenden Assets weder verändert noch gelöscht werden, falls die Attributwerte beim neuen Assettyp nicht zur Verfügung stehen. Wenn Attributwerte geleert werden sollen, müssen zuerst die Attributwerte bei dem Asset entfernt und erst danach darf der Assettyp geändert werden. Alternativ kann ein Benutzer mit dem Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` alle Attribute anzeigen und bearbeiten (siehe erster Abschnitt dieses Kapitels).

Damit ein Benutzer den zugewiesenen Assettyp ändern kann, muss die Rolle des Benutzers das Recht `MODIFY_ASSET_TYPE` zugeordnet sein. Nur mit diesem Recht hat der Benutzer die Möglichkeit, einen bestehenden Assettyp eines Assets nachträglich zu verändern. Das Recht ist nicht notwendig für das initiale Zuweisen des Assettyps beim Anlegen eines Assets. Beim Anlegen stehen dem Benutzer alle Assettypen zur Verfügung, die seiner Organisationseinheit zugewiesen sind.

Wenn während der Bearbeitung der Assettyp geändert wird, werden nur die neu eingegebenen Attribute des neuen Assettyps gespeichert. Während der Bearbeitung eingegebene Werte des vorherigen Assettyps, die nicht bereits gespeichert wurden, sind dann verloren.



Hinweis

Wie bereits in diesem Kapitel gezeigt kann das nachträgliche Wechseln eines Assettyps bei bestimmten Attributen unerwünschte Ergebnisse hervorrufen. Defaultwerte werden nur befüllt, wenn bei einem Attribut davor noch kein Wert hinterlegt wurde. Wenn bei einem Assettyp gewünscht ist, dass ein bestimmtes Attribut (z. B. die VDB) immer den gleichen Wert erhält und vom Benutzer nicht geändert werden kann, dann ist dies beim Wechsel des Assettyps nicht automatisch gewährleistet.

Änderungen für den Benutzer 3

3 Änderungen für den Benutzer

Der folgende Abschnitt listet die Bereiche und Abläufe, die sich für den Benutzer geändert haben.

3.1 Aufbau

3.1.1 Dialog zum Bearbeiten der Attribute

Den Dialog zum Bearbeiten der Attribute nutzen Sie bei verschiedenen Aufgaben:

- Wenn Sie Assets anlegen und die Attribute vervollständigen
- Wenn Sie Assets verwalten und die Attribute bearbeiten

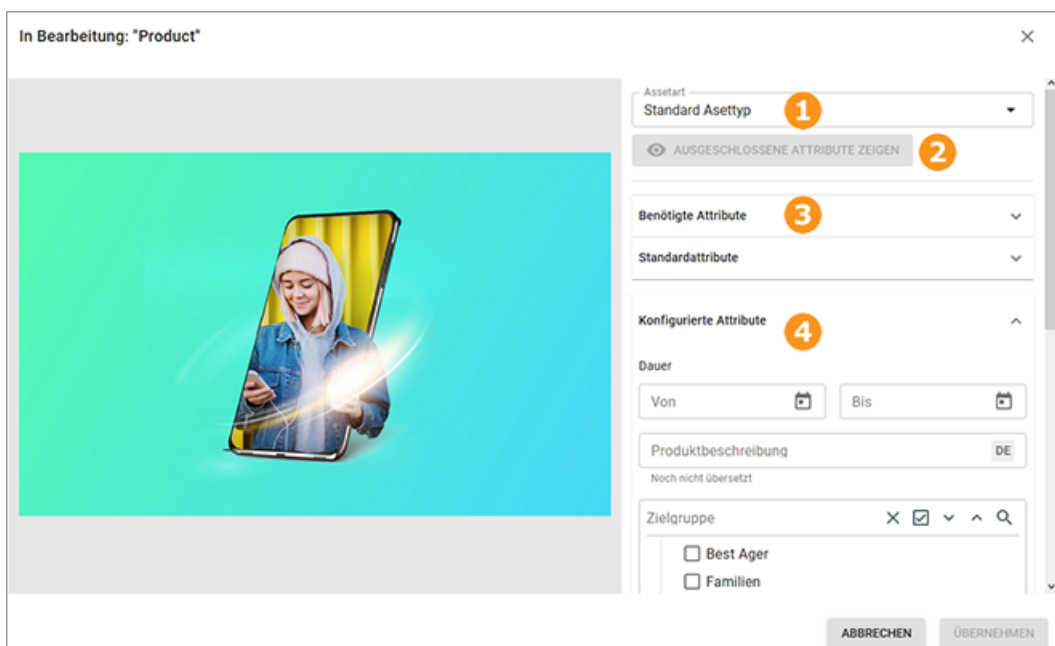
Beachten Sie dazu das nachfolgende Kapitel [Aufgaben auf Seite 55](#).


Dialog aufrufen

Sie rufen den Dialog im Menü-Button durch die Funktion *Eigenschaften bearbeiten* auf.

Aufbau

Der folgende Screenshot zeigt den Dialog, wenn Sie ein einzelnes Asset bearbeiten. Im linken Bereich wird ein Vorschaubild, im rechten Bereich werden die bearbeitbaren Attribute angezeigt.



Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Assettyp	Das oberste Feld zeigt den für das Asset festgelegten Assettyp. Wenn eine Beschreibung am Assettyp hinterlegt ist, kann diese direkt im Editierdialog über das  -Icon angezeigt werden. Hinweis: Sie können den Assettyp nur ändern, falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.
2	Ausgeschlossene Attribute anzeigen	Falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt, sehen Sie den Button <i>Ausgeschlossene Attribute anzeigen</i> . Darüber rufen Sie die Attribute auf, die nicht dem Assettyp zugewiesen sind. Beachten Sie, dass diese Berechtigung in der Regel nur wenigen Benutzer zugewiesen wird.
3	Zugeklappte Gruppe	Attribute werden der Übersichtlichkeit wegen in Gruppen zusammengefasst. Initial werden die Gruppen aufgeklappt angezeigt. Klappen Sie Gruppen zu, um einen besseren Überblick zu erhalten.
4	Aufgeklappte Gruppe	Wenn eine Gruppe aufgeklappt ist, werden alle zugeordneten Attribute untereinander angezeigt.



Hinweis

Beachten Sie, dass die angezeigten Attribute vom Assettyp abhängen oder ob Sie ein Asset oder mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Die Pflichtfelder sind mit * markiert. Diese Attribute müssen zum Speichern befüllt sein. In der Regel müssen weitere Attribute bearbeitet werden. Wenden Sie sich bei Fragen zum Attributskonzept an Ihren Systemadministrator.

Beachten Sie, dass Attribute mit einem Defaultwert vorbelegt sein können. Außerdem können Attribute zwar sichtbar und eventuell sogar vorbelegt sein, aber dennoch für die Bearbeitung gesperrt sein.

Wenn zusätzliche Informationen beim Attribut hinterlegt sind, sind diese über das -Icon abrufbar.

3.2 Aufgaben

Nach einem Upload, um das Asset im Modul *Media Pool* verfügbar zu machen:

- [Attribute eines Assets vervollständigen unten](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf der nächsten Seite](#)
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 57](#)

Beim Bearbeiten eines oder mehrerer bestehender Assets:

- [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 58](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten auf Seite 59](#)
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten auf Seite 61](#)

3.2.1 Attribute eines Assets vervollständigen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Import > Importierte Dateien* und klicken Sie auf den Namen des Uploads, den Sie bearbeiten wollen.
Sie öffnen das Uploadverzeichnis, das alle im Upload enthaltenen Dateien auflistet.
2. Bewegen Sie die Maus auf das Vorschaubild des Assets, dessen Attribute Sie vervollständigen möchten.
Der Menü-Button des Assets wird angezeigt.
3. Klicken Sie *> Menü > Eigenschaften bearbeiten*.
Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.
4. Wählen Sie den Assettyp.
Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.
5. Vervollständigen Sie die Attribute.
Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.
6. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Datei vollständig importiert und als Asset angelegt.

3.2.2 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen

Wenn Sie die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten wollen, müssen die Pflichtattribute identisch sein:

- Assettyp
- Virtuelle DB, d.h. für welchen Benutzerkreis die Assets sichtbar sind.
- mindestens eine Kategorie
- Pflichtattribute des Assettyps

Diese Attribute müssen bearbeitet werden, damit ein Asset im Modul erreichbar ist. Andere Attribute können unterschiedlich sein und anschließend für jedes Asset separat bearbeitet werden.

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, das Sie bearbeiten wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Wählen Sie:
 - Falls Sie die Attribute aller Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten, klicken Sie *Gesamtimport bearbeiten*.
 - Falls Sie die Attribute mehrerer Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten:
 1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild eines auszuwählenden Assets.
Rechts unten am Vorschaubild wird eine Checkbox eingeblendet.
 2. Aktivieren Sie die Checkbox.
 3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Assets, deren Attribute Sie vervollständigen möchten.
 4. Klicken Sie *Auswahl bearbeiten*.

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.



Hinweis

In dem angezeigten Dialog bearbeiten Sie gleichzeitig die Assetattribute der ausgewählten Assets. Beachten Sie insbesondere die Pflichtfelder. Bearbeiten Sie die Pflichtfelder in zwei Fällen:

- Sie möchten, dass diese Attribute bei alle markierten Assets denselben Wert erhalten.
- Diese Attribute sind noch nicht befüllt. (Ausnahmen sind die Pflichtfelder *Assetname* und *Tags*. *Assetname* ist immer vorbefüllt, *Tags* kann vorbefüllt sein. Eine Bearbeitung ist daher nicht in jedem Fall notwendig.)

4. Wählen Sie den Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.

5. Vervollständigen Sie die Assetattribute.

Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern gekennzeichnet.

6. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Dateien als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.

3.2.3 Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Import > Importierte Dateien*.

2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, das Sie bearbeiten wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um Assets auszuwählen:

- Falls Sie die Attribute aller Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten, aktivieren Sie die Checkbox *Alle auswählen*.
- Falls Sie die Attribute mehrerer Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten:

1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild eines auszuwählenden Assets.

Rechts unten am Vorschaubild wird eine Checkbox eingeblendet.

2. Aktivieren Sie die Checkbox.
3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Assets, deren Attribute Sie vervollständigen möchten.
4. Klicken Sie *Nacheinander bearbeiten*.
Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.
5. Wählen Sie den Assettyp.
Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.
6. Vervollständigen Sie die Attribute des angezeigten Assets.
Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern gekennzeichnet.
7. Klicken Sie *Speichern und nächstes*.
8. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 7, bis die Attribute der ausgewählten Assets vervollständigt sind.

Sie haben die Dateien als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.

3.2.4 Attribute eines Assets bearbeiten

1. Suchen Sie das Asset, dessen Attribute Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Eigenschaften bearbeiten*.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Hinterlegen Sie die benötigten Informationen in den Eingabefeldern.
4. Klicken Sie *Speichern*.

Die Attribute werden gespeichert. Bitte beachten Sie: Falls das Asset einer freigabepflichtigen VDB zugewiesen wird, benötigen Sie eine Freigabe, damit das Asset mit den gespeicherten Attributen im Modul *Media Pool* verfügbar ist.

3.2.5 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

Um effizient vorzugehen, können Sie die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten. Beachten Sie die Besonderheiten bei dieser Funktion.



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur Assets des selben Assettyps gleichzeitig bearbeiten können. Falls Sie Assets verschiedener Typen für die gleichzeitige Bearbeitung auswählen, können Sie im Bearbeitungsdialog nacheinander die verschiedenen Assettypen aufrufen und die jeweils zugeordneten Assets gleichzeitig bearbeiten.

Änderung der Attribute

Bei der Bearbeitung mehrerer Assets gleichzeitig können Sie Attribute wie folgt ändern:

1. Bei Attributen mit einem Wert wird der bisher hinterlegte Wert ersetzt, z. B. wird die VDB für alle Assets in den neuen Wert geändert.
2. Bei Attributen mit mehreren Werten werden die bisherigen Einträge um die neu hinzugefügten ergänzt, z. B. werden die vorhandenen Schlagworte um die neu eingegebenen ergänzt.
3. Bei speziellen Attributen wie den Kategorien oder den hinterlegten Ländern können bestehende Attribute sowohl hinzugefügt oder entfernt werden.

Bei der gleichzeitigen Bearbeitung von Assets werden die aktuell hinterlegten Werte nicht angezeigt, Ausnahme bildet der aktuell hinterlegte Assettyp. Um einzelne Werte bei der Massенbearbeitung zu hinterlegen oder zu ändern, müssen Eingaben getätigt werden. So lange bei einem Attribut keine Werte verändert wurden, werden die bei den einzelnen Assets hinterlegten Attribute ebenfalls nicht geändert.

Besonderheit Boolean-Attribute

Bei Boolean-Attributen wird entweder der Wert WAHR oder FALSCH hinterlegt. Um den Ausgangszustand der hinterlegten Attribute nicht zu ändern, wird daher ein zusätzlicher Zustand bei einem Boolean-Attribut angezeigt, um zu signalisieren, dass die aktuell hinterlegten Werte nicht verändert werden sollen. Wenn der Wert für alle Assets geändert werden soll, wählt der Benutzer, ob überall der Wert WAHR oder FALSCH gelten soll.

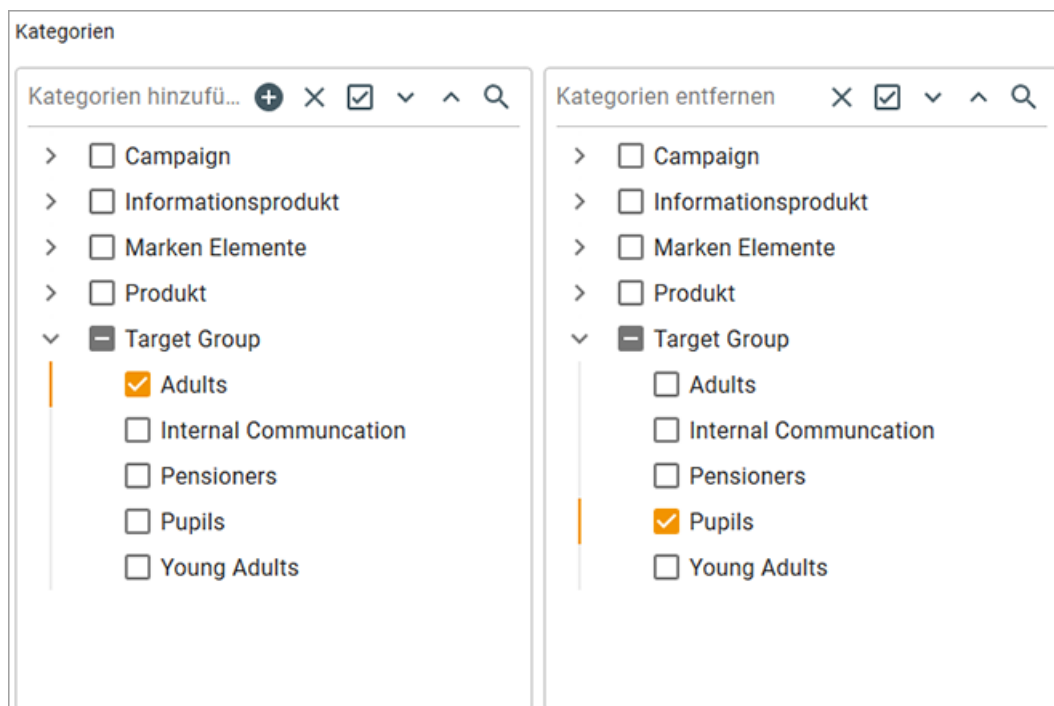
Pflichtattribute bearbeiten

Pflichtattribute sind in der Benutzeroberfläche mit einem Stern (*) gekennzeichnet. Bearbeiten Sie die Pflichtattribute bei einer Sammelbearbeitung in zwei Fällen:

1. Sie möchten, dass diese Attribute bei allen markierten Assets den gleichen Wert erhalten.
2. Diese Attribute sind noch nicht befüllt. Ausnahmen sind die Pflichtfelder *Assetname* und *Tags*. *Assetname* ist immer vorbefüllt, *Tags* kann vorbefüllt sein. Eine Bearbeitung ist daher nicht in jedem Fall notwendig.

Attribute *Schlagworte*, *Kategorien* und *Relevante Länder*

Bei den Feldern *Schlagworte*, *Kategorien* und *Relevante Länder* handelt es sich um Listen, die bei jedem Asset eine andere Auswahl enthalten können. Damit diese Auswahlen nicht pauschal überschrieben werden, wählen Sie separat, welche Einträge hinzugefügt und welche Einträge entfernt werden:



Gemäß dem Beispiel im Screenshot wird allen markierten Assets die Kategorie */Target Group/Adults* hinzugefügt. Falls den Assets die Kategorie */Target Group/Pupils* zugewiesen war, wird es entfernt. Andere zugewiesene Kategorien bleiben unberührt.

Attribut *Dateiname*

Beachten Sie, dass der Dateiname nicht in einer Sammelbearbeitung geändert werden kann.

Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Markieren Sie die Assets, indem Sie die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Wählen Sie über den oberen Menü-Button > *Bearbeiten* > *Mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten*.

Der Dialog zum Bearbeiten der Attribute wird geöffnet.

4. Bearbeiten Sie die Attribute.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeitet. Bearbeitete Attribute enthalten nun bei allen Assets den gleichen Wert.

3.2.6 Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

Wenn Sie Assets nacheinander bearbeiten, wird im Bearbeitungsdialog oben rechts eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Die Fortschrittsanzeige zeigt Ihnen folgende Informationen:

- Name des Assets, das aktuell bearbeitet wird,
- Wie viele Assets bereits bearbeitet sind und die Anzahl der ausgewählten Assets insgesamt

Je Asset kann die Bearbeitung einzeln vorgenommen werden, mit Klick auf *Speichern und nächstes* wird das aktuelle Asset gespeichert und automatisch das nächste angezeigt.

Achtung! Datenverlust!

Sie können auch mittels der Navigationspfeile < und > neben dem Assetnamen zwischen den einzelnen Assets wechseln. Beachten Sie, dass dabei eingegebene Werte nicht gespeichert werden! Gespeichert wird nur, wenn Sie *Speichern und nächstes* klicken.

Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Markieren Sie die Assets, indem Sie die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Wählen Sie über den oberen Menü-Button > *Bearbeiten* > *Mehrere Assets nacheinander bearbeiten*.

Der Dialog zum Bearbeiten der Attribute wird für das erste Asset geöffnet.

4. Bearbeiten Sie die Attribute.
5. Klicken Sie *Speichern und nächstes*.
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, bis die Attribute der ausgewählten Assets vervollständigt sind.

Sie haben die Assets bearbeitet.

Geänderte
Rechte

4

Das nachfolgende Kapitel listet den Rechtebereich, dem neue Rechte für das Asset Editing angefügt wurden. Es handelt sich um `MODIFY_ASSET_TYPE` und `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS`.

Außerdem wurden die Rechte `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES` und `MANAGE_ASSET_TYPES` erstellt; mit diesen Rechten erreichen Administratoren die Verwaltungsseiten für Attribute und Assettypen in der Administration. Da es sich um Rechte in der Administration handelt, werden sie hier nicht separat gelistet.

Das alte Recht `MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS` wurde in Version 7.2 umbenannt in `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES`.

Das neue Recht muss von nun an in der Rechteverwaltung verwendet werden. Nach einem Update auf 7.2 oder neuer wird jedoch Benutzern mit dem bestehenden alten Recht automatisch das neue Recht zugewiesen.

4.1 Attribute bearbeiten

Attribute bearbeiten

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_ANY_MEDIA	Der Benutzer darf alle Assets bearbeiten, die er erreichen kann.
EDIT_ALL_ASSET_FIELDS	Der Benutzer kann für ein erreichbares Asset alle im System angelegten Attribute bearbeiten, unabhängig davon, ob die Attribute dem Assettyp zugeordnet sind.
MODIFY_ASSET_TYPE	Der Benutzer kann den Assettyp eines bereits angelegten Assets ändern.
EDIT_APPROVAL	Der Benutzer kann die Metadaten <i>Genehmigungspflichtig</i> und <i>Genehmigungshinweise</i> eines Assets bearbeiten, auch wenn er nicht der Eigentümer ist.
EDIT_LICENSE	Der Benutzer kann einem Asset eine Lizenz zuordnen.
EDIT_OWN_ORG	Der Benutzer kann Assets bearbeiten, deren Eigentümer derselben Organisationseinheit zugewiesen sind.
CHANGE_MEDIA_OWNER	Der Benutzer kann die Eigentümer von Assets ändern, auf deren Detailansicht er zugreifen kann.
ADMIN_REPAIR_PREVIEWS	Der Benutzer erreicht die Funktion <i>Vorschaubilder neu erzeugen</i> über den Menübutton in der Detailansicht eines Assets.

Assetansicht

Bezeichnung	Beschreibung
VIEW_LARGE_PREVIEW	<p>Der Benutzer kann in der Detailansicht eines Assets auf die Vorschau klicken und erhält dann eine große Vorschau-Ansicht.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass es für Videos keine große Vorschau-Ansicht gibt. Wenn Sie in der Detailansicht eines Videos auf die Vorschau klicken, wird das Video gestartet.</p>

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Tipps & Tricks

5

Titel	Beschreibung	Kapitelverweis
Beschreibung eines Asset-typs	Mittels Beschreibung des Assettyps kann die ordnungsgemäße und schnelle Zuweisung beim Bearbeiten maßgeblich unterstützen.	Assettyp anlegen auf Seite 40
Löschen von Organisationseinheiten	<p>Wenn Assettypen existieren, die einer spezifischen und inzwischen gelöschten Organisationseinheit zugeordnet sind, können zugeordnete Assets von anderen Benutzern nicht mehr bearbeitet werden.</p> <p>Deswegen wird bei der Löschung einer Organisationseinheit auch künftig der Assettyp an die ausgewählte neue Organisationseinheit übertragen.</p>	Assettypen auf Seite 37
Zuweisung von Defaultwerten	<p>Beim Bearbeiten werden Attribute mit Defaultwerten vorbelegt.</p> <p>Achtung: Dies funktioniert nur, falls das Attribut bisher leer war! Außerdem sollte sichergestellt sein, dass der Benutzer Zugriff auf den gewählten Defaultwert hat, insbesondere wenn dieser als nicht editierbar oder als nicht sichtbar konfiguriert wurde.</p>	Assettyp bearbeiten auf Seite 41
Benötigte Administratorenrechte	Um die Assettypen im Media Pool korrekt administrieren zu können, werden mindestens die Rechte MODULE_ACCESS (im Media Pool) und EDIT_ALL_VDB (in der Administration) benötigt.	Assettypen auf Seite 37

Titel	Beschreibung	Kapitelverweis
Trennung von Ansichts- und Bearbeitungsberechtigung	<p>Bisher konnten mittels VDB, Organisationseinheitenzuweisung und dem Recht, Assets editieren zu können unterschieden werden, welcher Benutzer ein Asset nur anzeigen oder auch bearbeiten kann.</p> <p>Durch die Assettypen ist die organisationseinheitenübergreifende Bearbeitung einfacher möglich und es wird genau definiert, welche Organisationseinheiten die zugewiesenen Assets bearbeiten können.</p>	<p><i>Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 49</i></p>
Bearbeitungsprozess	<p>Durch unterschiedlich konfigurierte Assettypen je Organisationseinheit sind Prozesse darstellbar, die benutzerabhängig differenzieren, wer welche Attribute an einem Asset pflegen kann.</p> <p>Mit dem Recht MODIFY_ASSET_TYPE und dem Zugriff auf den aktuellen Assettyp kann dieser geändert werden.</p>	
Admin Fallback	<p>Mit dem neuen Recht EDIT_ALL_ASSET_FIELDS können auch künftig alle zur Verfügung stehenden Attribute bearbeitet werden, unabhängig der Zuweisung der Assettypen zu Organisationseinheiten.</p>	<p><i>Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 49</i></p>

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Feedback und
Rückfragen

6

Neben diesem ausführlichen Dokument steht Ihnen BrandMaker natürlich auch gerne beratend zur Seite bei dem Wechsel auf die neue Funktionalität. Sollten Sie also Fragen zum besten Vorgehen beim Wechsel haben oder benötigen Sie einen Partner, der mit Ihnen gemeinsam ein Konzept erarbeitet, dann sprechen Sie gerne Ihren bekannten Customer Success Manager an oder melden Sie sich bei customer.success@brandmaker.com.