

Media Pool

Administrationshandbuch

Version 8.0

DE

07. November 2024

100200000001

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 Uptempo 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 2024 Uptempo GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Uptempo GmbH

An der Raumfabrik, Amalienbadstraße 41a

76227 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@uptempo.io.

Inhalt

1 Start	9
1.1 Neu und geändert	10
1.2 Zielgruppe	17
1.3 Schreibkonventionen	18
2 Assets	19
2.1 Attribute	23
2.1.1 Basis- und Standardattribute	24
2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute	25
2.1.2.1 Attributtypen	29
2.1.2.2 Darstellung von Attributtypen im Bearbeitungs- dialog	32
2.1.2.3 Benutzerdefiniertes Attribut anlegen	36
2.1.2.4 Listenattribut anlegen	37

2.1.2.5	Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten	40
2.1.2.6	Benutzerdefiniertes Attribut löschen	41
2.1.3	Standardattribute einstellen	41
2.1.4	Kundenspezifische Eigenschaften	42
2.2	Assettypen im Digital Asset Management	43
2.2.1	Assettyp anlegen	50
2.2.2	Assettyp kopieren	51
2.2.3	Assettyp bearbeiten	52
2.2.4	Assettyp löschen	57
2.3	Migration	58
2.4	Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets	61
2.5	KI-Tagging	63
2.6	Direktveröffentlichung	65
2.7	Vorschau	66
2.8	Dateiformate	67
2.9	Video-Transcodierung	70
3	Anzeigen	73
3.1	Detailansicht	75
3.2	Listenansicht	77
3.3	Galerieansicht	80
4	Suchfunktionen	83
4.1	Suche	85
4.1.1	Such-Index	87
4.1.2	Default-Ansichten	89
4.1.2.1	Default-Ansicht anlegen	91

4.1.2.2	Default-Ansicht bearbeiten	93
4.1.2.3	Default-Ansicht löschen	93
4.1.2.4	Suchkriterien anlegen oder bearbeiten	94
4.1.2.5	Suchkriterien löschen	94
4.2	Kategorien	95
5	Assetverwaltung	97
5.1	Abonnement	99
5.2	Bewertung	100
6	Absicherung	101
6.1	Freigaben und Genehmigungen	103
6.2	Lizenzen	104
6.3	Wasserzeichen	106
6.3.1	Individuelles Wasserzeichen verwenden	108
6.3.2	Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen	110
6.4	Font-Whitelist	111
7	Assetverwendung	113
7.1	Publikationskanäle	116
7.1.1	Kanal hinzufügen	117
7.1.2	Kanal bearbeiten	118
7.1.3	Kanal löschen	119
7.2	Webhooks	121
7.2.1	Webhook anlegen	125
7.2.2	Webhook bearbeiten	126
7.2.3	Webhook aktivieren	127
7.2.4	Webhook testen	127

7.2.5	Datenbestand synchronisieren	128
7.2.6	Webhook löschen	129
7.3	Gültigkeit von Links beim E-Mail-Versand	130
7.4	Renderingschemata	131
7.4.1	Einstellungen	132
7.4.2	Renderingschema für Video-Dateien anlegen ...	134
7.4.3	Reihenfolge der Renderingschemata bearbeiten	136
7.5	E-Mail-Vorlagen anpassen	137
8	Appendix	139
8.1	Berechtigungen	140
8.1.1	Geänderte Berechtigungen	140
8.1.2	Zugang zum Modul	141
8.1.3	Assets anlegen	141
8.1.4	Assets suchen	142
8.1.5	Assets verwalten	143
8.1.5.1	Attribute bearbeiten	143
8.1.5.2	Versionieren	144
8.1.5.3	Organisieren	145
8.1.5.4	Löschen	146
8.1.6	Assets absichern	146
8.1.7	Assets verwenden	147
8.2	Ausgabeformate	149
8.3	Standard-Renderingschemata	161
8.4	Tipps & Tricks	167
8.4.1	Geänderte Berechtigungen	168

8.5 Weitere Dokumentation	170
GLOSSAR	171

Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen (ungeraden) Seite beginnen.

Start

1

1.1 Neu und geändert

Es gibt einige neue Funktionen und Änderungen, die das Bearbeiten von Assets und den Import komfortabler und schneller machen.

Asset-Bearbeitungslimit aufgehoben

Mit dieser Version wurde das Limit für die gleichzeitige Bearbeitung von Assets aufgehoben. Bisher war die Bearbeitung auf maximal 200 Assets pro Sitzung beschränkt. Ab sofort können unbegrenzt viele Assets gleichzeitig bearbeitet werden. Diese Änderung erleichtert die Arbeit von Redakteuren und Content-Erstellern erheblich, wenn sie viele Assets anlegen und bearbeiten müssen. Sie können künftig ohne Zwischenschritte arbeiten. Es ist jedoch zu berücksichtigen, dass das gleichzeitige Bearbeiten sehr vieler Assets dazu führen kann, dass auch das Speichern der Änderungen länger als sonst üblich dauert.

Benutzerbasierte Bearbeitungsmasken

Bisher werden Asset-Typen und ihre Attribute für jedes Asset einzeln verwaltet. Das ist nicht für alle ideal. Wir lösen das Problem, indem wir unseren bestehenden Asset-basierten Ansatz durch ein neues rollenbasiertes Kontrollsystem ergänzen. Damit können Unternehmenskunden jetzt flexibel entscheiden, wie sie die Sichtbarkeit und Bearbeitbarkeit von Attributen gestalten möchten. Weitere Einzelheiten zu dieser Funktionalität finden Sie in den [ausführlichen Versionshinweisen](#).

Import-Button im Import-Fenster

Die Importfunktion ist vollständig neu entwickelt worden. Das Update gibt Benutzern volle Kontrolle über den Import von Dateien. Anstatt jedes Mal einen neuen Ordner zu erstellen, kann der Benutzer nun Dateien in einen bestehenden Ordner hochladen oder einen neuen Ordner erstellen.

Auf der Import-Seite wurde oben rechts ein Import-Button hinzugefügt. Wenn Sie auf den Import-Button klicken, öffnet sich ein neues Fenster mit der Upload-Komponente. Dies ermöglicht es Benutzern, weitere Dateien in einen bestehenden Import-Ordner hochzuladen. In früheren Versionen wurde für jeden Import ein neuer Ordner erstellt.



Benutzerdefinierter Import-Ordername

Benutzer können beim Hochladen von Assets einen benutzerdefinierten Namen für den Import-Ordner angeben oder einen bestehenden verwenden. Dies erleichtert das spätere Auffinden von Uploads. In bisherigen Versionen war beim Import „Upload, Datum, Uhrzeit“ als Name des Upload-Verzeichnisses voreingestellt, es konnte aber kein anderes Verzeichnis gewählt werden.

Vorteile:

- Leichtere Identifizierung von Assets nach dem Upload, da der Ordner vom Benutzer einen aussagekräftigen Namen erhalten hat.
- Bessere Organisation und Strukturierung von hochgeladenen Assets, da Import-Ordner mit selbst gewählten Namen versehen werden können.
- Schnelleres Auffinden und Sortieren, da die Uploads anhand des Ordernamens unterschieden werden können.

Es gibt folgende Einschränkungen für den Namen des Import-Ordners:

- Der Name ist ein Pflichtfeld und darf nicht leer sein.
- Der Name ist auf maximal 255 Zeichen beschränkt.
- Nach dem Start des Uploads kann der Ordername nicht mehr geändert werden.

Zusammengefasst bedeutet dies, dass Benutzer beim Hochladen einen Ordernamen angeben müssen, der zwischen 1 und 255 Zeichen lang ist und nur gültige alphanumerische Zeichen und Leerzeichen enthält. Nach Beginn des Uploads kann der Name nicht mehr geändert werden. Dadurch wird sichergestellt, dass der Ordername konsistent ist und zur Identifizierung der Assets verwendet werden kann.

Drag-and-drop-Upload direkt ins Fenster

Im Vergleich zu früheren Versionen können Benutzer nun lokale Dateien vom Computer per Drag-and-Drop in die Suchergebnisse oder des geöffneten Importbereichs ziehen, um sie hochzuladen. Die bisherige Importoption bleibt weiterhin erhalten. Wenn eine Datei über das Fenster gezogen wird, erscheint eine Dropzone, wo Dateien abgelegt werden können.

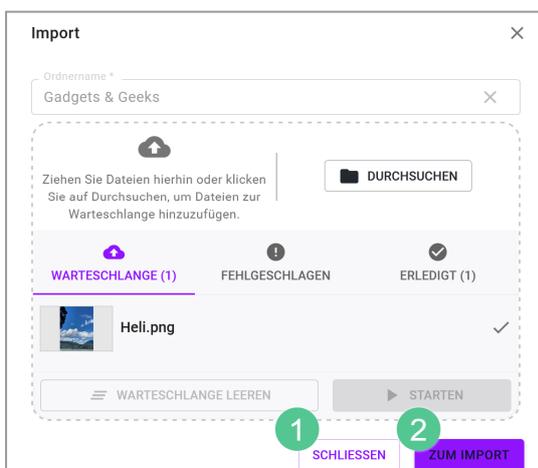
Der Import-Dialog listet nach dem Loslassen der Maustaste die hochzuladenden Dateien, aber vor dem Import muss noch der neue Ordnername oder ein existierender Ordner festgelegt werden. Wenn Ihnen die Berechtigung zum Hochladen einzelner Medien fehlt, wird keine Dropzone angezeigt. Außerdem wird die Dropzone nicht angezeigt, solange ein Dialog (Widget) in den Suchergebnissen geöffnet ist.

Der Upload per Drag-and-Drop bietet den Benutzern eine komfortablere Möglichkeit zum Hochladen von Dateien und erhöht somit die Bedienfreundlichkeit.

Verbesserungen des Import-Dialogs

Die Änderungen bieten den Benutzern eine komfortablere und effizientere Handhabung des Import-Dialogs.

- Mit dem neuen Button *Zum Import* können Benutzer direkt nach dem Import auf die Assets im Import-Ordner zugreifen. So muss man nicht mehr wie in früheren Versionen den Ordner im Import-Bereich suchen.
- Dem Import-Dialog wurde ein neuer Schließen-Button hinzugefügt. Benutzer können den Dialog schließen, wenn sie die Assets später bearbeiten möchten oder sich entschieden haben, doch nichts hochzuladen.



Mit den neuen Buttons (**1** Schließen, **2** Zum Import) können Benutzer den Import-Dialog nach dem Upload je nach Bedarf schließen oder direkt auf die importierten Assets zugreifen. Durch Klick auf *Zum Import* entfällt die Suche nach dem Import.

Warnung vor dem Löschen von Assets in Sammlungen

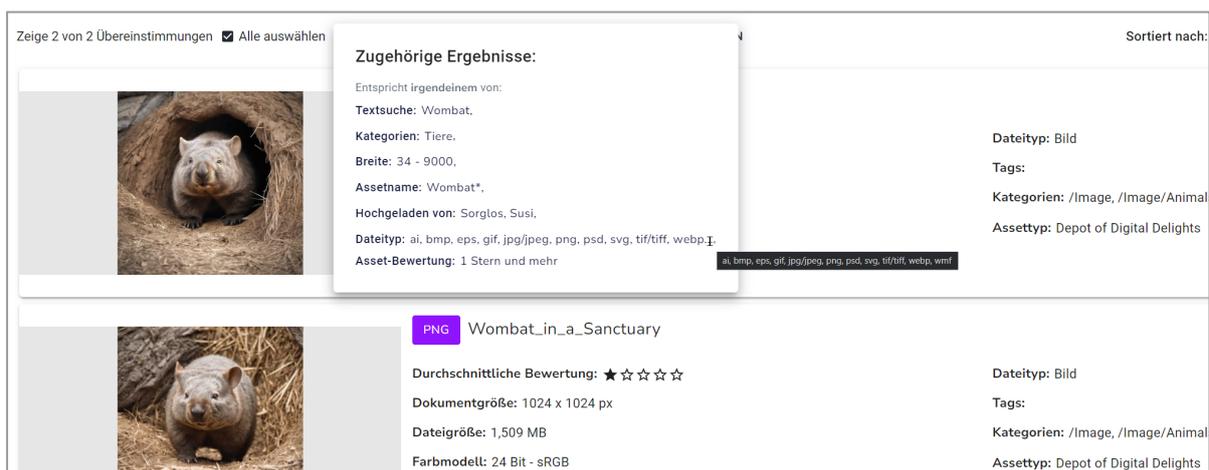
Eine Bestätigungsabfrage wird nun angezeigt, wenn Benutzer Assets in einer Sammlung wie *Eigene DSE-Bilder* löschen, um zu verhindern, dass andere Benutzer versehentlich den Zugriff auf ein Asset in einem Job oder Review verlieren, wenn der ursprüngliche Uploader es löscht. Der Dialog weist darauf hin, dass das Entfernen des Assets Auswirkungen für andere Benutzer haben kann, und es muss explizit bestätigt werden, bevor die Assets tatsächlich gelöscht werden.

Komplexe Suchanfragen

Wenn in Suchfeldern wie Textsuche, Kategorien, Dateityp/Erweiterungen oder Tags mehr als zehn Einträge ausgewählt sind, werden diese nun mit "..." abgekürzt angezeigt.

Bislang wurden nur die ersten zehn Einträge vollständig angezeigt, weitere Einträge fehlten. Dies führte zu Verwirrung beim Benutzer, da die vollständige Auswahl nirgends angezeigt wurde.

Durch ... erkennen die Benutzer, dass die Auswahl größer als die angezeigten zehn Einträge ist. So wissen Benutzer, dass sie die Suchkriterien gegebenenfalls einschränken müssen, um bessere Ergebnisse zu erhalten. Gleichzeitig sehen sie, dass alle gewählten Suchkriterien berücksichtigt und nicht etwa nur die sichtbaren Einträge verwendet werden. Ein Mouseover über ... zeigt alle im Tooltip an.



The screenshot shows a search results interface with a tooltip overlay. The tooltip displays detailed information for a search result:

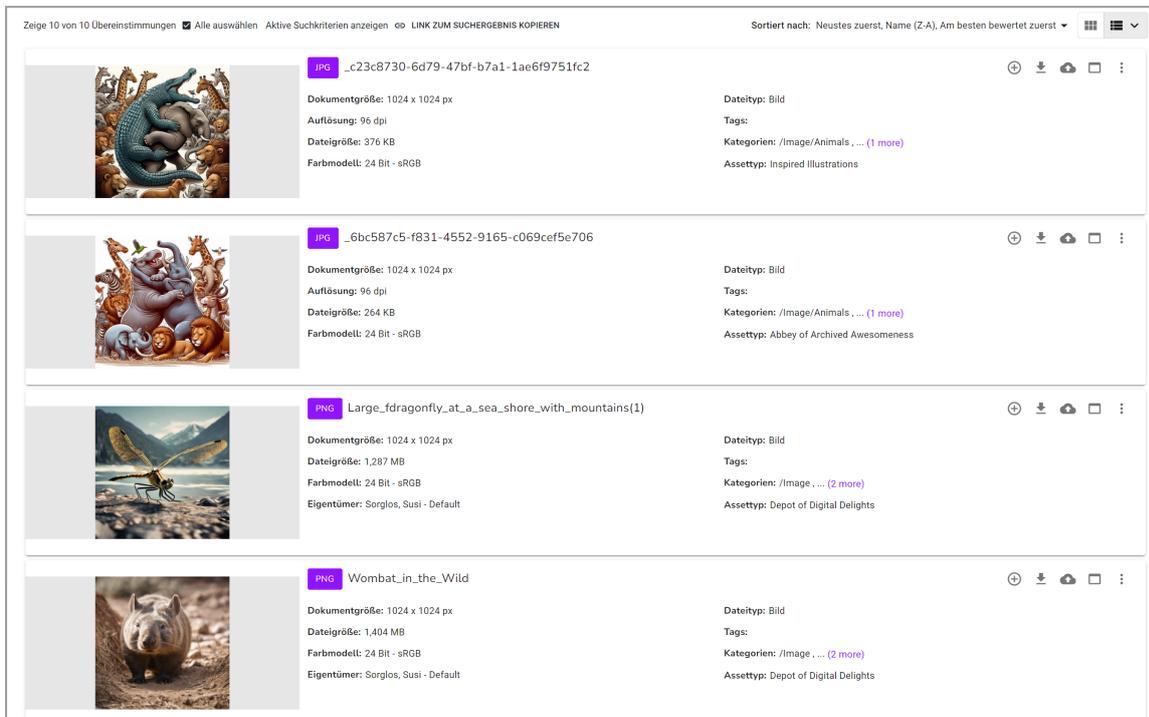
- Zugehörige Ergebnisse:**
 - Entspricht irgendeinem von:
 - Textsuche: Wombat.
 - Kategorien: Tiere.
 - Breite: 34 - 9000.
 - Assetname: Wombat*.
 - Hochgeladen von: Sorglos, Susi.
 - Dateityp: ai, bmp, eps, gif, jpeg/peg, png, psd, svg, tiff/tif, webp, I.
 - Asset-Bewertung: 1 Stern und mehr
- Asset Details:**
 - Assetname: Wombat_in_a_Sanctuary
 - Durchschnittliche Bewertung: ★☆☆☆☆
 - Dokumentgröße: 1024 x 1024 px
 - Dateigröße: 1,509 MB
 - Farbmodell: 24 Bit - sRGB
- Metadata:**
 - Dateityp: Bild
 - Tags:
 - Kategorien: /Image, /Image/Animal
 - Assettyp: Depot of Digital Delights

The tooltip also includes a small image of a wombat and a list of supported file formats: ai, bmp, eps, gif, jpeg/peg, png, psd, svg, tiff/tif, webp, wmf.

Diese Verbesserung hilft, komplexe Suchanfragen benutzerfreundlicher darzustellen.

Dateityp in Listenansicht anzeigen

Diese kleine Neuerung ist hilfreich für alle, die nicht in der *Galerieansicht* arbeiten, sondern die Suchergebnisse in der *Listenansicht* angezeigt haben wollen.



Der Dateityp wird nun auch in der *Listenansicht* durch eine farbige Markierung vor dem Assetnamen angezeigt.

Sonstige Änderungen

Feature	Beschreibung
---------	--------------

Umstellung auf CLDR-Sprachcodes	<p>Alle Daten in Media Pool, die bisher 2-Letter-Sprachcodes verwendet haben, werden auf CLDR-Sprachcodes migriert. Dies ermöglicht die Nutzung moderner Unicode-Standards.</p> <p>Die APIs wurden aktualisiert, um CLDR-Sprachcodes anstelle von 2-Letter-Codes zu verwenden. Die Benutzeroberfläche wurde aktualisiert, um die neuen CLDR-Codes anzuzeigen und zu verwenden.</p> <p>Wenn Sie von einer früheren Version upgraden, werden die vorhandenen 2-Letter Codes standardmäßig auf CLDR-Codes gemappt.</p> <p>Vorteile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwendung eines modernen Unicode-Standards für Sprachcodes • Vereinheitlichung und Vereinfachung der Mehrsprachigkeit • Zukunftssichere Architektur durch die Verwendung von CLDR • Einfacheres Hinzufügen neuer Sprachen • Reduzierter Wartungsaufwand für die mehrsprachige Funktionalität in zukünftigen Versionen <p>Änderungen gegenüber früheren Implementierungen:</p> <p>Die bisherigen 2-Letter-Sprachcodes werden nicht mehr verwendet oder angezeigt. Es erfolgt eine Anpassung bestehender Codes, die bisher 2-Letter-Codes verwendet haben. Das heißt, bevor Sie upgraden, müssen Sie die Standardbelegung der Sprachcodes überprüfen und ggf. anpassen.</p>
Schnelleres Hochladen großer Dateien	<p>Wir haben den Upload von Dateien schneller und einfacher gemacht. Hier sind die Änderungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie sehen jetzt, was mit Ihren Dateien beim Upload passiert. Sie müssen nicht mehr spekulieren, ob der Upload schon abgeschlossen ist. • Wir haben den Virenprüfprozess beschleunigt, damit Sie Dateien insgesamt schneller hochladen können.

Abkündigung von SOAP

Beachten Sie, dass die SOAP-Schnittstelle des Media Pool mit der Version 8.0 abgekündigt wurde. Die REST-Schnittstelle ersetzt damit die alte SOAP-Schnittstelle vollständig. Sofern Sie bisher noch die SOAP-Schnittstelle einsetzen, stellen Sie vor einem Upgrade zeitnah auf die REST-API um.

Durch die Vereinheitlichung auf REST müssen sich Entwickler nur noch auf eine Schnittstellentechnologie konzentrieren. Dies vereinfacht die Entwicklung individueller Lösungen für die Plattform. REST ist die modernere und weiter verbreitete Technologie für API-Aufrufe. Durch die Fokussierung auf REST statt SOAP wird die Weiterentwicklung und langfristige Unterstützung der Schnittstellen sichergestellt.

Entfernte Berechtigung

Die alte Berechtigung *EDIT_CMS_CONTENT* wurde aus der Version 8.0 entfernt und ist nicht mehr verfügbar.

Beachten Sie für einen vollständigen Überblick über systemweite Änderungen die aktuellen Release Notes 8.0.

1.2 Zielgruppe

Dieses Handbuch richtet sich an Benutzer der Uptempo-Plattform, die das Modul *Media Pool* für Digital-Asset-Management (DAM) einrichten bzw. verwalten. Dazu benötigen die Leser Kenntnisse über die Benutzung des Moduls (siehe *Media Pool*-Benutzerhandbuch unter [Weitere Dokumentation auf Seite 170](#)).



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie für das Einrichten bzw. das Verwalten des Moduls *Media Pool* Berechtigungen für die Verwendung der Administration benötigen. Welche Berechtigungen Sie im Einzelnen benötigen, wird nicht in diesem Handbuch beschrieben. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

1.3 Schreibkonventionen



Hinweise erscheinen in einer grau hinterlegten Box.

Warnungen erscheinen in einer rot umrahmten Textbox.

Klickpfade sind durch > *Klicken Sie hier* > und danach hier gekennzeichnet.

Assets

2

Ein Asset ist eine Datei, die in das Modul *Media Pool* hochgeladen wird und dort die für die Verwaltung notwendigen Attribute erhält. Zusätzlich wird dem Asset eine Vorschau (Bild oder Video) zur visuellen Darstellung im Modul angehängt.

Als Administrator haben Sie nun 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.



Für genaue Informationen, siehe Tabelle [Benutzerdefinierte Attribute anlegen](#) auf der gegenüberliegenden Seite.

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 Attributtypen umfassen bis zu 15 verschiedene Formate, z. B. Zahlen, Links, Datumsangaben 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:</p> <p>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. **Hinweis:** Beachten Sie für Daten-Migrationen von Versionen vor 6.9 auch die geänderte Handhabung kundenspezifischer Eigenschaften.

Weitere Informationen finden Sie unter [Attribute auf Seite 23](#).

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 im Digital Asset Management auf Seite 43](#).

Migration

Bei der Migration eines älteren Systems vor Version 6.9 sollten einige Aspekte berücksichtigt werden. Grundsätzlich aber können die bisherigen Arbeitsweisen nahtlos weitergeführt und die vorhandenen Assets wie bisher bearbeitet werden.

Weitere Informationen siehe [Migration auf Seite 58](#)

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 61](#)

Video-Transcodierung

Um eine Video-Datei in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transcodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transcodiert wurde, muss der Benutzer die Transcodierung beantragen bzw. anstoßen.

Weitere Informationen siehe [Video-Transcodierung auf Seite 70](#).

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. **Hinweis:** Beachten Sie für Daten-Migrationen von Versionen vor 6.9 auch die geänderte Handhabung kundenspezifischer 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, siehe [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 Uptempo zur Verfügung gestellten Attributen in den Assettypen zu „Bearbeitungsvorlagen“ zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Weitere Informationen, siehe [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 25](#).

Standardattribute einstellen

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

Weitere Informationen, siehe [Standardattribute einstellen auf Seite 41](#).

Kundenspezifische Eigenschaften

In älteren Versionen bis einschließlich zur Version 6.8 wurden die für Ihr Unternehmen notwendigen Eigenschaften in kundenspezifischen Eigenschaften in Freitextfeldern abgebildet. Diese wurden automatisch in *Benutzerdefinierte Attribute* migriert.

Weitere Informationen, siehe [Kundenspezifische Eigenschaften auf Seite 42](#).

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
- Sprache
- Relevante Länder

- Anmerkungen
- Gültigkeit
- Verstecken falls nicht gültig
- Lizenzinformation
- 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 42](#).
- Dauer
- Produktbeschreibung
- Zielgruppe

2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute

Mit benutzerdefinierten Attributen pflegen Sie die für Ihr Unternehmen zusätzlich notwendigen Daten. Diese auf die Kundenbedürfnisse zugeschnittenen Attribute werden zusammen mit den von Uptempo bereitgestellten Attributen in den Assettypen zu Bearbeitungsvorlagen zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Benutzer ohne die Berechtigung, benutzerdefinierte Attribute zu verwalten, können den Eintrag im Administrationsbereich nicht sehen. Sie benötigen die Berechtigung *Manage Custom Attributes* in der Administration, um die benutzerdefinierten Attribute zu verwalten. Wenn die Berechtigung nicht gesetzt ist, dann bleibt der Menüeintrag `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]` 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 > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]`.

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	✎ 📄 🗑️
27	Produktbeschreibung	Text	1	✎ 📄 🗑️
29	Zielgruppe	Liste	0	✎ 📄 🗑️
76	Webadresse	Link	0	✎ 📄 🗑️
77	Farbe	Farbe	1	✎ 📄 🗑️
126	Quantity of the package	Zahl	0	✎ 📄 🗑️

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

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Suche 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.
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	[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.create.title]]]	Klicken Sie den Button, um ein neues Attribut hinzuzufügen.
5	[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.edit.title]]]	Klicken Sie das Stiftsymbol, um die Eigenschaften eines bereits angelegten Attributs zu bearbeiten.
6	Benutzerdefiniertes Attribut kopieren	Klicken Sie das Icon, 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	Benutzerdefiniertes Attribut löschen	Klicken Sie das Mülleimersymbol, 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.

Attributname
✕

Attributname * 1 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Kurzname des Attributs * 2 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Attributtyp 3 ▾

Hilfe / Beschreibung 4 5

Bearbeite Übersetzung für German (de)

Name für Wahr-Wert * 6 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Name für Falsch-Wert * DE

1/2 Sprachen übersetzt

Defaultwert ▾

WAHR

FALSCH

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 6 zur Verfügung.
4	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.
5	Übersetzen	Klicken Sie bei den einzelnen Feldern auf das Globus-Symbol, um den Inhalt in eine andere Sprache, in der Regel Englisch, zu übersetzen.

Nr.	Funktion	Beschreibung
6	Typabhängige Felder	Diese Felder hängen von der Ihrer Wahl des Attributtyps ab. Beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.
	Platzhalter	Definieren Sie für Textfelder einen Platzhalter, um dem bearbeitenden Benutzer bei der Pflege der Daten eine zusätzliche Unterstützung zu bieten. Der Platzhalter wird im Attributfeld als Vorbelegung angezeigt und wird auf das Feld ausgeblendet.

Such-Widgets

Für jedes Attribut wird vom System automatisch ein eigenes Such-Widget angelegt. Ob das Widget für die Benutzer erreichbar ist, entscheiden Sie als Administrator unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]]`.

Zugehörige Aufgaben

- [Benutzerdefiniertes Attribut anlegen auf Seite 36](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten auf Seite 40](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut löschen auf Seite 41](#)

2.1.2.1 Attributtypen

In diesem Abschnitt werden die verfügbaren Attributtypen beschrieben und erläutert, welche Einstellungen für ein Attribut des jeweiligen 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 Darstellung von Attributtypen im Bearbeitungsdialog auf Seite 32 .	<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.	
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.	

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
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
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. 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 Listeattribut anlegen auf Seite 37.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schalter <i>Mehrfachauswahlliste</i> aus: Der Benutzer kann nur einen Wert auswählen. • Schalter <i>Mehrfachauswahlliste</i> 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 Attributtypen 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.



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



Link

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

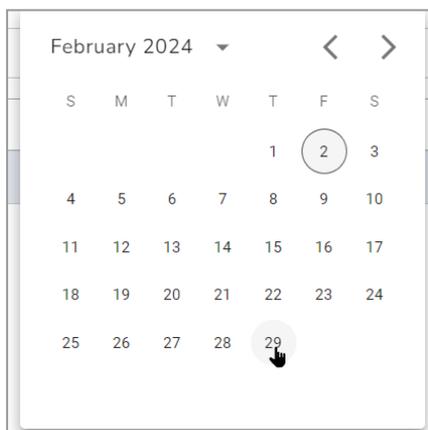
Link
heise.de
🔗 ⓘ

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

ABBRECHEN
ÜBERNEHMEN

Datum und Zeit

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



Dies stellt sicher, dass die Angaben je nach Standort des Benutzers im richtigen Format angezeigt werden.

Die unterschiedlichen Darstellungsarten wie z. B. *Datumsbereich*, *Zeitbereich* (siehe Tabelle in Kapitel [Attributtypen auf Seite 29](#)) stellen sicher, dass die Angaben so konkret wie nötig dargestellt werden können:

Attribute bearbeiten: Zeitbereich ✕

Attributeinstellungen (zum Umschalten klicken) Pflichtfeld Sichtbar Bearbeitbar

Defaultwert

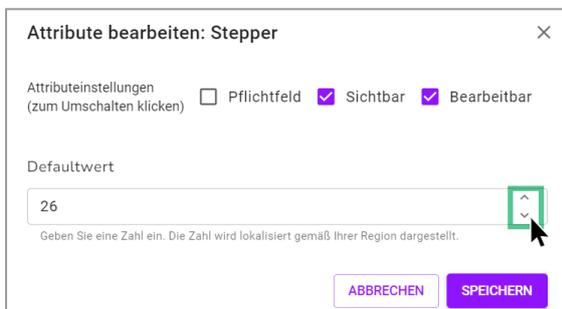
Von ✕ Bis ✕

ABBRECHEN
SPEICHERN

Zahl

Der Attributtyp *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.

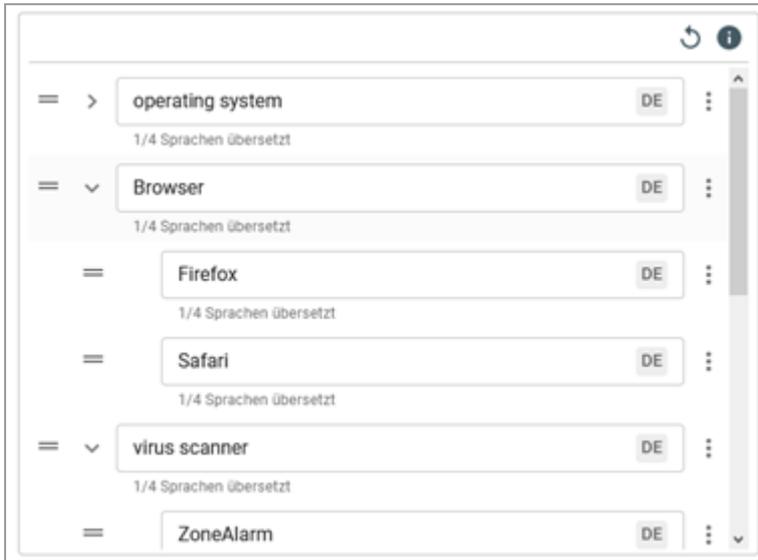



Hinweis

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:



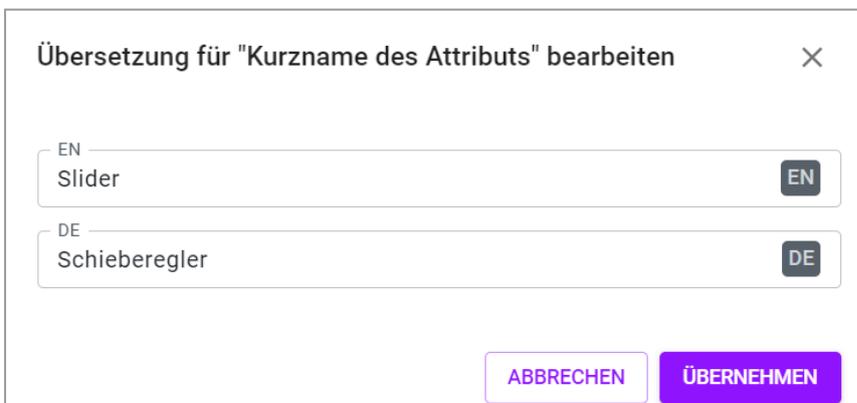
Neben der manuellen Eingabe der einzelnen Listeneinträge können auch bereits gepflegte Excel-Listen per Kopieren und Einfügen schnell übernommen werden.

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. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]]* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]*.
2. Klicken Sie den Button *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.results.create]]]*.

Der Dialog *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.create.title]]]* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein.
Sobald Sie mit der Eingabe des Namens beginnen, erscheint im Eingabefeld ein Globussymbol.
4. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
5. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein.
Sobald Sie mit der Eingabe des Namens beginnen, erscheint im Eingabefeld ein Globussymbol.
6. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
7. 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!
8. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
9. Bearbeiten Sie die typspezifischen Einstellungen des Attributs.
10. 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 fünf Ebenen enthalten, eine Wurzelebene und bis zu vier untergeordnete Ebenen.

Sie können Listenattribute manuell oder durch Kopieren vorhandener Listen anlegen.

Manuell anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]]* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]*.
2. Klicken Sie *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.results.create]]]*.

Der Dialog *Attributname* 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: Nachdem 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 Tastaturkürzel 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 schieben*: 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 schieben*: 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:

Tastenkürzel	Beschreibung
	Neuen Eintrag auf der gleichen Ebene hinzufügen. Wenn dies auf einem übergeordneten Element geschieht, wird der neue Eintrag nach allen Kindern erstellt.
SHIFT + 	Neuen Eintrag auf Unterebene hinzufügen
	Cursor um ein Listenfeld nach oben positionieren
	Cursor um ein Listenfeld nach unten positionieren
ALT + 	Cursor auf oberstes Feld positionieren
ALT + 	Cursor auf unterstes Feld positionieren
SHIFT + 	Wert in der Liste nach oben positionieren (inklusive der Kind-elemente). Beachten Sie, dass dies auch das Versetzen in der Listenebene bedeuten kann, wenn der voranstehende Wert eine Ebene höher liegt.

Tastenkürzel	Beschreibung
SHIFT + ↓	Wert in der Liste nach unten positionieren (inklusive der Kind-elemente). 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 positionieren. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.
SHIFT + ⇧	Wert eine Listenebene nach oben positionieren. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.
STRG + ALT	Kindwerte auf-/zuklappen
SHIFT + ENTF	Wert löschen

Durch Kopieren anlegen

Wenn Sie eine Liste durch Kopieren anlegen möchten, müssen die Listenwerte bereits strukturiert angelegt.

Es gelten die folgenden Voraussetzungen:

- Dateiformat: reiner Text (TXT: Notepad++, Sublime Text oder BBEdit) oder XLSX. Wir empfehlen XLSX – wenn möglich – bei nicht-hierarchischen Listen zu verwenden oder alternativ zuvor die Daten ins TXT-Format zu transferieren.
 - Anlegen der Baumstruktur: Beachten Sie, dass maximal fünf 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. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]]* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]*.
 2. Klicken Sie *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.results.create]]]*.

Der Dialog `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.custom_attributes.create.title]]]` 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 Excel-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. Navigieren Sie zu `> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]`.
2. Klicken Sie bei dem Attribut, das Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.

Der Dialog *Attributname* 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

Es ist nur möglich, benutzerdefinierte Attribute zu löschen, die von keinem Assettyp verwendet werden. Ob ein benutzerdefiniertes Attribut verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Verwendet bei* unter *> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]*. Die Spalte zeigt die die Anzahl der Assettypen, die dieses Attribut verwenden.

1. Navigieren Sie zu *> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Symbol.
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 > Übersicht > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Attribut Artikelnummer Validierung	Tragen Sie einen regulären Ausdruck für die Validierung der Artikelnummern ein.

Systemeinstellung	Beschreibung
Attribut Druckqualität 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 Auswahl- liste 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.
Gültigkeitszeitraum Typ	Wählen Sie, ob der Benutzer den Gültigkeitszeitraum eines Assets in Quartalen oder Tertialen festlegt.
Information Gültig- keitsende	<p>Das System informiert den Besitzer eines Assets, wenn die Gültigkeit des Assets abläuft. Tragen Sie ein, wann der Besitzer informiert wird. 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.

Diese ehemaligen Freitext-Felder werden bei dem Upgrade auf das aktuelle System in benutzerdefinierte Attribute verschoben und sind daher unter *Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.attributes]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]* zu finden. Dort können sie weiterhin angepasst werden. Die benutzerdefinierten Attribute sind damit genauso einfach zu handhaben wie zuvor die kundenspezifischen Eigenschaften.

In benutzerdefinierten Attributen können zusätzliche Informationen zu einem Asset in dessen Detailansicht ausgegeben werden.

2.2 Assettypen im Digital Asset Management

Assettypen stellen zentrale Elemente im Digital Asset Management (DAM) dar und definieren die Struktur und Verwaltung digitaler Assets. Sie legen fest, welche Attribute für ein Asset verfügbar und bearbeitbar sind und wie diese konfiguriert werden. Für Videomaterial ist ein spezieller Assettyp erforderlich, der das Videoformat, die Framerate, die Bitrate, das Audioformat und die Gesamtlaufzeit darstellt. Bei Bild-Assets hingegen stehen andere Assetattribute wie Urheber, kameraspezifische EXIF-Metadaten, Rechteinhaber und Nutzungsrechte im Vordergrund.

Assettypen sind ein mächtiges Werkzeug zur Strukturierung und Verwaltung digitaler Assets. Wenn sie richtig konfiguriert und zugewiesen werden, können Administratoren und Poweruser das Asset-Management effizienter und konsistenter gestalten. Die Flexibilität in der Attributdefinition und -konfiguration ermöglicht eine präzise Anpassung an die spezifischen Bedürfnisse jeder Organisation.

Sie verwalten Assettypen unter *Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]*.

Kernfunktionen und Eigenschaften

Die flexible Assettyp-Konfiguration bietet mehrere Vorteile. Sie ermöglicht Administratoren die Erstellung maßgeschneiderter Assettypen für verschiedene Abteilungen oder Projekte. Es besteht die Möglichkeit, festzulegen, ob ein Attribut obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert ist und ein Standardwert gesetzt werden. Zusätzlich kann ein Asset-Typ einer spezifischen Organisationseinheit zugewiesen werden. Dies ermöglicht die Bereitstellung benutzerspezifischer Vorlagen für eine effiziente Bearbeitung. Durch gezielte Attributauswahl und vorgelegte Standardwerte wird die Effizienz der Dateneingabe verbessert. Obligatorische Felder sorgen dafür, dass wichtige Informationen erfasst werden, was die Datenqualität steigert. Angepasste Eingabemasken unterstützen die Benutzer bei der korrekten Dateneingabe.

Funktion	Beschreibung
Attributdefinition	Bestimmt, welche Attribute für ein Asset bearbeitet werden können.
Attributkonfiguration	Legt fest, ob Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind.
Standardwerte	Ermöglicht Ihnen, Standardwerte für Attribute festzulegen.
Organisationsspezifische Zuordnung	Assettypen können spezifischen Organisationseinheiten zugewiesen werden.

Attributkategorien

Die folgenden Attributkategorien sind für die Konfiguration verfügbar:

Kategorie	Beschreibung
Basisattribute	Systemseitig zwingend erforderliche Attribute
Standardattribute	Standardmäßig verfügbare Attribute
Benutzerdefinierte Attribute	Selbst konfigurierte Attribute

Konfigurationsfelder der Seite Assettyp

Feld	Beschreibung
Name	Identifiziert den Assettyp (mehrsprachig möglich)
Beschreibung	Erläutert Verwendungszweck und Einsatzszenarien
Organisationseinheiten	Definiert Zugriffsberechtigungen
Attribute	Klicken Sie  , um Zuordnung und Konfiguration der Attribute einzublenden.

Organisationseinheiten zuweisen

Durch die Zuweisung einer oder mehrerer Org.-Einheit(en) legen Sie fest, wer den Assettyp sehen und bearbeiten darf. Die Tabelle zeigt die unterschiedlichen Aspekte der Zuweisung:

Aspekt	Details
Zugriffssteuerung	Ermöglicht granulare Kontrolle
Zuweisungsoptionen	Alle, eine oder mehrere Organisationseinheiten
Bearbeitungsrechte	Nur zugewiesene Organisationseinheiten können Assets dieses Typs bearbeiten

Attributzuweisung und -konfiguration

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 [Basis- und Standardattribute](#) sowie [Kundenspezifische Eigenschaften](#). Für jedes Attribut können Sie festlegen, ob es für den Assettyp ein Pflichtfeld ist, ob das Attribut sichtbar oder editierbar ist und Sie können einen Standardwert festlegen. Für jedes zugewiesene Attribut können

Sie folgende Eigenschaften festlegen:

Eigenschaft	Beschreibung
Pflichtfeld	Bestimmt, ob das Attribut zwingend ausgefüllt werden muss.
Sichtbar	Legt fest, ob das Attribut für Benutzer sichtbar ist.
Bearbeitbar	Definiert, ob das Attribut von Benutzern bearbeitet werden kann.
Defaultwert	Legt den vordefinierten Standardwert für das Attribut fest.

Technische Spezifikationen

Aspekt	Details
Anzahl benutzerdefinierter Attribute	Theoretisch unbegrenzt
Verfügbare Attributtypen	8 verschiedene Formate auswählbar, siehe Attributtypen
Attribut-Ergänzungen	Hilfetexte und Platzhalter können hinzugefügt werden
Eingabebeschränkungen	Konfigurierbar für Attribute

Seitenaufbau

Auf der Seite `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]` können Sie Assettypen erstellen oder bearbeiten. Eine Tabelle listet die bereits konfigurierten Assettypen und zeigt, wie häufig die Assettypen aktuell für Assets bereits verwendet werden.



Administration

Suche

Übersicht

- > Benutzer & Gruppen
- > Datenstrukturen & Workflows
- > Freigaben
- Assets
 - > Attribute
 - Assettypen**
 - > Suchergebnis
 - > Suchkonfiguration
 - > Rendering
 - > Veröffentlichung
 - > Integration
 - > Allgemeine Konfiguration
 - Assetlizenzen
 - > Brand Templates

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.

Name	Beschreibung	Assets	Attribute	Org.-Einheit(en)	
Abbey of Archived Awesomeness		83	7	Alle	[edit] [copy] [delete]
Animated assets		3	4	MIG	[edit] [copy] [delete]
Artistically Aesthetic Assets		6	4	Alle	[edit] [copy] [delete]
Bilderbuchartige Proptotypen		1	4	Alle	[edit] [copy] [delete]
Brilliant Brochures		10	4	Alle	[edit] [copy] [delete]
Collection of Captivating Content		530	6	Default	[edit] [copy] [delete]
Depot of Digital Delights		294	5	Alle	[edit] [copy] [delete]

ANLEGEN

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Name	Die Spalte zeigt den Namen des Assettyps an, die Spalte ist auf- und absteigend sortierbar.
2	Beschreibung	Falls gepflegt wird hier die Beschreibung des Assettyps angezeigt. Per Klick auf das  -Icon wird die vollständige Beschreibung angezeigt.
3	Assets	Die Spalte zeigt an, wie viele Assets dem jeweiligen Assettyp zugeordnet sind.
4	Attribute	Diese Spalte zeigt die Anzahl der Attribute an, die dem Asset-Typ zugeordnet sind. Sie erreichen die Detailansicht über das  -Icon.
5	Org.-Einheit(en)	Die Spalte listet die Organisationseinheiten, die Assets dieses Typs bearbeiten können.
6	Anlegen	Klicken Sie hier, um einen neuen Assettyp anzulegen.
7	Bearbeiten	Klicken Sie das Stiftsymbol, um den Assettyp zu bearbeiten.
8	Kopieren	Klicken Sie das mittlere Icon, um eine Kopie dieses Assettyps anzulegen.
9	Löschen	Klicken Sie das Mülleimersymbol, 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 *Org.-Einheit(en)* (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 Assettyp 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 der Berechtigung *Module Access* zum Modul *Media Pool* die Berechtigung *View All VDB* in der Administration. Falls Ihre Administratoren-Rolle nicht über *View All VDB* verfügt, sehen Sie unter Umständen nicht alle Organisationseinheiten.

Assettyp bearbeiten ✕

Name * 1

Bilderbuchartige Proptotypen 2 DE i

2/2 Sprachen übersetzt

Alle Organisationseinheiten 3

Org.-Einheiten * 4 5 Q i

3 ausgewählt alle löschen 6 ^

- MI6
- The IT Crowd
- Default

Business Unit 1

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Name des Assettyps	Klicken Sie in das Namensfeld und dann auf das Globus-Symbol, um lokalisierte Varianten des Namens einzutragen.
2	Sprache des Namens	Bei mehreren Sprachvarianten wird hier der Ländercode des gerade bearbeiteten Namensfeldes angezeigt.
3	Alle Organisationseinheiten	Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden dem Assettyp alle vorhandenen Organisationseinheiten zugewiesen. Wenn Sie den Schalter deaktivieren, öffnet sich das Auswahlmeneü <i>Org.-Einheiten</i> und Sie können Zuweisungen zu einzelnen Organisationseinheiten vornehmen.

Nr.	Funktion	Beschreibung
4	Erweitern/Reduzieren	Mit Klick auf ▼ werden alle Organisationseinheiten erweitert. Mit Klick auf ▲ wird die Ansicht reduziert und es ist wie im Default wieder nur noch die oberste Ebene in der Liste eingeblendet. Mit Klick auf > vor dem Listeneintrag können Sie eine einzelne Organisationseinheit erweitern und ihre Unterelemente sehen.
5	Suche	Geben Sie mindestens drei Zeichen in das Suchfeld ein, um in einer langen Liste gezielt nach Organisationseinheiten zu suchen. Sie starten die Suche mit  .
6	Ausgewählte einblenden/löschen	Klicken Sie ▼, um alle ausgewählten Organisationseinheiten einzublenden. Anschließend können Sie einzelne Organisationseinheiten aus der Auswahl entfernen, indem Sie die Checkbox davor deaktivieren. Mit Klick auf den farbigen Textbutton <i>alle löschen</i> heben Sie die gesamte Auswahl auf.

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 *Org.-Einheit* 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 Organisationseinheit zugeordnet ist. Dies ist dann unter > Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]] ersichtlich.

Best Practices

Die richtige Konfiguration und Bereitstellung der verschiedenen Assettypen ist eine zentrale Aufgabe für die Administration. Sprechen Sie vor der Konfiguration mit den Stakeholdern, denn die maßgeschneiderte Konfiguration der Assettypen ist entscheidend für die Effizienz und Benutzerfreundlichkeit des Systems. Im Folgenden finden Sie eine Liste bewährter Verfahren:

- Analysieren Sie in Ihrer Organisation die Anforderungen verschiedener Benutzergruppen und erstellen Sie spezifische Assettypen, die auf diese Bedürfnisse zugeschnitten sind.
- Finden Sie ein Gleichgewicht zwischen der Bereitstellung notwendiger Informationen und der Benutzerfreundlichkeit; überfrachten Sie die Standardbenutzer nicht mit zu vielen Details, aber stellen Sie sicher, dass alle notwendigen Informationen erfasst werden.
- Standardwerte sind eine effektive Methode, um häufige Eingaben zu vereinfachen und die Konsistenz zu gewährleisten. Das spart Zeit und Fehler.
- Es empfiehlt sich, regelmäßig Schulungen für neue Benutzer durchzuführen, in denen sie in die Auswahl und Verwendung der richtigen Assettypen eingeführt werden. Eine gutes Training stellt sicher, dass die Benutzer die verfügbaren Optionen verstehen und korrekt anwenden.
- Überprüfen und aktualisieren Sie die Assettypen regelmäßig, basierend auf Benutzerfeedback und sich ändernden Anforderungen. Dies stellt sicher, dass Ihr System aktuell und nutzbar bleibt.

Methode	Beschreibung
Präzise Beschreibung	Unterstützen Benutzer bei der Auswahl des passenden Assettyps
Granulare Organisationszuweisung	Ermöglicht differenzierte Zugriffssteuerung
Regelmäßige Überprüfung	Stellen Sie sicher, dass Assettypen aktuell und relevant bleiben
Schulung der Benutzer	Fördern Sie das Verständnis für die Bedeutung und korrekte Verwendung von Assettypen

Wie Assettypen Ihre Arbeit erleichtern

Assettypen sind mehr als nur Kategorien für Ihre digitalen Inhalte. Sie bieten Ihnen:

- Maßgeschneiderte Eingabemasken: Beim Erstellen oder Importieren eines Assets wählen Sie den passenden Assettyp aus. Das System zeigt dann genau die Felder an, die für diesen Assettyp relevant sind. Andere Felder sind zunächst nicht sichtbar und müssen über > : > *Eigenschaften bearbeiten* > *Ausgeschlossene Attribute zeigen* eingeblendet werden.
- Flexibilität: Je nach Assettyp können unterschiedliche Informationen erfasst werden. Ein Produktfoto benötigt andere Informationen als ein Marketingvideo.
- Hilfreiche Vorgaben: Manche Felder können bereits vorab mit Standardwerten ausgefüllt sein, was dem Benutzer Zeit spart.
- Klare Anforderungen: Pflichtfelder zeigen an, welche Informationen unbedingt eingegeben werden müssen.

Zugehörige Aufgaben

- [Assettyp anlegen](#) unten
- [Assettyp kopieren](#) auf der gegenüberliegenden Seite
- [Assettyp bearbeiten](#) auf Seite 52
- [Assettyp löschen](#) auf Seite 57
- [Attribute](#)
- [Benutzerdefinierte Attribute](#)

2.2.1 Assettyp anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]`.
2. Klicken Sie *Anlegen*.
3. Der Dialog *Assettyp anlegen* wird angezeigt.
4. 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.

5. Um dem Assettyp nur bestimmte Organisationseinheiten zuzuweisen, deaktivieren Sie den Schalter bei *Alle Organisationseinheiten*. Nutzen Sie die Icons zum Erweitern und Reduzieren in und 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.
6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
7. 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 auf der nächsten Seite](#).



Hinweis

Sie müssen vor dem ersten Asset-Import mindestens einen Assettyp konfiguriert haben, sonst kann niemand Assets anlegen, einen Assettyp zuweisen oder Assets bearbeiten. Jeder Assettyp kann eine individuelle Kombination von Basis- und kundenspezifischen Attributen enthalten.

2.2.2 Assettyp kopieren

Wenn sich die Assettypen nur minimal voneinander unterscheiden, können Sie mit der Kopieren-Funktion Zeit sparen. Anstatt den Assettyp komplett neu anzulegen, können Sie den kopierten Assettyp als bereits ausgefüllte Vorlage verwenden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]`.
2. Klicken Sie auf das Kopieren-Symbol  rechts in der Zeile neben dem Namen des Assettyps, den Sie als Vorlage verwenden möchten.
Der Dialog *Assettyp kopieren* wird angezeigt.
3. Überschreiben Sie den Standard-Namenspräfix *Kopie von* und geben Sie einen Namen für die Kopie des Assettyps ein.
Sobald Sie beginnen zu schreiben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt.
4. Optional: Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprache einzugeben.

Die vorhandenen Organisationseinheiten des kopierten Assettyps bleiben vorausgewählt.

5. Legen Sie fest, welche Org.-Einheiten den Assettyp einsetzen können.
 - a. Falls Sie Alle Organisationseinheiten für den Assettyp einstellen wollen:
 - Der Schalter bei *Alle Organisationseinheiten* muss aktiviert sein, damit der Assettyp von Benutzern aller Organisationseinheiten eingesetzt und bearbeitet werden kann.
 - b. Falls Sie nur bestimmte Org.-Einheiten für den Assettyp auswählen möchten:
 - Verwenden Sie die Icons zum Erweitern und Reduzieren in und über der Baumstruktur, um in verschachtelten und langen Organisationsansichten zu navigieren und die Übersicht über bereits ausgewählte Org.-Einheiten im Bereich über der Liste zu behalten.
6. Geben Sie bei Bedarf eine neue Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein oder löschen Sie den Text im Beschreibungsfeld.
7. Klicken Sie *Kopieren*.

Sie haben eine Kopie eines Assettyps angelegt. Konfigurierte Attribute und Gruppen werden vom ursprünglichen auf den neu erstellten Assettyp übertragen. Sie können die Attribute und Gruppen des Assettyps anpassen, siehe [Assettyp bearbeiten unten](#).

2.2.3 Assettyp bearbeiten

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

Aufbau der Seite Assettyp bearbeiten

Assettyp bearbeiten: Collection of Captivating Content

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.

Alle Attribute 1

- Schlagworte
- Tags
- Druckqualität
- Sprache
- Relevante Länder
- Anmerkungen
- Gültigkeit
- Lizenz
- Verwendbar im Modul Brand Templates
- Artikelnummer
- Artikelbeschreibung
- Verstecken falls nicht gültig
- Abgebildete Person(en)
- Plattform
- Programmversion
- ISIN
- Filial-ID
- Brand Templates Klassifizierung
- Genehmigungspflichtig
- Alternatives Vorschaubild

Benötigte Attribute 2

- Assetname
- Dateiname
- Virtuelle DB
- Kategorien

3 4 5

ASSETTYP-EINSTELLUNGEN BEARBEITEN
GRUPPE ERSTELLEN
ABBRECHEN
SPEICHERN

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Alle Attribute	Hier werden alle Attribute aufgelistet, die im System konfiguriert sind. Dies beinhaltet: <ul style="list-style-type: none"> Basisattribute Standardattribute Benutzerdefinierte Attribute
2	Benötigte Attribute	In diesem Bereich werden die dem Typ zugewiesenen Attribute gelistet. Sortiert sind die Attribute in Gruppen, die für den Assettyp konfiguriert sind.
3	Assettypeinstellungen 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 bearbeiten	Um ein zugewiesenes Attribut zu konfigurieren, klicken Sie auf den zugehörigen Attributnamen.

Attribute in Gruppen organisieren

Beim Bearbeiten eines bestehenden Assettyps über das Stiftsymbol öffnen sich Gruppen automatisch im ausgeklappten Modus und man sieht sofort alle bestehenden Gruppen-Attribute.

Mithilfe 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.

Die Gruppe *Benötigte Attribute* kann nicht gelöscht werden, da ein Assettyp immer mindestens eine Gruppe beinhalten muss. Sie können jedoch 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 festlegen, ob ein Attribut für einen Assettyp bearbeitbar ist. Wenn ein Attribut sichtbar, aber nicht bearbeitbar ist, kann der Benutzer den Attributwert zwar sehen, jedoch 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 Zugriffsberechtigungen 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. De facto 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 Berechtigungen

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

Assettyp bearbeiten

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]].
2. Klicken Sie bei dem Assettypen, den Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.

Der Dialog *Assettyp bearbeiten* wird angezeigt.

3. Optional: Klicken Sie *Assettyp-einstellungen 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.



Hinweis

Neue Assets können nicht mehr als *Standard Assettyp* angelegt werden. Der Standard-Assettyp diente nur als Fallback und wurde bei der Migration älterer Systeme automatisch allen vorhandenen Assets im Media Pool zugewiesen. Migrierte Assets, die für eine weitere Nutzung vorgesehen sind, sollten einem geeigneten Asset-Typ zugeordnet werden. Bei Assets, die in einer Version vor 7.4 angelegt bzw. migriert wurden, bleibt *Standard Assettyp* weiterhin als ausgewählter Assettyp erhalten. Wenn Sie die Eigenschaften eines solchen Assets bearbeiten, können Sie einen neuen Assettyp zuweisen. Nach dem Speichern gibt es aber keine Möglichkeit, dies wieder rückgängig zu machen und zum Standard-Assettyp zurückzukehren. Diese Beschränkung gilt auch für Administratoren.

2.2.4 Assettyp löschen



Hinweis

Sie können nur Assettypen löschen, die für kein Asset verwendet werden. Wie oft ein Assettyp verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Assets* unter *> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]*. Das Papierkorb-Symbol ist inaktiv und kann nicht angeklickt werden, wenn der Assettyp verwendet wird.

1. Navigieren Sie zu *> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Symbol.
Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Assettyp gelöscht.

2.3 Migration

Bei der Migration von Systemen, die eine Version vor 6.9 verwenden, auf die aktuelle Version sind einige Aspekte zu beachten. 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. Dieser Standard-Assettyp beinhaltet alle im System konfigurierten Attribute und kann nicht verändert werden.

Wenn ein bestehendes System, das eine Version vor 6.9 verwendet, aktualisiert wird, wird allen Bestandsdaten zunächst der Standard-Assettyp zugewiesen. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Attribute der älteren Assets weiterhin gepflegt werden können. **Hinweis:** Es ist nicht möglich, diesen Assettyp manuell zu vergeben. Für den Import neuer Assets müssen Sie mindestens einen Assettyp definiert haben.

Darüber hinaus wurde in der Vergangenheit in besonderen Fällen auf den Standard-Assettyp zurückgegriffen, etwa wenn ein berechtigter Benutzer alle Felder eines Assets zur Bearbeitung anzeigen lassen wollte (siehe Kapitel [Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 61](#)).

Ablauf

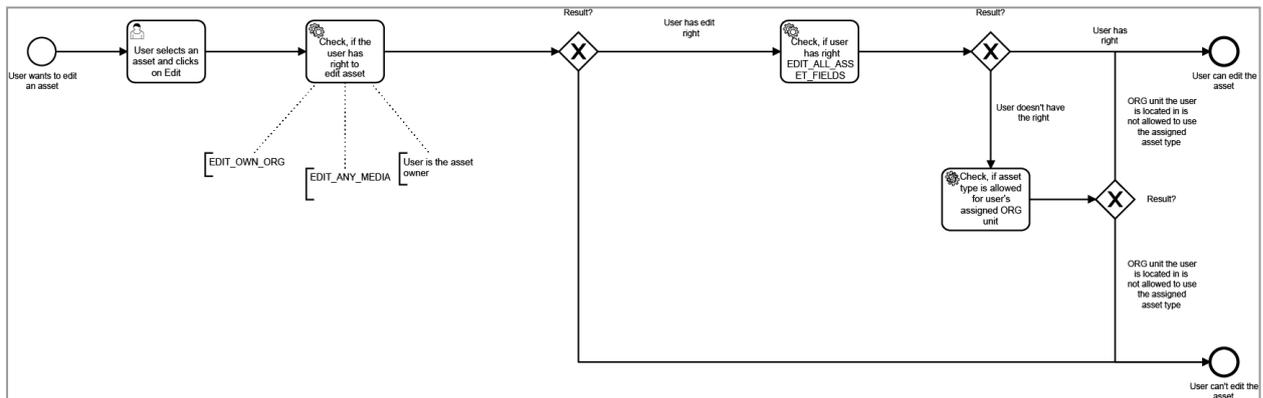
Der optimale Ablauf der Migrationsschritte eines Alt-Systems von einer Version vor 6.9 ist im Folgenden dargestellt:

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Konzeptionelle Planung	<p>Assettypen und Attribute ermöglichen eine semantische Unterscheidung von verschiedenen Assets unabhängig vom technischen Dateityp. Da sowohl <i>Benutzerdefinierte Attribute</i> als auch die <code>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.asset_types.title]]]</code> in 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 im Digital Asset Management auf Seite 43. • Mit welchen Attributen sollen diese Assettypen beschrieben werden? Beachten Sie Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 25. • Welche Abteilungen und Bereiche im Unternehmen pflegen diese verschiedenen Assettypen und die zugewiesenen Assets? Beachten Sie Assettyp bearbeiten auf Seite 52.
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 Uptempo 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="544 663 1437 969" style="border: 1px solid #4a7ebb; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Hinweis</p> <p>Je früher diese Definition abgeschlossen ist, desto höher ist die Qualität der mittels Assettyp-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	<p>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.</p>
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	<p>Nachträgliche Anpassungen von Attributen bei den einzelnen Assettypen sind zwar 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.</p>

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 die Berechtigung *Module Access* für das Modul *Media Pool*.



Um Assets bearbeiten zu können, benötigt ein Benutzer mindestens eine der folgenden Berechtigungen:

- *Edit Own Org*
- *Edit Any Asset*
- Alternativ ist der Benutzer der Eigentümer des Assets.

Wenn die Rolle des Benutzers zusätzlich die Berechtigung *Edit All Asset Fields* aufweist, kann der Benutzer das Asset auch dann bearbeiten, wenn der Assettyp des Assets nicht seiner Organisationseinheit zugewiesen ist. Falls diese Berechtigung fehlt, kann der Benutzer das Asset nur bearbeiten, wenn seine Organisationseinheit dazu 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 die Berechtigung *Edit All Asset Fields* eingeführt. Benutzer, deren Rolle diese Berechtigung 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. Die Berechtigung ermöglicht es, diese nicht zugewiesenen Attribute für ein Asset zu erreichen und zu bearbeiten.
- Unsichtbare und/oder nicht editierbare Attribute

Darüber hinaus kann die Berechtigung 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 der Berechtigung *Edit All Asset Fields* alle Attribute anzeigen und bearbeiten (siehe [Ausgeschlossene Attribute anzeigen und bearbeiten auf der vorherigen Seite](#)).

Damit ein Benutzer den zugewiesenen Assettyp ändern kann, muss die Rolle des Benutzers die Berechtigung *Modify Asset Type* haben. Nur damit erhält der Benutzer die Möglichkeit, einen bestehenden Assettyp eines Assets nachträglich zu verändern. Für die erstmalige Zuordnung des Assettyps beim Anlegen eines Assets ist die Berechtigung nicht erforderlich. 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.

2.5 KI-Tagging

Auf Bilddateien kann ein `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]` angewendet werden: Die Bilder werden analysiert und gefundene Elemente als Tags in den Attributen des Assets abgelegt. Benutzer mit der Berechtigung, das Asset zu bearbeiten können am Asset im `:`-Menü mit dem Befehl *Tags automatisch befüllen* das `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]` für ein einzelnes selektiertes Asset manuell anstoßen. Dies ist praktisch, wenn das Bild-Asset importiert wurde als das automatische `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]` noch nicht eingeschaltet war. Die automatischen Tags können in die Suche eingebunden werden, siehe [Widgets](#).



Hinweis

Das KI-Tagging ist im Standard ausgeschaltet. Bitte wenden Sie sich an Ihren Uptempo-Ansprechpartner, um das KI-Tagging durch den 3rd-Level-Support aktivieren zu lassen.

Bei aktiviertem Tagging werden die Bilder beim Upload analysiert. Für vor der Aktivierung als Asset angelegte Bilddateien können Sie das Tagging unter `> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]` starten. Dort werden auch die Einstellungen des KI-Taggings angezeigt. Falls Sie eine Änderung der Einstellungen wünschen, wenden Sie sich an den Uptempo-Support.

Damit Benutzer später die erstellten Tags bearbeiten und nicht zutreffende löschen können, sollten das Feld `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]` nach dem Aufruf von *Eigenschaften bearbeiten* dauerhaft eingeblendet und dazu im Assettyp zu den benötigten Attributen hinzugefügt werden. Siehe [Assettyp bearbeiten auf Seite 52](#).

In Bearbeitung: "Apfelbaum"



Assetart
de basic

AUSGESCHLOSSENE ATTRIBUTE ZEIGEN

Benötigte Attribute

Genehmigungspflichtig

Genehmigungshinweise

Noch nicht übersetzt

Assetname *
Apfelbaum EN ⓘ

1/4 Sprachen übersetzt

KI-Tagging

Sprache
DE

Blühende Pflanze Beere Obstbaum Draussen Baum

Anlage Essen Zweig Produzieren Rosenfamilie Obst

Birne Apfel Vegetation Gras Rosenorden

In Z Birne anlage kopieren Alle löschen

Dateiname *
Apfelbaum png ⓘ

Virtuelle DB *
Mediaset

Kategorien *

2.6 Direktveröffentlichung

Wenn mehrere Assets in das Modul *Media Pool* hochgeladen werden, kann der Benutzer die Attribute der Assets nacheinander bearbeiten. Sie wählen in den Systemeinstellungen, ob dabei die Assets automatisch im Modul *Media Pool* verfügbar sind, wenn die Pflichtattribute ausgefüllt sind.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Direktveröffentlichung	Schalten Sie die Direktveröffentlichung ein bzw. aus. Diese Systemeinstellung beeinflusst die Verfügbarkeit der Assets, wenn nach einem Upload mehrerer Assets die Attribute mit den Funktionen <i>Assets nacheinander bearbeiten</i> , <i>Assets auf einmal bearbeiten</i> oder <i>Massenversionierung von Assets</i> vervollständigt werden. Bei einer aktiven Direktveröffentlichung werden Assets direkt im Modul <i>Media Pool</i> veröffentlicht, wenn alle Pflichtattribute ausgefüllt sind. Wenn die Direktveröffentlichung abgeschaltet ist, muss der Benutzer noch einmal die Attribute jedes Assets einzeln speichern. Anschließend ist das Asset im Modul <i>Media Pool</i> verfügbar.

2.7 Vorschau

Jedes Asset erhält mehrere Vorschauen. Insbesondere bei mehrseitigen Dokumenten und Videos können die Vorschauen viel Speicherplatz beanspruchen. Sie können einstellen, wie die Vorschauen generiert werden, um ein Optimum zwischen Vorschauqualität und Speicherbedarf zu erreichen.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Vorschaubilder maximale Anzahl	Tragen Sie ein, wie viele Vorschaubilder maximal für ein Dokument erzeugt werden. Der eingetragene Wert bestimmt die Anzahl der angezeigten Seiten in der Detailansicht des Assets im Modul <i>Media Pool</i> und im Review Manager. Das Erhöhen des Werts beeinflusst die Generierung der Vorschauen negativ und erhöht den benötigten Speicherplatz.
Vorschauvideo Höhe	Tragen Sie die Höhe für Vorschauvideos ein. Ein Ändern der Größe hat Auswirkungen auf die Leistung der Vorschaugenerierung, die Qualität der Vorschau und auf den benötigten Speicherplatz. Je größer die Qualität ist, desto mehr Speicherplatz und Zeit werden benötigt.

2.8 Dateiformate

Damit nicht beliebige Dateiformate gespeichert werden können, ist der Upload auf diejenigen Dateien beschränkt, die Sie dem System bekanntgeben. Für offiziell unterstützte Dateiformate können Sie außerdem entscheiden, ob Vorschauen generiert werden und Metadaten extrahiert werden.



Hinweis

Wenn Sie das nicht offiziell unterstützte Standard-Format für Webgrafik WebP nachträglich manuell anlegen, wurden früher Dateien dieses Typs trotzdem nicht importiert. Dieses Problem ist seit Version 7.4 behoben.

Unterstützte Dateiformate

Grundsätzlich können im Modul *Media Pool* zwei Gruppen von Dateiformaten unterschieden werden:

- **Offiziell unterstützte Dateiformate:** Dateien mit einem dieser Formate können gelesen und geöffnet werden. Das Modul *Media Pool* kann Vorschauen anlegen, Metadaten extrahieren und die Dateien in andere Formate konvertieren. Der Benutzer kann in der erweiterten Suche nach den Formaten suchen.
- **Andere Dateiformate:** Alle anderen Dateiformate können importiert und hochgeladen werden. Dazu muss die jeweilige Dateiendung angelegt sein (siehe [Beispiel auf Seite 69](#)). Das Modul *Media Pool* kann für diese Dateiformate weder Vorschauen anlegen noch Metadaten extrahieren. Auch die Konvertierung der Dateien in andere Formate ist nicht möglich.

Folgende Dateiformate werden offiziell unterstützt:

Pixelgrafiken

- BMP, GIF, JPG/JPEG, PNG, TIF/TIFF
- PSD: mindestens Adobe Photoshop CS3

Vektorgrafiken

- AI, EPS, PS, WMF

Dokumente

- DOC, DOT, POT, PPS, XLS, XLT: mindestens Office 97
- DOCX, DOTX, PPT, PPTX, POTX, PPSX, XLSX, XLTX: mindestens Office 2010

- INDD: CS 6, CC, CC 2014 bis CC 2019 sowie die Versionen ab 2020, die nun ohne CC im Namen daherkommen.
- IDML: mindestens CS 5.5 SP1, CS 6, CC, CC 2014 bis CC 2019 sowie die Versionen ab 2020, die nun ohne CC im Namen daherkommen.
- TXT, XML, HTML
 - ZIP

Beachten Sie, dass bei diesen Formaten als Vorschaubild eine graue Box mit der Dateierdung angezeigt wird. Metadaten werden nicht extrahiert.

- PDF

Audio

- MP3

Beachten Sie, dass bei diesem Format als Vorschaubild eine graue Box mit der Dateierdung angezeigt wird. Metadaten werden nicht extrahiert.

Für Video beachten Sie die nachfolgende Tabelle.

Dateierdung	Video-Codec	Audio Codec
MPG	MPEG-1, MPEG-2	MP2
MP4	MPEG-4, h.264	AAC
WMV	WMV	WMA
WEBM*	VP8, VP9, AV1	Vorbis, Opus

*Die Formate SVG und WEBM sind im Standard nicht aktiviert. Vorschaun werden nach manueller Anlage für beide Formate generiert und WEBM-Video und Audio sind abspielbar. **Hinweis:** Beide Formate werden jedoch noch nicht offiziell unterstützt. Sie können nicht transcodiert oder in ein anderes Format exportiert werden, aber die Assets können im Modul Review Manager verwendet werden.

BEISPIEL

Sie möchten das Dateiformat SVG anlegen, um Vektorgrafiken in diesem Format in das Modul *Media Pool* importieren zu können. Die Benutzer sollen anschließend in der Lage sein, Assets im SVG-Format über die Suche zu finden.

Voraussetzungen

Sie haben in Ihrer Administratorenrolle die Berechtigung *Manage File Extension*.

Dateiendung anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.general_config]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_file_formats.title]]].
2. Tragen Sie SVG ins Eingabefeld *Dateiendung* ein.
3. Wählen Sie den Eintrag *Bild* aus der Auswahlliste *Assetart*.
4. Klicken Sie *Neu erstellen*.

Die Dateiendung SVG wird angelegt. In der Spalte [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_file_formats.officially_supported.label]]] wird der Wert *false* angezeigt.

2.9 Video-Transcodierung

Um die Video-Datei in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transcodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transcodiert wurde, muss der Benutzer die Transcodierung beantragen bzw. anstoßen.

Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Systempflege* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.video_transcoding.title]]]*, um die Video-Transcodierungen zu verwalten.

Voraussetzungen

Die Video-Transcodierung ist aktiviert.

Transcodierungs-Informationen

In der tabellarischen Übersicht werden verschiedene Informationen zu den vorhandenen Video-Transcodierungen angezeigt.

Name/Symbol	Beschreibung
Erstellt/Geändert	Datum, zu dem die Transcodierung erstmals bzw. erneut angestoßen wurde.
Asset-Name	Titel des Assets; durch Klicken der ID öffnen Sie die Detailansicht des Assets.
<i>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.video_transcoding.transcoding_profile.label]]]</i>	Profil, das für die Transcodierung ausgewählt wurde.
Renderingschema	Renderingschema, in dem das Transcodierungsprofil eingetragen ist.
Größe	Größe der Videodatei.

Name/Symbol	Beschreibung
Status	<p>Status der Transcodierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beendet • in Bearbeitung • fehlgeschlagen • beantragt
Aktionen	<p>In Abhängigkeit vom Status einer Transcodierung stehen folgende Aktionen zu Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transcodierung neu starten • Transcodierung abbrechen • Erfolgreich transcodierte Assets herunterladen • Transcodierungsdatei löschen

 **Hinweis**

Beachten Sie, dass bei Transcodierungen unter Umständen große Dateien entstehen, die zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr benötigt werden. Löschen Sie deshalb Transcodierungen, die nicht mehr benötigt werden, um Ihren Speicherbedarf so gering wie möglich zu halten.

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

Anzeigen

3

Das Modul *Media Pool* verfügt über folgende Elemente, deren Ansicht Sie einrichten können. Beachten Sie, dass die Elemente systemweit einmalig eingerichtet werden. Ein Einrichten für jeden Benutzer ist nicht notwendig.

Detailansicht

Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets an. Sie legen folgendes fest:

- Welche Attribute werden verwendet?
- Auf welchem Reiter der Detailansicht werden die Attribute angezeigt?

Weitere Informationen siehe [Detailansicht auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Listenansicht

Die Listenansicht ist eine alternative Ansicht zur Galerieansicht. Dabei werden die einzelnen Assets untereinander aufgelistet. Die Listenansicht zeigt neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute an. Sie können festlegen, welche Attribute und in welcher Position angezeigt werden.

Weitere Informationen siehe [Listenansicht auf Seite 77](#).

3.1 Detailansicht

Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets an. Sie legen folgendes fest:

- Welche Attribute werden verwendet?
- Auf welchem Reiter der Detailansicht werden die Attribute angezeigt?

Verfügbare Attribute

Sie finden die Attribute mit einer Erläuterung im *Media Pool* Benutzerhandbuch, Kapitel [Assetattribute](#).

Vorschaubild

Jedes Assetattribut wird unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.result_config]]]` > *Detailansicht* entweder mit dem Symbol  oder  angezeigt. Das Symbol  bedeutet, dass das Attribut ein großes Vorschaubild ermöglicht. Das Symbol  zeigt an, dass das Attribut ein kleines Vorschaubild erzwingt. Sobald auf einem Reiter mindestens ein Attribut mit dem Symbol  angezeigt wird, wird auf diesem Reiter ein kleines Vorschaubild angezeigt.

Einrichten

Sie richten die Detailansicht unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.result_config]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_detail_view.title]]]` ein.

Beispiel

Sie wollen einen Reiter *Historie und Verwendung* erstellen. Unter diesem Reiter sollen die Assetattribute *Freigabehistorie*, *Verwendungshistorie*, *Verwendung in Job Manager*, *Verwendete Bilder*, *Verwendet in Vorlagen* und *Versionen* angezeigt werden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.result_config]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_detail_view.title]]]`.
2. Klicken Sie , um einen neuen Reiter zu erstellen.

Sie legen einen Reiter *Neuer Reiter* an.

3. Klicken Sie , um den Namen des Reiters zu bearbeiten.

Dies öffnet ein neues Dialogfenster.

4. Tragen Sie *Historie und Verwendung* in das entsprechende Eingabefeld ein.
5. Hinterlegen Sie bei Bedarf die Bezeichnung in anderen Sprachen.
6. Klicken Sie *Speichern*.
7. Ziehen Sie das Grafikelement [*Überschrift*] per Drag-and-Drop aus dem rechten Bereich in den linken Fensterbereich.

Sie erstellen im linken Fensterbereich ein neues Grafikelement.

8. Klicken Sie auf das erstellte Grafikelement .

Dies öffnet ein neues Dialogfenster.

9. Tragen Sie *Historie und Verwendung* in das entsprechende Eingabefeld ein.
10. Hinterlegen Sie bei Bedarf die Bezeichnung in anderen Sprachen.
11. Klicken Sie *Speichern*.
12. Ziehen Sie per Drag-and-Drop die Attribute *Freigabehistorie*, *Verwendungshistorie*, *Verwendung in anderen Modulen*, *Verwendete Bilder*, *Verwendet in Vorlagen* und *Versionen* aus dem rechten Fensterbereich in den linken Fensterbereich.
13. Optional: Ändern Sie per Drag-and-Drop im linken Fensterbereich die Reihenfolge der Attribute.
14. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Detailansicht angepasst. In der Detailansicht eines Assets werden unterhalb des Reiters *Historie und Verwendung* die platzierten Attribute angezeigt.



Hinweis

Beachten Sie, dass das Feld *Druckqualität* über das Attribut `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.common.hires.label]]]` platziert wird.

3.2 Listenansicht

Die Listenansicht ist eine alternative Ansicht zur Galerieansicht. Dabei werden die einzelnen Assets untereinander aufgelistet. Die Listenansicht zeigt neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute an. Sie können festlegen, welche Attribute und in welcher Position angezeigt werden.

Die Listenansicht kann nur systemweit definiert werden. Die Anzeige ist für jeden Benutzer gleich.



Hinweis

Für die Listenansicht können nicht alle Assetattribute verwendet werden. Die Breite eines grafischen Symbols zeigt an, ob ein Attribut die gesamte Spaltenbreite ausfüllt. „Kürzere“ Assetattribute können nebeneinander platziert werden. Das Symbol  zeigt an, dass das Assetattribut einen Zeilenumbruch erzwingt.

Anzeige

Administration
Listenergebnis

Suche

Übersicht

> Attribute

Assettypen

v Suchergebnis

Detailansicht

Listenergebnis

Linke Spalte	Rechte Spalte	Graphische Elemente
Durchschnittliche Bewertung 	Dateityp	Neue Zeile
Größe (B x H) DPI	Neue Zeile	Nicht verwendet
Dateigröße Farbtiefe und Far...	Anmerkungen	Relevante Länder
Neue Zeile	Assettyp	Kategorien 
Eigentümer	Tags und Schlagworte	Artikelnummer
Uploaddatum		Eingestellt von
Neue Zeile		Filial-ID
Asset-ID Virtuelle DB		ISIN
Neue Zeile		HiRes
Asset-Gültigkeit		Verwendbar im M...
		Letzte Änderung
		Komprimierung
		Dateiname
		Sprache
		Lizenzpflichtig
		Begründung für Genehmigungspflicht
		Seitenzahl
		Anzahl der Down...
		Anzahl hinzugefü...

Standard wiederherstellen Abbrechen Speichern

Beispiele	Beschreibung
	Verwenden Sie das Grafikelement <code>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_list_view.new_line.label]]]</code> , um einen Zeilenumbruch zu erzwingen.
Größe B × H	Angezeigt wird die Seitengröße von Dokumenten, wie z. B. MS PowerPoint, PDF- oder InDesign-Dateien.
Farbtiefe und Farbraum	Angezeigt wird der beim Import aus den Bildeigenschaften ausgelesene Farbmodus, wie z. B. CMYK, sowie die Farbtiefe, wie z. B. 24 Bit.
Asset-ID	Angezeigt wird die automatisch beim Import des Assets vergebene eindeutige Identifikationsnummer. Die Asset-ID kann nicht bearbeitet werden.
Virtuelle DB	Angezeigt wird die VDB, der das Asset zugewiesen ist.

Standard wiederherstellen

Klicken Sie *Standard wiederherstellen*, um die ursprüngliche Listenansicht wiederherzustellen.

Beispiel

Sie wollen die Assetattribute `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.criteria.owner_name.label]]]`, *Erstellungsdatum*, *Schlagworte* und *Kategorien* in der Listenansicht anzeigen. Die Attribute *Erstellungsdatum* und `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.criteria.owner_name.label]]]` sollen nebeneinander angezeigt werden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.result_config]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_list_view.title]]]`.
2. Ziehen Sie das Grafikelement *Eigentümer* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.
3. Ziehen Sie das Grafikelement *Erstellungsdatum* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich neben das Element *Eigentümer*.
4. Ziehen Sie das Grafikelement *Tags und Schlagworte* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.

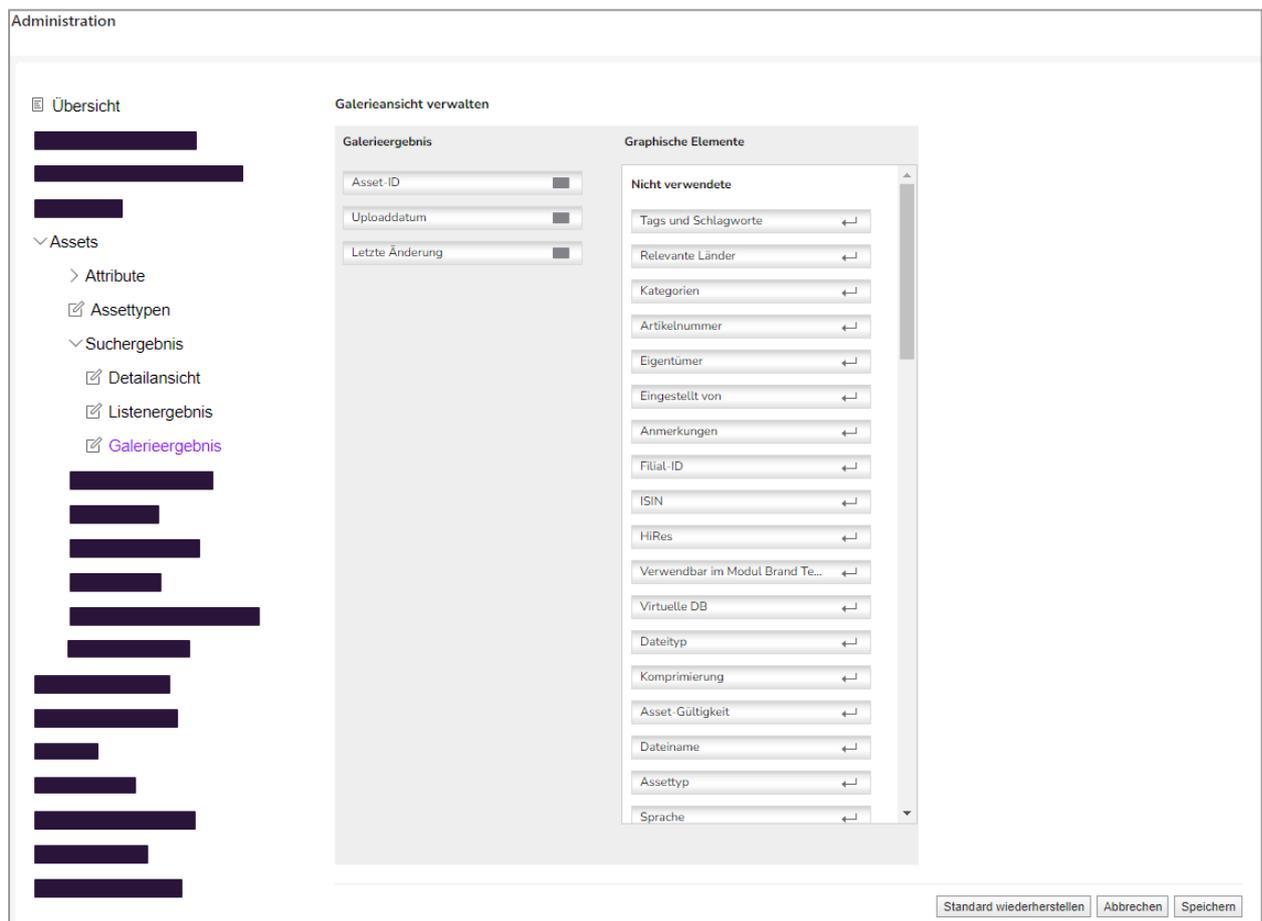
5. Ziehen Sie das Grafikelement *Kategorien* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.
6. Optional: Ziehen Sie das Grafikelement `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_list_view.new_line.label]]]` vom rechten Bereich in eine Spalte, um einen Zeilenumbruch zu erzwingen.
7. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Listenansicht angepasst. Die Listenansicht zeigt die platzierten Assetattribute an.

3.3 Galerieansicht

Die Galerieansicht ist eine visuelle Darstellung von Assets. Dieser Begriff bezieht sich auf einen galerieartigen Anzeigemodus, in dem Bilder oder Dateien in einer optisch ansprechenden und geordneten Weise mit größeren Miniaturbildern und einigen zusätzlichen Informationen zum Asset präsentiert werden. Als Administrator können Sie unter > Administration > Übersicht > Assets > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.result_config]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.gallery_view.title]]]` bis zu drei Attribute festlegen, die bei den Assets in einer Galerieansicht angezeigt werden.

Die Galerieansicht kann nur systemweit definiert werden. Die Darstellung ist daher für jeden Benutzer gleich.



Ziehen Sie die Attribute, die in der Galerieansicht angezeigt werden sollen, per Drag-and-Drop in die Spalte `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.gallery_view.title]]]`. Wenn Sie bereits drei Attribute eingefügt haben, müssen Sie zunächst ein Attribut wieder löschen.

Sichern Sie Ihre Änderungen mit *Speichern*. Klicken Sie `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_list_view.restore.button]]]`, um die ursprüngliche Listenansicht wiederherzustellen.

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

**Such-
funktionen**

4

Dieses Kapitel beschreibt die Administration der Suchfunktionen im Modul *Media Pool*.

Suche

Damit die Suche unter > Assets > Suche bestmöglich auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen abgestimmt ist, müssen Sie als Administrator sie optimal konfigurieren. Dadurch ermöglicht die Suche performante Suchergebnisse und das schnelle Auffinden der relevanten Assets ohne komplexe Suchanfragen.

Weitere Informationen siehe [Suche auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Kategorien

Kategorien werden in mehreren Modulen genutzt und müssen entsprechend global eingerichtet werden. Daher wird das Einrichten der Kategorien im Administrationshandbuch der Uptempo-Plattform beschrieben. Im Modul *Media Pool* haben Sie die Möglichkeit, die Darstellung der Kategorien in den Assetattributen zu beeinflussen.

Weitere Informationen siehe [Kategorien auf Seite 95](#).

4.1 Suche

Damit die Suche unter *> Assets > Suche* bestmöglich auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen abgestimmt ist, müssen Sie als Administrator die Suche optimal konfigurieren. Die Suche liefert dann performante Suchergebnisse und ermöglicht das schnelle Auffinden relevanter Assets ohne komplexe Suchanfragen.

Sie konfigurieren die Suche unter *> Administration > Übersicht > Assets > Suchkonfiguration* auf den Seiten [Such-Index auf Seite 87](#) und [Default-Ansichten auf Seite 89](#). Beachten Sie außerdem die nachstehend beschriebenen Systemeinstellungen.



Hinweis

Das erste Einlesen und Parsen der Daten wurde so angepasst, dass kleinere Ungeheimheiten in einem einzelnen Asset nicht die gesamte Suchoberfläche beeinträchtigen. Die Benutzer können trotz Dateninkonsistenzen die Suche verwenden.

Folgende Fälle werden abgefangen:

- fehlender Assetname
- fehlender Dateiname
- fehlende Asset ID
- fehlende VDB
- fehlende Kategorien
- gelöschte Dateiendung (in der Media Pool-Administration)
- fehlende Dateiendung
- gelöschter Eigentümer
- aktuelle Version gelöscht
- `uploadApprovalData` für Asset in einem Workflow fehlt
- `Assettyp=NULL`

Dokumente durchsuchen

Um Dokumenteninhalte durchsuchen zu können, müssen Sie zunächst die folgende Systemeinstellung unter *> Administration > Übersicht > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen* aktivieren.

Name	Beschreibung
Inhaltsextrahierung	Schalten Sie die Inhaltsextrahierung aus Dokumenten ein oder aus. Bei eingeschalteter Extrahierung ist der Dokumenteninhalte durchsuchbar.

Anschließend können Sie in unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *Suchkonfiguration* > *Such-Index* das Metadatum *Dokumenteninhalte* hinzufügen.

Sortierung des Suchergebnisses

Sie haben die Möglichkeit, die Voreinstellung für die Sortierung des Suchergebnisses in den folgenden Systemeinstellungen vorzugeben. Zu den Systemeinstellungen gelangen Sie über > *Administration* > *Übersicht* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen*.

Systemeinstellungen

Auf dieser Seite erhalten Sie Zugriff auf die Systemeinstellungen für die Module Administration, Assets und Brand Templates sowie deren Beschreibung. Suchen Sie nach Einstellungen im Suchfeld über der Liste und ändern Sie den Wert. Wenn Sie den Wert geändert haben, ist er sofort aktiv. Die Eingabe in ein Textfeld müssen Sie mit Enter bestätigen. Hinweis: Wenn Sie eine Systemeinstellung auf den Defaultwert zurücksetzen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeile des Settings. Es öffnet sich ein Kontextmenü, in dem Sie das Zurücksetzen aktivieren können.

Suche Name Wert Beschreibung Nach Tags filtern

NAME ↑	WERT	BESCHREIBUNG
(2 Elemente)		
Standard Sortierung (Erstes Kriterium)	Relevance desc	Definiert den systemweiten Standardwert für das erste Sortierkriterium in der Suche des Media Pools.
Standard Sortierung (Zweites Kriterium)	Upload date desc	Definiert den systemweiten Standardwert für das zweite Sortierkriterium in der Suche des Media Po...

- None
- Relevance desc
- Relevance asc
- ✓ Upload date desc**
- Upload date asc
- Last change desc
- Last change asc
- Title desc
- Title asc
- File size desc
- File size asc
- Download popularity desc
- Download popularity asc
- Average rating desc
- Average rating asc

Name	Beschreibung
Standard-Sortierung (Erstes Kriterium)	Wählen Sie das erste Kriterium, nach dem im Standard ein Suchergebnis der Stichwortsuche sortiert wird. Der Benutzer kann jederzeit andere Kriterien einstellen. Zur Verfügung stehen folgende Kriterien, jeweils in auf- und absteigender Reihenfolge: Relevanz, Upload-Datum, Letztes Änderungsdatum, Titel, Dateigröße, Download-Häufigkeit, Durchschnittliche Bewertung.

Name	Beschreibung
Standard-Sortierung (Zweites Kriterium)	Wählen Sie das zweite Kriterium, nach dem im Standard ein Suchergebnis der Stichwortsuche sortiert wird. Der Benutzer kann jederzeit andere Kriterien einstellen. Zur Verfügung stehen folgende Kriterien, jeweils in auf- und absteigender Reihenfolge: Relevanz, Upload-Datum, Letztes Änderungsdatum, Titel, Dateigröße, Download-Häufigkeit, Durchschnittliche Bewertung.

Suchkriterien ein- und ausschalten

Name	Beschreibung
Suchoption <i>Asset-ID</i>	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Feldes <i>Asset-ID</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.
Suchoption <i>Assetname</i>	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Feldes <i>Assetname</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.
Suchoption Virtuelle Datenbank	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Auswahl <i>Virtuelle Datenbank</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.

4.1.1 Such-Index

Sie konfigurieren den Such-Index unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.search.index]]].

Suchkonfiguration

Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Suche des Moduls Assets. Sie legen fest, welche Metadaten der Assets durchsucht werden und mit welcher Relevanz Treffer aus verschiedenen Metadaten im Ergebnis dargestellt werden.

Letze erfolgreiche Indizierung: 06.02.24, 16:41

 **START RE-INDIZIERUNG**

Durchsuchte Metadaten

+ METADATEN HINZUFÜGEN

INDIZIERTE DATEN	RELEVANZ	
Aktuell veröffentlicht	Normal	
Artikelnummer	Normal	
Asset-Abmessungen	Normal	
Asset-Bewertung	Normal	
Asset-ID	Normal	
Asseteigentümer	Normal	
Assetname	Normal	
Bildrechte ©	Normal	
Brand Templates Klassifizierung 	Normal	
Dargestellte Personen	Normal	
Dateigröße	Normal	
Dateityp	Normal	
Datum des Uploads	Normal	
Dokumentinhalte	Normal	
Download-Freigabe	Normal	

- In dieser Liste legen Sie fest, welche Attribute der Assets durchsucht werden und mit welcher Relevanz Treffer aus verschiedenen Attributen im Ergebnis dargestellt werden. **Hinweis:** Beachten Sie, dass die Widgets nur solche Attribute anzeigen, die Sie auf dieser Seite in den Such-Index aufgenommen haben.
- Über den Button `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search-metadata_list.add.button]]]` erweitern Sie den Such-Index um weitere Attribute. Attribute, die Sie aus dem Such-Index entfernen können, erkennen Sie am Papierkorb-Symbol. Klicken Sie das Papierkorb-Symbol, um das jeweilige Attribut zu löschen. Attribute ohne Papierkorb werden immer durchsucht.
- Um die Relevanz eines Attributs im Suchergebnis zu ändern, klicken Sie bei dem Attribut auf die Spalte `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.metadata_list.relevance.label]]]`. Es wird eine Auswahlliste geöffnet, in der Sie die Relevanz auswählen können. Vorausgewählt ist *Normal*.

Gegebenenfalls wird hinter der Bezeichnung ein Warndreieck angezeigt. In diesem Fall warnt das System, dass das Attribut in den Systemeinstellungen oder in der Konfiguration unter `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]` deaktiviert wurde. Das Attribut kann dementsprechend keine Werte enthalten.

- Speichern Sie Ihre Einstellungen, indem Sie den Button *Speichern* klicken. Mit dem Button *Zurücksetzen* werden die zuletzt gespeicherten Einstellungen wiederhergestellt.
- Wenn Sie der Liste Metadaten hinzufügen oder Metadaten löschen, ist eine Re-Indizierung erforderlich. Sie sehen eine entsprechende Meldung. Klicken Sie oben auf der Seite `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.reindex.button]]]`. Während der vollständigen Re-Indizierung erstellte, gelöschte oder aktualisierte Assets werden im neu erstellten Gesamtindex korrekt berücksichtigt. Im letzten Indizierungs-Durchgang werden alle editierten Assets erneut indiziert, wodurch auch Änderungen, die während einer laufenden Indizierung vorgenommen wurden, berücksichtigt werden.

4.1.2 Default-Ansichten

Sie haben die Möglichkeit, Default-Ansichten für die Benutzer des Systems zu definieren. Damit legen Sie fest, welche Widgets in welcher Reihenfolge angezeigt werden. Außerdem können Sie Suchkriterien für die Default-Ansichten festlegen. Diese Suchkriterien werden beim ersten Öffnen des Moduls *Media Pool* mit der Ansicht ausgeführt.



Hinweis

Sie können Default-Ansichten ohne Suchkriterien anlegen. In diesem Fall wird das Modul *Media Pool* mit der Default-Ansicht geöffnet, aber das Modul führt keine Suche aus. Es werden also keine Assets angezeigt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass eine Suche ohne erste Treffer für die Benutzer verwirrend sein kann. Wir empfehlen daher, eine Default-Ansicht mit gespeicherten Suchkriterien anzulegen. Nur mit gespeicherten Suchkriterien wird beim Öffnen des Moduls die Suche mit den vorgegebenen Kriterien durchgeführt und die gefundenen Assets als Ergebnis angezeigt.

Jedes Uptempo-System hat eine Default-Ansicht für alle Benutzer. Sie können dazu eine Ansicht je Organisationseinheit anlegen. Das System verwendet die Default-Ansichten wie folgt: Wenn der Benutzer eine persönliche Default-Ansicht anlegt, wird diese verwendet. Sofern der Benutzer keine persönliche Default-Ansicht hat, wird die der Organisationseinheit angezeigt. Falls für die Organisationseinheit keine Ansicht angelegt wurde, verwendet das System für alle Benutzer die Default-Ansicht.



Hinweis

Wenn Sie die Standardeinstellung der Default-Ansicht für alle Benutzer verwenden, werden sämtliche Widgets für alle Benutzer angezeigt. Wir empfehlen jedoch, die Default-Ansicht zu bearbeiten und auf ein geeignetes Maß zu reduzieren.

Zugehörige Aufgaben

- [Default-Ansicht anlegen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Default-Ansicht bearbeiten auf Seite 93](#)
- [Default-Ansicht löschen auf Seite 93](#)
- [Suchkriterien anlegen oder bearbeiten auf Seite 94](#)
- [Suchkriterien löschen auf Seite 94](#)

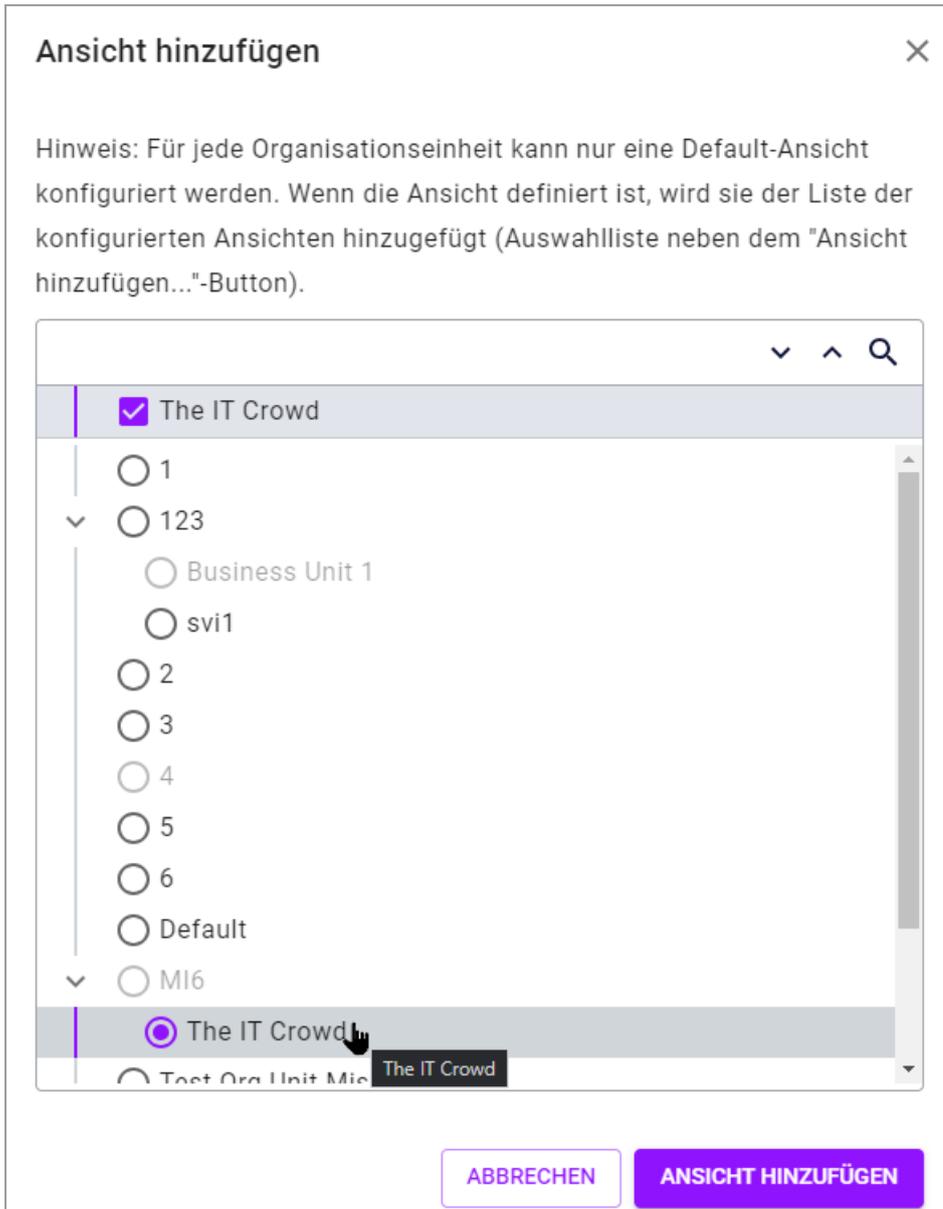
4.1.2.1 Default-Ansicht anlegen



Hinweis

Beachten Sie, dass die Default-Ansicht für alle Benutzer immer vorhanden ist und entsprechend nur geändert werden muss. Das Anlegen ist nur für die Default-Ansichten der Organisationseinheiten notwendig.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]]`.
2. Klicken Sie *Ansicht hinzufügen....*
Der Dialog *Ansicht hinzufügen* wird geöffnet.
3. Wählen Sie in der Auswahlliste eine Organisationseinheit aus.



4. Klicken Sie *Ansicht hinzufügen*.

Der Dialog wird geschlossen.

5. Legen Sie die Anzeige der Widgets fest: Aktivieren bzw. deaktivieren Sie dazu die Schalter der Widgets.
6. Legen Sie die Anzeigenreihenfolge der Widgets fest: Klicken Sie in der ersten Spalte eines Widgets und ziehen Sie es per Drag-and-Drop auf die gewünschte Position.
7. Klicken Sie *Ansicht speichern*.

Sie haben eine Default-Ansicht angelegt.

4.1.2.2 Default-Ansicht bearbeiten

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]].
2. Wählen Sie in der Dropdown-Liste *Konfiguration zeigen für*: die Default-Ansicht für alle Benutzer oder eine Organisationseinheit aus.

Die aktuellen Einstellungen der ausgewählten Default-Ansicht werden angezeigt.

3. Ändern Sie die Anzeige und die Reihenfolge der Widgets: Aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Schalter der Widgets. Klicken Sie in der ersten Spalte eines Widgets und ziehen Sie es per Drag-and-Drop auf die gewünschte Position.
4. Klicken Sie *Ansicht speichern*.

Sie haben die Default-Ansicht bearbeitet.

4.1.2.3 Default-Ansicht löschen

Achtung

Das Löschen einer Default-Ansicht kann nicht wieder rückgängig gemacht werden.



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur die Default-Ansicht einer Organisationseinheit löschen können.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]].
2. Wählen Sie in der Dropdown-Liste *Konfiguration zeigen für*: eine Organisationseinheit aus.
Die aktuellen Einstellungen der Default-Ansicht der Organisationseinheit werden angezeigt.
3. Klicken Sie *Ansicht löschen*.
4. Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
5. Klicken Sie *Ja, Ansicht löschen*.

Sie haben die Ansicht gelöscht.

4.1.2.4 Suchkriterien anlegen oder bearbeiten

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]].
2. Wählen Sie in der Auswahlliste *Konfiguration zeigen für*: die Organisationseinheit, für deren Standardansicht Sie Suchkriterien anlegen bzw. bearbeiten möchten.
3. Deaktivieren oder aktivieren Sie die Suchkriterien-Widgets mit dem Schalter.
Die Standardeinstellung ist *ein*.
4. Klicken Sie *Suchkriterien definieren*.
Eine Suche mit der gewählten Standardansicht wird geöffnet.
5. Konfigurieren Sie ein oder mehrere Widgets für die Suche, die ausgeführt werden soll.
6. Klicken Sie *Konfiguration speichern*.

Sie haben Suchkriterien für die Standardansicht erstellt oder bearbeitet.

4.1.2.5 Suchkriterien löschen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.default.views]]].
2. Wählen Sie in der Auswahlliste *Konfiguration zeigen für*: die Organisationseinheit, für deren Standardansicht Sie die definierten Suchkriterien löschen möchten.
3. Klicken Sie *Suchkriterien löschen*.
Eine Sicherheitsabfrage wird geöffnet.
4. Klicken Sie *Löschen*.

Die Suchkriterien werden gelöscht.

4.2 Kategorien

Kategorien werden in mehreren Modulen genutzt und müssen entsprechend zentral eingerichtet werden. Daher wird das Einrichten der Kategorien im Administrationshandbuch der Uptempo-Plattform beschrieben. Im Modul *Media Pool* haben Sie die Möglichkeit, die Darstellung der Kategorien in den Assetattributen zu beeinflussen.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter > *Administration* > *Übersicht* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen*. Sie können folgende Systemeinstellung bearbeiten:

Systemeinstellung	Beschreibung
Kategorien Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Kategorien ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Kategorien</i> angezeigt werden. Bei dem Wert 0 werden alle Kategorien angezeigt.

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

**Asset-
verwaltung**

5

Das vorliegende Kapitel beschreibt die Administration der Funktionen für die Verwaltung von Assets.

Abonnement

Sie können die Abonnement-Funktion in den Systemeinstellungen ein- und ausschalten. Bei eingeschalteter Funktion können Sie einstellen, ob beim Download eines Assets die Abonnenten benachrichtigt werden.

Weitere Informationen siehe [Abonnement auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Bewertung

Sie können die Bewertungsfunktion in den Systemeinstellungen ein- und ausschalten.

Weitere Informationen siehe [Bewertung auf Seite 100](#).

5.1 Abonnement

Sie können die Abonnement-Funktion in den Systemeinstellungen ein/ausschalten. Bei eingeschalteter Funktion können Sie einstellen, ob beim Download eines Assets die Abonnenten benachrichtigt werden.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Abonnement	Schalten Sie die Abonnement-Funktion ein oder aus.
Abonnement Systemnachricht bei Download	Schalten Sie die Systemnachrichten ein bzw. aus, die beim Download eines Assets an die Abonnenten versendet wird. Beachten Sie, dass auch die Abonnement-Funktion eingeschaltet werden muss über <i>Systemeinstellungen</i> > <i>Nach Tags filtern</i> > <i>Alle Einstellungen</i> , Suchbegriff <i>Abonnements</i> .

5.2 Bewertung

Sie können die Bewertungsfunktion in den Systemeinstellungen ein- und ausschalten.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Funktion Bewertung	Schalten Sie die Bewertungsfunktion ein oder aus.

Absicherung

6

Das vorliegende Kapitel beschreibt, wie Sie die Absicherung der Assets im Modul *Media Pool* administrieren.

Freigaben und Genehmigungen

Für Freigaben und Genehmigungen werden Workflows benötigt. Diese Workflows werden in der Administration für verschiedene Module angelegt. Beachten Sie daher für dieses Thema das Uptempo-Administrationshandbuch.

Für das Modul *Media Pool* können Sie außerdem in den Systemeinstellungen wählen, ob das 4-Augen-Prinzip angewendet werden soll.

Weitere Informationen siehe [Freigaben und Genehmigungen auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Lizenzen

Sie können die Verwendung von Assets durch Lizenzen regeln. Legen Sie z. B. den Verwendungszweck oder den Zeitraum der Gültigkeit für die Verwendung fest. Lizenzpflichtige Assets können erst heruntergeladen oder versendet werden, nachdem den Lizenzbestimmungen zugestimmt wurde. Die Lizenzinformationen werden in der Detailansicht eines Assets angezeigt.

Weitere Informationen siehe [Lizenzen auf Seite 104](#).

Wasserzeichen

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen.

Weitere Informationen siehe [Wasserzeichen auf Seite 106](#).

Font-Whitelist

Um sicherzustellen, dass im Modul *Media Pool* nur CI-konforme InDesign-Dokumente importiert werden, nutzen Sie die Prüfung auf gültige Schriften für InDesign-Dokumente. Damit können Sie schon beim Hochladen eines InDesign-Dokuments in das Modul *Media Pool* kontrollieren, ob die verwendeten Schriften den CI-Vorgaben Ihres Unternehmens entsprechen.

Weitere Informationen siehe [Font-Whitelist auf Seite 111](#).

6.1 Freigaben und Genehmigungen

Für Freigaben und Genehmigungen werden Workflows benötigt. Diese Workflows werden in der Administration für verschiedene Module angelegt. Beachten Sie daher für dieses Thema das Uptempo-Administrationshandbuch. Für das Modul *Media Pool* können Sie außerdem in den System-einstellungen wählen, ob das 4-Augen-Prinzip angewendet werden muss.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Workflows 4-Augen-Prinzip	Schalten Sie das 4-Augen-Prinzip der Workflows ein oder aus. Falls das 4-Augen-Prinzip aktiviert ist, kann der Benutzer sich nicht selbst als Freigeber eines Workflow-Schritts wählen.

6.2 Lizenzen

Sie können die Verwendung von Assets durch Lizenzen regeln. Legen Sie z. B. den Verwendungszweck oder den Zeitraum der Gültigkeit für die Verwendung fest. Lizenzpflichtige Assets können erst heruntergeladen oder versendet werden, nachdem den Lizenzbestimmungen zugestimmt wurde. Die Lizenzinformationen werden in der Detailansicht eines Assets angezeigt.

Lizenzen verwalten

Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_licenses.title]]]`, um vorhandene Lizenzen zu bearbeiten oder eine neue Lizenz auf Basis der vorhandenen Lizenztypen anzulegen. Sie können verschiedene Lizenzinformationen hinterlegen.



Hinweis

Eine mit Assets verknüpfte Lizenz kann nur gelöscht werden, wenn den betroffenen Assets eine andere Lizenz zugewiesen wird. Beim Löschen einer verknüpften Lizenz öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie eine alternative Lizenz auswählen müssen, die mit den Assets verknüpft werden soll.

Funktionen

Name	Beschreibung
Lizenztyp	Die Lizenztypen <i>Ohne Angabe</i> , <i>Internal</i> , <i>Fotograf</i> , <i>Agentur</i> , <i>Bilder-CD</i> und <i>Sonstige</i> werden standardmäßig angelegt und können als Vorlage für neue Lizenzen verwendet werden. Beachten Sie, dass Sie keine eigenen Lizenztypen anlegen können.
Lizenz(Übernehmen)	Je nach gewähltem Lizenztyp können Sie: <ul style="list-style-type: none"> eine neue Lizenz basierend auf dem Lizenztyp erstellen, eine auf dem Lizenztyp basierende vorhandene Lizenz auswählen und bearbeiten.
Lizenzname	Angezeigt wird der Name der Lizenz.
Verwendungszweck	Die aktivierten Checkboxen zeigen den Verwendungszweck der Lizenz an.
Lizenzgültigkeit	Angezeigt wird der Zeitraum, in dem die Lizenz gültig ist.
Regionale Erlaubnis	Sie vermerken die Einschränkung der Lizenz auf Regionen.

Name	Beschreibung
Personenbezogene Erlaubnis	Sie vermerken die Einschränkung der Lizenz auf einen Personenkreis.
Andere Einschränkungen	Sie vermerken sonstige Einschränkungen der Lizenz.
Lizenzbild	Wählen Sie das Bild, mit dem ein Asset als lizenzpflichtig gekennzeichnet wird. Das Bild wird im Vorschaubild des Assets angezeigt.

Beispiel

Sie wollen die neue Lizenz *Agentur Myers* basierend auf dem Lizenztyp *Agency* erstellen. Assets, die dieser Lizenz zugewiesen sind, sollen für Print- und Online-Zwecke verwendet werden. Außerdem wollen Sie, dass die Lizenz nur vom 12.02.2024 bis 31.12.2025 gültig ist.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_licenses.title]]].
2. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Lizenztyp* den Eintrag *Agency*.
3. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Lizenz (Übernehmen)* den Eintrag *Neu*.
Sie aktivieren den Bearbeitungsmodus.
4. Tragen Sie *Agentur Myers* in das Eingabefeld *Lizenzname* ein.
5. Aktivieren Sie im Bereich *Verwendungszweck* die Checkboxen *Druck* und *Online*.
6. Aktivieren Sie die Checkbox *Lizenzgültigkeit*. Tragen Sie als Gültigkeit 12.02.2024 bis 31.12.2025 ein.
7. Klicken Sie *Speichern*.

Die Lizenz *Agentur Myers* wurde angelegt und kann Assets zugewiesen werden.

6.3 Wasserzeichen

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen.

Visuelles Wasserzeichen



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie nur Rastergrafiken und nicht passwortgeschützte PDF-Dateien mit einem visuellen Wasserzeichen versehen können.

Ein visuelles Wasserzeichen wird direkt in das Pixelbild (z. B. JPG oder TIFF) oder die PDF-Datei gerendert. Beim Herunterladen von mehrseitigen PDF-Dateien, die einer entsprechend konfigurierten VDB zugewiesen sind, wird in jede einzelne Seite ein visuelles Wasserzeichen gerendert.

Um den ungewollten Zugriff auf eine PDF-Datei zu verhindern, kann die PDF-Datei mit einem Passwort geschützt werden. Eine passwortgeschützte PDF-Datei kann zwar in den *Media Pool* importiert werden. Aber um ein visuelles Wasserzeichen zu erzeugen, muss die PDF-Datei geöffnet werden können. Da dies für passwortgeschützte PDF-Dateien nicht möglich wird, informiert eine Hinweismeldung, dass kein visuelles Wasserzeichen erzeugt werden kann.

Die Hinweismeldung wird angezeigt wenn Sie:

- eine passwortgeschützte PDF-Datei in eine VDB mit aktivierter Option *Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Asset setzen* importieren wollen (auch via REST-Schnittstelle),
- die Attribute einer PDF-Datei bearbeiten (Einzel- und Massенbearbeitung),
- eine passwortgeschützte PDF-Datei als neue Version eines Assets hochladen wollen,
- die Attribute eines Assets bearbeiten wollen, für das eine passwortgeschützte PDF-Datei als Version angelegt ist.

Digitales Wasserzeichen

Ein digitales Wasserzeichen speichert verschiedene Informationen im Ausgabeformat. Diese Informationen sind verschlüsselt:

- Name des Benutzers, der das Asset heruntergeladen hat
- Vor- und Nachname des Benutzers (Downloader)

- E-Mail-Adresse des Benutzers, der das Asset entweder mit der Funktion *Speichern* heruntergeladen oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Organisationseinheit des Benutzers, der das Asset entweder mit der Funktion *Speichern* heruntergeladen oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Datum des Downloads
- Informationen zur Download-Qualität

Für ein genehmigungspflichtiges Asset werden weitere Informationen hinterlegt:

- Name des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- Vor- und Nachname des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- E-Mail-Adresse des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- Organisationseinheit des Benutzers, der den Download genehmigt hat



Hinweis

Um ein lokal gespeichertes Asset auf ein digitales Wasserzeichen zu überprüfen, navigieren Sie zu *> Assets > Import*. Im Importfenster klicken Sie den Button *Digitales Wasserzeichen prüfen*.

Einrichten

Damit ein Asset nur mit Wasserzeichen heruntergeladen oder per E-Mail versendet wird, müssen Sie es einer VDB mit folgenden, aktivierten Optionen zuweisen:

- Metadaten-Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen (Digitales Wasserzeichen)
- Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen

Sie erreichen diese Optionen unter *> Administration > Übersicht > Datenstrukturen & Workflows > Virtuelle Datenbanken*.

Beachten Sie, dass der Benutzer, der eine Datei oder eine Version hochgeladen hat, das Asset beim Herunterladen oder Versenden per E-Mail immer ohne visuelles Wasserzeichen speichert. Dies gilt auch dann, wenn das Asset an einen anderen Eigentümer übergeben wurde.

6.3.1 Individuelles Wasserzeichen verwenden

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen. Navigieren Sie zu *> Administration > Übersicht > Assets > Rendering > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.title]]]*.

Wasserzeichen

Individuelles Wasserzeichen




Bild hochladen
 Asset auswählen
Standard-Wasserzeichen wiederherstellen
 Vorschau aktualisieren

RGB-Wasserzeichen
CMYK-Wasserzeichen

Wasserzeichen-Einstellungen

Deckkraft 100%

Skalierungsart

- Bezogen auf die längere Seite skaliert
- Bezogen auf die kürzere Seite skaliert
- Bezogen auf den rechnerischen Durchschnittswert skaliert

Abbrechen Speichern



Hinweis

Sie können immer nur ein individuelles Wasserzeichen verwenden. Sobald Sie ein anderes Bild (lokal gespeichert oder aus dem Modul *Media Pool*) als neues Wasserzeichen auswählen und die Einstellungen speichern, wird das bisher verwendete Wasserzeichen ersetzt. Falls eine neue Version des als Wasserzeichen verwendeten Assets hochgeladen wird, hat dies keine Auswirkungen auf das Wasserzeichen.

Voraussetzungen

- Die Grafikdatei liegt im PNG- oder TIFF-Format vor.
- Die lokal gespeicherte Grafikdatei ist nicht größer als 5 MB.

Funktion

Klicken Sie auf das Zahnrad-Menü, um ein individuelles Wasserzeichen für Assets bereitzustellen. Außerdem können Sie weitere Einstellungen für das Wasserzeichen vornehmen.

Funktion	Beschreibung
[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.upload_image.label]]]	Sie öffnen ein Dialogfenster, über das Sie eine lokal gespeicherte Grafikdatei hochladen. Das hochgeladene Bild wird in der Sammlung <i>Eigene Administration-Bilder</i> abgelegt.
Asset auswählen	Sie öffnen eine Suche mit automatisch aktiviertem Suchfilter (unkomprimierte Pixelbilder im PNG- oder TIFF-Format).
Standard-Wasserzeichen wiederherstellen	Sie setzen die Einstellungen auf den Systemstandard zurück. Das individuell eingestellte Wasserzeichen kann nicht wiederhergestellt werden.
[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.update_preview.label]]]	Sie erstellen eine neue Vorschau für das RGB- und CMYK-Wasserzeichen.
[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.restore_default.confirm]]]	Bewegen Sie den Schieberegler, um die Deckkraft des Wasserzeichens festzulegen.
[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.scalling_method.label]]]	Sie legen fest, wie das Wasserzeichen bei Bedarf vergrößert wird: <ul style="list-style-type: none"> • bezogen auf die längere Seite skaliert • bezogen auf die kürzere Seite skaliert • bezogen auf den rechnerischen Durchschnittswert skaliert

6.3.2 Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen

Voraussetzungen

Ein Bild-Asset liegt entweder als PNG oder TIFF vor.

Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen

Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *Rendering* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.title]]]`.

1. Wählen Sie über das Zahnrad-Menü die Funktion *Asset auswählen*.
2. Sie öffnen in einem neuen Dialogfenster eine Suche. Die Suchkriterien Dateityp (PNG, TIF/TIFF) sind voreingestellt.
3. Starten Sie eine Suche und wählen Sie das Asset aus, das Sie als visuelles Wasserzeichen verwenden wollen.
4. Das ausgewählte Asset wird in den Bereich `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_visual_watermark.individual_watermark.label]]]` geladen.
5. Nehmen Sie die Einstellungen für das Wasserzeichen vor:
 - **Deckkraft:** Bewegen Sie den Schieberegler, um die Deckkraft des Wasserzeichens festzulegen.
 - **Skalierungsart:** Legen Sie fest, wie das Wasserzeichen bei Bedarf vergrößert wird.
6. Klicken Sie *Speichern*.

Das ausgewählte Asset wird als visuelles Wasserzeichen verwendet.

6.4 Font-Whitelist

Um sicherzustellen, dass im Modul *Media Pool* nur CI-konforme InDesign-Dokumente importiert werden, nutzen Sie die Prüfung auf gültige Schriften für InDesign-Dokumente. Damit können Sie schon beim Hochladen eines InDesign-Dokuments in das Modul *Media Pool* kontrollieren, ob die verwendeten Schriften den CI-Vorgaben Ihres Unternehmens entsprechen.



Hinweis

Die Prüfung auf gültige Schriften wird nur auf Nachfrage aktiviert und ist nicht für alle Systeme verfügbar. Bei weiterführenden Fragen wenden Sie sich an Ihren Ansprechpartner.

Voraussetzungen

- Sie müssen > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.general_config]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.font_whitelist.title]]] aufrufen können.
- Die Funktion *Gültige Schriften verwalten* ist in den Systemeinstellungen aktiviert.
- Sie müssen mindestens eine gültige Schrift definieren.
- Das Absatzformat [*Einf. Abs.*] des InDesign-Dokuments verwendet eine als gültig definierte Schrift.

Font-Whitelist anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.general_config]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.font_whitelist.title]]].
2. Wählen Sie aus der Auswahlliste eine Schrift aus.
3. Die Schrift wird in die Liste der gültigen Schrift aufgenommen.
4. Wiederholen Sie Schritt 2, bis Sie alle Schriften ausgewählt haben, die Sie als gültig festlegen wollen.
5. Klicken Sie *Speichern*, um Ihre Auswahl zu sichern.

Sie haben die ausgewählten Schriften als gültig festgelegt. InDesign-Dokumente, die andere Schriften verwenden, können nicht mehr in das Modul *Media Pool* importiert werden.



Hinweis

Definieren Sie keine Absatz- und/oder Zeichenformate (> *Administration* > *Übersicht* > *Systemkonfiguration* > *Rich-Text-Editor* > *Formate* > *Absatzformate* / *Zeichenformate* / *Tabellenformate* / *Zellenformate*) mit dem Namen *No Paragraph Style*.

Dadurch wird verhindert, dass später beim Bearbeiten eines Dokuments im Modul *Brand Template Builder* unformatierte Inhalte erstellt werden können.

Font-Whitelist

Wählen Sie eine Schrift

Gültige Schriften

Arial	<input type="checkbox"/>
Arial Bold	<input type="checkbox"/>
Arial Bold Italic	<input type="checkbox"/>
Courier New	<input type="checkbox"/>
Arial Italic	<input type="checkbox"/>

**Asset-
verwendung**

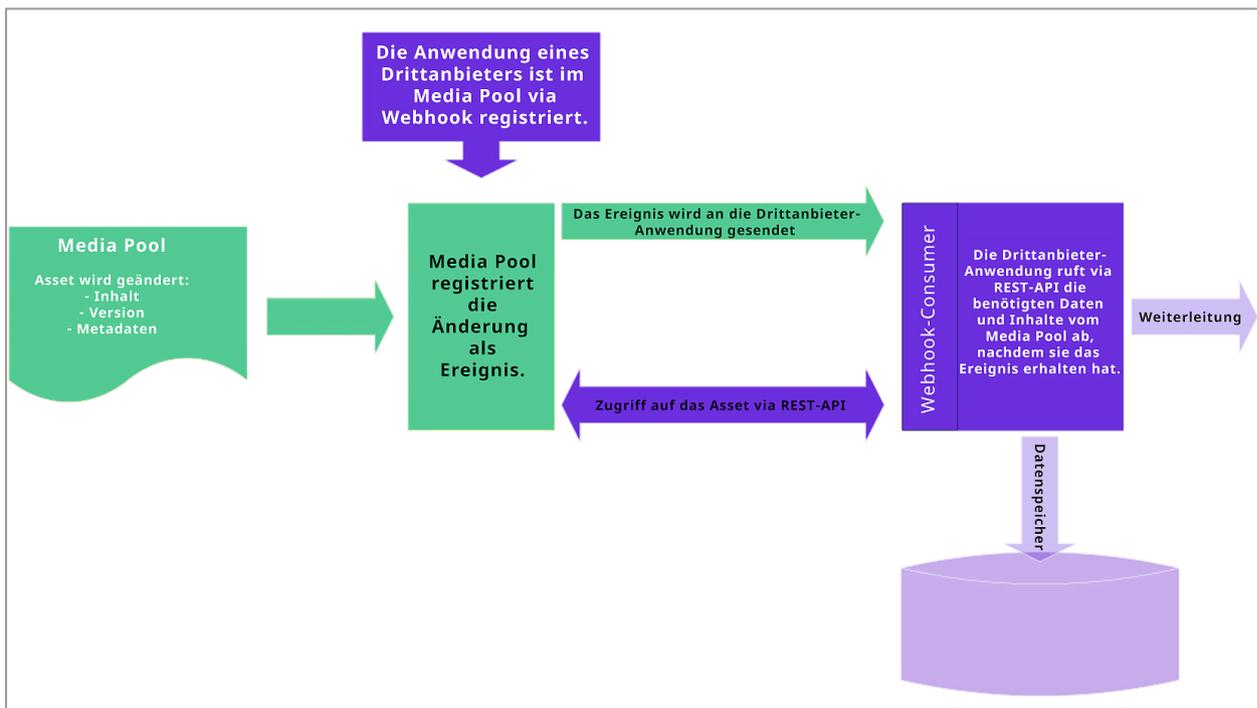
7

Das vorliegende Kapitel beschreibt, wie Sie die Verwendung von Assets und die zugehörigen Funktionen administrieren.

Publikation via Kanäle und Webhooks

Mit Publikationskanälen und Webhooks richten Sie die Publikation von Assets durch Drittanwendungen ein. Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen wird die Drittanwendung informiert, die daraufhin das Asset wie gewünscht verarbeitet und z. B. das Asset auf einer Social-Media-Plattform postet.

Als Administrator legen Sie fest, welche Kanäle es gibt. Beachten Sie [Publikationskanäle auf Seite 116](#). Außerdem legen Sie Webhooks an. Webhooks sind die Kopplung zwischen dem Modul Media Pool und der Drittanwendung. Mit Webhooks legen Sie fest, bei welchen Ereignissen die Drittanwendung informiert wird und an welche URL die Nachricht gesendet wird. Weitere Informationen erhalten Sie unter [Webhooks auf Seite 121](#).



Auf Seiten der Drittanwendung muss außerdem ein Webhook-Consumer programmiert werden. An die URL des Webhook-Consumers wird die Nachricht über das Ereignis gesendet und entsprechend verarbeitet. Zum Beispiel kann der Consumer das Aktualisieren des Assets bzw. das Posten auf einer Social-Media-Plattform veranlassen.

In aller Regel wird der Webhook-Consumer von einem Programmierer erstellt. Daher werden die Anforderungen an den Webhook-Consumer nicht in dieser Anleitung, sondern in einem separaten Dokument erläutert. Sie erhalten das Dokument bei Ihrem Uptempo-Ansprechpartner.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets via Kanäle und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Linkgültigkeit beim Versenden per E-Mail

Wenn ein Asset per E-Mail versendet wird, kann der Benutzer wählen, ob das Asset als Anhang oder Link eingefügt wird. Legen Sie für das Einfügen als Link in den Systemeinstellungen fest, wie viele Tage der Link gültig ist.

Weitere Informationen siehe [Gültigkeit von Links beim E-Mail-Versand auf Seite 130](#).

Ausgabeformate

Für das Versenden per E-Mail können die Assets in begrenztem Maße in andere Dateiformate konvertiert werden.

Weitere Informationen siehe [Ausgabeformate auf Seite 149](#).

Renderingschemata

In einem Renderingschema fassen Sie mehrere Ausgabeformate z. B. nach Anwendungsfällen zusammen. So erreichen Sie zum Beispiel die Ausgabe verschiedener Assetformate in niedrig aufgelöste PDFs für den Versand per E-Mail.

Weitere Informationen siehe [Renderingschemata auf Seite 131](#).

7.1 Publikationskanäle

Benutzer veröffentlichen gültige Assets ab einem bestimmten Zeitpunkt oder innerhalb eines festgelegten Zeitraums auf den Kanälen. Als Administrator richten Sie die Publikationskanäle unter > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.title]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.channel.administration.title]]]` ein.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets über Kanäle und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Eigenschaften eines Kanals

Sie legen für einen Kanal folgende Eigenschaften fest:

- **Name:** Name des Kanals; aus dem Namen wird der die eindeutige ID generiert.
- **ID:** Die eindeutige ID wird automatisch aus dem Namen generiert und kann nicht geändert werden. Die ID wird benötigt, um den Kanal in der Rest API zu identifizieren.
- **Beschreibung:** Informieren Sie die Benutzer mit einer kurzen Beschreibung über Zweck, Aufgabe oder Besonderheiten des Kanals.
- **Renderingschema:** Wählen Sie ein Default-Renderingschema für den Kanal. Die Benutzer können bei der Publikation ein anderes Renderingschema wählen.

Zugehörige Aufgaben

- [Kanal hinzufügen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Kanal bearbeiten auf Seite 118](#)
- [Kanal löschen auf Seite 119](#)

7.1.1 Kanal hinzufügen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.channel.administration.title]]].

Die folgende Seite wird geöffnet:

Publikationskanäle

Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Kanäle, in die Sie Assets publizieren. Dies können unter anderem Drittanwendungen sein, die die Assets direkt in Social Media veröffentlichen.

+ PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN

Name	ID	Beschreibung	Renderingschema	Assets	
Asset teilen über SEW, MP...	SHARE	Gated Content: The asset is...	Standard	0	✎ 🗑️
Printjob 9600dpi	ewr	Most detailed outcome	Druck	0	✎ 🗑️
Öffentlich zugängliche Link...	PUBLIC_LINKS	Generates a link to the ass...	Standard	4	✎ 🗑️

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-3 of 3 |< < > >|

2. Klicken Sie *Publikationskanal hinzufügen*.

Der Dialog *Publikationskanal hinzufügen* wird angezeigt:

Publikationskanal hinzufügen
✕

I
i

Fülle dieses Feld aus.

i

i

i

ABBRECHEN
PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN

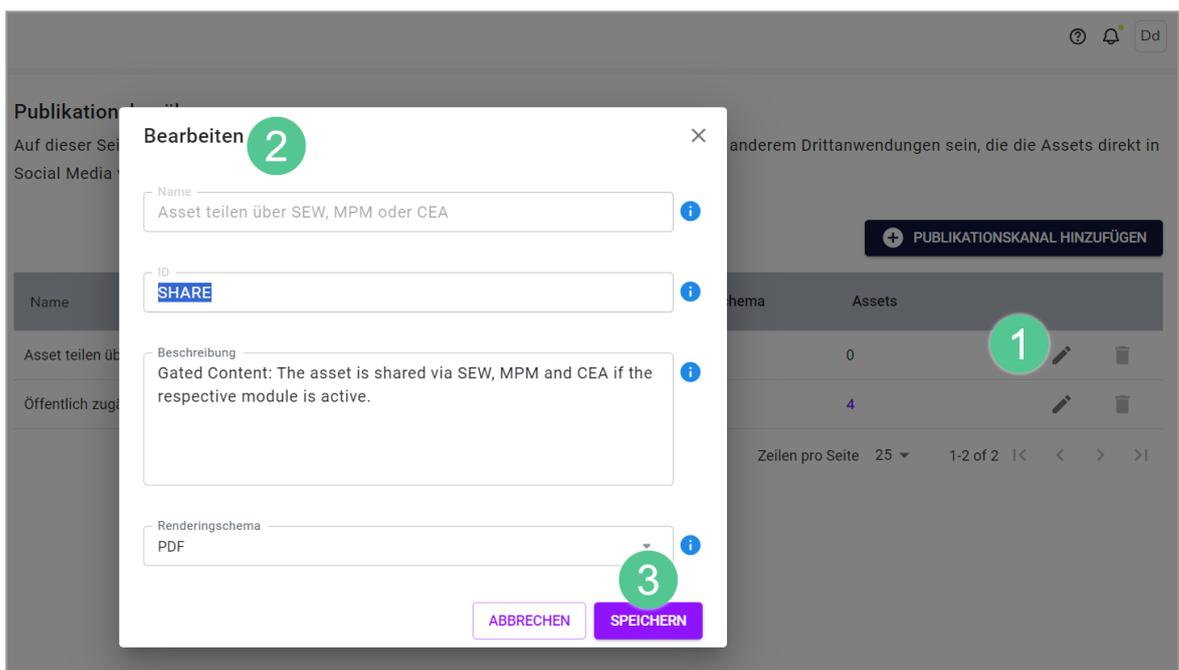
Es wird automatisch eine ID angelegt.

3. Tragen Sie den Namen des Kanals ein.
4. Tragen Sie eine kurze Beschreibung über Zweck, Aufgabe oder Besonderheiten des Kanals ein.
5. Optional: Wählen Sie ein Renderingschema aus.
6. Klicken Sie *Publikationskanal hinzufügen*.

Sie haben den Kanal hinzugefügt. Die Benutzer können den Kanal sofort auswählen.

7.1.2 Kanal bearbeiten

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.title]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.channel.administration.title]]].
2. Die folgende Seite wird geöffnet:



3. Klicken Sie bei dem Kanal, den Sie bearbeiten möchten, das Stiftsymbol **1**.
4. Der Dialog *Bearbeiten* wird angezeigt **2**.
5. Optional: Bearbeiten Sie den Namen des Kanals.
6. Optional: Bearbeiten oder ergänzen Sie die Beschreibung des Kanals.

7. Optional: Bearbeiten Sie das Renderingschema.
8. Klicken Sie *Speichern* 3.

Sie haben den Kanal bearbeitet. Die Änderungen sind für die Benutzer sofort sichtbar.

7.1.3 Kanal löschen



Hinweis

Sie können nur Kanäle löschen, auf denen aktuell keine Assets publiziert sind. Standardkanäle können ebenfalls nicht gelöscht werden.

Vorsicht!

Datenverlust! Das Löschen eines Kanals kann nicht rückgängig gemacht werden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.title]]]` > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing.channel.administration.title]]]`.
2. Die folgende Seite wird geöffnet:

Publikationskanäle

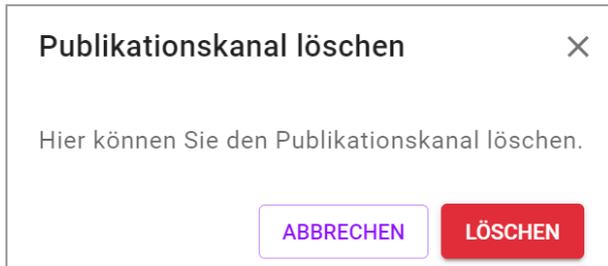
Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Kanäle, in die Sie Assets publizieren. Dies können unter anderem Drittanwendungen sein, die die Assets direkt in Social Media veröffentlichen.

+ PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN

Name	ID	Beschreibung	Renderingschema	Assets	
Asset teilen über SEW, MP...	SHARE	Gated Content: The asset is...	Standard	0	✎ 🗑️
Printjob 9600dpi	ewr	Most detailed outcome	Druck	0	✎ 🗑️
Öffentlich zugängliche Link...	PUBLIC_LINKS	Generates a link to the ass...	Standard	4	✎ 🗑️

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-3 of 3 |< < > >|

3. Klicken Sie bei dem Kanal, den Sie löschen möchten, auf das Papierkorbsymbol.
4. Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.

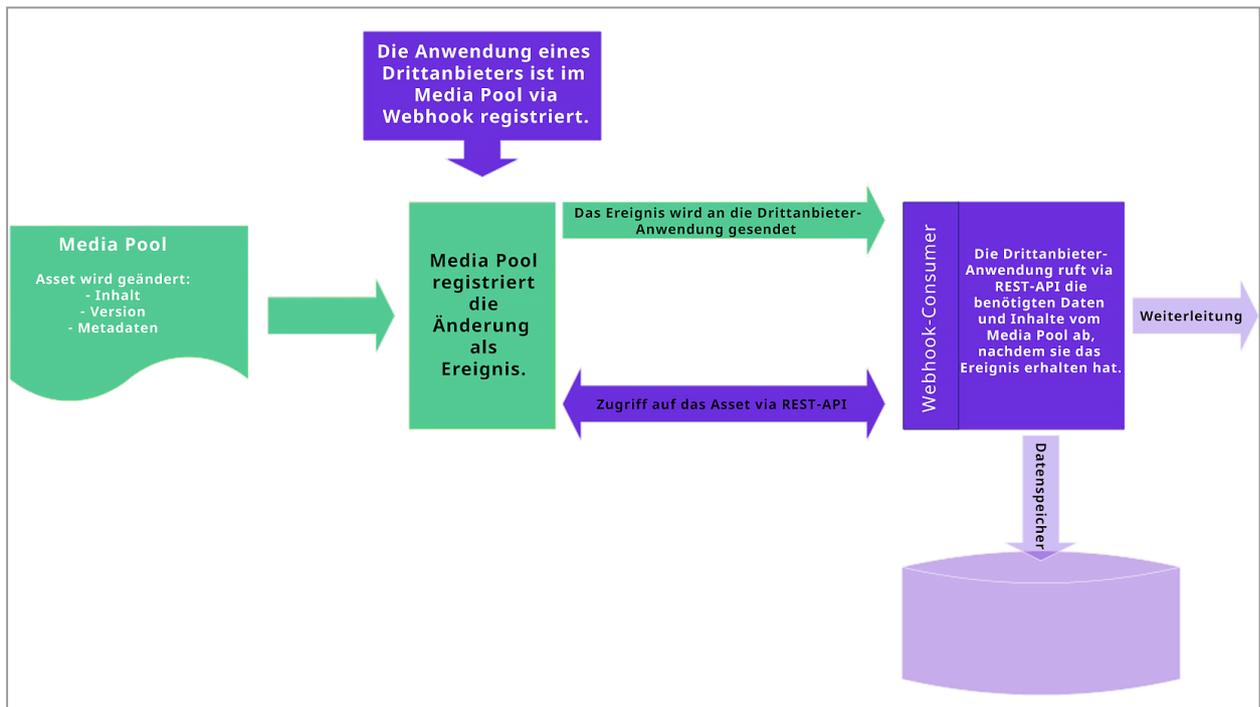


5. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Kanal gelöscht. Der Kanal ist für die Benutzer nicht mehr sichtbar.

7.2 Webhooks

Webhooks sind die Kopplung zwischen dem Modul *Media Pool* und einer Drittanbieter-Anwendung, die publizierte Assets verarbeitet und zum Beispiel auf Social-Media-Plattformen postet. Mit Webhooks legen Sie unter anderem fest, bei welchen Ereignissen am Asset die Drittanbieter-Anwendung informiert wird und an welche URL die Nachricht über das Ereignis gesendet wird.



Auf Seiten der Drittanbieter-Anwendung muss außerdem ein Webhook-Consumer programmiert werden. An die URL des Webhook-Consumers wird die Nachricht über das Ereignis gesendet und entsprechend verarbeitet. Zum Beispiel kann der Consumer das Aktualisieren des Assets bzw. das Posten auf einer Social-Media-Plattform veranlassen.

In aller Regel wird der Webhook-Consumer von einem Programmierer erstellt. Daher werden die Anforderungen an den Webhook-Consumer nicht in dieser Anleitung, sondern in einem separaten Dokument erläutert. Sie erhalten das Dokument bei Ihrem Uptempo-Ansprechpartner.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets via Kanälen und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Ereignisse

Auf folgende Ereignisse kann ein Webhook reagieren:

Ereignis	Beschreibung
DEPUBLISHED	Die Publikation des Assets wurde zurückgenommen.
METADATA_CHANGED	Die Metadaten des Assets haben sich geändert.
PUBLISHED	Das Asset wurde neu publiziert.
PUBLISHING_END	Die Publikation des Assets hat geendet.
PUBLISHING_START	Die Publikation des Assets hat begonnen.
VERSION_ADDED	Eine neue Version des Assets wurde hinzugefügt.
VERSION_DELETED	Eine Version des Assets wurde gelöscht.
VERSION_OFFICIAL	Die Version des Assets ist nun offiziell.
VERSION_UNOFFICIAL	Die Version des Assets ist nicht mehr offiziell.
APPROVAL_REQUESTED	Der Genehmigungsworkflow für ein Asset wurde begonnen.
APPROVAL_GRANTED	Der Genehmigungsworkflow für ein Asset ist beendet.



Hinweis

Event-Trigger für Genehmigungsworkflows werden für die folgenden zwei Arten von Workflows ausgelöst: Versions-Upload und Metadatenänderung.

Ein Asset kann erst synchronisiert werden, nachdem es den Genehmigungsworkflow durchlaufen hat und die Freigabe erfolgt ist. Erst dann werden Änderungen wie eine neue Version oder geänderte Metadaten gültig und müssen synchronisiert werden. Beachten Sie, dass dies nicht während eines Zwischenschritts im Workflow möglich ist.

Assetauswahl

Ein Webhook kann entweder alle veröffentlichten Assets einschließen oder Sie können die zu berücksichtigenden Assets filtern. Als Filter sind VDBs, Kategorien und Publikationskanäle auswählbar.

Datenbestand synchronisieren

Wenn Sie einen Webhook angelegt und aktiviert haben, wird der Webhook ab sofort jedes Event an den Webhook-Consumer melden. Dies trifft jedoch nicht für bereits vor Erstellung des Webhooks publizierte Assets zu. Um diese nun nicht alle neu publizieren zu müssen, synchronisieren Sie den Datenbestand, siehe [Datenbestand synchronisieren auf Seite 128](#).



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie damit für alle im System aktuell veröffentlichten Assets die entsprechenden Events an den Webhook senden. Es wird ein Request generiert, der alle betroffenen Assets in einer Liste enthält. Dies kann eine sehr große Datenmenge umfassen.

Aktivieren eines Webhooks

Damit ein Webhook die publizierten Assets überwacht und auf Ereignisse prüft, muss er nicht nur angelegt, sondern auch aktiv sein. Sie können einen Webhook direkt beim Anlegen aktivieren.

Das Uptempo-System deaktiviert einen Webhook automatisch, falls ein Timeout auftritt: Wenn ein Ereignis auftritt, wird eine Nachricht an den Webhook-Consumer gesendet. Das Uptempo-System erwartet eine positive Antwort. Wenn diese nicht eintrifft, wiederholt das System die Nachricht. Falls innerhalb einer beim Webhook angegebenen Zeit keine positive Antwort eintrifft, wird der Webhook deaktiviert (Event-Timeout).

Prüfen Sie in diesem Fall die Internetverbindung. Falls diese fehlerfrei besteht, wenden Sie sich an den zuständigen Programmierer, um den Webhook-Consumer zu prüfen. Reaktivieren Sie den Webhook, wenn alle Fehler behoben sind, siehe [Webhook aktivieren auf Seite 127](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Webhook anlegen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Webhook testen auf Seite 127](#)
- [Datenbestand synchronisieren auf Seite 128](#)
- [Webhook bearbeiten auf Seite 126](#)
- [Webhook aktivieren auf Seite 127](#)
- [Webhook löschen auf Seite 129](#)

7.2.1 Webhook anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integrations]]] > *Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie *Webhook anlegen*.

Der Dialog *Webhook anlegen* wird angezeigt.

3. Tragen Sie im Feld *Titel* den Namen des Webhooks ein.
4. Tragen Sie im gleichnamigen Feld die URL des Webhook-Consumers ein. Sie können nur Adressen eintragen, die als HTTPS-Verbindung verschlüsselt übertragen werden.
5. Öffnen Sie die Liste der Ereignisse und wählen Sie die Ereignisse aus, auf die der Webhook reagieren soll:
 - Ein Klick auf ein Ereignis aktiviert das Ereignis für den Webhook. Das Ereignis wird grau hinterlegt.
 - Ein weiterer Klick deaktiviert das Ereignis wieder für den Webhook.

Sie haben die Möglichkeit, beliebig viele der Ereignisse für einen Webhook zu aktivieren. Klicken Sie außerhalb der Liste, um sie zu schließen.
6. Tragen Sie im Feld *Event-Timeout* die Zeit (in Sekunden) ein, nach der die Kontaktaufnahme mit dem Webhook-Consumer abgebrochen wird.
7. Optional: Unter *Filter* und *Ereignisse* können Sie festlegen, auf welche Ereignisse reagiert werden soll. Als Filteroptionen stehen zur Auswahl *Publizierte Assets filtern* oder *Alle publizierten Assets*. Wenn Sie Assets filtern möchten, kann dies nach VDBs, Kategorien und Publikationskanälen erfolgen. Ganz unten im Dialog müssen Sie noch entscheiden, ob alle

ausgewählten Felder oder nur eine Teilmenge abgeglichen wird. Dies wählen Sie über die beiden Radiobuttons aus: *Alle Felder stimmen überein.* oder *Beliebige Felder stimmen überein..*

8. Optional: Damit der Webhook sofort aktiv wird, aktivieren Sie den Schalter *Webhook aktiv.*
9. Klicken Sie *Webhook anlegen*

Sie haben den Webhook angelegt.



Hinweis

Für jedes einzelne Kriterium wird das Asset gefiltert, das mindestens einem der Werte entspricht. Beispiel: VDB 1 und VDB 2 sind ausgewählt. Assets, die auf VDB 1 oder auf VDB 2 basieren, werden berücksichtigt.

7.2.2 Webhook bearbeiten

1. Navigieren Sie zu *> Administration > Übersicht > Assets > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integration]]] > Webhooks.*

Die folgende Seite wird angezeigt:

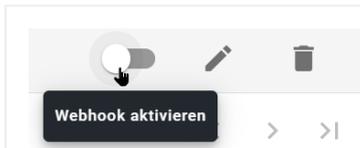


2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie bearbeiten möchten, das Stiftsymbol.
Der Dialog *Webhook verwalten : <Webhook-Name>* wird angezeigt.
3. Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Webhooks.
4. Klicken Sie *Speichern.*

Sie haben den Webhook bearbeitet.

7.2.3 Webhook aktivieren

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integrations]]]* > *Webhooks*.
2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie aktivieren möchten, das Schaltersymbol.



Der Webhook ist nun aktiv.

7.2.4 Webhook testen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integrations]]]* > *Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:

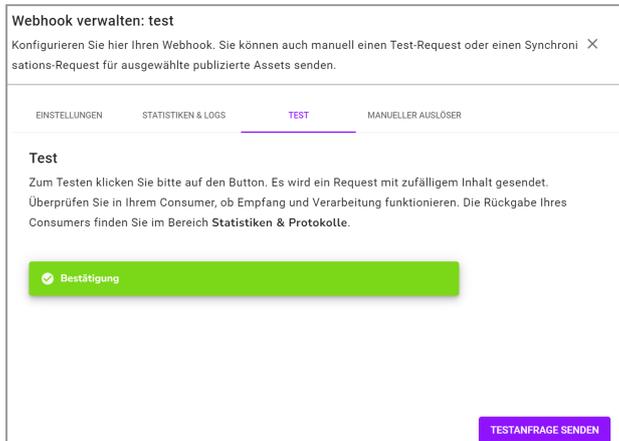


2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie testen möchten, das Stiftsymbol.

Der Dialog *Webhook verwalten* : <Webhook-Name> wird angezeigt.

3. Wechseln Sie auf den Reiter *Test*.

4. Klicken Sie *Testanfrage senden*.



Es wird eine Anfrage mit zufälligem Inhalt gesendet. Überprüfen Sie in Ihrem Consumer, ob Empfang und Verarbeitung funktionieren. Die Rückgabe Ihres Consumers finden Sie auf dem Reiter *Statistiken & Logs*. Dort können Sie die Logdatei herunterladen.

7.2.5 Datenbestand synchronisieren

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integration]]]* > *Webhooks*.
2. Die folgende Seite wird angezeigt:



3. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie testen möchten, das Stiftsymbol.
4. Der Dialog *Webhook verwalten : <Webhook-Name>* wird angezeigt.
5. Wechseln Sie auf den Reiter *Manueller Auslöser*.

6. Wählen Sie im Feld *Ereignisse* den Eintrag *SYNCHRONIZE*.
7. Klicken Sie *Manuell Auslösen*.

Der Datenbestand wird synchronisiert.



Hinweis

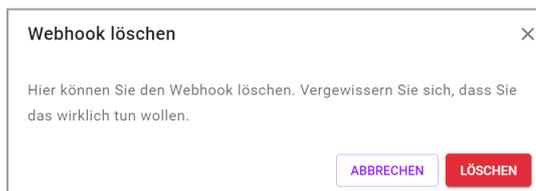
Bitte beachten Sie, dass Sie damit für alle im System aktuell veröffentlichten Assets die entsprechenden Events an den Webhook senden. Es wird ein Request generiert, der alle betroffenen Assets in einer Liste enthält. Dies kann eine sehr große Datenmenge umfassen.

7.2.6 Webhook löschen

Vorsicht!

Datenverlust! Das Löschen eines Webhooks kann nicht rückgängig gemacht werden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.integration]]]* > *Webhooks*.
2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie löschen möchten, das Papierkorbsymbol.



Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.

3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Webhook gelöscht.

7.3 Gültigkeit von Links beim E-Mail-Versand

Wenn ein Asset per E-Mail versendet wird, kann der Benutzer wählen, ob das Asset als Anhang oder Link eingefügt wird. Legen Sie in den Systemeinstellungen fest, wie viele Tage der Link gültig ist, um sicherzustellen, dass er nicht mehr funktioniert, wenn er nicht mehr benötigt wird.

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

Systemeinstellung	Beschreibung
Download-Links Gültigkeit	Tragen Sie die Gültigkeit von Download-Links aus dem Modul <i>Media Pool</i> in Tagen ein.

7.4 Renderingschemata

In einem Renderingschema fassen Sie mehrere Ausgabeformate z. B. nach Anwendungsfällen zusammen. So erreichen Sie zum Beispiel die Ausgabe verschiedener Assetformate in niedrig aufgelöste PDFs für den Versand per E-Mail.

Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *Rendering* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.title]]]*, um vorhandene Renderingschemata zu bearbeiten oder neue anzulegen. Auf einer Übersichtsseite werden die angelegten Renderingschemata angezeigt:

- *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.name.label]]]*: Angezeigt wird der Name des Renderingschemas.
- *Beschreibung*: Angezeigt wird die Beschreibung, die die Benutzer über die Einsatzmöglichkeiten des Renderingschemas informiert.
- *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.input.label]]]*: Angezeigt werden die Dateitypen, für die das Renderingschema ausgewählt werden kann.
- *Icon*: Angezeigt wird das dem Renderingschema zugewiesene Symbol.

Download-Schemata verwalten			
Download-Schemata			
+ Hinzufügen ✎ Bearbeiten 🗑️ Löschen			
Name des Schemas	Beschreibung	Zugewiesene Dateitypen	Icon
PDF	Erzeugt medres PDFs für den einfachen, schnellen Versand.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Präsentation	Für die Verwendung in MS Office Anwendungen und PowerPoint Präsentationen.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, PSD, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Druck	Laden Sie hochauflösende Dateien für den Auflagendruck herunter.	BMP, TIF, TIFF, PSD, EPS, JPG, JPEG, PNG, GIF, INDD, IDML	
Web	Sammeln Sie Bilder, um diese in Webseiten und andere digitalen Medien zu integrieren.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, PSD, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Original	Laden Sie die Original-Datei herunter.		
Video		MP4, MPG	

Sie haben folgende Bearbeitungsoptionen für Renderingschemata:

- Klicken Sie *Hinzufügen*, um ein Renderingschema neu anzulegen.

- Markieren Sie einen Eintrag und klicken Sie *Bearbeiten*; um ein bestehendes Renderringschema zu bearbeiten. Beachten Sie, dass Assets unter Umständen nicht korrekt publiziert werden, wenn Sie ein Schema bearbeiten, das in einer aktuellen oder geplanten Publikation verwendet wird.
- Markieren Sie einen Eintrag und klicken Sie *Löschen*; um ein benutzerdefiniertes Renderringschema zu löschen. **Hinweis:** Sie können die Standard-Renderingschema nicht löschen. Das Löschen ist auch nicht möglich, wenn das Renderingschema in einer aktuellen oder einer geplanten Publikation verwendet wird.



Hinweis

Für die Verwendung der Renderingschemata auf Publikationskanälen empfehlen wir Ihnen, separate Schemata anzulegen.

7.4.1 Einstellungen

Beim Erstellen oder Bearbeiten eines Renderingschemas müssen Sie verschiedene Einstellungen festlegen. Pflichtangaben sind mit einem * markiert. Den Bearbeitungsmodus aktivieren Sie durch einen Klick in die Tabellenzelle und können dann das Bleistiftsymbol (*Bearbeiten*) anklicken.

Einstellung	Beschreibung
[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemas_management.name.label]]]	Benennen Sie das Renderingschema. Klicken Sie <i>Alle Sprachen bearbeiten</i> , um den Namen für die Systemsprachen anzulegen.
Beschreibung	Fügen Sie eine Beschreibung hinzu, die Benutzern die Verwendung und den Zweck des Renderingschemas erläutert. Klicken Sie <i>Alle Sprachen bearbeiten</i> , um die Beschreibung für die Systemsprachen anzulegen.
Icon	Klicken Sie <i>Neues Asset hochladen</i> , um eine lokal gespeicherte Datei als Icon für das Renderingschema zu verwenden. Klicken Sie <i>Aus dem Media Pool wählen</i> , um ein Icon zu suchen und auszuwählen.

Einstellung	Beschreibung
<p>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.general_rights.label]]]</p>	<p>Aktivieren Sie die Checkboxes um für alle Formate zu wählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.allow_without_original.label]]] • [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.allow_without_approval.label]]] • Download von Dateien in Druckqualität für alle Nutzer erlauben • [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.more_settings.allowdownloadwithoutoriginal.label]]] für nicht gewählte Eingabeformate erlauben
<p>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.input_format.label]]]</p>	<p>Legen Sie über das Auswahlménú fest, für welche Quellformate, wie z. B. JPG, DOC oder PDF, das Renderingschema verwendet werden kann.</p>
<p>Ausgabeformat</p>	<p>Legen Sie über das Auswahlménú fest, welche Ausgabeformate, wie z.B. PNG, TIFF oder PDF, aus dem Eingabeformat erstellt werden.</p>
<p>Farbmodell</p>	<p>Wählen Sie über das Auswahlménú für Grafikformate den Farbraum (RGB oder CMYK) des Ausgabeformats.</p>
<p>Auflösung</p>	<p>Legen Sie über das Auswahlménú fest, mit welcher Punktdichte (dpi) das Ausgabeformat erstellt wird.</p>
<p>Komprimierung</p>	<p>Legen Sie über das Auswahlménú fest, mit welcher Kompression verlustbehaftete Grafikformate, wie z. B. JPEG, erstellt werden.</p>

Einstellung	Beschreibung
<p>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.more_settings.label]]]</p>	<p>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.maximum_size.label]]]: Legen Sie für Ausgabeformate die maximale Größe in Pixel fest.</p> <p>[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.download_options.label]]]: Überschreiben Sie für das gewählte Ausgabeformat bei Bedarf explizit die im Bereich [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.general_rights.label]]] getroffenen Optionen.</p> <p><i>Bild bearbeiten</i>: Legen Sie fest, ob ein Bild vor dem Herunterladen in einem Editor bearbeitet werden darf.</p>

Klicken Sie [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.grid.restore.button]]], um für ein geändertes Standard-Renderingschema die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

7.4.2 Renderingschema für Video-Dateien anlegen

Sie wollen ein Renderingschema anlegen, um Video-Dateien in den Formaten AVI, MPG, MP4 und WMV im Ausgabeformat *MP4 720p* herunterladen zu können.

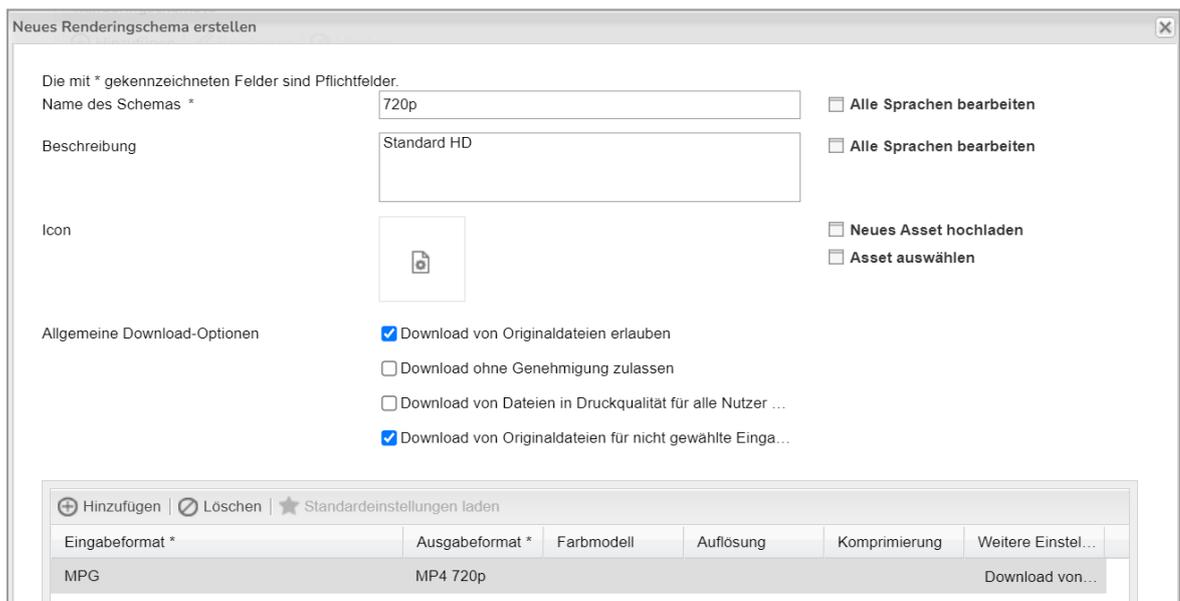
Voraussetzungen

- Die Dateiendungen AVI, MPG, MP4 und WMV sind angelegt (> *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.general_config]]] > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_file_formats.title]]]).
- Ihre Administratorenrolle enthält die Berechtigung *Manage Download Schemes*.

Renderingschema für Video-Dateien anlegen

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *Rendering* > [[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.title]]].
2. Klicken Sie *Hinzufügen*.

- Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Benennen Sie das Renderingschema.
 4. Optional: Fügen Sie eine Beschreibung des Schemas ein.
 5. Optional: Verknüpfen Sie das Renderingschema mit einem Symbol (z. B. aus dem Modul *Media Pool*).
 6. Optional: Legen Sie `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.general_rights.label]]]` fest.
 7. Klicken Sie *Hinzufügen*. Wählen Sie für die Spalte `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.input_format.label]]]` aus der Auswahlliste eine angelegte Dateiendung für Video-Dateien, z. B. MPG, aus.
 8. Doppelklicken Sie in die dazugehörige Zelle der Spalte *Ausgabeformat*.
 9. Wählen Sie aus der Auswahlliste das Ausgabeformat *MP4 720p* aus.



Die mit * gekennzeichneten Felder sind Pflichtfelder.

Name des Schemas * Alle Sprachen bearbeiten

Beschreibung Alle Sprachen bearbeiten

Icon Neues Asset hochladen
 Asset auswählen

Allgemeine Download-Optionen

- Download von Originaldateien erlauben
- Download ohne Genehmigung zulassen
- Download von Dateien in Druckqualität für alle Nutzer ...
- Download von Originaldateien für nicht gewählte Eingabeformate

+ Hinzufügen - Löschen ★ Standardeinstellungen laden					
Eingabeformat *	Ausgabeformat *	Farbmodell	Auflösung	Komprimierung	Weitere Einstel...
MPG	MP4 720p				Download von...

10. Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 9 für alle Eingabeformate, die das Renderingschema beinhalten soll.
11. Klicken Sie *Speichern*.

Das Renderingschema wird angelegt und kann für unterstützte Video-Dateien ausgewählt werden.

7.4.3 Reihenfolge der Renderingschemata bearbeiten

Sie wollen die Reihenfolge ändern, in der die einzelnen Renderingschemata angezeigt werden.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Assets* > *Herunterladen* > `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.download_schemes_management.grid.title]]]`.

Die Übersicht der Renderingschemata öffnet sich.

2. Ändern Sie die Reihenfolge der Renderingschemata per Drag-and-Drop.

7.5 E-Mail-Vorlagen anpassen

Das Modul *Media Pool* versendet Benachrichtigungen nun auch im HTML-Format.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Übersicht* > *Look & Feel* > *E-Mail-Vorlagen*.
Hier befinden sich alle E-Mail-Vorlagen, die Sie anpassen können.
2. Wählen Sie im Menü unter Modul *Assets* aus. Anschließend können Sie im rechten Menü unter *Anzupassende E-Mail-Vorlage* die gewünschte Vorlage auswählen.
3. Klicken Sie in der Übersicht bei der gewünschten Sprachvariante auf *Bearbeiten*, um die Vorlage in dieser Sprache anzupassen.
4. Um den Editor zu beenden und die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf *Speichern*.
5. Wiederholen Sie die vorangegangenen Schritte 2 – 4 für weitere Sprachen.

Bei der Anpassung können Sie auch Variablen einsetzen. Sobald Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird die angepasste Vorlage für das Versenden der E-Mail verwendet.

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

Appendix

8

8.1 Berechtigungen

In diesem Kapitel wird beschrieben, welche Berechtigungen ein Benutzer benötigt, um bestimmte Aktionen durchführen zu können.



Note

Die Berechtigungen *Manage Custom Attributes* und *Manage Asset Types* sind für Administratoren von zentraler Bedeutung. Diese Berechtigungen gewähren Zugriff auf die Administration von benutzerdefinierten Attributen und Asset-Typen innerhalb des Bereichs Administration von Uptempo. Da diese Funktionalitäten zum Bereich *Administration* gehören, werden sie in dieser Dokumentation nicht gesondert aufgeführt.

- [Zugang zum Modul auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Assets anlegen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Assets suchen auf Seite 142](#)
- [Assets verwalten auf Seite 143](#)
- [Assets absichern auf Seite 146](#)
- [Assets verwenden auf Seite 147](#)

8.1.1 Geänderte Berechtigungen

In Version 7.2 wurde die Berechtigung *MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS* durch die neue Berechtigung *Manage Custom Attributes* ersetzt.

Wenn Sie ein System vor 7.1 auf Version 8.0 aktualisieren, beachten Sie bitte, dass Benutzer, denen *MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS* zugewiesen war, automatisch die neue Berechtigung *Manage Custom Attributes* erhalten. Der Grund dafür ist, dass Freitextfelder entfernt wurden, um die Datenkonsistenz und -integrität zu verbessern. Durch die Umstellung auf *Benutzerdefinierte Attribute* bietet Uptempo einen strukturierteren und standardisierten Ansatz für die Datenverwaltung.

Diese Änderung gewährleistet einen reibungslosen Übergang von Freitextfeldern zu benutzerdefinierten Attributen und einen kontinuierlichen Zugriff auf die erforderlichen Funktionen ohne manuelle Eingriffe.

8.1.2 Zugang zum Modul

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Module Access</i>	Der Benutzer erhält Zugriff auf das Modul.

8.1.3 Assets anlegen

Dateien hochladen

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Upload File</i>	Benutzer können unter <i>Assets > Import</i> Dateien importieren indem sie auf den Button <i>Import</i> klicken oder eine oder mehrere Dateien in das <i>Import</i> -Fenster ziehen.
<i>Import Into All VDBs</i>	Der Benutzer kann Assets in alle vorhandenen VDBs importieren, selbst wenn er keinen direkten Zugang zu diesen VDBs hat. Hinweis: Diese Berechtigung sollte Administratoren vorbehalten sein.
<i>Upload Without Approval</i>	Der Benutzer kann Assets ohne Freigabe in freigabepflichtige VDBs importieren.

Import-Ordner löschen

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Delete Any Import</i>	Der Benutzer kann jeden Massenimport löschen, falls folgende Bedingungen gelten: <ul style="list-style-type: none"> • Die Assets des Massenimports sind nicht bearbeitet. • Der Benutzer kann auf Massenimporte zugreifen.
<i>Delete Own Import</i>	Der Benutzer kann eigene Massenimporte löschen, falls die Assets des Massenimports nicht bearbeitet sind.

Import-Ordner anderer Benutzer anzeigen

Bezeichnung	Beschreibung
<i>See All Imports</i>	Benutzer können die Importe anderer Benutzer anzeigen, wenn sie auf der Seite <i>Assets > Import > Import</i> den Button <i>Alle Importe</i> drücken.

Import-Ordner übergeben

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Change Import Ownership</i>	Der Benutzer, der auf Importe anderer zugreifen kann, kann den Eigentümer eines Massenimports ändern.

8.1.4 Assets suchen

Zugriff auf Assets anhand der Attribute

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Access Inofficial Assets</i>	Der Benutzer kann auf Assets zugreifen, deren Assettyp nicht als offiziell unterstützt markiert wurde, die aber bereits im <i>Media Pool</i> vorhanden sind.
<i>See All Module Categories</i>	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit und ggf. seiner Filiale in den für ihn zugewiesenen VDBs, unabhängig davon ob seine Sicht auf bestimmte Kategorien eingeschränkt wurde. Hinweis: Beachten Sie, dass Benutzer mit der Berechtigung <i>See Any Assets</i> ebenfalls alle Kategorien im Modul <i>Media Pool</i> erreichen.
<i>See Any Assets</i>	Der Benutzer kann auf alle Assets zugreifen unabhängig davon, welchen Kategorien sie zugewiesen sind oder ob ein Asset wegen seiner Gültigkeit versteckt ist. Hinweis: Beachten Sie, dass Einschränkungen der Sichtbarkeit von Assets durch Zugriffsberechtigungen auf VDBs und Organisationseinheiten bestehen bleiben.
<i>See Own ACG All Affiliates</i>	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit in den für ihn zugewiesenen VDBs und sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu einer Filiale. Hinweis: Diese Berechtigung ist wirksam, falls der Benutzer zusätzlich die Berechtigung <i>See Own Org</i> oder <i>See Own ACG All Org</i> hat. Nur in diesem Fall wird eine Filterung nach der Filial-ID durchgeführt.
<i>See Own ACG All Org</i>	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Filiale in den für ihn zugewiesenen VDBs und sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu Organisationseinheiten.

Bezeichnung	Beschreibung
<i>See Own Affiliate ID</i>	<p>Der Benutzer sieht Assets, die der gleichen Filial-ID zugewiesen sind. Außerdem muss er Zugriff auf die VDB des Assets und die zugeordneten Kategorien haben.</p> <p>Hinweis: Diese Berechtigung funktioniert auch, falls der Benutzer keinen Zugriff auf das Modul <i>Media Pool</i> hat (<i>Module Access</i>).</p> <p>Beachten Sie, dass bei der Sichtbarkeit über Kategorien nur Wurzelkategorien beachtet werden. Falls der Benutzer Zugriff auf Unterkategorien benötigt, muss die Berechtigung <i>See All Module Categories</i> oder <i>See Any Assets</i> erteilt werden.</p>
<i>See Own Org</i>	<p>Der Benutzer kann Assets sehen, die Eigentümer seiner eigenen Organisationseinheit zugewiesen sind. Außerdem muss er Zugriff auf die VDB des Assets und die zugeordneten Kategorien haben.</p>
<i>View All VDB</i>	<p>Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit und seiner Filiale in den für ihn sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu einer VDB.</p> <p>Ausnahme: Der Benutzer hat keinen Zugriff auf den Papierkorb.</p>
<i>Share Views</i>	<p>Der Benutzer kann Ansichten veröffentlichen.</p>

8.1.5 Assets verwalten

- [Attribute bearbeiten unten](#)
- [Versionieren auf der nächsten Seite](#)
- [Organisieren auf Seite 145](#)
- [Löschen auf Seite 146](#)

8.1.5.1 Attribute bearbeiten

Optionen zur Bearbeitung

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Edit Any Asset</i>	<p>Der Benutzer darf alle Assets bearbeiten, die er erreichen kann.</p>
<i>Edit All Asset Fields</i>	<p>Der Benutzer kann für ein erreichbares Asset alle im System angelegten Attribute bearbeiten, unabhängig davon, ob die Attribute dem Assettyp zugeordnet sind.</p>

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Modify Asset Type</i>	Der Benutzer kann den Assettyp eines bereits angelegten Assets ändern.
<i>Edit Approval</i>	Der Benutzer kann die Metadaten <i>Genehmigungspflichtig</i> und <i>Genehmigungshinweise</i> eines Assets bearbeiten, auch wenn er nicht der Eigentümer ist.
<i>Edit License</i>	Der Benutzer kann einem Asset eine Lizenz zuordnen.
<i>Edit Own Org</i>	Der Benutzer kann Assets bearbeiten, deren Eigentümer derselben Organisationseinheit zugewiesen sind.
<i>Change Asset Owner</i>	Der Benutzer kann die Eigentümer von Assets ändern, auf deren Detailansicht er zugreifen kann.
<i>Recreate Previews</i>	Der Benutzer erreicht die Funktion <i>Vorschaubilder neu erzeugen</i> über den Menübutton in der Detailansicht eines Assets.

Assetansicht

Bezeichnung	Beschreibung
<i>View Large Preview</i>	Der Benutzer kann in der Detailansicht eines Assets auf die Vorschau klicken und erhält dann eine große Vorschau-Ansicht. Hinweis: Beachten Sie, dass es für Videos keine große Vorschau-Ansicht gibt. Wenn Sie in der Detailansicht eines Videos auf die Vorschau klicken, startet die Wiedergabe des Videos.

8.1.5.2 Versionieren

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Access Versions</i>	Der Benutzer kann in der Detailansicht auf folgende Informationen zugreifen: <ul style="list-style-type: none"> • Liste der Versionen • Verwendungshistorie

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Edit Versions</i>	<p>Der Benutzer erreicht folgende Funktionen und Informationen in der Detailansicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liste der Versionen • Eine Version als Aktuell markieren • Neue Version hochladen
<i>Delete Versions</i>	<p>Der Benutzer kann Versionen eines Assets in der Detailansicht löschen. Das Löschen von Versionen ist grundsätzlich nur möglich, falls die Version nie aktuell war und nie publiziert wurde.</p> <p>Hinweis: Zusätzlich benötigt der Benutzer Zugang zur Liste der Versionen mit der Berechtigung <i>Access Versions</i>.</p>
<i>See History</i>	Der Benutzer kann den Bereich <i>Historie</i> in der Detailansicht einsehen.

8.1.5.3 Organisieren

Sammlungen

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Edit Shared Collections</i>	<p>Der Benutzer kann die Metadaten von publizierten Kollektionen anderer Benutzer bearbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name der Kollektion • Gültigkeitsdatum • Sichtbarkeit <p>Hinweis: Der Besitzer einer Kollektion kann diese Metadaten auch ohne diese Berechtigung bearbeiten.</p>
<i>Share Own Collections</i>	Der Benutzer kann eigene Kollektionen publizieren.
<i>Delete Collection Comments</i>	Der Benutzer kann Kommentare von anderen Benutzern zu publizierten Kollektionen löschen.

Bewertung

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Edit Asset Rating</i>	Der Benutzer kann eigene Bewertungen hinzufügen, bearbeiten und löschen. Hinweis: Nur möglich, falls in den Systemeinstellungen <code>mediapool.functionality.rate_media.enabled = true</code> eingestellt ist.
<i>Delete Any Asset Rating</i>	Der Benutzer kann Bewertungen von anderen Benutzern löschen.

Abonnement

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Notify Watchers</i>	Der Benutzer erreicht im Kontextmenü eines Assets die Funktion <i>An Abonnenten</i> .

8.1.5.4 Löschen

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Browse Archive</i>	Der Benutzer erreicht den Papierkorb, in dem gelöschte Assets archiviert werden.
<i>Delete Own Assets</i>	Der Benutzer kann Assets in den Papierkorb verschieben, deren Eigentümer er ist.
<i>Delete Any Assets</i>	Der Benutzer kann alle Assets in den Papierkorb verschieben, auf die er zugreifen kann.

8.1.6 Assets absichern

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Check Digital Watermark</i>	Der Benutzer erreicht <code>> Assets > Import > Digitales Wasserzeichen prüfen</code> und alle damit verbundenen Funktionen.
<i>Approve Media</i>	Der Benutzer kann Assets freigeben. Benutzer mit dieser Berechtigung können in einem Workflow-Schritt als Freigeber gewählt werden, falls sie einer Benutzergruppe zugewiesen sind, die für den Workflow-Schritt ausgewählt ist. Außerdem kann der Benutzer ein Asset als genehmigungspflichtig markieren.

8.1.7 Assets verwenden

Assets herunterladen, speichern und per E-Mail versenden

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Download Assets</i>	Der Benutzer kann Assets per Download speichern.
<i>Download Original</i>	<p>Der Benutzer kann ein Asset als Original per Download über Renderingschemata herunterladen.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass das Herunterladen eines Originals auch ohne diese Berechtigung über folgende Funktionen und Fälle möglich ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veröffentlichung • Herunterladen von Versionen • Das Renderingschema erlaubt das Herunterladen der Original-Datei für alle Benutzer.
<i>Download HiRes</i>	<p>Der Benutzer kann Assets herunterladen, deren Checkbox <i>Druckqualität</i> aktiviert ist.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass das Herunterladen eines Originals auch ohne diese Berechtigung möglich ist. Dies ist der Fall, wenn das Renderingschema das Herunterladen von Assets mit Druckqualität für alle Benutzer erlaubt.</p>

INDD-Dokumente

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Remote Asset Open</i>	Der Benutzer erreicht für InDesign-Dokumente die Funktion <i>Dokument mit Plugin öffnen</i> im Menübutton eines Assets.
<i>Download Original With Images</i>	Der Benutzer kann INDD-Datei mit verlinkten Bildern herunterladen. Falls die verlinkten Bilder freigabepflichtig sind, muss der Benutzer die Freigabe beantragen.
<i>Download Original With Images Without Approval</i>	Der Benutzer kann INDD-Datei mit verlinkten Bildern herunterladen. Für freigabepflichtige Bilder muss der Benutzer keine Freigabe beantragen.

Veröffentlichung

Bezeichnung	Beschreibung
Manage Published Assets	Der Benutzer kann Assets veröffentlichen.

Job Manager

Bezeichnung	Beschreibung
<i>Create Job For Media</i>	Der Benutzer kann für ein ausgewähltes Asset einen Job im Job Manager erstellen. Hinweis: Das Modul Job Manager muss aktiviert sein und der Benutzer muss über die entsprechenden Berechtigung verfügen.

8.2 Ausgabeformate

Für das Verwenden können die Assets in begrenztem Maße in andere Dateiformate gewandelt werden.

In den folgenden Tabellen werden für verschiedene Quellformate die im Modul *Media Pool* möglichen Optionen für die Umwandlung in ein Ausgabeformat aufgelistet.

AI (Adobe Illustrator)

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
AI		RGB 8, RGB 24	150	ja
Original				

EPS

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150, 300	ja
EPS		RGB 8, RGB 24	150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PS

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PS		RGB 8, RGB 24	150	
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

GIF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

BMP

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

IDML

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
INDD				
PDF LowRes				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF MedRes				
PDF HiRes				
PDF Ultra HiRes				
Original				

INDD

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
IDML				
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
PDF Ultra HiRes				
Original				

JPG / JPEG

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

MP4, MOV, AVI, MPG, WMV

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
MP4 1080p				
MP4 720p				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
MP4 360p				
Original				

Office-Dateien

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PDF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				
PDF MedRes				
Original				

PNG

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PSD

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
Original				

TIF/TIFF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

WMF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF HiRes				
Original				

8.3 Standard-Renderingschemata

Standardmäßig werden die folgenden Renderingschemata angelegt. Beachten Sie, dass Ihr Systemadministrator die Standard-Renderingschemata gegebenenfalls anpasst. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Original

Sie speichern die Original-Datei des Assets.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Kompression [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
Alle Formate	Originaldatei	–	–	–	–	nein	ja	nein

Druck

Laden Sie hochauflösende Dateien für den Auflagedruck herunter.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
AI BMP EPS PS PSD TIF, TIFF	TIFF	CMYK	–	300	ja	nein	nein	ja
JPEG, JPG	JPEG	CMYK	100	300	ja	nein	nein	ja
GIF PNG	Original	–	–	–	nein	nein	nein	ja
INDD, IDML	PDF Ultra HiRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	ja

PDF

Erzeugt PDF-Dateien für den einfachen, schnellen Versand.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
BMP DOC, DOCX DOTX XLS, XLSX PPT, PPTX XLTX POTX TIF, TIFF JPEG, JPG PNG GIF WMF EPS PS	PDF MedRes	–	–	150	nein	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF MedRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	nein

Präsentation

Für die Verwendung in MS-Office-Anwendungen geeignet.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
DOC, DOCX XLS, XLSX PPT, PPTX DOTX XLTX POTX	Original	–	–	–	–	nein	ja	nein
BMP TIF, TIFF PSD JPEG, JPG	JPEG	RGB 24	100	150	ja	nein	nein	nein
PNG	PNG	RGB 24	–	72	ja	nein	nein	nein
GIF	GIF	RGB 8	–	72	ja	nein	nein	nein
WMF	Original	–	–	–	nein	nein	nein	nein

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
EPS AI PS	PNG	RGB 24		150	ja	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF MedRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	nein

Web

Speichern Sie Bilder in für Webseiten oder digitalen Medien geeigneten Formaten.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
DOC, DOCX XLS, XLSX PPT, PPTX DOTX XLTX POTX	PDF LowRes	—	—	72	—	nein	nein	nein

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
BMP TIF, TIFF PSD JPEG, JPG	JPEG	RGB 24	70	72	ja	nein	nein	nein
PNG GIF	Original	—	—	—	nein	nein	nein	nein
WMF EPS PS AI	PNG	RGB 24	—	72	ja	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF LowRes	Abhängig von Job Options			—	nein	nein	nein

8.4 Tipps & Tricks

Titel	Beschreibung	Kapitelverweis
Beschreibung eines Assettyps	Eine wesentliche Hilfe für die richtige und schnelle Zuordnung bei der Bearbeitung kann die Beschreibung des Assettyps sein. Ein klar definierter Assettyp ermöglicht es den Bearbeitern, den Zweck und die Merkmale eines Assets sofort zu verstehen, was eine effiziente Zuordnung erleichtert. Detaillierte Beschreibungen verhindern Missverständnisse und stellen sicher, dass die Assets richtig verwendet werden.	Assettyp anlegen auf Seite 50
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 im Digital Asset Management auf Seite 43
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 52
Benötigte Berechtigungen	Um die Assettypen im Modul <i>Media Pool</i> korrekt administrieren zu können, sind mindestens die Berechtigungen <i>Module Access</i> (im <i>Media Pool</i>) und <i>Manage Asset Types</i> (in der Administration) erforderlich.	Assettypen im Digital Asset Management auf Seite 43

Titel	Beschreibung	Kapitelverweis
Trennung von Ansichts- und Bearbeitungsberechtigung	<p>In der Vergangenheit konnte man über VDB, Organisationseinheit und Bearbeitungsrechte steuern, ob Benutzer Assets nur anzeigen oder auch bearbeiten durften.</p> <p>Durch die Einführung von Assettypen ist die Bearbeitung über Organisationseinheiten hinweg vereinfacht worden. Nun wird klar definiert, welche Organisationseinheiten die zugewiesenen Assets bearbeiten können.</p>	<p>Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 61</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 der Berechtigung <i>Modify Asset Type</i> und dem Zugriff auf den aktuellen Assettyp kann dieser geändert werden.</p>	
Admin-Fallback	<p>Mit der zusätzlichen Berechtigung <i>Edit All Asset Fields</i> können auch künftig alle zur Verfügung stehenden Attribute bearbeitet werden, unabhängig der Zuweisung der Assettypen zu Organisationseinheiten.</p>	<p>Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 61</p>

8.4.1 Geänderte Berechtigungen

In Version 7.2 wurde die Berechtigung *MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS* durch die neue Berechtigung *Manage Custom Attributes* ersetzt.

Wenn Sie ein System vor 7.1 auf Version 8.0 aktualisieren, beachten Sie bitte, dass Benutzer, denen *MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS* zugewiesen war, automatisch die neue Berechtigung *Manage Custom Attributes* erhalten. Der Grund dafür ist, dass Freitextfelder entfernt wurden, um die Datenkonsistenz und -integrität zu verbessern. Durch die Umstellung auf *Benutzerdefinierte Attribute* bietet Uptempo einen strukturierten und standardisierten Ansatz für die Datenverwaltung.

Diese Änderung gewährleistet einen reibungslosen Übergang von Freitextfeldern zu benutzerdefinierten Attributen und einen kontinuierlichen Zugriff auf die erforderlichen Funktionen ohne manuelle Eingriffe.

8.5 Weitere Dokumentation

Auf dieser Seite finden Sie Dokumentationen mit weiterführenden Informationen zu anderen Modulen:

- [Media Pool Benutzerhilfe 8.0](#)
- [Work Management](#)

Die Module des Uptempo Work Management, können mit *Media Pool* interagieren.

GLOSSAR

A

Asset

Im Bereich des digitalen Assetmanagements (DAM) bezieht sich ein Asset auf digitale Dateien oder Inhalte wie Bilder, Videos, Audio, Dokumente oder andere digitale Ressourcen mitsamt Metadaten und Rendering-Informationen im Modul Media Pool.

Assettyp

Assettypen sind zentrale Elemente im Digital Asset Management (DAM), die die Struktur und Verwaltung digitaler Assets definieren. Sie legen fest, welche

Attribute für ein Asset verfügbar sind und wie diese konfiguriert werden.

D

Digitales Wasserzeichen

In einer heruntergeladenen Datei verschlüsselt hinterlegte Informationen, mit dem Ziel, die Verwendung der Datei zu kontrollieren.

E

Eigentümer

Der Eigentümer ist der Verantwortliche eines Assets. Der Eigentümer bearbeitet außerdem die Anträge auf Downloadfreigaben.

F

Favorit

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über > Assets > Sammlungen > Meine Favoriten erreichen.

G

Galerieansicht

Die Galerieansicht ist eine rein visuelle Darstellung von Assets, in der Ansicht werden keine weiteren Informationen zum Asset, wie z. B. Assetname, Abmessungen oder Eigentümer, angezeigt.

K

Kategorie

Aspekt eines Assets, z. B. Zielgruppe und Produkt. Kategorien werden hierarchisch in einer Baumstruktur angelegt und angezeigt. Einem Asset können mehrere Kategorien zugeordnet sein.

L

Listenansicht

In der Listenansicht werden neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute angezeigt. Ein Administrator kann festlegen, welche Attribute in der Listenansicht angezeigt werden sollen.

Lizenz

Rechtskräftige Genehmigung, mit der Nutzungsrechte an einem Asset unter definierten Bedingungen eingeräumt werden.

M

Metadaten

Metadaten im digitalen Assetmanagement (DAM) sind

strukturierte Informationen, die beschreibende Details über ein Asset liefern. Sie umfassen deskriptive Informationen wie Titel, Beschreibung und Schlüsselwörter, technische Informationen wie Dateiformat und Auflösung, Rechte- und Lizenzinformationen sowie zeitbezogene und Beziehungsdaten. Metadaten helfen bei der Identifizierung, Organisation und Suche von Assets innerhalb des Moduls Media Pool.

R

Rendering

Unter Rendering versteht man den Prozess der Erzeugung eines Bildes oder einer Animation mit Hilfe von Computer-Software. Renderinginformationen sind wichtig, um sicherzustellen, dass Assets korrekt angezeigt oder wiedergegeben werden.

Renderingschema

In Renderingschemata werden die Optionen für das Herunterladen/Speichern von Assets in verschiedene Kategorien bzw. Verwendungen eingeteilt und zusammengefasst. Das Renderingschema Präsentationen legt z.B. fest, in welchen Ausgabeformaten verschiedene Eingabeformate (wie z.B. DOC, PNG oder JPEG) für die Verwendung in einem MS PowerPoint automatisch bereitgestellt werden.

S

Sammlung

Eine Zusammenfassung von Assets, die durch einen Benutzer erstellt wurde.

Schlagwort

Charakteristikum, das zentral von einem Administrator angelegt, bearbeitet und verwaltet wird.

T

Tag

Charakteristikum, das dezentral vom Benutzer angelegt wird.

V

Variante

Um inhaltlich identische Assets zusammenzufassen, wie z. B. Bilder einer Serie, verschiedene Sprachen oder unterschiedliche Einfärbungen, können Sie die Assets als Varianten eines führenden Assets anlegen. So strukturieren Sie Assets und markieren Sie als zueinander gehörend. In Suchergebnissen wird nur das führende Asset angezeigt. Sie erreichen alle Varianten schnell über die

Detailansicht des führenden Assets.

Verwandte

Sie können zusammengehörende Assets als miteinander verwandt kennzeichnen. Außerdem können Sie die Art der Beziehung in den Attributen festlegen.

Virtuelle Datenbank (VDB)

Speicherbereich zur Verwaltung von Assets. Die VDB entscheidet, ob Ihnen die Absicherungsmechanismen Upload-Freigabe und Wasserzeichen zur Verfügung stehen.

W

Wasserzeichen

Kontrollmechanismus einer VDB, mit der ein Asset vor dem Herunterladen unwiderruflich verändert wird, um seine Verwendung außerhalb des Moduls Media Pool nachvollziehen zu können.

INDEX

A

- Abonnement 98-99, 146**
- Anzeige 27, 77, 92-93**
- Asset 17, 24, 66, 70, 74-75, 110, 130, 132, 140, 143, 146**
- als genehmigungspflichtig markieren 146
 - anlegen 21, 27, 38, 44, 50, 62, 91, 123
- Attribute 43, 54, 75, 77**
- Attribute bearbeiten 22, 61, 106
 - Eigentümer 61, 78, 85, 107, 142-144, 146
 - löschen 13, 34, 38, 41, 46, 57, 71, 93-94, 104, 119, 129, 132, 145-146, 167
 - per E-Mail versenden 130
 - prüfen 102, 111
 - Sichtbarkeit 10, 87, 142, 145
 - speichern 10, 30, 36-37, 56, 76, 79, 81, 89, 105, 107, 110-111, 119, 126, 135, 137, 165
 - verwenden 52, 78, 149
- Ausgabeformate 115, 131, 133, 149**

B

Bewertung 86, 98, 100, 146

D

Detailansicht 42, 46, 66, 70, 74-75, 102, 104, 144

Download-Schemata

Bild bearbeiten 134

F

Filter 123, 125

G

Galerieansicht 14, 74, 77, 80

L

Listenansicht 14, 74, 77, 81

Lizenzen 102, 104

S

Sammlung 13, 145

Status 71

gelöscht 13, 34, 38, 41, 46, 54, 57, 62, 93-94, 104, 119, 122, 129

genehmigungspflichtig 146

gültig 25, 60, 123, 130

offiziell 67, 122, 142

veröffentlicht 65

Stichwortsuche 86

U

Upload 10, 63, 65, 67, 86, 123, 141

V

Veröffentlichung 147

Version 1, 10, 42, 57-58, 67, 85, 106, 108, 122, 140, 168

Vorschaubilder 66, 144

W

Wasserzeichen 102, 106, 108, 110, 146